L'actualité du jeu vidéo - N° 14 - 05 Mars 2014 - Cartman begins

À VENIR *Le Bâton de la Vérité*

South Park

Un jeu qui troue le culte

EA Sports UFC
Qui choisir ?

Donkey Kong Country : Tropical Freeze
Un singe en hiver

À VENIR
- Evolve
- Titanfall
- Elder Scrolls Online

GUIDE

HearthStone

Tous les conseils pour devenir Cartes-Man

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

Comment utiliser ce magazine ?

Lecture

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

Glisser horizontalement pour afficher la page suivante.

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

Navigation

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

Bouton Fermer: Touchez pour revenir au choix du magazine.

Bouton Options: Touchez pour afficher les options.

Bouton Aide : Touchez pour afficher les conseils de lecture.

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

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

Interactivité

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

Cliquez pour lancer une vidéo.

CORSAIR®
corsair.com

CORSAIR RAPTOR™ K40

Le clavier de gamer Corsair Raptor K40 confère d'excellentes sensations et vous offre un choix de 16,8 millions de couleurs de rétroéclairage, 6 touches macro programmables avec mémoire interne, des commandes multimédia accessibles facilement et un anti-ghosting intégral avec roll-over de toutes les touches sur USB, pour des parties alliant rapidité et précision.

Apprenez-en beaucoup plus sur corsair.com

> Rétroéclairage couleur personnalisable :
choix de 16,8 millions de couleurs de rétroéclairage à adapter à votre système ou votre style de jeu.

> Six touches macro programmables :
six touches dédiées avec trois banques de macros pour utiliser jusqu'à 18 combinaisons de vos touches ou paramètres préférés, en une seule frappe.

> Anti-ghosting intégral avec roll-over complet des touches sur USB :
chaque frappe se traduit par une précision de jeu supérieure, même en cas de combinaisons de touche.

> Mémoire de profil interne :
stockage des paramètres et des profils sur la mémoire clavier, pour une lecture matérielle directe.

> Commandes multimédia dédiées :
lecture, arrêt, pause, passage à un autre titre et réglage du volume peuvent s'effectuer directement à partir du clavier.

Conçu pour des performances de jeu inégalées

facebook.com/CorsairFrance | @CorsairMemory

DÉCOUVREZ CES AUTRES PRODUITS CORSAIR CONÇUS POUR FAIRE DE VOTRE PC LE MEILLEUR

Sommaire

A la Une :

48 / South Park : Le Bâton de la Vérité

Actualités

6 / Edito
8 / News

Les jeux à venir :

54 / 7 Days to die
66 / Age of Decadence
76 / Dead State
56 / Evolve
70 / Kingdom Comes
68 / L'ombre du Mordor
72 / Noir Syndrome
74 / Prison Architect
75 / Sanctuary RPG
48 / South Park : Le Bâton de la Vérité
62 / Titanfall

Les tests PC

36/ Alcatraz
16 / Banished
30 / Black Guards
22 / Double Dragon Neon
42/ Drunken Robot Pornography
43/ Ethan Meteor
40/ Horizon
38 / Insurgency
41 / Jazzpunk
24 / Might & Magic X
46 / Murder in the Hotel Lisbon
20 / NaissanceE
32 / Octodad
21 / Poof
45 / Rekoil
44 / Serena
34 / Stick It To The Man
28 / Strike Vector
39 / The Floor is Jelly

Les jeux online :

84 / News online
88 / Castle Doctrine
86 / Elder Scrolls Online
90 / World of Speed

Le hardware

114 / Actualités
120 / Tour du périph
122 / Configs de Canard

ET AUSSI

14, 78, 112 / Les pages du screen
103 / Au coin du jeu
92 / Dossier Gamejam
108 / Guide Heartstone
104 / Je vis des hauts et des bas : Samurai Gun
98 / L'œil dans le rétro : les dungeon crawlers
96 / L'œil dans le rétro : les jeux FMV
106 / Mods
100 / Reportage Risen 3
94 / Steam : Assortiment vapeur

LE CAHIER CONSOLES ET MOBILES 123

Événement

126 / Donkey Kong Country : Tropical Freeze

News 124

En test

126 / Donkey Kong Country : Tropical Freeze
130 / Castlevania Lords of Shadow 2
132 / TxK
134 / Fable Anniversary
136 / Chess 2 : The Sequel
136 / Soul Fjord
133 / Zombeer

Avec en plus

128 / EA Sports UFC

Avec en plus

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

Sur mobiles

144 /Les jeux Android
138 / Les jeux iOS

Mentions légales / 154

WAR THUNDER
JOUEZ FREE GRATUITEMENT
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!
2013 gamescom award
Gaijin entertainment
12
PS4

CANARD PC

Édito

Parfois, il est de bon ton de s'effacer, d'abandonner sa place pour laisser au lecteur une chance de profiter de l'Art et la Beauté. Je me retire donc et vous laisse méditer quelques heures sur cette sublime réinterprétation de la Rédaction offerte au monde par Didier Couly. Maestro !

Aucun Kenny n'a été tué durant la rédaction de ce numéro.

TELEX Anders Behring Breivik, le très cohérent Norvégien qui a tué 77 blancs parce qu'il n'aimait pas les noirs, n'est pas content. Il ne se plaint pas d'avoir été condamné à 23 ans de prison reconductibles, non, ni même d'être placé à l'isolement. Dans la lettre mélodramatique ("*Vous m'avez soumis à un enfer. (...) Vous êtes en train de me tuer.*") qu'il a adressé aux autorités, il demande un ordinateur – le pauvre n'a droit qu'à une machine à écrire – et, attention, une PS3 avec l'accès aux jeux qu'il désire. "*Je n'ai qu'une PS2 et ne peux jouer qu'à des jeux pour enfants d'un moindre intérêt, comme* Rayman". Allez prétendre après ça qu'il n'y a aucun lien entre jeux vidéo et violence.

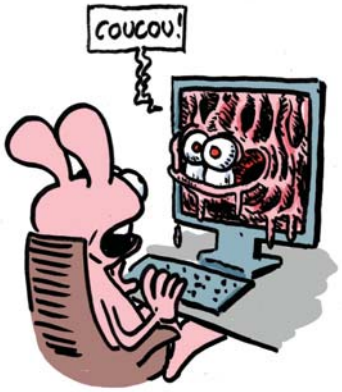
Le coup de Mattrick Ah Zynga, son poker sur Facebook, ses *FarmVille*, *CityVille* et autre *DebVille* qui lui procurent 15 millions d'utilisateurs actifs quotidiens et pas loin de 250 millions par mois.

Voilà un studio qui dépote ! qui en veut ! qui conquiert le monde sans un regard pour les jaloux et les aigris ! Zynga vient donc de se payer NaturalMotion, un studio britannique connu pour CSR Racing et Clumsy Ninja, spécialisé dans les jeux iOS, Android, et console aussi un peu, pour la modique somme de 527 millions de dollars. Parallèlement, Don Mattrick se gargarisait de résultats spectaculaires, de 2014 année de croissance, de youpitralalaboumboum et d'un peu plus de 300 suppressions d'emplois (15 % des salariés) dans le cadre d'un programme de réduction des coûts. Mattrick s'est fendu d'un petit mot à l'intention des salariés appelés à partir. "*Nous disons au revoir à des gens bien, et je veux les remercier de leur contribution à Zynga pendant que je nage dans ma piscine de champagne au lait d'ânesse.*"

Trololololo

Nous connaissons tous des trolls.

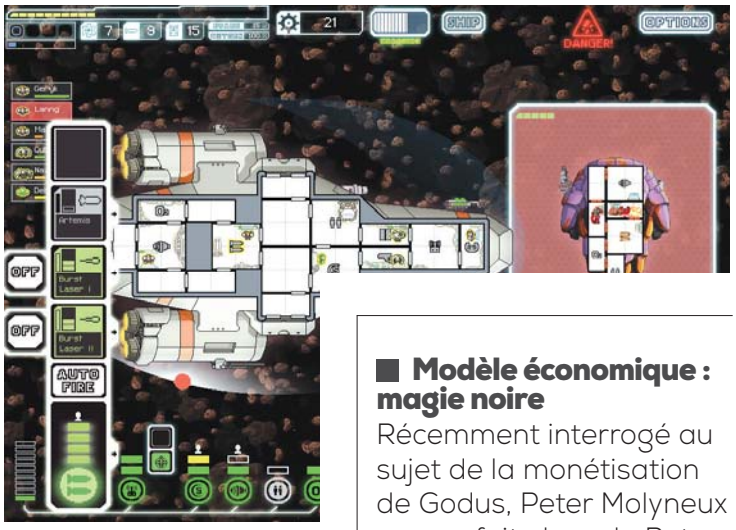
Ces êtres vêtus de haillons, immenses, souvent moches et qui peuplent les internets n'ont de cesse de se lancer dans des polémiques oiseuses pour le plaisir de voir des gens se fâcher tout rouge. Depuis leur identification dans les années 1990, la recherche n'avait que peu progressé sur cette espèce nouvelle. Une équipe de chercheurs en psychologie de l'Université de Manitoba (Canada) vient de publier une étude, intitulée "*Trolls just want to have fun*". Et devinez quoi, elle montre une corrélation entre l'amour du trollage et plusieurs traits de personnalité pas très avenants : le sadisme (en premier), suivi de la psychopathie, du narcissisme et d'une vilaine tendance à la manipulation. Je regarde désormais les forums d'un œil nouveau.



On ne fait pas d'omelette sans casser des Zeus.

Que Bohemia nous ait sorti un *ArmA 3* démoulé trop chaud, c'est une évidence.

Mais les Tchèques bossent. Si si. Preuve en est ce nouveau DLC gratos, Zeus, qui devrait débarquer très prochainement en version finale – il est déjà accessible en bêta via une petite manipulation sur Steam. Dédié principalement au multijoueur, Zeus introduira un nouvel éditeur de mission "Live". En gros, vous ramenez vos copains sur votre serveur, vous prenez la position de Maître du Jeu (le "Zeus", rapport au fait qu'il agit tel un dieu tout puissant) et vous pouvez en temps réel leur balancer des ennemis à la figure, diriger les troupes et véhicules I.A., créer des objectifs de manière dynamique, poser ou détruire des éléments du décor... C'est du *Donjons & Dragons* appliqué à un simulateur militaire. Tout cela était déjà possible via des plug-in (dont le très puissant *Virtual Training Space* développé par un membre de la communauté *Canard PC ArmA 3*), mais cet outil officiel devrait être plus simple et pratique à utiliser. Ne reste plus à Bohemia qu'à terminer la campagne solo, régler quelques problèmes de performances en multijoueur (le framerate s'effondre quand les missions deviennent un peu complexes) et nous pourrons enfin dire qu'*ArmA 3* version 1.0 est disponible.



FTL sur le trône

L'Advanced Edition de *Faster Than Light* arrive dans vraiment-pas-longtemps.

C'est peut-être un détail pour vous, mais pour ceux qui, comme moi, n'ont jamais réussi à battre ce gros enfoiré de boss de fin, même en mode Easy, ça veut dire beaucoup. Les développeurs viennent de dévoiler la liste définitive des nouveautés : quatre nouveaux modules (Hacking, Mind Control, Backup Battery et Clone Bay), des nouveaux secteurs et événements, de nouvelles armes (non, pas de liste précise), des tas d'améliorations visuelles et un mode Hard pour les tarés. Tout cela devrait apporter des changements assez sérieux niveau gameplay et stratégie, notamment avec le Clone Bay qui permettra un jeu plus offensif (les membres d'équipage pourront être ressuscités, pour peu que le module n'ait pas été détruit pendant l'attaque). L'Advanced Edition sera un patch gratos pour la version PC, mais sortira aussi sur iPad. Car les très bons jeux, on a aussi envie d'y jouer quand on fait caca.

Modèle économique : magie noire

Récemment interrogé au sujet de la monétisation de Godus, Peter Molyneux nous a fait... ben du Peter Molyneux, quoi.

Alors, Petou ? Ton prochain soft sera Free-to-Play ? Pay-to-Play ? "*Absolument pas*", répond l'intéressé qui imagine déjà la création d'un nouveau terme pour qualifier son soft : l'Invest-to-Play. Sans décodeur, cela signifie : "*La monétisation entrera dans le jeu à différents moments pour chaque joueur, seulement quand chacun sera dans le bon état d'esprit*" et ceci afin de "*tenter les gens d'être fiers vis-à-vis de leur investissement*." Et avec un décodeur : "*J'en sais encore absolument rien, mais j'aimerais bien mélanger la psychologie de comptoir au mystique pour réussir à vous vendre ma coquille vide.*"

TELEX Kurt Sutter, producteur de *Sons of Anarchy*, y est allé de son petit tweet pour confirmer qu'un jeu vidéo issu de sa série finira par voir le jour, qualifiant l'idée de "*foutrement géniale*". Même que ce FPS représentera une "*évolution du jeu vidéo*". Rassurez-vous, il se pourrait que nous soyons épargnés puisque les rumeurs ne confirment le titre que sur consoles et encore, à condition que Kurt trouve un "*gros éditeur*", histoire d'être raccord avec son melon.

Le soulèvement des machins

Alors que les Google Glass sont à quelques mois d'arriver sur le marché, faisant souffler un vent de terreur chez les moches et les gros du monde entier qui ont peur d'être photographiés à leur insu et tournés en ridicule sur YouTube, une bonne nouvelle vient rassurer ceux qui redoutent le monde 2.0 bourré de gadgets filmant et mesurant tout ce qui passe à leur portée. Les Google Glass ? Elles donnent mal à la tête. C'est Chris Barrett qui le dit, et on peut le croire. Il est, après tout, le premier homme à avoir pénétré dans un casino et filmé une arrestation à l'aide des Glass (on a les records qu'on peut). Le "early adopter", comme on appelle les pigeons branchés, explique que, lassé d'avoir une barre au crâne à force de regarder à longueur de journée l'image en surimpression sur ses lunettes, il a fini par les ranger dans son sac et ne plus les en sortir. "*J'ai fait de nombreux voyages depuis et je ne les ai jamais sorties de mon sac. Lorsque je devais prendre une photo, eh bien j'utilisais un appareil photo, tout bêtement. Passer quelques jours sans les utiliser m'a fait réaliser qu'elles ne servaient finalement pas à grand-chose.*" Un constat qui confirme le sondage effectué récemment aux États-Unis, qui indique que 50 % des utilisateurs de gadgets "wearable" (montres connectées, bracelets...) ont arrêté de les utiliser au bout de six mois, se plaignant de leur faible autonomie, de leur laideur, de leur fragilité, de la difficulté de les synchroniser avec un smartphone et finissant par reconnaître, je vous le donne en mille, "*qu'ils n'apportent pas de réels bénéfices*". Jeter sa smartwatch : un petit pas pour l'homme mais un grand coup de pied au cul de Skynet.

Même pas de quoi toucher les Assedic

L'été dernier, Microsoft recrutait Jason Holtman, un vétéran de l'industrie qui, pendant ses huit années chez Valve, fut l'un des artisans du succès de Steam.

Le bonhomme racontait à l'époque : "*Oui, j'ai rejoint Microsoft où je vais travailler pour faire de Windows la meilleure plateforme pour le jeu vidéo et le divertissement.*" Que d'entrain ! Cette arrivée devait symboliser la volonté de Microsoft de faire du jeu PC une priorité, alors que certains l'accusaient de négliger ce domaine au profit de la Xbox. Et puis... plus rien. Si ce n'est l'enterrement piteux, il y a quelques semaines, du Game for Windows Live qui n'aura jamais suscité que moqueries et quolibets. Personne n'a donc été surpris en apprenant la démission de Holtman à la mi-février. Six mois après son arrivée, il quitte en douce le navire de Redmond. Sans même un commentaire pour la presse, ce qui laisse penser qu'il doit l'avoir mauvaise. La stratégie de Microsoft en matière de jeu vidéo PC reste donc, pour l'instant, aussi claire qu'un speech de motivation de Steve Ballmer.

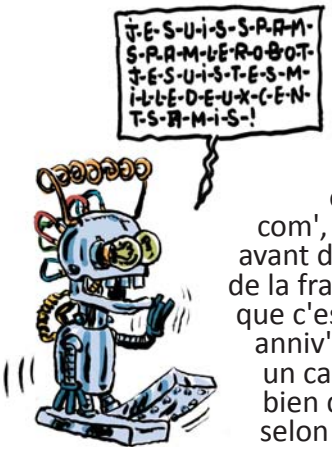
Des chiffres et des lettres

#Dungeons est un titre pour le moins curieux.

Non, je ne vous parle pas du titre en lui-même, mais du gameplay. Eh oui, j'aurais pu utiliser un autre terme dans ce cas-là, plutôt que de vous emmerder avec mes histoires de syntaxe alambiquée. Bref, ce jeu promet une base à la *Binding of Isaac*, différenciée par le fait que les joueurs généreront des niveaux à coups de tweets. Or, inutile de s'emballer pour autant, puisque le concept ne reposera pas sur de vraies phrases telles que "*tro la N, ma put 2 mer ve pa macheté 1 iPhone5 :'((((*", mais sur du code qu'il faudra associer au hashtag du jeu pour que celui-ci fasse son boulot. Dans les faits, attendez-vous à des tweets aussi intelligibles que ceux de votre petite cousine, tels que : "*0,-8/Normal:22S:03Z:01Z:43Z:41Z:14Z:34Z:10Z:30Z:13R:33R:31R:11R:/ #hashtagdungeon*". Et tout ça pour l'été prochain.

Chroma caméleon

Le studio Harmonix doit sa célébrité à *Guitar Hero* et *Rock Band*, formidables jeux consoles de la décennie précédente, qui donnèrent l'illusion à des millions d'utilisateurs qu'ils étaient aussi talentueux qu'Eric Clapton sans même avoir besoin de prendre une leçon de solfège. Aujourd'hui, la mode des jeux musicaux est passée, ceux qui y jouaient en parlent même avec un peu de honte, comme les anciens adeptes de la tecktonik. Alors les gars d'Harmonix expérimentent de nouveaux concepts et devraient proposer dans le courant de l'année un... FPS musical et Free-to-Play baptisé *Chroma*. Ils le développent en partenariat avec Hidden Path, à qui l'on doit *Counter-Strike : GO*. Le principe : du deathmach en arène multijoueur dans lequel la musique qui passe influe sur les actions. Par exemple, si un joueur saute en rythme avec la chanson, il ira plus haut. Les grenades exploseront en suivant le tempo du morceau. Et certaines classes seront équipées de flingues qui demanderont à l'utilisateur des mini-jeux rythmiques pour tirer. Même les décors changent selon la bande-son, avec par exemple de nouveaux éléments qui apparaissent pendant le refrain. Les premiers journalistes qui ont pu tester la chose parlent d'un concept novateur mais assez coton à prendre en main. Il est apparemment difficile de gérer le gameplay FPS tout en faisant attention au boum-tchac-boum de la bande-son. Nous sommes quand même tout excités à l'idée d'enchaîner les frags sur un niveau "Grand Corps Malade" ou "Christian Morin et sa clarinette".



TELEX Ah, on est bien entre humains sur le Web, hein ? On va visiter le blog du copain, pis on lâche une p'tite com', comme ça, vite zef, avant d'aller voir le profil de la frangine, d'apprendre que c'est bientôt son anniv' et de lui chercher un cadeau en ligne. Eh bien détrompez-vous, selon Incapsula nous sommes entourés de robots. Plus de 60 % du trafic des internets, ce sont des cyborgs, des robots des moteurs de recherche et aussi des vilains spambots et autres armées métalliques de la piraterie. Je débranche mon PC.

Il reste dans les Ténèbres

Attention, mesdames et messieurs, l'instant est solennel : voici venue l'heure de la prise de pouls annuelle de *World of Darkness*. "*Il est faible, mais j'en sens un !*", annonce triomphalement le Dr Ouaist, notre spécialiste en réanimation, en faisant tournoyer son stéthoscope au-dessus de sa tête. Le MMORPG basé sur la licence *Vampire : The Masquerade* et développé par CCP (le studio à l'origine d'*EVE Online*, si vous avez un petit trou de mémoire) n'est donc pas encore enterré en dépit de l'annonce, à la fin de l'année dernière, d'une coupe budgétaire qui a mis une quinzaine de développeurs sur la touche. Dans une discussion avec nos confrères britanniques de *Rock, Paper, Shotgun*, le président du studio islandais Hilmar Péturs-son s'est voulu rassurant. Genre "*ça bosse dur, ouh làààààà !*". Interrogé au sujet du jeu lui-même, il a avoué que CCP regardait beaucoup du côté de *DayZ* et *Rust*, des titres qui "*ont démontré tout le potentiel que détienait un bac à sable*", notamment dans le cas de ces derniers qui brillent par "*l'absence de mécaniques de jeu structurées et qui permettent des interactions naturelles entre joueurs*". Et que c'était le genre de choses qu'ils avaient la ferme intention d'intégrer à *World of Darkness*. Les esprits chagrins noteront que cela confirme que les développeurs venus du froid ne semblent toujours pas savoir ce qu'ils veulent faire exactement avec leur futur MMO. On leur souhaite en tout cas plus de réussite dans cette nouvelle aventure que dans leur expérimentation du FPS. Quelqu'un se rappelle comment ça s'appelait, au fait ? Ah oui, *Dust 514*. Comme le truc qu'on cache sous le tapis.

RECETTE

La pizza à commander

Chers lecteurs, vous avez été nombreux à vous plaindre que Sonia et Maria Kalash soient les seules à égayer ces news de leurs merveilleuses recettes. Certains, malintentionnés, ont été jusqu'à nous accuser de sexisme, accusation profondément déplacée à propos d'un mag où je me tape les jeux arty-intellos pendant que M.K., dont les clés de bras ont détrôné celles de Kahn Lusth et qui terrifie la rédac façon Calimity Jane, teste les simulations de MMA et *Dark Souls*. Mais qu'importe. Aujourd'hui les mauvaises langues vont se taire. Aujourd'hui c'est moi qui cuisine.

Ingrédients (pour deux portions) :
- Un ordinateur, tablette ou smartphone disposant d'un accès Internet
- Un téléphone

Coût : de 15 à 30 euros
Temps passé : de 30 minutes à 1 h, selon l'heure et le moment de la semaine.
Difficulté : facile (quand le pizzaïolo est français) à difficile (quand il parle dans un dialecte du Piémont et maîtrise mal l'usage du téléphone)

Préparation :
1- Allumez votre terminal. Assurez-vous qu'il est connecté à Internet.
2- Ouvrez votre navigateur, rendez-vous sur le site des Pages Jaunes et trouvez l'adresse et le numéro de téléphone d'une pizzeria. Elle doit si possible être située à proximité de votre domicile afin de minimiser les temps de transport.
3- Notez le numéro de téléphone.
4- Composez le numéro sur le cadran de votre téléphone. Afin de gagner du temps les fois suivantes, vous pouvez l'enregistrer, voire le mettre en "speed dial" – croyez-moi, vous en aurez besoin.
5- À l'aide de votre voix, parlez à l'interlocuteur qui devrait normalement décrocher au bout de dix sonneries.
6- Passez dix minutes à vous faire expliquer la carte. Faites-la répéter trois fois. À la fin, commandez une trois-fromages.
7- Préchauffez le four à 210°. Ça ne sert à rien mais au moins ça vous tiendra occupé en attendant le livreur.
8- Regardez par la fenêtre. Maudissez le livreur.
9- Appelez un pote, dites-lui du mal du livreur.
10- Quand on sonne à la porte, courez vers l'interphone, mort de faim. Si c'est le livreur, passez à l'étape 11. Si c'est la fille dont vous êtes secrètement amoureux depuis des mois et qui veut "*vous dire quelque chose*", expliquez-lui que pas maintenant, que vous attendez le livreur.
11- Ouvrez au livreur. Remarquez son blouson sali et le gravier incrusté dans la boîte de votre pizza. Quand il commence à se racler la gorge en vous regardant d'un air insistant, donnez-lui un euro de pourboire pour le faire dégager.
12- C'est froid. Mettez la pizza au four, au moins vous ne l'aurez pas fait préchauffer pour rien.
13- Bon appétit !

Louis-Ferdinand Sébum

Ubisoft garde la frite

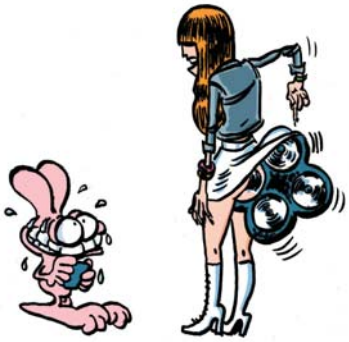
Aperçu en train d'arrondir ses fins de mois en tenant une baraque à frites à la foire aux moulbifs de Marcq-en-Barœul, le pauvre Ubisoft confie que sa santé financière n'est pas aussi bonne qu'escompté. C'est en effet sur la déclaration des résultats du dernier quart fiscal de 2013 (vous suivez ?) que le groupe annonce un chiffre d'affaires de 520 millions d'euros, généré par la vente de ses jeux. Soit un gadin d'environ 35 % par rapport à l'année précédente. Oui, ça fait beaucoup de pourcents en moins, surtout quand on sait que les neuf mois précédents de la période 2013 se sont accompagnés d'une autre chute de revenus, à 24,8 %. Naturellement, le lecteur informé que vous êtes se doute que des titres comme *Assassin's Creed : Black Flag* ou *Flashback* ont probablement leur petite part de responsabilité. Mais du côté de l'éditeur, on garde le sourire en mettant tout sur le dos du pauvre Rocksmith 2014, dont les ventes seraient "*plus basses qu'espéré*", ainsi que la transition vers les nouvelles consoles. Puis on retourne vendre des frites. Plein de frites.

Le corrupteur et les co-ronku

Ronku. Non, ce n'est pas le nom d'un nouveau pokémon, ni le pseudo d'un acteur porno gay russe. Ronku, ou plutôt "le programme Ronku", est le vaste partenariat organisé par Electronic Arts avec des youtubeurs triés sur le volet, ou plutôt sur le bureau du département marketing. Dans des documents rendus publics sur le forum Neogaf, on apprend que de vrais petits contrats sont signés avec condition de vues, rémunération et contenus décidés à l'avance. Pas question par exemple de faire une vidéo humoristique centrée sur les bugs du jeu, mieux vaut "*faire sauter tout un bâtiment*" dans *BF4* ou "*se lancer dans une poursuite avec des amis*" dans *Need for Speed Rivals*, tout en "*s'assurant que les armes et les upgrades sont bien visibles tout au long de l'action*". Tout serait parfaitement légal si, comme l'explique GameIndustry, le contrat ne contenait pas en plus une clause de confidentialité interdisant aux youtubeurs d'évoquer les conditions du partenariat, ou même son existence. Or, rappelle le site GameIndustry.fr, la FTC (commission américaine chargé de faire respecter les lois du commerce), "*tout personne chargée d'un partenariat commercial doit clairement et de manière parfaitement compréhensible annoncer à son audience qu'il réalise une œuvre sponsorisée par une entreprise tierce*". Voilà, c'était la polémique EA de la quinzaine, rendez-vous au prochain numéro avec, sans doute, un type qui balance un test YouTube de *Dungeon Keeper* iOS.

La terre vue d'une cellule

Un jeune homme de 18 ans, qui a voulu réaliser sa propre version de La terre vue du ciel en filmant la ville de Nancy depuis les airs, a été mis en examen. *A priori*, rien à redire : si ça ne tenait qu'à moi les admirateurs de Yann Arthus-Bertrand seraient tous fusillés et balancés dans une fosse commune. Sauf que ce n'est pas de mauvais goût que ce jeune Nancéen est accusé mais de "*mise en danger de la vie d'autrui*", ce qui, même si le long-métrage d'Arthus-Bertrand est à chier, semble un peu exagéré. Le problème est que notre jeune ami a tourné son film en utilisant un drone équipé d'une caméra et que l'usage d'un tel appareil, surtout au dessus d'une agglomération, est strictement prohibé par la direction de l'aviation civile, qui a retrouvé l'identité de l'adolescent en partant de sa vidéo postée sur YouTube et en a informé les autorités compétentes. Je tiens donc à offrir ici à ce jeune homme, qui est quasiment un prisonnier politique, mon total soutien. Courage camarade ! J'ai moi-même, dans des circonstances un peu différentes, été condamné de façon inique il y a quelques années pour avoir filmé Nancy (Nancy étant ma voisine d'en face, qui n'avait qu'à fermer ses rideaux).



Bienvenue à Tag-Tagga

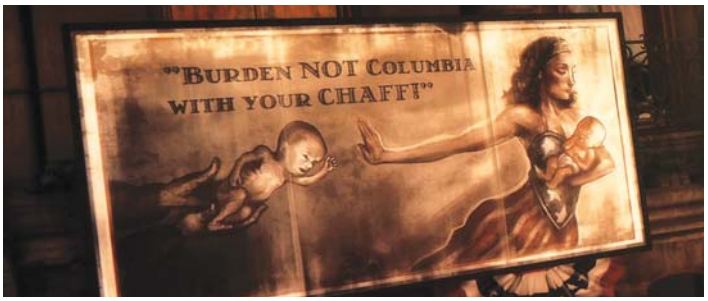
Dans un désir toujours renouvelé de se rapprocher des attentes de ses utilisateurs, Steam a décidé de nous offrir les Steam Tags. Autrement dit, la possibilité de coller de petites étiquettes numériques sur les jeux, afin que tout le monde les voie, s'en serve pour trouver plus facilement d'autres jeux qui pourraient lui plaire, et ainsi créer un monde plus beau. C'est sans compter sur l'imagination des utilisateurs de Steam qui se sont aussitôt emparé du système pour faire passer des messages profonds. À l'heure où j'écris ces lignes, un FPS méconnu sorti l'an dernier possède les tags francophones suivants : "*Nul (vraiment)*", "*Jeux pour Kévin de 9 ans*", "*Arnaque*", ou "*Passez votre chemin*". Heureusement, les Steam Tags sont encore en bêta, Valve aura tôt fait de régler tout ça.

Donne la pâpâte, donne...

Si vous deviez tenter de deviner la première revendication du soldat américain moyen, quelles seraient vos premières suggestions ? De meilleures protections contre les bombes artisanales ? La garantie de ne pas finir SDF à la fin de son contrat ? Perdu. Le troufion de l'US Army aspire depuis longtemps à l'intégration de la pizza dans les rations de combat. Comme il n'y a rien de trop beau pour ces vaillants exportateurs de liberté et de démocratie, des chercheurs militaires du Massachussetts sont parvenus à mettre au point ce Graal alimentaire : une part de pizza individuelle sous sachet hermétique, ne nécessitant pas la moindre réfrigération et pouvant se conserver jusqu'à trois ans. Une lueur d'espoir pour les dizaines de milliers de gamers qui désespèrent à l'idée d'être contraints de se lever de leur fauteuil pour aller ouvrir la porte au livreur...

Surpriiiiiise ! Irrational Games ferme ses portes. OK, c'est une surprise de merde.

Ken Levine se prépare en effet à mettre la clé du studio sous la porte, manifestement lassé par les grosses structures et probablement aussi par un *BioShock Infinite* dont le succès commercial fut amoindri par les retards et autres reports. En conséquence, une petite équipe d'une quinzaine de personnes restera aux côtés du seigneur et maître, tandis que les autres – estimés aux alentours de 200 – iront pointer au chômage en ruminant les explications officielles : "*Bien que je sois profondément fier de ce que nous avons accompli ensemble, ma passion me pousse désormais à réaliser des genres de jeux différents de ce que nous avons fait auparavant. Pour faire face aux challenges à venir, je dois recentrer mon énergie sur une plus petite équipe avec une structure plus plate et d'avantage de relations directes avec les joueurs. De bien des manières, ce sera un retour à la façon dont nous avons commencé : une petite équipe créant des jeux pour les vrais joueurs.*" Pour l'heure, nul ne sait si la licence *BioShock* survivra au pseudo-départ, étant donné que l'intéressé reste dans le giron de Take-Two pour "*mettre un terme à l'Irrational Games que l'on connaît*". Tout comme aucune piste précise n'est encore évoquée pour le futur studio, si ce n'est un premier titre qui accordera beaucoup d'importance à la rejouabilité et au scénario.



TELEX David Cage, le fondateur du studio Quantic Dream (*Heavy Rain*, *Beyond : Two Souls*...), sera le 13 mars prochain le premier développeur décoré de la Légion d'Honneur. En ce qui nous concerne, nous postulons pour le Pulitzer pour avoir relayé cette information sans faire de vanne.

Darwin Award

On connaît tous les jeux en ligne.

On connaît tous les jeux à boire et leur influence néfaste sur la santé, les mœurs et les lendemains qui chantent beaucoup trop fort dans le crâne. Eh bien, quelques génies, des Australiens, semble-t-il, ont lancé ces dernières semaines un jeu à boire en ligne, la neknomination, qui, à l'heure où nous écrivons ces lignes, en est à sa première demi-douzaine de morts en Europe. Le principe : l'individu 0 s'est filmé en train de boire d'un trait une pinte de bière australienne (autrement dit, de la pisse), avant de nommer deux camarades. Ces derniers avaient 24 heures pour produire à leur tour une vidéo sur le même principe et la poster en ligne. Comme la nature humaine a la compétition chevillée au corps, plus le temps passe, plus les candidats se lancent dans le n'importe-quoi, comme boire leur pinte à poil dans un supermarché, ou en plein ébat classé X. Comme il y en a qui n'ont pas d'imagination, ils remplacent la pinte de bière à 4 % d'alcool par deux pintes de gin à 50 %. Et ils meurent.

TELEX Ayant récemment constaté une hausse spectaculaire de la productivité de notre consœur Maria Kalash, les Canadiens de Klei Entertainment ont décidé d'agir et d'annoncer *Reign of Giants*, un futur DLC pour leur drogue dure *Don't Starve*.

Ta Mère, volume 3

Vous l'avez peut-être remarqué, *Borderlands 2* croule sous les DLC.

Alors, c'est bien beau de nous filer des rallonges, mais les joueurs, qui ne sont plus à une contradiction près, réclament déjà une suite à ce titre, sorti depuis à peine un an et demi. Heureusement, Randy Pitchford (PDG de Gearbox) a un peu plus la tête sur les épaules et explique dans une récente interview qu'il ne faudra pas être trop pressé de jouer au troisième opus. En d'autres termes, le studio n'a même pas encore commencé à rassembler ses idées autour de *Borderlands 3* et l'ami Pitchford se justifie d'une manière on ne peut plus directe : "*Je ne vais pas me foutre de vos gueules comme Valve le fait avec* Half-Life 3." Booooouum ! Clash YOLO SWAG dans ta face, Gabe !

FB fait genre

Je suis à fond pour que tout le monde puisse vivre heureux, en accord avec soi-même, sans avoir à se cacher ou à se fondre dans un rôle prédéterminé. Ne voyez nulle trace de sarcasme, pour une fois je suis super premier degré. Aussi, je ne peux que me réjouir que Facebook, principal réseau social du monde connu et inconnu, rappelons-le, offre désormais à chacun une cinquantaine de possibilités d'identifications, parmi lesquelles homme, femme, transgenre, cisgenre, intersexe, FtM, Gender fluid, Two Spirit, Gender Nonconforming et bien plus encore. Nan, sérieux, ça me fait plaisir, ne serait-ce que parce que j'aimerais bien voir la tête que vont faire les Veilleurs. Il est par ailleurs possible de choisir le pronom utilisé pour parler de vous, ce qui est bien pratique (en anglais américain seulement, en français on a tendance à confondre les marqueurs du neutre et du masculin, du coup ça va être compliqué). Cependant, j'ai du mal à profondément admirer la prise de position courageuse de Facebook sur le terrain de l'acceptation LGBT. J'ai comme un doute. Comme un goût de ciblage publicitaire qui me reste dans la bouche.

Un canon (à neige) du genre.

1990, ça fait un sacré bout, ça... La Guerre du Koweït, Jospin ministre de l'Éducation nationale, Gorbatchev prix Nobel de la Paix...

Pfiou... Pourquoi parler de 1990 ? Parce que c'est l'année de sortie de *Midwinter* sur Amiga et Atari ST. Et pourquoi parler de *Midwinter* 24 ans après ? Eh bien parce que ce jeu, mythique pour certains d'entre nous, assez vieux pour avoir connu ce gros bac à sable, titre précurseur des open worlds, va faire l'objet d'un remake. Quelques développeurs motivés se sont adjoints les services de certains membres de l'équipe de développement originelle – mais pas du créateur du jeu Mike Singleton, hélas disparu en 2012 – afin de sortir le titre à l'horizon 2015. Si vous êtes un sale jeune, sachez que *Midwinter* constituait un énorme monde enneigé dans lequel le joueur se déplaçait librement à ski, en buggy ou en deltaplane afin d'organiser la Résistance et ourdir la chute du vilain dictateur en place. Un Kickstarter sera bientôt lancé pour financer le projet. Putain de nostalgie qui va me faire craquer...

Méditation, transsubstantiation

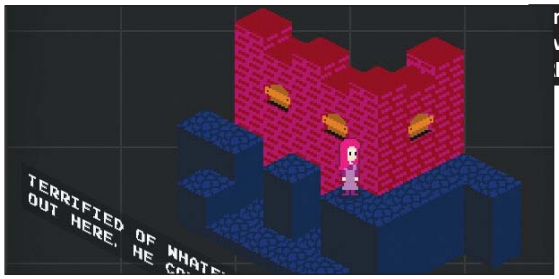
Là, c'est un peu la course. Comme dans Fort Boyard, quand toute l'équipe se dépêche pour aller chercher les pièces avant que Felindra tête de Tigre ne lance ses fauves sur nous. Oui, régulièrement on a ça, des coups de bourre. Toutes les deux semaines environ, on a douze jours de rush. Alors je suis en plein dedans. Pour tenir, il y en a qui se vengent sur la nourriture. D'autres s'adonnent au tabac. Moi j'essaie de méditer. Allongée. Dans mon lit.

PAR MARIA KALASH

Brew Or Die

L'ALCHIMISTE

J'ai vécu *Brew Or Die* comme une parabole sur ces bouclages difficiles où rien ne va, où les jeux qu'il faut tester plantent au dernier moment, où le PC crame et où Pipo et Netsabes ont un party game trop marrant à essayer au milieu du bureau et qu'il faut résister au son des rires et du bonheur. Vous êtes alchimiste. Vous avez passé des années à étudier au plus près les effets de toutes les potions des mondes connus et inconnus. Putrides, acres, fruitées, boisées... vous êtes capables de reconnaître d'un coup de narine la plus subtile des odeurs, ce qui vous renseigne instantanément sur les propriétés mystérieuses de la matière. Mais loin de vos ambitions naïves de quand vous étiez petit, vous ne concoctez pas des parfums pour Eau Jeune, non. Au lieu de ça, vous venez de vous faire endonjonter par votre Roi, qui réclame de vous un élixir de vie éternelle. Rien que ça. Et en une nuit s'il vous plaît, sinon à défaut de vie éternelle, il se contentera de la vôtre, de vie. Vous voilà donc face à votre chaudron, à une rangée de flacons vides et de potions, certaines identifiées (l'eau et le mercure), les autres pas. Vous avez à votre disposition un grimoire, un genre de décanteur à thé, un trou rempli de rats, votre nez, vos papilles gustatives, de l'eau à volonté. Et c'est parti. Le grimoire vous donne quelques recettes de base. À vous d'identifier les propriétés des potions, les mélanger, les goûter, les verser sur les rats, se méfier de leurs éventuelles mutations et recréer l'Élixir de vie. Chaque partie est unique, les potions et leurs propriétés ayant droit à un coup de dés à chaque fois que vous relancerez le jeu, et malgré une interface parfois un peu pénible, on s'amuse comme un petit condamné à mort.

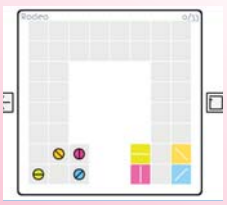


nre : Démarche expérimentale
veloppeur : Tim Ned Atton
L : *http://cpc.cx/99D*

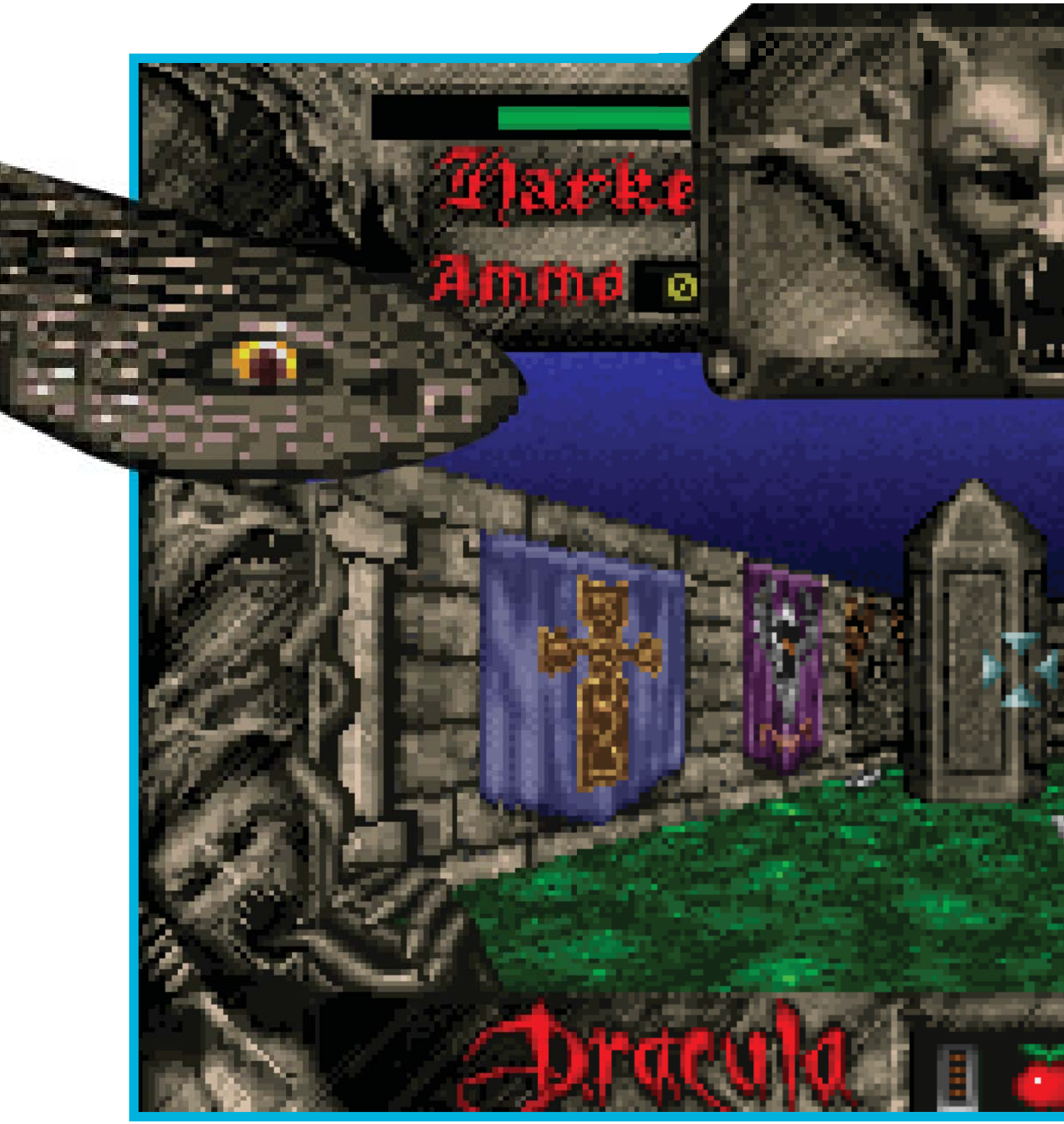
Horse Jump

AL-ADLI AR-RUMI THE GAME

Une fois que j'ai eu bien rigolé avec la mort, je me suis sentie plus forte que tout, plus forte que l'ennui, plus forte que mes limitations intellectuelles qui sont légion. On m'a appris, assez jeune, à jouer aux échecs. Seulement, comme la plupart des gens qui commencent, j'étais nulle, et je n'ai jamais su persévérer que dans les domaines où j'étais déjà fortiche. Du coup j'ai vite lâché. Et puis la semaine dernière, je me suis fait avoir par *Horse Jump*. *Horse Jump*, c'est une variation sur le thème du cavalier. Puisqu'il se déplace en forme de L, il est assez enquiquinant à prévoir, d'où le coup de la fourchette. Alors des développeurs se sont dit que ce serait une bonne idée que de le faire se balader à travers des tas d'échiquiers, histoire d'enquiquiner des joueurs. Et voilà *Horse Jump*, un joli puzzle game qui se joue entièrement à la souris et dans lequel il faut trimbaler des pions colorés, qui sont en fait des cavaliers, sur des cases colorées assorties. Daltoniens, rassurez-vous, les développeurs ont prévu un ingénieux système de petits dessins sur les pions pour le cas où les couleurs vous poseraient problème. Alors au début c'est hyper facile, on ricane et on se dit qu'en fait on pourrait bien se remettre aux échecs. Et puis, bien vite, on peine à résoudre les puzzles en respectant le nombre minimal de coups. Et on finit lamentablement en jurant sur le sadique qui a inventé le cavalier.



Genre : Échecs monomanes
Développeur : RatoLibre1 Games (Chili)
URL : *http://cpc.cx/99E*


Ammo
Dracula

↖ À tout saigneur, tout honneur (oui, bon), commençons par le Prince des Ténèbres himself, j'ai nommé Dracula ! Tiré du film de Coppola sorti en 1992, *BSD* était un jeu d'action/aventure disponible sur toutes les plateformes, sauf sur PC où l'on a hérité d'un simili-FPS moche et injouable. Impossible de trouver la moindre info sur les développeurs, nommés TAG, sinon qu'ils ont participé à un autre FPS peu engageant, *Alpha Storm*. Les deux titres ont été distribués par Psygnosis avant que le développeur ne tombe dans l'oubli.

Genre : Management rural **Développeur :** Shining Rock Software (Etats-Unis) **Éditeur :** N.C. **Config. recommandée :** Core i5 ou supérieur, 2 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** 105 Mo **Prix :** 20 euros **DRM :** Steam

Banished

C'est la fête au village

Voici un jeu qui ressemble aux reportages du JT de 13 h de TF1. Un jeu campagnard, plein de paysans et de savoir-faire ancestraux, un jeu qui sent le terroir et les sabots crottés. Écoutez le chant des oiseaux ! Les vaches qui mugissent ! Le marteau du forgeron qui sculpte le métal ! Il fait beau. La nature resplendit. Vous êtes bien. Vous êtes dans *Banished*.

PAR ACKBOO

Ils sont une quinzaine perdus dans la forêt. Cinq familles, cinq jeunes couples et leurs marmots bannis de leur village pour on ne sait quel raison. Et il va falloir leur faire passer l'hiver. *Banished* démarre presque comme un jeu de survie, avec cette bande de paumés assis sur un tas de rondins, sans même une cahute pour s'abriter. Heureusement, ces gens-là font partie de la France qui se lève tôt, celle qui n'a pas peur de couper du bois dès 5 h du mat sans même demander la nomination d'un représentant syndical. Ça tombe bien, on va les faire bosser comme des chiens jusqu'à la mort. Allons-y : après avoir installé une grange qui servira à entreposer les ressources fragiles (comme la nourriture) et une zone de stockage pour le bois et la pierre, nos forçats vont se bâtir leur propre maison sans même une pause-café. On enchaîne avec un ponton pour les pêcheurs, une cabane de chasseur dans la forêt d'à côté et un coin pour le bûcheron qui nous débitera du rondin en préparation de l'hiver. Voilà, un village *Banished* est né. Il n'y a plus qu'à faire bosser ces paysans pendant une cinquantaine d'années et Poucrave-sur-Glaviot (c'est le nom que j'ai choisi pour le hameau, je trouve ça chantant) deviendra probablement "the place to be" pour tous les culs-terreux de la région.

Objectif Baby-boom. Sur les premières années, quand le village ne dépasse pas les 50 habitants, *Banished* ressemblerait presque à un *Anno* version light. Après tout, il s'agit juste de poser quelques bâtiments pour récolter (ou transformer) des ressources et répondre aux besoins très basiques des habitants – nourriture, bois de chauffage, éventuellement des herbes pour se soigner ou des manteaux pour l'hiver. Mais sous ses apparences rustiques, *Banished* se révèle en fait être un vrai jeu de gestion très bien pensé, dont certains aspects rappellent un peu *Dwarf Fortress*. Par exemple, il emprunte au célèbre jeu en ASCII sa gestion de la population. Dans *Banished*, chaque habitant à un nom, il naît, il grandit, se marie, s'installe avec son conjoint, pond des bébés, meurt dans sa chaumière. Et c'est au joueur de ventiler cette population entre les différents métiers (pêcheur, mineur, instituteur, tavernier, prêtre...) afin de faire vivre le village. Alors au début, tout va bien, les habitants produisent des marmots à la chaîne, ce qui fait augmenter la main-d'œuvre année après année. On installe un forgeron, un tailleur, on commence à planter des champs de patates ou des pommiers, voire une petite école pour éduquer la marmaille et en faire de petits citoyens plus productifs. Jusqu'à ce que la première génération commence à mourir et laisse des emplois vacants. À partir de là, le joueur prend conscience que Banished est aussi un jeu de gestion de la pyramide des âges, dans lequel le but ultime consiste à contrôler les naissances. Pour cela, il suffit de construire (ou non) de nouvelles maisons afin que les jeunes couples, encore installés chez leurs parents, puissent s'émanciper et forniquer tranquille dans leur propre cahute.

> Du pur bac à sable campagnard, une magnifique fourmilière humaine qu'on a sans cesse envie d'améliorer

Tycoon de la patate. D'accord, un jeu de gestion économico-nataliste, dit comme ça, ça n'est pas forcément le concept le plus fun de l'année. Pourtant, lorsqu'on met le doigt dedans, *Banished* est absolument captivant. Le jeu ne laisse jamais le moindre répit au bourgmestre virtuel. Il faut toujours penser à augmenter la population, à planter de nouvelles terres, à monter ici un pâturage pour les moutons, là une mine de métal, et surtout à toujours construire plus de maisons pour que les jeunes mariés pleins d'hormones puissent y faire des tas de bébés. Du coup, il est impossible de poser la souris. C'est le syndrome bien connu des bons city builders comme *Anno* et *Sim City 4* : "*Allez, encore un bâtiment et je me couche.*" En cinq ou six heures de jeu, les trois pauvres cabanes en bois qui composaient le village de départ deviennent une vraie petite bourgade bourdonnante d'activité. Il est possible d'y suivre chaque habitant individuellement, le voir se déplacer (il y a même une option pour afficher le pathfinding) en vitesse accélérée jusqu'à son lieu de travail, puis faire son marché ou chercher un truc à bouffer. Il y a quelque chose de fascinant là-dedans, c'est une magnifique fourmilière humaine qu'on a sans cesse envie d'améliorer. Notez qu'il n'y a même pas d'objectif précis. *Banished* ne s'encombre pas de missions ou de campagne scénarisée, c'est du pur bac à sable campagnard dans lequel le joueur se fixe ses propres objectifs pour son unique village. Certains voudront le hameau le plus esthétique possible, d'autres feront la course à l'expansion démographique (j'ai poussé jusqu'à 880 citoyens et je compte bientôt dépasser les 1 000), voudront devenir un tycoon de la patate ou produiront des tombereaux de manteaux en laine afin de les troquer avec les marchands de passage. Les perfectionnistes pourront même tenter de maximiser les jauges de santé et de bonheur du village en offrant aux habitants un régime alimentaire varié et tout ce qu'il faut (église, cimetière, taverne, hôpital...) pour qu'ils se sentent bien dans leurs sabots.

Une alternative aux anxiolytiques. Surveiller des stocks de ressources, planifier un développement urbain et compter les bébés, c'est sympa, mais

L'élevage est une activité rentable sur le long terme : en achetant quelques animaux puis en les faisant se reproduire, on peut se retrouver à la tête d'un cheptel énorme au bout de quelques dizaines d'années.

Les pro-tips de Glaude le Crasseux, planteur de haricots dans Banished depuis 20 ans

- Pour débuter, prenez une carte Large et désactivez les Disasters. Décochez "Show Weather Effects" dans les options.
- À construire en premier : cinq maisons puis une cabane de Gatherer (c'est le bâtiment qui semble offrir le meilleur ratio travailleur/nourriture produite) et une cabane de Hunter côte à côte. Ensuite, coupez du bois avec vos Laborers (pas la peine d'installer un Forester si tôt) et installez un Woodcutter afin de préparer du Firewood pour le premier hiver.
- Cause de mort n° 1 pour un village : le manque de bouffe. Alors prévoyez large et surveillez les quantités produites grâce au Town Hall qui permet d'accéder à des graphiques très instructifs. Surveillez le niveau minimal de vos réserves, qui se produit généralement à la période Late Summer, juste avant que les récoltes des champs en culture ne viennent regonfler ce chiffre.
- Cause de mort n° 2 pour un village : le manque d'outils. Cela crée un cercle vicieux : sans outils, vos habitants travaillent moins bien, ce qui vous empêche de récolter des ressources pour construire de nouveaux outils chez le Blacksmith.
- Cause de mort n° 3 pour un village : le manque de Firewood. Vous pouvez facilement perdre 30 % de vos habitants lors d'un hiver rigoureux s'ils n'ont pas de bois pour se chauffer. Construisez un Woodcutter pour 60-80 habitants.
- Surveillez les distances parcourues par vos travailleurs (outils Path sur l'icône Tools and Reports en forme d'engrenage) et n'hésitez pas à construire des hameaux à proximité des bâtiments de production éloignés du centre-ville. Les travailleurs locaux s'y installeront automatiquement, ce qui réduira leur temps de trajet et améliorera leur productivité.
- Ne plantez pas de champs avant d'atteindre les 50-60 habitants. Commencez d'abord par installer au moins 6 cabanes de chasse/pêche/cueillette qui sont plus efficaces en début de partie.
- Ne perdez pas de temps à jouer en vitesse 1x. Jouez en permanence en 10x.
- Ayez toujours des Laborers à disposition, ils viendront automatiquement occuper le poste des villageois qui crèvent.
- Si vous construisez de nombreuses maisons d'habitation à l'année N, attendez-vous à une explosion des naissances (et donc des bouches à nourrir) en N+1, puis une forte augmentation de la main-d'œuvre disponible en N+12 (quand ces enfants deviendront adultes).
- Vous trouverez d'autres conseils dans notre "Guide du Débutant Banished" sur le site *BienDebuter.net*

Le centre-ville d'une bourgade de 600 habitants. Notez les maisons en pierre : des dizaines de forçats ont trimé pendant des années au fond d'une carrière pour ça.

Varier les cultures, cela fait des villages plus beaux et des habitants en meilleure santé.

Le Town Hall est un bâtiment indispensable qui donne accès à de nombreux tableaux et graphiques permettant d'anticiper les problèmes. Ici, on voit que la famine approche à grands pas.

il faut aussi que le joueur soit fier de faire défiler la caméra au-dessus de son œuvre. Et là, pas de soucis : comme tout bon city builder, *Banished* est un vrai plaisir esthétique. Regardez-moi ces photos d'écran, ces petites chaumières croquignolettes, ces champs de légumes, cette nature verdoyante, l'hiver et le blanc manteau qui recouvre les décors... Sans afficher les dernières technologies 3D à la mode, *Banished* est simplement beau. C'est étrange, la direction artistique est inexistante (tout est très "générique", les bonshommes comme les structures) et la palette de couleurs terne, mais le jeu affiche un charme terrible qui vaut bien celui d'*Anno*. Et le plaisir contemplatif n'est jamais gâché par la technique : sur un PC de joueur milieu de gamme (un petit Core i5, une petite GeForce 580), c'est du 60 fps en permanence, même lorsqu'il faut afficher un village de 150 maisonnettes et gérer le pathfinding de 800 paysans. Ajoutez-y quelques musiques d'ambiance bien reposantes, les bruits de la Nature et vous obtenez un jeu qui devrait être délivré sur ordonnance pour tous les stressés de la vie. *Banished*, c'est un peu comme un week-end à la campagne.

Mort pour des cailloux. Lorsque le jeu était encore en bêta fin 2013, je vous avais parlé de quelques petits problèmes d'équilibrage et des mystères enveloppant certains mécanismes de jeu. C'est, pour l'essentiel, du passé, *Banished* a bénéficié d'un bon coup de polish de la part de son développeur. Alors attention, *Banished* reste un city builder à la courbe d'apprentissage raide. Il pardonne beaucoup moins de choses qu'un *Anno*, par exemple. Vous allez forcément vous planter sur vos 3 ou 4 premiers villages. Vous allez enrager de voir la moitié de votre population clamser sous vos yeux à cause d'une mauvaise anticipation de leur besoin en nourriture, en outil ou en bois. Mais une fois que vous aurez identifié les pièges, le chemin vers les 1 000 habitants n'est pas si ardu que ça et il sera extrêmement gratifiant. Il reste néanmoins quelques tout petits soucis. Il arrive que des gens meurent de faim comme des débiles parce qu'ils

> Banished, c'est un peu comme un week-end à la campagne. Un jeu qui devrait être délivré sur ordonnance pour tous les stressés de la vie.

Interview : Luke Hodorowicz, le créateur solitaire de Banished

Canard PC : Vous avez codé *Banished* seul, pendant trois ans. Donc je vous imagine un peu comme un ermite à moitié fou, nu devant le PC, mal rasé, les cheveux hirsutes, qui passe toutes ses nuits à taper du C++ en fumant et en buvant de la Red Bull. Est-ce que ça a été votre style de vie pendant ces dernières années ?

Luke Hodorowicz : Non, je suis habillé assez chaudement, je me suis rasé ce matin et je travaille dans un beau bureau avec une grande baie vitrée. Ma boisson préférée, c'est une bonne tasse de thé anglais. En fait, je ne travaille probablement pas aussi dur que ce que vous imaginez. Après avoir quitté mon poste dans un gros studio de développement, je me suis promis de ne plus faire des tonnes d'heures supplémentaires. Je voulais du temps pour faire autre chose que la programmation et le jeu vidéo. Désormais, je bosse huit heures par jour et je me repose le week-end. Cela dit, j'essaye vraiment d'optimiser mon temps de travail et de faire que chaque heure soit la plus productive possible.

Est-ce que vous vous êtes dit, à un moment du développement de *Banished*, "*OK c'était une erreur, je ne vais pas être capable de faire ça tout seul*" ?

Quand j'ai commencé à travailler sur mon propre moteur, j'avais en tête un jeu totalement différent. Au bout de huit mois, j'ai décidé que celui-ci n'était simplement pas fun (NDR : c'était apparemment un jeu de zombie). J'ai alors commencé à bosser sur un nouveau prototype qui allait devenir *Banished*. À ce moment-là, oui, j'étais inquiet de ne pas pouvoir terminer le projet dans le temps que je m'étais imparti. J'ai pris un mois off, j'ai été faire de la rando en montagne pour me déstresser, puis j'ai recommencé à bosser et je n'ai plus eu aucun doute.

Vous avez réussi à faire ce dont beaucoup de gens, notamment nos lecteurs, rêvent : créer un jeu tout seul, à partir de zéro. Quelle est selon vous la chose la plus importante à savoir avant de se lancer dans une telle aventure ?

Il faut du temps, il faut de l'argent et il faut de l'expérience. Je n'aurais jamais pu faire *Banished* si j'avais eu un job à temps plein à côté. Heureusement, j'avais un petit capital, ce qui m'a permis de me consacrer à 100 % au jeu. Quand je voyais que j'étais un peu juste, j'effectuais quelques boulots en freelance pour payer les factures. L'expérience représente aussi un aspect très important. Avant de commencer *Banished* en solo, j'avais déjà participé au développement d'une quinzaine de gros jeux sur console. Je conseillerais à ceux qui veulent tenter l'aventure de sortir d'abord quelques petits jeux avant de s'embarquer dans un grand projet en solitaire.

Qu'est-ce qu'on peut espérer maintenant que *Banished* est sorti ? J'ai entendu parler de rotation des cultures, de nouveaux types de bâtiments, de nouvelles cartes... Est-ce que vous comptez rajouter encore de grosses fonctionnalités au jeu, ou juste le patcher comme il faut puis partir sur un nouveau projet ?

Je n'ai pas encore de plan précis. Bien sûr, je vais corriger les bugs et les problèmes d'incompatibilité. Je vais aussi sortir de quoi permettre à la communauté de développer facilement des mods, puis je pense programmer des versions Linux et Mac. Après, j'ai des tonnes de pistes pour développer du nouveau contenu sur *Banished*, mais j'ai aussi pas mal de nouvelles idées de jeux qui me trottent dans la tête. Je vais certainement coder quelques prototypes et voir dans quelle direction aller après ça.

se sont trop éloignés de leur maison. Par exemple, si vous envoyez vos manutentionnaires ramasser des cailloux à l'autre bout de la carte, ils crèveront probablement sur le chemin du retour... C'est idiot, mais ça n'est pas trop grave. Au-delà d'une certaine taille, perdre 2 ou 3 habitants pour cette raison n'a pas d'influence sur l'équilibre économique du patelin. Je n'ai pas non plus été capable de produire de l'alcool en quantité suffisante. Même en plantant des vergers par hectares entiers, mes tavernes semblent toujours en rade de pomme, de poire ou d'un des nombreux autres fruits sélectionnés pour la fermentation. Là aussi, rien de grave, mais j'attends un correctif ou des clarifications pour que mes habitants puissent enfin se murger à volonté.

Binge Farming. Finalement, le seul défaut majeur de *Banished*, c'est celui d'être tellement prenant qu'on peut s'en écœurer rapidement. Je vais vous dire ce qui va se passer. Vous allez acheter le jeu (à moins de 20 euros, vous auriez tort de vous priver). Vous allez y jouer comme un gros goret pendant quatre ou cinq jours, par tranche de six heures à chaque fois, sans même une pause-pipi. Vous allez bâtir votre village ultime, dépasser les 600 habitants. Vous allez être hyper fier. Puis vous poserez *Banished* dans un coin et vous n'y retoucherez plus pendant un bon bout de temps. Dans quelques semaines, vous vous rendrez compte que le jeu a été patché, qu'il y a peut-être quelques mods sympa (c'est prévu, voir notre interview du développeur ci-dessous), et vous repartirez pour un marathon économico-agricole de cinq jours. C'est mon rythme depuis que j'ai découvert le jeu en novembre dernier, et je sais que *Banished* n'est pas près de quitter le disque dur.

ackboo

Notre avis *Banished* est une excellente surprise. Son développeur solitaire a tapé en plein dans le mille en mixant à la perfection des éléments d'*Anno*, de *Dwarf Fortress* et de *The Settlers* pour créer un simulateur de village exigeant qui va enchanter les amateurs éclairés. Sous ses petites chaumières mignonnes turbine un vrai city builder hardcore qui comptabilise à l'unité près chaque oignon, chaque rondin de bois et chaque nouveau-né. Vous en aurez au minimum pour quelques dizaines d'heures à bâtir un village de carte postale et ses champs de blé parfaitement optimisés.

9

Genre : Puzzle / Plateforme / Exploration en vue subjective **Développeur / Éditeur :** Limasse Five (France)
Config. recommandée : CPU 3 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** 1 Go **Prix :** 15 euros **DRM :** Steam

NaissanceE

Un peu prématuré

"*Au commencement était le verbe.*" J'ai lu ça quelque part, au début d'un bouquin, je ne sais plus lequel, sans doute la biographie de Sasha Grey qui traîne sur le bureau de Pipomantis. Peu importe. Toujours est-il que ça résume bien le problème de *NaissanceE*.

Car *NaissanceE* a un problème, un sérieux problème. Pourtant, *NaissanceE* est beau. Plongé dans un monde étrange sans la moindre explication, le joueur incarne une mystérieuse femme nommée Lucy, qu'il va guider à travers un labyrinthe sorti des pires cauchemars du célèbre rappeur M.C. Escher. Perspectives dantesques, escaliers improbables, couloirs étroits et oppressants, la totale, dans un univers entièrement composé de blocs gris, noirs et blancs et hanté par une musique qui, à quelques fautes de goût près, ajoute encore à l'ambiance onirique et irréelle de l'ensemble. Difficile de ne pas laisser échapper un "*wow !*" admiratif (et pourtant j'ai le "*wow !*" difficile) en voyant au loin une ville gigantesque et déserte traversée par des rayons de lumière. Encore plus difficile lorsqu'on réalise, une demi-heure plus tard, que cette ville située des kilomètres en contrebas, qu'on croyait purement décorative, est en fait explorable comme le reste. Le monde de *NaissanceE* est gigantesque, magnifique, déroutant et, pourtant, cohérent.

First person walker. Et dans ce monde inouï, que fait-on ? On résout des puzzles assez simples qui, la plupart du temps, consistent à déplacer de petites sources de lumière pour faire apparaître, disparaître ou bouger des cubes. On se tape des séquences à base d'ascenseurs, de plateformes mouvantes et d'escaliers instables qui, même pour des passages façon platformer en vue subjective, sont ratées (impossible de sauter en courant, il faut relâcher Shift avant de pouvoir presser Espace), ce qui tient de l'exploit. Le reste du temps ? Ben rien. On cherche le chemin, l'unique chemin, la seule plateforme en contrebas sur laquelle on peut tomber sans se tuer, le seul tuyau accessible dans cet immense réseau d'aération. On a rarement l'impression d'être perdu. Parfois le jeu se subvertit avec adresse et on est agréablement surpris : un escalier sans fin, un cul-de-sac inattendu, du bon gros unheimlich qui tache. D'autre fois il le fait avec de gros sabots, façon *The Stanley Parable* du pauvre : un couloir qui nous indique "*cela ne mène nulle part*" et nous gratifie d'un retour bureau quand on continue à avancer, un très prétentieux "*quittez le jeu et retournez dans votre réalité*" dans l'option "quitter" du menu. Et je repense aux mots immortels de Sasha Grey. "*Au commencement était le verbe*", exactement. Même l'absurde a besoin d'une grammaire, d'une structure. Ça peut passer par les mots (*Portal*, *The Stanley Parable*), par une cohérence thématique (*The Binding of Isaac*), par un gameplay (*Journey*, *Limbo*), par n'importe quoi en fait, mais par quelque chose. Sans quoi on obtient *NaissanceE* : un jeu marquant, beau mais incohérent, ni un vrai puzzle game ni un vrai platformer, rapidement ennuyeux. Un jeu qui n'a pas compris que même pour ne rien dire, il faut avoir quelque chose à dire. Un chef-d'œuvre avorté.

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis *NaissanceE* est beau, *NaissanceE* est un jeu élégant et contemplatif, *NaissanceE* est un jeu que j'aurais voulu aimer. Malheureusement, s'il est visuellement irréprochable, il donne l'impression d'une installation artistique 3D dans laquelle un gameplay-prétexe aurait été ajouté après coup. La plupart du temps, cela ralentit juste l'exploration – c'est un peu dommage. Rarement, comme lors des séquences de plateforme, cela la rend pénible – c'est un gros gâchis.

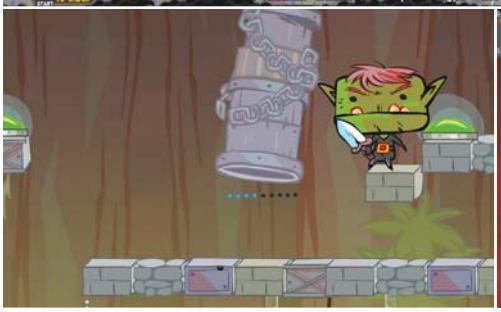
5

Genre : Plateforme / Tower-defense **Développeur :** Arkedo (France) **Éditeur :** Neko Entertainment
Config. recommandée : CPU Dual-Core, 1 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** 319 Mo **Prix :** 6 euros **DRM :** Steam

Poöf

Rox et Rocky

Vous allez me dire que *Poöf* n'est pas sérieux, qu'un jeu qui a pour héros un chien qui fait des crottes en or et saute sur la tête de trolls cartoonesques n'a pas grande importance. Faux ! Car même un titre comme *Poöf* participe au renforcement de stéréotypes culturels que les joueurs (les enfants !!!) ont déjà trop intériorisés. Ici, on joue un chien tout puissant qui protège un chat sans défense. Ouais, comme par hasard...



Le pauvre chat est d'ailleurs bien mal barré. Ligoté, rapidement affublé d'un masque en cuir et d'une gagball, il pendouille au-dessus d'un puits et crève dès qu'un ennemi le touche. Poöf le chien doit donc courir de droite à gauche pour empêcher les méchants de l'atteindre en leur sautant sur la tête et en leur balançant des couteaux à la tronche, ou bien en posant des tourelles pour défendre les coins desquels il doit s'absenter. Un mélange de plateforme et de tower-defense, donc, avec en plus des objectifs à atteindre à chaque niveau : déployer X tourrelles, faire X points, tuer X ennemis d'un certain type avec une certaine arme, maintenir un combo pendant X secondes. "Niveau" est un bien grand mot d'ailleurs puisque même si l'arène s'agrandit un peu passée la moitié du jeu, la disposition des plateformes reste identique. D'ailleurs les bonus eux aussi apparaissent toujours dans le même ordre et au même endroit. Ça a l'air chiant, hein ? Eh bien non.

Il mange des crottes de chien turbo. "*Quoi ? Tu joues à* Poöf *?*" Rapidement toute la rédac est autour de mon PC. Forcément, c'est mignon, ça attire l'œil, pendant cinq minutes. Ensuite, les gens restent pour le gameplay, pendant cinq heures. *Poöf* est très tactique. À chaque fois qu'une série de trois challenges est accomplie, le chien gagne accès à une nouvelle capacité (disponible immédiatement : un mode "ralenti", un saut en plongeon qui fait plus de dégâts...) ou à un nouvel accessoire qui apparaîtra régulièrement sous forme de bonus à ramasser. Si Poöf peut transporter autant d'objets qu'il le souhaite, il ne peut utiliser que celui ramassé en dernier, ce qui oblige à planifier ses actions. Seule option laissée au joueur dans la gestion de son inventaire, il est possible de sacrifier un objet inutile pour le convertir en crotte d'or qui ralentit les ennemis et qui, disposée intelligemment (près du chat ou à côté d'une tourelle à zone d'effet), peut faire la différence entre la vie et la mort. Là encore, il faut réfléchir : vaut-il mieux cramer ce bonus de vie ou ce couteau, qui seront peut-être utiles dans quelque temps ? La difficulté du jeu est sans cesse croissante, les différents pouvoirs permettent de plus en plus de synergies vicieuses, les défis à accomplir pour passer au niveau suivant deviennent rapidement de vrais casse-têtes, les ennemis ont chacun un mode de déplacement particulier et des capacités (ces saloperies de chiens-limaces qui mangent mes crottes !) obligeant à les approcher d'une certaine façon. Alors bon, pour la forme, on déplorera que l'arbre de compétences ne serve pas à grand-chose (à deux-trois options près, on déverrouille toujours les mêmes pouvoirs dans le même ordre) ou que certaines hitboxes soient un peu capricieuses. Ensuite, on arrêtera de se plaindre et on retournera jouer à *Poöf* pour cinq heures de plus.

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis Mélange de tower-defense et de plateforme, mignon et très bien pensé, *Poöf* donne l'impression d'être un de ces jeux "casual done right", légers et rigolos. Ce serait déjà très bien. Puis, au bout de quelques heures, quand les ennemis commencent à débouler de partout et qu'on a le choix entre une dizaine de pouvoirs très bien pensés, on réalise que *Poöf* est un petit bijou de jeu, exigeant, drôle, pointu, juste hardcore comme il faut.

8

Genre : Beat-them-all **Développeur :** WayFoward Technologies (États-Unis) **Éditeur :** Midnight City **Config. recommandée :** Dual-Core 3 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** 2 Go **Prix :** Environ 9 euros **DRM :** Steam

Double Dragon Neon

Coop' comme cochons

C'était la fin des années 80. À cette époque, on portait des couleurs fluo, des jeans troués avec des Pump et les plus stylés se pavanaient avec un bandana autour du cou. Un temps béni où je découvrais le jeu vidéo en coop' avec mon père, dans la salle d'arcade du centre commercial Rosny 2. Le jeu s'appelait *Double Dragon* et, chose incroyable, les joueurs pouvaient se cogner entre eux et disposaient d'une palette de coups qui ajoutait les coudes et la tête aux poings et pieds.

Mais aujourd'hui, tout ceci n'est qu'un lointain souvenir. Quelque chose de fugace qui vient pourtant de me sauter à la tronche, comme un vieux copain qui m'aurait reconnu sans ma coupe de cheveux à la Luke Skywalker. Ouais, *Double Dragon Neon* joue à fond sur la nostalgie et l'hommage, notamment grâce à sa bande-son impeccable qui arrange au passage quelques thèmes emblématiques, à coups de synthétiseurs et autres guitares électriques. Même constat du point de vue de la direction artistique, avec des néons fluo, des mulets, des grosses boucles de ceinture et tout ce qui peut faire suinter les années 80 dans le moindre pixel. Il ne manque alors plus qu'une histoire délicieusement pourrie à base de bromance pour arroser le tout. Comme ce scénario juste retouché ce qu'il faut pour revivre les aventures de Billy et Jimmy Lee, à la recherche de Marian qui vient d'être kidnappée par les Shadow Warriors. C'est beau. On dirait du *Ninja Terminator*.

Abobo la tête. L'hommage ne s'arrête d'ailleurs pas en si bon chemin, puisque la base du gameplay est littéralement calquée sur le *Double Dragon* de 1987. On retrouve ainsi la palette de coups classiques et toujours aussi rigides, mais aussi quelques petites finesses d'antan comme des parties de ping-pong improvisées où l'on se renvoie des ennemis à coups de latte. De quoi crier au génie, jusqu'à ce que l'on découvre que certains vilains (nouveaux comme anciens) ont bénéficié d'un coup de neuf sur leur style de combat et sont bien plus dynamiques. C'est bien, mais le jeu se retrouve alors le cul entre deux chaises et donne parfois l'impression d'être plus engourdi que ses adversaires. Bon, l'écart n'est pas non plus énorme, puisque les frangins disposent de quelques nouveautés comme la roulade, le sprint ou la possibilité de partager leur vie en se tapant dans la main. Classe et parfaitement à propos, à l'image des cassettes audio que l'on trouve un peu partout pour débloquer quelques perks et coups spéciaux. Et bien entendu, *Double Dragon Neon* est un titre qui ne se savoure qu'à deux. De préférence en local, le mode online étant plombé par un lag aléatoire. Et je pourrais aussi vous parler de toute la surpuissance de l'hommage avec les boss qui clignotent de plus en plus vite à l'approche de la mort, des petits twists de gameplay dans certains niveaux, de... nan, franchement, si vous avez connu le jeu original et que vous avez un pote sous le coude, foncez. Les hommages nostalgiques réussis sont trop rares pour que vous passiez à côté.

Kahn Lusth

Notre avis *Double Dragon Neon* est un titre qui s'adresse principalement à ceux qui ont vidé leurs poches en "Continue ?" dans les salles d'arcade. Les autres, eux, feront probablement une fixette sur la rigidité des attaques de base, tout en se plaignant comme les autres d'un mode online un peu gâché par son lag fantôme. Mais en dehors de ça, que du bon et du bien réglé pour un prix raisonnable.

8

JUSQU'À

150€

REMBOURSÉS !

Offre valable du 8 janvier 2014 au 31 mars 2014

acer Aspire | V3-772

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 €

Genre : Dungeon Crawler **Développeur :** Limbic Entertainment (Allemagne) **Éditeur :** Ubisoft **Config. recommandée :** CPU Dual-Core 2,5 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 1 Go, Un OS 64 bits serait également préférable **Download :** 8 Go **Prix :** Environ 25 euros **DRM :** Uplay (possibilité d'y ajouter Steam par-dessus, pour les plus pervers)

Might & Magic X Legacy

Donjons ou le festin de pierres

Il y a certaines choses en ce bas monde contre lesquelles il est impossible de lutter. Parmi elles, cette espèce de rémanence temporelle étrange qui fait qu'une chanson comme *Black Dog* de Led Zeppelin, même ~~massacr~~ reprise par Rihanna, sonnerait toujours délicieusement vintage et psychédélique.

PAR GUY MOQUETTE

Pire encore, elle serait en plus capable de propulser l'auditeur dans le passé, inondant son cortex d'images, sensations et autres souvenirs liés à cette chanson, tels ses longs cheveux bouclés effleurant sa nuque, ses pantalons pattes d'eph, ses diatribes sur la puissance de l'amour libre, ses injections d'antifongiques hebdomadaires... *A contrario*, un morceau de Def Leppard, même repris par Daft Punk, aura toujours l'air tarte, mais on s'égare. Le jeu vidéo n'est pas différent. Regardez ce *Might & Magic X : Legacy* : il a beau bénéficier de graphismes dont on n'aurait jamais osé rêver il y a vingt ans, avoir été développé grâce à un tas d'outils modernes et offrir un tas de petites attentions de gameplay propres à cette seconde décennie du XXIe siècle, il fait irrémédiablement vieux. Oh, je sais que ce qualificatif peut paraître péjoratif, surtout à ceux d'entre vous qui refusent de le voir accolé en dépit du bon sens et des mathématiques – allons, mettez fin à ce déni et allez me faire examiner cette prostate, hop, hop – mais il n'en est rien. Le terme est respectueux. Et en matière de souvenirs resurgissant tel un diable de sa boîte, il aura suffi de quelques minutes sur le jeu de Limbic Entertainment pour que je perde une bonne quinzaine de kilos et me retrouve à faire du trafic de disquettes 3,5" stockées dans des boîtes à chaussures à la sortie du lycée.

Si vous êtes nostalgique, cochez la case. Car c'est peu dire que *Might & Magic X - Legacy*, que l'on va abréger dès maintenant en *MMX*, merci, est old-school. Il ne se contente pas de ressortir une saga placée au congélateur depuis son dernier et calamiteux opus en 2002, ni de mettre sur notre chemin des loups qui lâchent des pièces d'armure, non, ça c'est bien trop convenu. Le old-school, il en repousse carrément les limites en dégageant à coups de pompe dans le train certaines évolutions (les avis divergent sur la nécessité de guillemets autour de ce mot) qu'a connues la série depuis sa naissance en 1986, telles que les déplacements libres ou les combats en temps réel. Si bien que, même s'il emboîte le pas à *Legend of Grimrock*, qui a remis le genre à la mode il y a deux ans, *MMX* s'en distingue en offrant, en plus d'un dungeon crawler / RPG avec déplacements case par case, du tour par tour. Comme dans le *Might & Magic V* de 1993, quoi, mais avec des transitions propres à chaque déplacement ou rotation ordonnée,

Legacy : une grosse madeleine de Proust dans le gosier des amateurs du genre

parce que bon, on est au XXIe siècle, enfin quoi. Mais avant de se lancer, il convient de se constituer sa petite équipe. S'il est possible de prendre un groupe par défaut, il est nettement plus agréable et valorisant de se bâtir un groupe sur mesure. Les plus vieux (si, si, assumez, je vous dis) regretteront de voir que depuis *M&M V*, la coterie est passée de 6 à 4 membres. Ils se consoleront avec les quatre races (humains, elfes, nains et orcs) possédant chacune trois classes uniques. Vous fatiguez pas, ça fait douze classes et 495 combinaisons différentes si vous n'aimez pas les doublons.

Vieille école buissonnière. Avant de rentrer dans les détails qui font le charme de cette madeleine de Proust (que les plus atteints pourront rendre encore plus vintage grâce aux options "pixellisation qui fait saigner les yeux" et "remettez-moi les flèches de déplacement à l'écran"), une petite précision à l'intention de ceux n'ayant aucune connaissance du genre : ses deux piliers porteurs sont les combats et le RPG. Mais concernant ce dernier, le terme est aussi justifié que l'usage qui en est fait dans le genre MMORPG. Comprenez : les feuilles de personnage, leur équipement, leurs statistiques, leurs montées en niveau, les compétences qu'ils acquièrent ou les écoles de magie qu'ils vont maîtriser. Oubliez les RPG à la *Fallout* ou *Arcanum* : *MMX* ne propose guère plus qu'une vague trame scénaristique à l'intérêt limité, sans véritables embranchements, pas de quêtes que l'on pourra régler, au choix, discrètement, brutalement ou par voie diplomatique grâce à une valeur élevée de charisme. D'ailleurs, cette statistique n'existe pas. Chaque ligne de la feuille de perso n'a qu'une seule raison d'être : déterminer si l'intéressé sera capable d'éviter le coup de patte de manticore qui lui arrive dans les molaires, de placer un coup de masse entre les yeux d'un cyclope ou si le loup qui va encaisser sa boule de feu sera tartare ou cuit à cœur au prochain tour. On n'y trouve pas plus de PNJ profond. Les plus bavards auront quatre lignes de dialogue et leur existence dans cet univers brut de Medfan (dans lequel, en raison de l'exploitation de la licence détenue par Ubisoft, les habitués de *Heroes of Might & Magic* seront comme des poissons dans l'eau) n'est justifiée que par les objets qu'il aura à vous vendre ou la quête à vous confier.

Ne donnez pas à l'arc. Vous savez quoi ? Ce n'est pas grave. Avec *Legacy*, on n'est pas là pour ça. Notre groupe de quatre aventuriers n'est là que pour une seule

Seigneur Kilburn
Alors que la Péninsule d'Agyn était en proie au trouble, l'Impératrice fut stupéfaite d'apprendre qu'aucune carte récente de Karthal et de ses environs n'était consignée dans les bibliothèques de Fond Faucon. Elle m'a dépêché sur place pour tracer de nouvelles cartes. J'ai passé ces derniers mois à écumer la région, prenant des notes et dessinant des esquisses.

Jon Morgan
De mystérieux Elfes Noirs qui profanent des autels anciens et qui parlent par énigmes, des Esprits Élémentaires supérieurs qui se manifestent dans le plan matériel... Cette Péninsule devient chaque jour plus étrange. Merci pour ces informations, chers amis, même si la situation est aussi embrouillée qu'avant, si ce n'est plus. Vous méritez malgré tout une récompense.

chose : arpenter des centaines de kilomètres de donjons, cavernes, plaines et forêts, distribuer des dizaines de milliers de baffes et de sorts vicelards, s'en prendre autant si ce n'est plus, se rouler dans le loot comme un goret dans sa propre fange. Et tout cela, vous l'avez compris, au tour par tour. Un déplacement (en avant ou sur le côté) compte comme une unité de temps, au cours de laquelle les ennemis "engagés" peuvent également agir. Chaque personnage dispose d'une action à chaque tour : attaquer, lancer un sort, utiliser une compétence ou un objet de l'inventaire (le plus souvent une potion pour refaire les niveaux des inévitables jauges de vie et de mana) ou se mettre en position défensive. À côté de cela, il y a des choses qui fonctionnent moins bien comme le combat à distance. Compte tenu de l'impossibilité de se déplacer quand un ennemi se trouve dans une case adjacente et de tirer sur des ennemis ne se trouvant pas pile dans l'axe du groupe, cet aspect relève à peine du préliminaire. Une simple occasion d'entamer une barre de vie avant le contact, où les arcs et arbalètes, contrairement aux sorts, perdent singulièrement de leur efficacité. Résultat : les classes d'attaque à distance sont rapidement reconverties. Dans mon propre groupe, Pipomantis, l'éclaireur nain bourru, a rapidement pris goût au combat à deux armes et allègrement investi ses économies dans une paire de haches sans chercher à remplacer sa vieille arbalète.

Quelques conseils en vrac pour bien débuter

- Au moment de choisir le niveau de difficulté, ne soyez pas trop gourmand : optez pour le mode "guerrier" à la seule condition d'être déjà initié aux jeux du genre, le mode "aventurier" représentant un challenge plus qu'honorable.
- En composant votre groupe, si vous voulez jouer la carte de la complémentarité, surveillez quelles compétences et écoles de magie dans lesquelles les joueurs pourront *in fine* passer au moins maîtres.
- Spécialisez au plus vite vos personnages, qu'ils soient prêts à suivre les formations "expert" dès que possible.
- Apprenez rapidement le sort d'identification.
- La touche F5 (sauvegarde rapide) n'est pas sale. N'hésitez pas à l'enfoncer régulièrement.
- Les statues, gemmes et autres pourvoyeurs de bénédictions en tout genre se réinitialisent tous les jours. De petits détours avant d'attaquer un gros donjon ou visiter une grotte dangereuse peuvent vous faciliter la tâche.
- Ne faites jamais avancer un groupe amoché. Servez-vous des potions les plus faibles – et moins chères – pour refaire les niveaux et réapprovisionnez régulièrement le groupe en rations pour bivouaquer. Oui, on peut bivouaquer dans un couloir de donjon, il est où le problème ?
- Servez-vous du système d'annotation de la carte pour marquer l'emplacement de sources de bénédictions, d'entraîneurs et de passages temporairement bloqués.
- Référez-vous au bestiaire. À massacrer une espèce à la chaîne, vous pourrez y découvrir de précieuses informations sur ses attaques et, plus important, ses résistances et faiblesses vis-à-vis des différentes écoles de magie.
- Sortez votre mage en carton du coma avant d'achever cet enfoiré de Dragon d'Ombre : un personnage mort ou inconscient ne gagne pas d'xp.

Arrête ton Ishar. Cette réserve faite, les bastons de *MMX* fonctionnent plutôt bien. En tout cas, leur difficulté globale oblige le joueur à se creuser un minimum la tête. Pour organiser son groupe de manière à le rendre complémentaire, d'abord. Puis, une fois en face des ennemis, pour mettre au point des tactiques efficaces incluant, typiquement, la gestion d'aggro, les valeurs d'armure et d'esquive du volontaire désigné

Might & Magic V : Darkside of Xeen, *l'opus dont* Legacy *est le véritable descendant direct.*

pour jouer les aimants à baffe, les valeurs de dégâts, les buffs/debuffs, les résistances, etc. Un petit exemple avec ce gigantesque élémentaire de terre qui a marqué tous les joueurs ayant achevé l'acte 1 (et quand je dis marqué, je parle évidemment de bleus partout sur le corps). Capable de massacrer en un coup n'importe quel membre du groupe à l'exception de Kahn Lusth, le fier croisé en armure lourde à grande gueule planqué derrière la porte de coffre-fort qu'il appelle bouclier. Il me fallait mettre un plan B chaque fois que le "taunt" de ce dernier échouait afin de soit dissiper les dégâts à venir, soit faire passer son tour à l'affreux, tout en veillant à ce que les deux lanceurs de sorts se montrent toujours prêts à réagir en ne tombant jamais à court de mana (ni dans le coma, ni raide mort, tant qu'à faire). On planifie, on observe, on s'adapte devant les échecs ou les résistances inattendues, on souffre, mais quand la victoire se trouve au bout d'un combat qui a toujours paru désespéré, c'est un sacré pied.

Bouchon de campagne. Pour être parfaitement honnête, si les deux mamelles de *MMX* sont les combats et la gestion de son groupe, il existe également une petite, mais notable composante d'exploration. Car même si on en compte beaucoup, l'univers n'est pas exclusivement composé de donjons-torches-coffre-porte-monstre-piège-passages-secrets (qui nagent en plein programme de figures imposées, pour le coup). Il y a des villes comptant quelques PNJ, parmi lesquels des mercenaires dont il est possible de s'adjoindre les services (cuistot qui file un buff après chaque phase de repos, chasseur qui détecte les monstres de plus loin, négociateur qui permet d'obtenir de meilleurs prix chez le marchand...) et des environnements plus vastes, comme des plaines, dans ce monde qui se veut ouvert. Enfin, ce n'est pas *Skyrim* non plus. Disons semi-ouvert car certaines zones sont artificiellement bloquées. Une bénédiction nécessaire, un garde qui bloque le passage d'un pont (alors que bon, des plus balaises que lui, on en a trucidé par bottes de douze dans le donjon précédent) ne sont que des exemples de bouchons que l'évolution dans la quête principale permet de faire sauter. Mais on est globalement libre de se balader tout de même. Et puis, un génocide n'est jamais perdu, puisqu'il n'existe aucun respawn, ce qui fait qu'une zone nettoyée le reste à tout jamais.

Plein la goule. Par conséquent, on explore, on vide quelques coffres négligemment laissés dans la nature, on découvre l'existence d'une grotte, on en ressort la gueule en sang en se disant que ouais, bon, d'accord, on reviendra dans quelques niveaux et on va voir ce qu'on va voir. Oui, car dans *MMX*, il n'existe pas d'autoleveling, pas plus qu'il n'y a d'indication sur l'écart théorique entre le niveau de notre groupe et la faune qui se terre derrière la porte de tel donjon ou les broussailles de telle forêt. Comme les possibilités de fuite sont inexistantes, l'expérimentation se conclut souvent par un bain de sang et une recharge de la dernière sauvegarde. Un apprentissage par l'erreur qui peut gonfler. Si, si, je comprends, moi-même j'ai cédé et postillonné quelques insultes en direction de mon écran. Mais avec le temps, et un peu de recul, j'en viens à me dire qu'au-delà de participer au charme du genre, c'est une mécanique de gameplay : la capacité d'un adversaire à concasser notre tank en trois tours, la puissance chiffrée de ses coups, notre capacité à entamer sa barre de vie à ce moment permet de jauger l'écart qui nous sépare d'une potentielle victoire. Et donc de pouvoir estimer quand notre groupe pourra revenir et tenter à nouveau sa chance.

Rame de rétro. Alors, est-ce à dire qu'il n'y a que des compliments à adresser à ce revival du dungeon crawler ? Malheureusement, non. J'ai beau éprouver une énorme sympathie pour le travail réalisé par ses développeurs allemands, on ne va pas tirer notre chapeau à la partie technique. La partie sonore est, au mieux, oubliable tandis que les graphismes sont plutôt vilains. Une tare qu'on lui pardonnerait plus volontiers si le framerate était moins souffreteux et les longs chargements entre les zones plus courts. Du côté de l'interface, quelques efforts auraient également été bienvenus : si les dix raccourcis par tête suffisent au début, de pénibles allers-retours vers le livre de sorts et de compétences deviennent inévitables à mesure que l'éventail de capacités des héros s'étoffe. Quant à l'absence de respawn, elle conduit certes à une saine impossibilité de grinder de l'expérience. Mais, revers de la médaille, elle amène également souvent le joueur à errer, cherchant désespérément la zone de la carte qui sera la plus adaptée à son niveau du moment. Là où certains l'accepteront comme un élément de gameplay, d'autres y verront, et on peut les comprendre, une inutile frustration. Additionnées au style résolument old-school de *MMX*, ces tares mises bout à bout peuvent rebuter. Mais avec son vaste contenu (une bonne cinquantaine d'heures pour en venir à bout), sa difficulté relevée, la variété des groupes possibles et la portée tactique de ses combats, *Might & Magic X - Legacy* ne se contente pas de fourrer une grosse madeleine dans le gosier des amateurs du genre : il lave carrément l'honneur de la saga souillé douze ans plus tôt.

Guy Moquette

Notre avis *Might & Magic X* est un peu comme un fromage corse : ceux qui n'auront pas vomi à la première bouchée auront peut-être la chance de (re)découvrir les saveurs d'un dungeon crawler à l'ancienne. Une recette à base de patience, de combats tactiques et de fessées cul nu avec une pelle. Cela ne signifie pas qu'on lui pardonne aveuglément tous ses défauts. Mais pour un titre qui joue autant la carte du passé, on se surprend à espérer, pour lui et le genre qu'il représente, un avenir radieux.

7

Genre : Piou piou piou **Développeur / Éditeur :** Ragequit Corporation (France) **Config. recommandée :** CPU 2,5 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique Directx 10 **Download :** 1,2 Go **Prix :** 22,99 euros **DRM :** Steam

Strike Vector

Vol au-dessus d'un nid de casse-cous

Ça y est, j'y suis enfin, après avoir attendu presque toute ma vie, je suis enfin pilote de vector ! Maman regarde-moi, ton fils a réussi, il slalome maintenant à toute vitesse entre les missiles adverses et fond sur ses proies tel un aigle de métal ! Oui ! J'y suis arrivé, je peux maintenant fièrement arborer **bip bip bip bip*. Hein, quoi ? "Bip bip" ? Mais ça serait pas le bruit d'un missile qui se verrouill- **BOOM**.

Les quelques lignes ci-dessus résument assez bien les premières parties de *Strike Vector*. Développé par les Français de Ragequit Corporation, le titre se veut un "*Brutal Aerial FPS*", enfant contre-nature mais somme toute adorable de *Crimson Skies* et *Quake III*. Imaginez un jeu de dogfights aériens où il est possible d'alterner deux modes de vol, à la façon de *Strike Suit Zero*. Le mode "Jet" permet d'atteindre des vitesses phénoménales pour engager ou fuir l'adversaire. Puis, d'une simple pression sur Espace, on enclenche le mode "Hover", ralentissant drastiquement le vaisseau, transformant alors le jeu en FPS avec Ironsight, strafe et tout le tralala. Avant chaque partie (et même chaque respawn), le joueur peut accéder à son garage pour changer son loadout. Deux armes allant de la gatling aux missiles à tête chercheuse en passant par le canon plasma qui agit comme un railgun, une capacité active à cooldown et une capacité passive, permettant de se tailler un vector sur mesure pour la baston. Au niveau des sensations, le titre oscille entre le jouissif et le très décevant. Foncer à tout berzingue entre les structures complexes de chaque map pour s'arrêter d'un coup et passer en Hover le temps d'allumer un adversaire puis réenclencher le Jet pour fuir comme un dératé, a quelque chose d'extrêmement satisfaisant. La maniabilité très arcade du titre y est pour beaucoup et même si j'ai passé toutes mes premières parties à me crasher comme un imbécile un peu partout, j'ai très vite appris à jouer entre le Jet et le Hover pour limiter la casse.

Piège à grande vitesse. Malheureusement, *Strike Vector* n'est pas exempt de défauts. Le feeling des armes ne répond pas toujours et il est quand même sacrément dommage d'enchaîner les moments de bravoure dans le vaisseau pour finir par faire "*piou piou piou*" avec une arme un peu pourrie. Dans le même ordre d'idées, je comprends tout à fait pourquoi les développeurs ont refusé de passer de la musique pendant les combats, mais ça crée quelques moments de flottement peu agréables, des cassures de rythme qui n'ont pas grand-chose à faire dans un titre aussi frénétique. C'est d'autant plus dommage que le jeu fonctionne très bien et se permet même quelques petites audaces, telles la possibilité de tuer un adversaire en dirigeant sa carlingue en flammes dessus quand on crève, ou encore le mode Bounty Hunter. En marge des combats classiques et autres guerres de territoire, ce Bounty Hunter est un deathmatch où les trois meilleurs joueurs ont une prime sur leur tête. Si vous les tuez, vous devenez le joueur le plus "cher", ciblé par tous les autres. Intéressant et amusant, ce mode ajoute du piment aux escarmouches. Ce qui serait parfait si *Strike Vector* n'était pas encore criblé de problèmes de serveur. Vous pensiez rejoindre une partie de Bounty Hunter avec 10 joueurs ? Eh bien non, voilà un team deathmatch dans une autre map, et vous êtes seul. Dommage que ce *Strike Vector* n'ait pas un poil plus d'ambition, de pêche et de contenu (peu de pouvoirs et de maps pour le moment) mais avec sa courbe d'apprentissage démoniaque et son maniement fantastique, il pourrait déjà bien conquérir les fans de *Cowboy Bebop* ou de *Battlestar Galactica* qui nous lisent.

Pipomantis

Notre avis Aussi extatique et frénétique qu'il peut être frustrant et mal foutu, *Strike Vector* est un objet particulièrement attachant. On peste d'abord contre ses quelques défauts, mais c'est pour mieux revenir faire une partie de temps en temps. Et, bien que les développeurs aient annoncé que tous les DLC seraient gratuits, il faut noter que le jeu coûte quand même plus de 20 euros.

7

ULTRA-FIN, TACTILE, DESIGN ET PERFORMANT...

SOYEZ PRÊT À REDÉFINIR LES USAGES DE L'INFORMATIQUE MOBILE

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

HIGH-TECH **EXPERIENCE**

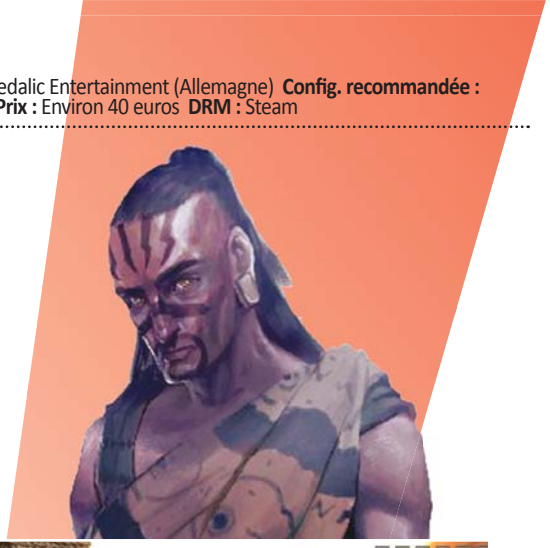
Prix affichés TTC hors frais de port et incluant l'éco-participation. Offre dans la limite des stocks disponibles. Pour plus de détails, connaître les disponibilités et prix en temps réel, consultez les fiches produits sur notre site. Toutes les marques citées appartiennent à leurs détenteurs respectifs.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

Genre : Stratégie au tour par tour. Un peu de RPG aussi. Il paraît. **Développeur / Éditeur :** Daedalic Entertainment (Allemagne) **Config. recommandée :** Dual-Core 2,5 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique de moins de trois ans **Download :** 15 Go **Prix :** Environ 40 euros **DRM :** Steam

Blackguards

Un Œil Noir me regarde

Imaginez que quelqu'un que vous aimez bien, dont les qualités et le talent sont indiscutables, s'essaye à un nouveau truc et se plante. En être humain pas totalement tordu et immoral, vous allez tenter de pointer ce qui ne va pas, mais sans taper trop fort pour ne pas le décourager, pas vrai ?



C'est exactement ce que je vais m'atteler à faire en vous parlant ici de *Blackguards*. Car outre la sympathie que j'éprouve pour la licence *L'Œil Noir* – mon premier jeu de rôles papier, permettez-moi d'écraser une petite larmichette –, j'ai un profond respect pour Daedalic. Mais j'ai eu beau noter consciencieusement sur mon petit carnet les bonnes idées que les développeurs allemands y ont intégrées, leur première tentative de RPG/stratégie tour par tour m'a rapidement barbé. *Blackguards*, c'est d'abord une histoire. Pas transcendante d'originalité. Une accusation de meurtre sur une princesse, un héros qui clame son innocence (vous) et s'échappe de prison en compagnie de deux compagnons d'infortune et... Et je ne vous en dis pas plus, car si, en plus de n'être pas franchement excitant je vous dévoile les coulisses du scénario, il ne vous restera plus grand-chose si vous décidez de tenter le coup un jour de soldes Steam. Mais *Blackguards*, c'est aussi, et surtout, des combats. En réalité, *BG* – qui ne porte pas bien son acronyme – n'est qu'une longue succession d'arènes accueillant des affrontements au tour par tour. Des hexagones, des probabilités de toucher, des coups spéciaux, des sorts... Malgré une possibilité, finalement assez anecdotique, d'exploiter le terrain et certains éléments du décor, c'est du grand classique. Mais on y relève quelques bonnes initiatives comme la prise en considération des gabarits des corps et des armes (permettant par exemple de filer des coups de lance à deux hexagones par-dessus l'épaule d'un nain), une difficulté relevée, une durée de vie très honorable ou encore des feuilles de personnage à la profondeur impressionnante.

Combats résille. Oui, des bonnes idées, il y en a quelques-unes dans *Blackguards*. Suffisamment pour faire oublier ses vilains graphismes qui piquent les yeux. Le souci, c'est qu'il en aurait fallu deux fois plus pour lui pardonner ses errances. D'abord, s'ils ne sont pas désagréables, les combats traînent salement en longueur. Mais surtout, la composante RPG n'est qu'à peine esquissée et le scénario du jeu de Daedalic s'ancre sur des rails, plus solidement qu'une bernique sur son rocher (pardon, on ne s'affranchit pas comme cela de ses origines bretonnes). Tout juste la narration permettra-t-elle, entre les répliques de protagonistes à peine moins caricaturaux qu'une imitation de Michel Leeb, d'emprunter quelques rares embranchements, ou de choisir d'accomplir ou pas des quêtes secondaires. Et tout ceci sur une carte dont les couloirs feraient passer les plus moisis *Livres dont vous êtes le héros* de ma jeunesse pour d'ébouriffants open worlds. Au début, on se prête à l'exercice de bonne grâce. Mais rapidement, *Blackguards* devient plus roboratif à chaque bouchée. Un peu comme un sandwich au pain. Si, pour le prochain coup, Daedalic rajoute un peu de garniture et ne vend pas, comme c'est le cas de celui-ci, son casse-croûte au prix de l'omelette aux truffes, je pourrais être client.

Guy Moquette

Notre avis Par ses mécanismes et ses feuilles de personnages très complètes, *Blackguards* possède un système de combats qui peut tenir la route. Mais le jeu de Daedalic ne propose rien, à côté, pour donner envie de s'y investir. Sa narration fainéante, linéaire, bourrée de clichés et de personnages horripilants tente maladroitement de faire croire à l'existence d'un RPG derrière les insipides successions de bastons.

5

Synology® DS214se ★★★★★

UN CLOUD PRIVÉ À PETIT BUDGET !

FAIBLE CONSOMMATION ÉNERGÉTIQUE

- 2 baies (capacité max. 8 To)
- Processeur **800 MHz**
- **256 Mo** RAM **DDR3**

Configuration & gestion simplifiées EZ

Certification DLNA dlna CERTIFIED

DiskStation Manager 4.3

Profitez d'une plateforme multimédia complète

144€95

PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR

fevad FAVOR'I 2013 MEILLEUR SITE E-COMMERCE PRIX DES INTERNAUTES OR

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.

Genre : Plateforme tentaculaire **Développeur / Éditeur :** Young Horses (États-Unis) **Config. recommandée :** CPU 2,8 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 1 Go, DirectX 9 **Langue :** Anglais **Download :** 2,3 Go **Prix :** 13,99 euros **DRM :** Steam (pas de DRM sur le site du développeur)

Octodad : Dadliest Catch

Papa Poulpe

Le saviez-vous ? Avant d'être un élément indispensable de toute œuvre pornographique japonaise, le poulpe est un animal marin ! Venant du grec *polypous* signifiant "plusieurs pieds", le poulpe est un type de céphalopode, des invertébrés marins dotés de huit à dix tentacules. À noter que malgré son apparence sympathique, pour ne pas dire débonnaire, il est doté de mandibules très puissantes pouvant déchiqueter des crustacés en toute tranquillité pour son quatre-heures.

L'histoire d'*Octodad* est assez particulière. À la base, il s'agit d'un projet étudiant développé pour l'Independant Gaming Festival de 2011. Ayant très vite bénéficié d'une certaine célébrité, le jeu est devenu un incontournable de la scène alternative, porté aux nues sur la plupart des sites dédiés et représentant à lui seul la "fraîcheur" pouvant être apportée par les indé'. Du coup, une partie des développeurs ont flairé le filon et monté leur propre boîte, Young Horses, pour se mettre à plancher sur une version complète du jeu. Forts d'un kickstarter finançant leur projet à hauteur de 24 320 dollars (sur les 20 000 initialement demandés), les loulous ont pu s'atteler à la tâche et accoucher, deux ans et demi plus tard, de ce *Octodad : Dadliest Catch*. Il s'agit, de l'avis même de ses créateurs, d'une "*histoire de destruction, de tromperie et de paternité*". Dans les faits, vous incarnez donc Octodad, un père de famille bien sous tous rapports, vivant une idylle avec sa femme et ses enfants depuis des années. Manque de bol, ce mari modèle est un poulpe et personne ne le sait. Ni sa femme, ni ses gosses, personne. Votre but, joueur, sera d'aider Octodad à vivre sa vie de famille sans encombres et à rester incognito tout en subvenant aux besoins des siens.

Anti-seiche. Malheureusement, qu'il s'agisse d'aller faire des courses, servir le petit-déjeuner ou emmener vos enfants à l'Aquarium, rien ne sera vraiment simple. "*Pourquoi ?*", me demandez-vous, les yeux embués et la lèvre inférieure tremblotante. PARCE QUE C'EST UN PUTAIN DE POULPE EN COSTARD et que les développeurs ont axé la majeure partie du jeu sur une maniabilité atroce, jusqu'à ce qu'elle en devienne comique. En effet, comme vous dirigez un mollusque essayant de paraître humain, les contrôles sont complètement absurdes. Avec le stick gauche, vous dirigez l'un de vos bras dans l'espace pendant que vous ajustez sa hauteur avec le stick droit. Pour marcher, c'est encore une autre paire de manches puisqu'il faut appuyer sur les gâchettes gauche et droite pour lever les jambes respectives, tout en les déplaçant avec le stick gauche. Autant dire que le résultat est atroce, imbitable, nul et absolument hilarant. Bien évidemment, la plus simple des tâches à accomplir, qu'il s'agisse de se faire un café ou de tondre la pelouse, prend très vite des proportions cataclysmiques. Impossible de mettre sa cravate sans exploser le miroir de la salle de bain ou de servir un hamburger à ses enfants sans faire tomber la bouffe par terre et gifler un

des marmots par erreur. C'est bien entendu un choix de la part des développeurs et ça s'avère particulièrement jouissif au début du jeu. Le moindre geste est prétexte à des meubles cassés, des enfants tristes, et un bordel monstre à l'écran. Mais c'est pas de ma faute, sérieusement, qui met des peaux de banane partout dans cette foutue ville, sans rire ?

Snap, Kraken, Pop ! Vous l'avez compris (ou alors soit vous êtes des imbéciles, soit je ne suis vraiment pas clair), *Octodad* est un jeu à pleurer de rire. Chaque seconde de gameplay est une ode au n'importe-quoi, comme ces collections de glitches débiles dans les jeux où des personnages se mettent à se contorsionner dans tous les sens en dépit des règles élémentaires d'anatomie. Et, histoire de continuer à vous faire rire pendant les cinématiques, l'écriture est au diapason. Les dialogues tombent juste, on trouve des dizaines de références rigolotes aux autres développeurs indé' et les échanges entre Octodad et sa femme, mélanges de voix anglaises et de "*blub blub blop blob*" à peine sous-titrés, sont tout bonnement géniaux. Le titre se permet même parfois d'être touchant, notamment via le personnage de la femme d'Octodad, essayant de mieux comprendre son mari et ses secrets, sans savoir que c'est en fait un invertébré qui partage son toit. Drôle, finement écrit, tellement absurde qu'il en devient génial, *Octodad* serait-il le jeu parfait ? Bien sûr que non, la note vous a déjà sauté aux yeux et vous savez pertinemment qu'il y a baleine sous gravillon pour que j'encense le titre à ce point et qu'il finisse par se prendre un pauvre 6. Eh bien, vous me voyez désolé de vous apprendre qu'en effet, ce n'est sans doute pas la petite perle indé' de folie que tout le monde encense ici et là. Et j'en suis le premier navré.

Pour l'attendrir, faut taper dessus. Une fois passé l'émerveillement devant l'univers foutraque du jeu et les crises de rire quand on essaie de couper du bois pour la cheminée dans la peau d'un octopode, le vernis du jeu s'effrite peu à peu. Assez répétitif (il faut généralement aller récupérer des objets en évitant plein de peaux de banane ou en passant dans des conduits d'aération), le titre devient carrément pénible lorsqu'il force le joueur à prendre part à des mini-jeux un peu trop mal foutus ou des passages atroces. Je suis encore en train de me demander qui est l'imbécile heureux qui s'est dit que "*ah ben ça serait super drôle de faire des séquences d'infiltration ultra-punitives avec une maniabilité dégueulasse*" pour le pendre par les parties reproductrices. Parce que, certes, *Octodad* est hilarant pendant sa première heure mais quand on a compris le principe de gameplay et que chaque mission devient une corvée juste parce qu'elle est mal foutue, ça devient beaucoup moins drôle. Au moins, la déception ne dure pas trop longtemps puisque la fin du jeu arrive au bout de deux heures, bazardée avec un boss raté et un dénouement particulièrement bizarre. Alors bon, on peut essayer de se consoler avec les niveaux et épreuves disponibles sur le Steam Workshop, mais ça fait quand même pas bézef, comme dit ma tante auvergnate. Quel triste, terrible crève-cœur.

Pipomantis

Notre avis Pour tout vous dire, ça me peine de mettre une telle note à *Octodad*, moi qui le suivais depuis le début avec l'enthousiasme d'un enfant de 4 ans. Malheureusement, la gaudriole se transforme en déception et la blague ne dure que deux petites, minuscules heures parfois plus pénibles que drôles. Et je vous jure, ça me rend aussi triste que vous.

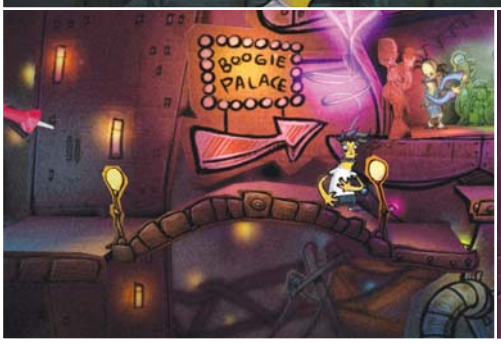
6

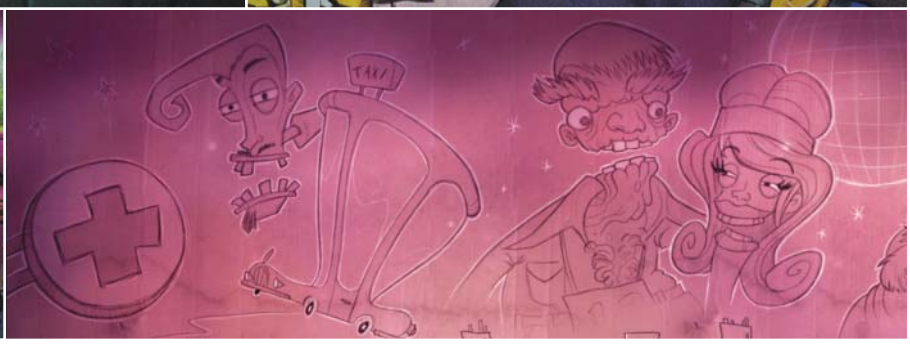
Genre : Plateforme / Puzzle **Développeur :** Zoink! **Éditeur :** Ripstone **Config. recommandée :** CPU 2 GHz, 2 Go de RAM, une carte graphique aux fraises suffit **Download :** 680 Mo **Prix :** Environ 14 euros **DRM :** Steam

Stick It To The Man

Sticker avec les doigts

Quand j'étais gamine, j'adorais les autocollants. Il faut dire que c'était la fin des années 1980, alors je vivais une époque bénie. Mais ils me plongeaient malgré moi dans une angoisse profonde. Jamais je n'osais les coller. Le côté définitif de l'acte me retenait. Et ils terminaient, des mois après leur acquisition, tout cornés, dans une poubelle.





Stick It To The Man m'a réconciliée avec les autocollants. Ray est un homme tout ce qu'il y a de plus normal, en papier et en 2D, qui mène une vie paisible dans une ville de carton, avec sa copine Arlene. Quand, par une nuit d'orage, Ray rentre chez lui et reçoit sur le coinstot du ciboulot le chargement top secret d'un avion furtif. Quand il reprend ses esprits, une main collante lui sort du crâne, lui permettant de s'accrocher aux punaises qui ornent les façades, mais surtout de lire, et même d'attraper, les pensées de ses contemporains. Sous forme de, devinez quoi, bravo, d'autocollants. Évidemment, Ray se retrouve assez vite dans la mélasse. Tout le monde le prend pour un fou, y compris sa chère Arlene. Une bande d'agents secrets aux gros bras a l'air de penser qu'il leur a piqué quelque chose. Et voilà comment notre héros se retrouve à battre la ville, la forêt, la campagne et l'hôpital psychiatrique, à la recherche de son bonheur perdu. Le principal boulot de Ray est d'aller lire les pensées de tout le monde, même si ça ne sert à rien, au cas où. Parfois, il récupérera un autocollant, qu'il pourra coller dans les mains ou dans l'esprit de quelqu'un d'autre, ce qui aura, ou non, un effet dans sa quête. Il vous faudra par exemple transformer une baleine échouée en moyen de transport, ce qui impliquera de la recoudre et de la gonfler d'air.

Plate plateforme. L'autre grande composante du jeu, et pas la plus agréable, c'est la plateforme. Ray se manie très bien au clavier/souris (encore que les développeurs auraient pu nous gratifier de la possibilité de réattribuer les touches), pour ça pas de problème. Mais une physique mollasse conjuguée à des gardes et infirmières surinvestis de leur mission (nous pourrir la vie) rend l'expérience passable au mieux, parfois franchement agaçante. Il y a bien quelques trucs rigolos à faire, comme aller lire dans l'esprit d'un garde qu'il vous recherche, récupérer un autocollant de votre visage et le coller sur le visage de son copain. Mais ce sont toujours les deux-trois mêmes mécaniques qui reviennent et l'on finit par s'enquiquiner dans ces passages d'action. C'est bien dommage que les puzzles, sympathiques au demeurant, n'aient pas bénéficié d'un poil plus de profondeur, au détriment de ces séquences de courses-poursuites pas très intéressantes.

Copié collé. Mais pour le reste, on est plutôt dans le bien. La direction artistique est inoubliable et installe un univers crado et un peu malsain à souhait, à l'image des personnages tous plus tordus les uns que les autres. Et on en croise des paquets, des personnages secondaires : tous ont un petit cerveau qui bat, à explorer. Et des tas de pensées. De tromperies, de parents morts, de tortures quotidiennes, de problèmes existentiels. À tel point que, et c'est là l'autre faiblesse du jeu, on a, au bout d'un moment, le sentiment d'enchaîner les anecdotes, les historiettes et les potins, de les effleurer, pour les oublier aussitôt.

Maria Kalash

Notre avis *Stick It To The Man* fourmille de bonnes idées, de personnages forts, de vannes et de drames. Mais il en a tellement que l'on finit par s'y perdre, par se laisser noyer sous la masse. Et c'est un peu dommage.

7

VOS PROUESSES SPORTIVES MÉRITENT D'ÊTRE PARTAGÉES EN FULL HD

14 ACCESSOIRES FOURNIS

CAMÉRA SPORTIVE

Touch C1

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

189€95

Avis client : ★★★★★

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

PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR

fevad FAVOR'I 2013 MEILLEUR SITE E-COMMERCE PRIX DES INTERNAUTES OR

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.

Genre : Aventure / Point & Click **Développeurs :** Irresponsible Games (États-Unis) et Daedalic Entertainment (Allemagne) **Éditeur :** Daedalic Entertainment **Config. recommandée :** CPU 2,5 GHz, 3 Go de RAM, Carte graphique GeForce 200/Radeon 300/Intel HD 3000 **Download :** 1 gigot **Prix :** Environ 18 euros **DRM :** Non

1954 : Alcatraz

Mieux vaut mitard que jamais

Le développement de *1954 : Alcatraz* n'a pas été simple. Commencé à San Francisco par Gene Mocsy, le jeu a ensuite vu son créateur s'acoquiner avec les Allemands de Daedalic alors qu'il était déjà bien avancé. Comme pas mal de temps s'était écoulé, tout ceci commençait à sentir le daté, et la fine équipe s'est dit qu'il fallait changer de moteur graphique. Alors ils ont détricoté, retricoté, et nous voilà quatre ans plus tard, maintenant que le jeu est sorti en allemand, à attendre patiemment la localisation en anglais d'un jeu originellement écrit et enregistré... en anglais. Qu'à cela ne tienne, n'écoutant que mon courage, j'ai joué avec les voix allemandes.

Alcatraz appartient à la catégorie des Point & Click ambitieux. On sent que Telltale est passé par-là, et que se contenter de jolis écrans fixes et d'histoires parfaitement linéaires n'est plus tout à fait satisfaisant. C'est que le classicisme, Gene Mocsy y avait déjà goûté. À l'époque, il a travaillé sur *A Vampyre Story* et *Ghost Pirates of Vooju Island* chez Automn Moon, deux Point & Click qui, sans être mauvais, n'avaient pas laissé un souvenir impérissable. Affranchi des chaînes du salariat, devenu monsieur Irresponsible Games, il s'est donc lancé dans le développement du jeu qui lui tenait à cœur : *1954 : Alcatraz*. Une histoire d'évasion, d'amour, de trahison et de perdition. Le générique raconte en quelques dessins vite croqués l'histoire d'avant. Le casse qui tourne mal. Joe qui se fait condamner. Quarante ans de taule, et pas la plus marrante. Comme il s'est déjà fait la belle par le passé, les autorités l'envoient à l'endroit d'où il est impossible de s'échapper : Alcatraz. Sauf que 40 ans, c'est beaucoup. Et dehors, Joe a une femme qui l'attend. Christine, à la fois peintre, poète, éditrice, crocheteuse de serrures et membre active du mouvement beat.

2D la saumure. La demi-douzaine d'heures que dure l'aventure, vous allez la passer à alterner selon votre bon plaisir entre Joe et Christine. Entre l'île d'Alcatraz et la ville de San Francisco. Entre la prison, ses gueules cassées et North Beach, ses personnages bohèmes. Alors il ne faut pas se laisser abuser par la scène d'ouverture, vilaine au possible. Le gros plan de Joe dans sa cellule a de quoi faire peur. Les polygones semblent d'époque, les animations sont gauches et le mur du fond trifouillé sous Paint. Mais en réalité, *Alcatraz* n'est pas si laid. Globalement à la ramasse certes, mais pas à ce point. D'une manière générale, les décors en 2D soignés ont droit à de jolis effets de parallaxe et, à quelques exceptions près, ils regorgent de détails joliment peints à la main. Le problème, c'est plutôt les personnages en 3D. Leurs trognes un peu caricaturées rappellent un peu les bonshommes de *Yesterday* chez Pendulo. Eh non, ça n'est pas un compliment.

Le Club de Mickey. Mais au fond on oublie assez rapidement la qualité mitigée des graphismes. C'est pas tout ça, mais je vous rappelle qu'on est censé s'évader d'Alcatraz. Malin, Joe discute avec les bonnes personnes, et un plan commence à s'échafauder. Mais Joe n'arrivera à rien sans aide extérieure. C'est alors à Christine de prendre le relais pour faciliter l'évasion de son mari, mais aussi pour récupérer

Dave, l'ex de Christine, est incarné par notre ancien maquettiste Émile Zoulou.

Suite à un décret de la convention de Genève, la scène d'ouverture a été classée dans la catégorie des lacrymogènes.

l'argent, jusqu'à ce qu'elle soit coincée parce qu'il lui faut des informations que Joe n'a pas données, et ainsi de suite jusqu'à la grande évasion. J'allais vous parler des énigmes, mais en réalité, il n'y en a pas. Le plus souvent, il va s'agir de trouver les objets utiles dans le décor, avant de les utiliser au bon endroit. Trouver une bière à donner au clodo au bord du delirium tremens. Trouver des médicaments pour payer un vieux. Trouver un livre pour la libraire. Aller dans la boîte de Mickey pour rencontrer le gardien de prison. Vous voyez l'idée. Du coup, on a un peu l'impression de jouer à du Point & Click Fedex. Pas difficile, mais pas passionnant non plus. D'autant plus que Gene Mocsy a prévu plusieurs solutions à toute une série de quêtes. Trois livres différents contenteront également la libraire. Sur le papier, c'est plutôt chouette. Dans les faits, c'est bizarre. On apporte trois livres et la libraire a chaque fois la même réaction. On se console avec les choix. Eh oui, vous pouvez décider de certains trucs. Joe peut mentir à sa femme. Ou ne rien dire. Ou tout déballer. Christine peut se laisser conter fleurette par son ancien amant. Ou l'envoyer sur les roses qu'il lui offre.

La grande décision. À dire vrai, les choix, la plupart du temps des options de dialogues, enrichie d'une mention "mentir" ou "dire la vérité", m'ont un peu angoissée. Et si je mettais en péril la réussite de l'opération ? Mais je me faisais du mouron pour rien. Tout les chemins mènent à Alcatraz, tous les chemins en sortent aussi. Non, ces options, un peu artificielles, servent à la relation entre Christine et Joe. Je suis fleur bleue, je les ai rendus honnêtes et amoureux. Mais ils auraient pu comploter l'un contre l'autre. Là où l'on aurait peut-être aimé un peu plus de profondeur, c'est dans les dialogues. Au lieu de prévoir vos galères, d'anticiper vos errements, Irresponsible Games se contente du minimum : une phrase par objet, point barre. Vous avez dans votre sac à main un disque de jazz. Essayez de le donner à un clochard, "*ce serait gâcher du jazz*". Essayez de le mettre sur un tourne-disque, "*ce serait gâcher du jazz*". Vous comprenez mon énervement. Surtout que mon disque de jazz, j'avais déjà essayé de le filer à la bonne personne, mais allez savoir pourquoi, à l'époque elle n'en voulait pas. Ce n'est qu'une fois que j'ai eu moyen de lui filer autre chose qu'un disque qu'elle en a bien voulu. Enfin bref. Je me rends compte que je n'ai dit à peu près que des trucs méchants sur cet *Alcatraz*. Et encore, je ne vous ai pas parlé du système de combat. Ben oui, on est en prison, alors on peut se battre.

Beat inspiration. Et pourtant, j'ai beaucoup aimé *Alcatraz*. Vraiment. Et c'est idiot, mais je crois que c'est grâce à Christine et à ses copains poètes homosexuels drogués. Ses faux cils de Jessica Rabbit ont beau m'énerver, j'ai aimé jouer Christine et sa liberté. Autant son mari est enfermé, autant elle fait ce qu'elle veut. Dans cette petite société beat, les PNJ rappellent Jack Kerouac, Allen Ginsberg, la drogue et l'alcool. Et d'un coup, sortir des contes merveilleux et autres mignonneries, sentir une franche indignation monter quand un policier glisse une remarque méprisante sur les lesbiennes, avoir envie de ressortir Burroughs de la bibliothèque, tout ça m'a prise par surprise. Et du coup, j'ai eu un peu honte, parce que quand Daedalic en faisait des caisses sur le thème d'une aventure "mature" comme ils disent, je me gaussais. Et au final, c'est ce qui m'a emportée.

Maria Kalash

Notre avis Je déteste mettre 7. Et pourtant je mets 7. Rien dans ce *Alcatraz* n'est à la hauteur des ambitions affichées. Dialogues, graphismes, puzzles (?!?), choix, franchement, ça ne casse pas trois pattes à un canard. Et pourtant, il y a dans certains aspects de l'écriture de quoi rattraper tout ces petits défauts. Donc si vous avez envie de jouer à un jeu qui donne envie de lire des livres, n'hésitez pas.

7

Genre : FPS **Développeur / Éditeur :** New World Interactive (États-Unis) **Config. recommandée :** Quad-Core 3 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 1 Go **Download :** Environ 2,8 Go **Prix :** Environ 14 euros **DRM :** Steam

Insurgency

Laissez-vous tenter

"Oh l'autre campeur, il veut pas un réchaud pour aller avec sa tente ? J'te prends quand tu veux au deagle espèce de gros narvalo, même pas besoin de skill pour te refaire le fondement ! Et après c'est ta reum que je fais bunny-hoper, sale petite putrescence sordide !" Si vous vous êtes reconnu, c'est qu'*Insurgency* n'est pas un FPS pour vous.

À l'origine, *Insurgency* était un mod Source développé – entre autres – par Jeremy Blum, impliqué également dans la création de *Red Orchestra* puis celle du studio New World Interactive. Et, plutôt que de réinventer une énième fois la roue à couper le beurre, ce type s'est lancé avec son équipe dans la conception d'un nouvel Insurgency, destiné à suivre les traces de *Red Orchestra* en passant du mod au jeu payant. Autant vous dire que nous avons eu du mal à garder notre calme face à la version alpha et les promesses du site sentaient bon l'amputation. Heureusement pour nous – et pour les développeurs –, le titre est aujourd'hui plus fidèle au mod original, notamment grâce au retour des classes qui offrent chacune un panel d'équipement pour dépenser ses points de dotation. Or, sur le fond, *Insurgency* ressemble quand même aux brouettes de FPS qui sortent chaque année, avec leurs modes de jeu archi-connus. Allez, on va dire qu'il y a bien la sympathique escorte du VIP pour donner le change à ce classicisme. Et puis on ramasse sa première balle.

A Moule Shot in the Dark. Qu'on se le dise, le gameplay d'*Insurgency* est extrêmement lent : les personnages ne courent pas comme des fusées, les temps de respawn peuvent être longs, les ennemis se repèrent sans l'aide du HUD. Conséquence, beaucoup de joueurs flippent et avancent à pas de loup. Bien sûr, rien ne vous empêche de faire comme moi en prenant un fusil à pompe au prétexte d'une map urbaine, puis de crever comme un con en découvrant que la plupart des pétoires vous déglinguent en une paire de balles. Alors on se fait violence, on reprend un fusil d'assaut, on monte un ACOG et on rampe dans les fourrées en serrant les fesses, persuadé d'être suivi par une grosse flèche fluo. Et là, c'est le drame. On tue un équipier qu'on a pris pour un insurgé avant qu'une unique détonation nous envoie *ad patres*, le sniper de l'équipe adverse ayant repéré notre petit sketch depuis son promontoire à l'autre bout de la map. Notre équipe nous engueule, on passe pour un idiot et vous connaissez la suite. Vous l'aurez compris, peu de choses vous seront pardonnées et la courbe de progression en effrayera plus d'un. Mais, aussi paradoxal que cela puisse paraître, le gameplay sonne vraiment juste pour qui sait se positionner, écouter ou encore observer une pièce avant de passer sa porte. Malheureusement, ce bel oiseau se fait couper les ailes en plein vol, les développeurs ayant trahi l'*Insurgency* d'origine avec des maps en forme d'arènes, bien loin des excellentes lignes de front progressives que l'on a pu connaître. Dommage, car avec un tel défaut, *Insurgency* ne redevient qu'un FPS classique sur la forme mais fin sur le fond.

Kahn Lusth

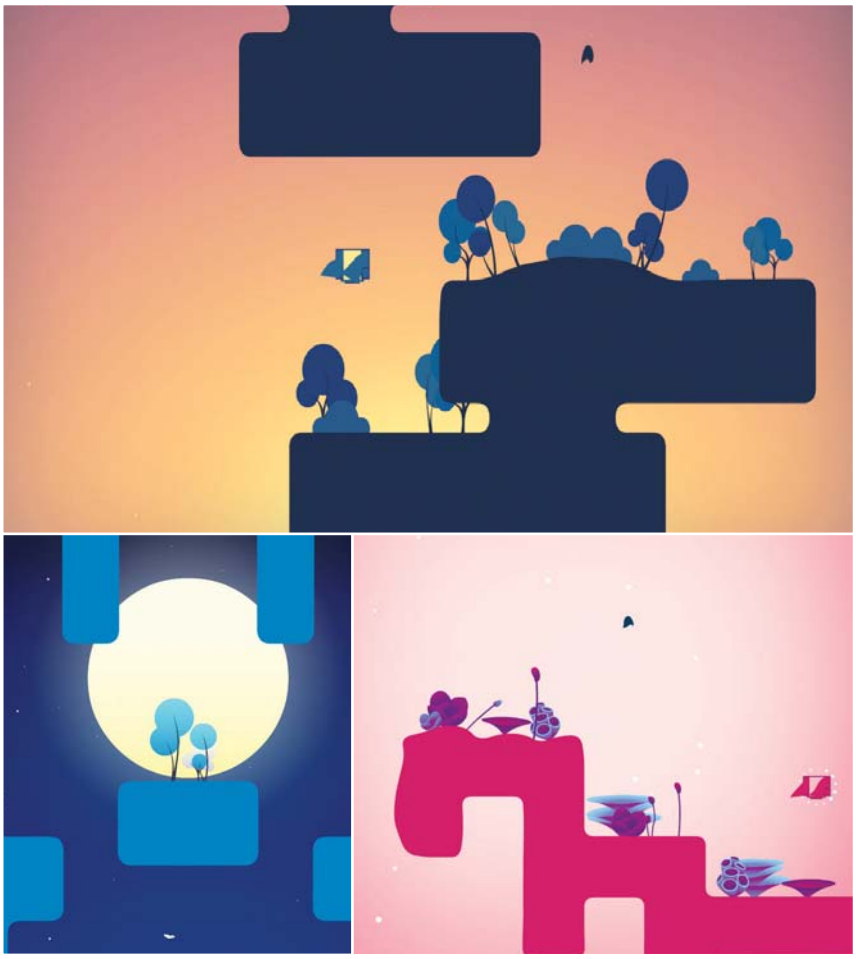
Notre avis On recommandera *Insurgency* à ceux qui recherchent un gameplay exigeant ou qui se sentent capables de réunir des potes pour s'organiser. Mais si vous rechignez à l'idée de rester sans bouger pendant de longues minutes le nez dans votre flingue en attendant l'imprudent : passez votre chemin.

7

The Floor is Jelly

La mécanique fluide

Faut-il que je le répète encore ? Je n'ai aucun skill. Vraiment. Cela ne m'intéresse pas, et je n'ai jamais cherché à développer une quelconque forme de coordination, surtout pas entre mes yeux et mes mains, surtout pas dans ma motricité fine. Je n'ai pas fait de musique, ai obtenu mon permis B après plus de 70 heures de conduite. Cela ne m'empêche pas d'exceller dans des tas d'autres choses, notamment en clés de bras, donc vous remballerez vos commentaires désobligeants.



Les premiers niveaux de *The Floor is Jelly* ont représenté pour moi une véritable épreuve. J'ai revécu, en pire, le test de *Dark Souls*. En pire, parce que *The Floor is Jelly* se présente comme un jeu de plateforme mignon. Une musique douce à base de guitare vous relaxe. En fond, des feuilles mortes tournoient, mais de façon presque joyeuse, pas mélancolique comme on a l'habitude ; des petits papillons, de la végétation qui pousse viennent célébrer votre passage. Vous avez un petit personnage, qui ressemble à un Pac-Man allongé qui marcherait sur la bouche et qui n'avalerait pas. Donc voilà, vous avez bien compris, c'est adorable dans son genre. Seulement voilà, ce monde souffre d'une faille dans sa mignonnerie : le sol se comporte comme de la gelée. Et c'est méga relou.

Jolie Jelly. Quand vous sautez (et vous sauterez), le sol, sous la force de votre impulsion, se déforme, créant une béance, qui bientôt se comble et forme une collinette, puis une béance de moindre importance. Et puis vous atterrissez, ce qui crée à son tour une nouvelle béance plus grande, puis le sol s'élève à nouveau. Alors, en théorie, le joueur est censé tirer parti de ces ondulations telluriques. Choisir le bon moment (quand ça remonte) pour sauter à nouveau et s'élever ainsi plus haut dans les airs vers une plateforme jusque-là inaccessible. Donc, c'est exactement comme *Dark Souls* sur le timing. Surtout que quelques endroits requièrent d'enchaîner les sauts, donc d'apprendre les combos adaptés. Le tout sous des airs de mignon plateformeur kikinou.

Tension de surface. Bon, je l'admets, j'exagère un peu. *The Floor is Jelly* n'est pas si difficile que cela. Il y a bien quelques gros machins piquants noirs qui ont l'air menaçants, mais les heurter ne vous ramènera que quelques instants en arrière, au début de l'écran. Pareil, aller se flanquer dans un précipice ne vous coûtera pas bien cher, vous vous contenterez de revenir au début de la zone. D'ailleurs, après avoir négligé de récupérer ma sauvegarde au bureau pour jouer chez moi, ce qui m'avait pris une heure d'efforts acharnés se survola en un quart d'heure. Une fois le coup de main pris, *The Floor is Jelly* s'est révélé hyper agréable. Onctueux. De plus en plus beau. Élégant. Gratifiant. Taquin parfois, quand le design d'un niveau vous appelle à aller à gauche, alors qu'en vrai il faut se faufiler par la droite. Les séquences de pure plateforme se sont mises à alterner avec des passages beaucoup plus puzzle. Un monde hivernal, dans lequel les plateformes deviennent solides lorsque vous êtes en l'air et intangibles lorsque vous longez une paroi, a failli me laisser chauve. Et béate d'admiration. J'ai bondi de joie en découvrant les vertus de propulsion de l'eau. Et je suis tombée complètement amoureuse des deux derniers mondes.

Maria Kalash

Notre avis *The Floor is Jelly* peut être un peu agaçant au début, mais c'est parce qu'on ne le connaît pas. Une fois que l'on a compris comment y évoluer, il révèle petit à petit des trésors. Le son, les mondes, leur design, la physique... À quelques bugs près, il est parfait.

8

Genre : 4X spatial **Développeur :** L3O Interactive (Canada) **Éditeur :** Iceberg Interactive
Config. recommandée : Une config' de joueur post-2010 **Download :** 4 Go **Prix :** Environ 28 euros **DRM :** Steam

Horizon

Un peu bouché

Nous sommes en l'an 2200 et quelque. Les "Écrevisses de cristal" viennent de m'offrir les secrets de l'antimatière dans l'espoir que je les soutienne dans leur lutte contre les "Lézards chelous en armure de Space Marine". Plus près du système solaire, et en dépit des trois flottes gigantesques qui exercent un blocus sur leur unique planète, les "Méduses flasques cyclopes" continuent de se montrer arrogantes.

Tout commença avec la découverte d'un étron cosmique...

"Salutations, représentant des fiers et ombrageux... euh... mérous... ailés... intersidéraux."

Croyez-moi, je n'avais pas prévu d'entamer le test de *Horizon*, petit 4X spatial ayant débarqué sur Steam sans prévenir, en pointant d'entrée sa direction artistique, disons... spéciale. Le design des vaisseaux qui sent la soirée brainstorming thématique LSD-champis, ou celui des races aliens, fruit d'un concours "dessine un martien terrifiant" auprès des 5-8 ans de l'école voisine... Cela n'aurait relevé que de l'anecdote si le jeu des Canadiens avait été réussi. Au lieu de cela, il ne fait qu'accentuer la maladresse, voire la candeur, avec laquelle le studio de Toronto a tenté de singer *Civilization* ou, plus spécifiquement, *Endless Space*. Les ingrédients de la recette sont là : du tour par tour, de l'expansion, de la colonisation de planètes, de la diplomatie, de la marave intergalactique... *Horizon* se distingue cependant sur certains points. Sur la recherche, d'abord : chaque technologie comprend différents stades de "maîtrise" et les progrès se font dans tous les domaines en même temps, sachant que le joueur peut imposer une ou plusieurs priorités. Plutôt bien pensé, ce système. Autre particularité, mais dont l'intérêt restera sur le papier : la gestion des combats. Le joueur déplace chaque vaisseau de sa (ses) flotte(s) sur un plan 2D (oui, bon). Orientation et portée des armes, boucliers, missiles nucléaires qui mettent plusieurs tours à atteindre leur cible... Avec la personnalisation des vaisseaux et leur manœuvrabilité prise en compte, cela aurait très bien pu fonctionner.

Planètes, pas sans bavures. Oui, "aurait". Car en réalité, on arrive rapidement à les redouter, ces combats. Au point de devenir le pacifiste bêlant de service. L'ergonomie est totalement absente, un système complexe d'initiative rend confuses des batailles qui traînent en longueur et virent même au cauchemar à partir du milieu de partie, quand elles voient s'affronter une quarantaine d'unités. Même la résolution automatique, en simple spectateur, finit par être pénible. Mais, hélas, ce n'est pas tout. La partie gestion implique, rapidement, un micro-management plus laborieux qu'intéressant de chaque planète. Et puisque l'on parle de cela, le jeu utilise ce système, vu et revu depuis *Civilization*, de constructions pouvant être "rushées" contre versement de sous. Mais dans *Horizon*, on n'attend jamais, pour peu qu'une économie pas trop moisie ait été mise en place. Quand des usines nécessitant, par exemple, 100 tours pour être bâties peuvent être "achetées" par 3 tours de recettes, il y a là un élément d'équilibrage assez surprenant. Allez, il me reste un peu de place pour évoquer trois détails importants. 1) L'I.A. est à la ramasse. 2) Il existe deux modes de jeu, le mode normal, scénarisé et asymétrique, qui tourne au gang bang extraterrestre (avec vous au milieu) et le classique, symétrique, virant plutôt à la douce léthargie Bisounours. 3) *Endless Space* est au même prix sur Steam.

Guy Moquette

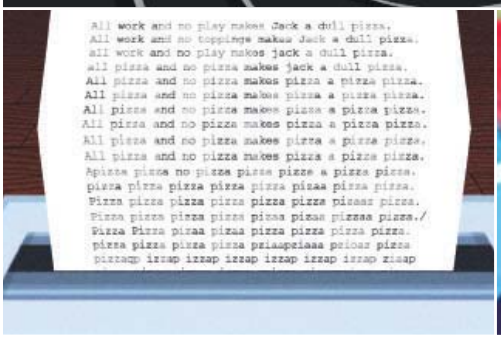
Notre avis Développé par un talentueux et attentionné studio parisien, graphiquement élégant, intelligent et doté d'un gameplay solide, *Endless Space* est un 4X spatial qui vous bouffe vos heures et vos journées sans que vous vous en aperceviez. *Horizon* ? C'est le contraire.

5

Jazzpunk

Sans punk ni jazz

D'habitude, quand j'écris un test, la partie la moins agréable est le tri des screenshots : il y a des dizaines d'images (si ce n'est plus) souvent similaires, généralement ratées ou dans la plupart des cas sans intérêt.



Avec *Jazzpunk*, c'était un brin différent : chaque image visionnée me faisait au moins sourire, voire éclater de rire. *Jazzpunk* aussi est un titre un brin différent.

De l'humour ! Sur le papier, *Jazzpunk* est un jeu d'aventure en vue subjective, un First-Person Inquirer dans un monde farfelu. Votre agence de détectives vous donne des missions, vous les remplissez (elles sont faciles), vous prenez la suivante, et ainsi de suite, jusqu'à une fin qui arrive très vite, après à peine deux petites heures. Normalement, vous devriez sortir les fourches, rassembler des petits fagots de bois, allumer des torches et courir partout dans les rues en criant au scandale, mais dans le cas de *Jazzpunk*, il faut sans doute faire une exception. Il dure peu de temps, certes, mais c'est pile le temps qu'il faut. Plus court, on n'aurait vraiment pas eu grand-chose sous la dent, et plus long, il aurait pris le risque de se diluer, de perdre de sa force. Car l'intérêt de *Jazzpunk* ne réside pas dans ses missions : ce ne sont que des excuses pour vous donner des endroits à explorer, des personnes avec qui discuter et des objets avec lesquels interagir. Et c'est là que *Jazzpunk* excelle comme aucun autre jeu : *Jazzpunk* est un jeu drôle. Alors attention, pas "drôle subtil" ou "drôle passif agressif" comme un *Portal*, ni "drôle gentiment débilou" comme un vieux jeu LucasArts. *Jazzpunk* est "drôle hardcore stupide + référentiel + 3e degré" comme les vieux films de Leslie Nielsen ou *La Cité de la peur*.

Des blagues ! Ça commence dès l'univers : avec son ambiance de guerre froide, de géopolitique bizarre et d'espionnage mâtiné de gadgets absurdes, *Jazzpunk* fait penser à ce que pourrait être un jeu vidéo imaginé par Terry Gilliam, où tous les humains auraient été remplacés par des androïdes. Chaque personnage semble soit tiré d'un vieux polar de gare, soit référencé directement, et de manière toujours plus décalée, d'une œuvre de la culture populaire relativement récente. Bien sûr, le plus facile serait de vous balancer directement quelques exemples de missions et des énigmes qui s'y trouvent, mais je me sens déjà bien assez coupable en vous spoilant certains gags sur les images qui entourent cette page. Cela dit, il y en a tant… Chaque NPC, chaque détail du décor (jusque dans les noms crédités au générique de fin, où le "camera operator" est le joueur, et le responsable du cri de Wilhelm, "Wilhelm DaFoe") contient une vanne soignée qui, le plus souvent, tape juste et fort. Le but du jeu n'est donc pas tant de remplir l'objectif que d'explorer pleinement son univers, sans oublier de cliquer plusieurs fois sur chaque personnage afin d'avoir l'ensemble de ses répliques. Bien sûr, une bonne maîtrise de l'anglais est indispensable (et voilà sans doute le seul vrai point faible du jeu, même si une adaptation française risquerait de faire sauter quelques blagues), tout comme connaître quelques subtilités informatiques et avoir un minimum de culture générale contemporaine pour ne pas être totalement perdu. Si c'est votre cas, il serait dommage de passer à côté. Pire que ça, triste. Mais enfin, peut-être n'aimez-vous pas l'humour...

Netsabes

Notre avis Le saviez-vous ? En février 2014, le générique de début de *Jazzpunk* a été élu à l'unanimité "meilleur générique de début de jeu vidéo de l'univers et de tous les temps" par un jury composé d'une seule personne du magazine *Canard PC*. Si vous n'aimez pas l'humour, ça vous laissera toujours une raison d'acheter *Jazzpunk*.

8

Genre : FPS arène hardcore **Développeur / Éditeur :** Dejobaan Games, LLC **Config. recommandée :** CPU 2 GHz, 2 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** 400 Mo **Prix :** 14 euros **DRM :** Steam

Drunken Robot Pornography

Sentai hardcore

Journée éclectisme. À peine terminé *NaissanceE*, j'attaque *Drunken Robot Pornography*. Je sais pas si vous vous rendez compte, mais passer de *NaissanceE* à *DRP*, c'est comme entamer une soirée ciné avec un David Lynch pour la finir devant un Max Pécas. D'ailleurs, comme les films de Max Pécas, les jeux de Dejobaan Games, déjà connus pour *AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaAAAAA!!! - A Reckless Disregard for Gravity*, ont d'excellents titres.

Et comme ceux des œuvres du grand Pécas, leurs scénarios sont incomparables. Le héros de *DRP* est un ancien patron de bar de Boston dont les serviteurs robots sont devenus fous et ont commencé à détruire la ville. Comme le cas n'a pas été prévu par son contrat d'assurance, il n'a d'autre choix que de faire la seule chose logique en pareille situation : prendre son plus gros flingue et aller liquider les "titans", machines géantes fabriquées par ses anciens employés, avant qu'elles aient fini de tout saccager. Tout au long du jeu, on traverse donc divers coins d'un Boston futuriste qui ressemble à un croisement entre un paysage de *Tron* et une arène de *Quake III*. Oui, des arènes, pas des niveaux : dans *DRP*, on n'explore pas, on tire.

On ne se calme pas et on prend cher à Boston. À un moment, on peut lire ce pro-tip : "*Strafez tout le temps, soyez toujours en train de vous diriger vers un power-up*." Tout est dit. *DRP* est un précipité de FPS pur. Et qu'est-ce qui compte dans un FPS ? Tirer juste, se déplacer avec adresse, ramasser des bonus, le tout le plus rapidement possible. Ben voilà. L'arme de base dispose de munitions illimitées mais certains power-up à capacité ou durée réduites (tirs plus puissants, triple tir, projectiles plus rapides...) permettent d'augmenter son efficacité. Notez que ces bonus peuvent être combinés pour obtenir par exemple un machin qui balance des patates géantes trois par trois à la vitesse d'une gatling enthousiaste. On trouve aussi des bonus "stockables", qui vont de l'invulnérabilité temporaire au "decoy" qui attire les tirs ennemis, à activer avec le bouton droit de la souris. Le but, une fois bien armé ? Survivre et dégommer les ennemis avant la fin du délai imparti. Là plupart du temps. Parce que là où *DRP* fait très fort, c'est qu'il parvient, sans jamais se défaire de son gameplay hystérique et élégant, à varier les challenges proposés au joueur. Dans la majorité des niveaux, il faut dégommer un ou plusieurs titans, robots constitués de plusieurs pièces dont il faut détruire les membres de l'extérieur vers l'intérieur, ce qui oblige à bien viser et à être mobile. Parfois il faut juste faire un certain nombre de points en un temps donné, que ce soit en dégommant des ennemis ou en ramassant des bonus (en forme de coupes de Martini, rien de moins). Dans certaines arènes, il est facile de manœuvrer, dans d'autres, il faut utiliser avec finesse le jetpack du héros pour ne pas se vautrer d'une plateforme (tomber dans le vide cause une pénalité de cinq secondes qui peut être catastrophique pour atteindre le quota de points ou battre le boss dans le temps imparti). Dans tous les cas, il faut courir, viser, tirer, courir à nouveau sans une seconde de répit, comme dans un *Quake* ou un *Unreal Tournament* où l'ennemi serait partout à la fois. *DRP* est dur, très dur. Tellement dur qu'il découragera les amateurs. Tellement dur qu'il ravira les fans de FPS old-school qui commençaient à désespérer de trouver un truc à se mettre sous la souris. Ceux-là auront vite fait d'envahir le Steam Workshop pour créer et échanger leurs propres robots géants et tester les skills de leurs petits camarades.

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis *Drunken Robot Pornography* restera un jeu de niche, et pas seulement à cause de son titre. Pensé pour les fans de FPS hardcore, difficile à crever passés les premiers niveaux, les amateurs lui reprocheront d'être un peu trop brouillon et hystérique. Ils n'auront pas tout à fait tort. Si, en revanche, vous aimez le shoot de précision, les combats en arènes et les robots géants, faites-moi confiance, vous ne regretterez pas vos 14 euros.

7

Ethan : Meteor Hunter

Ça laisse rongeur

Quand on débarque aujourd'hui sur le marché du petit jeu indé avec un titre bourré de plateformes et d'engrenages tueurs, comme le fait *Ethan : Meteor Hunter*, mieux vaut avoir dans ses bagages ce petit truc en plus, cette petite idée géniale qui permet de se faire remarquer au milieu des innombrables titres génériques.

Alors, de quelle manière ce petit platformer développé dans le nord de la France espère-t-il se démarquer ? Bon, déjà le héros est un rat. Vous me direz, celui de *Super Meat Boy* – dont l'influence sur *Ethan* est incontestable – était un bout de barbaque sanguinolent. Ça va être compliqué de faire plus tordu. Par son univers ? Bof. Par ses capacités ? Ah ouais, là, le rongeur tient un truc. La chute d'une météorite dans son jardin lui a conféré, en plus d'une addiction au caillou verdâtre dont il traque les moindres fragments pire que s'il s'agissait de morceaux de cheddar fourrés au crack, d'un pouvoir… euh… spatio-tempo-télékinétique ? Bon, dans la pratique, il est en mesure d'arrêter le temps et de déplacer certains objets. Les applications sont multiples : accéder à des hauteurs autrement inatteignables, faire déplacer sous ses pattes une plateforme permettant un double saut... Vous voyez le genre. Le problème, c'est que ce n'est pas vraiment open-bar, cette affaire : Ethan a besoin de récolter des bonus (consommables) pour effectuer son tour de passe-passe et, souvent, devra se contenter d'une zone clairement délimitée par des pointillés. Pas question de faire léviter une bagnole sur le parking en sortie de boîte pour faire le kakou et ramener des rates qui se dilatent. Pardon.

Rat de laboratoire. Histoire de pimenter tout cela, les développeurs se sont mis en tête de faire de leur jeu un support à speedrun – ah, zut, j'ai prononcé le mot interdit ; maintenant Pipomantis est en position d'arrêt et il bave sur son tapis – en faisant de chacun des cinquante et quelques niveaux un challenge hardcore dont le run parfait implique de ramasser tous les fragments de météorite en un temps donné et en n'autorisant qu'un nombre limité d'utilisations de son pouvoir. Bref, tous les éléments semblent réunis pour faire d'*Ethan* un chouette plateformer, qui plus est à petit prix... Sauf que le jeu de Seaven Studios pèche, et lourdement, par son irrégularité dans l'effort. Dans les phases techniques d'abord. Dans un jeu de ce genre, générer de la frustration tout en incitant à persévérer est la clé. Mais ici, les séquences à s'arracher les cheveux (checkpoints trop éloignés, successions de morts dues à la raideur du contrôle aérien d'Ethan) alternent avec d'autres, presque trop faciles. Et dans les puzzles, ensuite, qui vont tantôt offrir un casse-tête malin, tantôt une de ces variantes de taquins servies jusqu'à l'overdose. Et les contrôles n'arrangent rien : optez pour le combo clavier-souris, et les phases de plateforme vont vous en faire baver. Sortez le pad du placard, et ce sont alors les manipulations physiques d'objets qui vous sembleront pénibles. Ce petit rongeur peut offrir de bons moments, mais à la seule condition de fermer les yeux sur ses sales manies. Les purs et durs du genre seront sans doute capables de le faire. Les autres, eux, risquent d'appeler le dératiseur dans le quart d'heure.

Guy Moquette

Notre avis Dans un jeu de ce genre, il est facile de louper le coche : une difficulté mal équilibrée, des contrôles pas optimaux, une inspiration pas au rendez-vous sur certains niveaux. *Ethan : Meteor Hunter* n'en reste pas moins un représentant décent, surtout à ce prix-là.

6

Genre : Point & Click / Exploration **Développeur / Éditeur :** Agustin Cordes (Argentine)
Config. recommandée : Pas besoin d'un foudre de guerre **Download :** 306 Mo **Prix :** Gratuit **DRM :** Steam

Waiting for Serena

En attendant Doudou

Il paraît que les idées flottent dans l'air comme des nuages de papillons et que les créateurs en tout genre sont équipés de filets à idées-papillons, ce qui explique qu'ils aient tous les mêmes idées en même temps et qu'on a l'impression qu'ils se copient tous comme des gorets, alors que, en fait non.

Waiting for Serena est probablement le jeu le plus brut que j'aie vu depuis longtemps. Aucun menu, aucun générique, aucune option ne sont disponibles. Dès que vous lancez le jeu, l'aventure commence. Et ça n'est même pas la peine de songer à quitter en cours de route : vous en avez pour 45 minutes à peine, sans possibilité de sauvegarde. Vous êtes dans une cabane, le genre qui trône au fond des bois dans les films d'horreur américains.

Les petits papiers. Ça n'est pas le luxe, mais c'est loin d'être miséreux. Une grande pièce, une table en bois, une bibliothèque, une armoire, un lit, deux chaises. Le tic-tac d'une horloge emplit les lieux. Malgré la lumière qui pénètre tant bien que mal par les carreaux salis, l'atmosphère est sombre, presque mélancolique. Sur la table, une photo. De vous et Serena. Mais quelque chose bloque. À la place de son visage, une masse grise informe. Vous ne vous rappelez pas. Ses traits vous échappent. Vous allez tenter de vous souvenir. Observer chacun des objets de cette cahute, à la recherche de l'amour de votre vie, Serena. La vue à la première personne et le déplacement case par case sont parfois un peu gauches dans cet espace clos, confiné. Mais on finit par s'en accommoder. Avec ce narrateur à la mémoire défaillante, vous allez retrouver des lettres, des poèmes, des mèches de cheveux. Chacun sera l'occasion de vous remémorer d'anodines anecdotes ou de redécouvrir des incidents du passé. Et on ne peut s'empêcher de penser à *Gone Home* et à *The Novelist* qui, tous les deux, partagent avec *Serena* cette vue à la première personne et une narration par le décor. Mais si le premier avait un côté roman pour ado et le deuxième faisait plutôt autofiction sous Prozac, on se trouve là en pleine nouvelle fantastique, façon Poe ou Maupassant. Et en dehors de quelques maladresses et d'un son dégueulasse, l'ensemble est plutôt bien mené ; Agustin Cordes et sa quarantaine de développeurs bénévoles réussissent parfaitement leur pari. Au fil de vos découvertes, l'ambiance se tord, se distord.

Waiting for Asylum. Je dois vous avouer quelque chose : j'ai joué à *Waiting for Serena* en pensant très fort à *Asylum*. Le Point & Click horrifique, qui ne devrait plus trop tarder à sortir, a été développé avec le même moteur, Dagon, et c'est la première fois que l'on a l'occasion de voir ce dernier à l'œuvre. Alors, non, ça n'est pas *Far Cry*, mais pour du Point & Click, c'est très réussi. L'utilisation de la lumière dépote, l'absence d'interface visible n'est pas un problème, au contraire, et le générique de fin vous trouve dans un état tout second, ce qui est plutôt un signe de réussite.

Maria Kalash

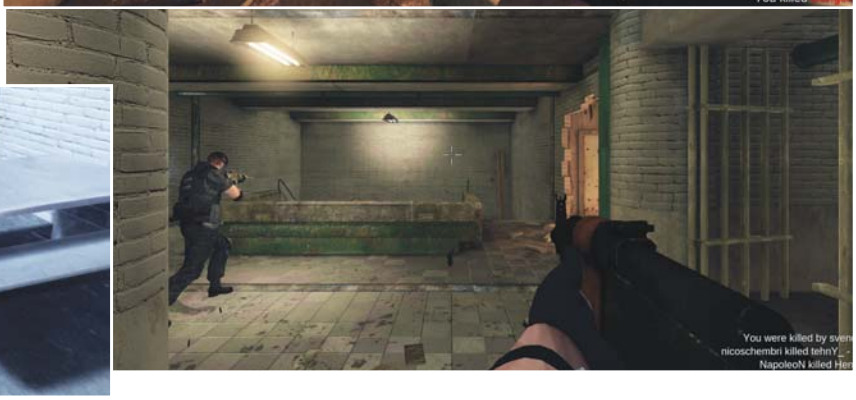
Notre avis Il est facile de trouver des défauts à *Waiting for Serena*. À commencer par le son, moche, mal travaillé et pas toujours bien choisi. M'enfin, arriver à installer et à manipuler à ce point une ambiance en moins d'une heure et pour zéro eurobrouzoufs, ça mérite qu'on s'y intéresse.

7

Rekoil

Mouvement de recul

Depuis une heure, le front crispé, les sourcils plissés façon poète maudit, je cherche des blagues, des réflexions pleines d'esprit, n'importe quoi qui serait assez fort, assez brillant, pour rendre hommage au génie de *Rekoil*. Voyez-vous, chers lecteurs, c'est là le problème : quand on tombe sur un jeu pourri, on veut vous faire rire, vous en donner pour votre argent, cochons de clients. Alors que c'est inutile – pire que ça, contre-productif.



Devant un jeu aussi parfaitement, totalement, unilatéralement nul que *Rekoil*, il ne sert à rien de faire des effets de manche, de tirer la couverture à soi comme un animateur télé qui veut paraître plus intelligent que son invité. Non, il faut décrire. Laisser parler le jeu. Car *Rekoil* parle, d'une voix grave, virile, ridicule, à l'accent ultra-ricain, qui ressemble à celle des vieux flippers. Il dit "*deathmatch !*", "*we have captured point B !*", "*headshot !*" Parfois, à la fin d'un match perdu, il dit aussi, avec sa grosse voix de branleur, "*we'll kick their asses next time !*" et on comprend qu'on a affaire à un champion.

Counter-stroke. *Rekoil* est un précipité chimiquement pur de FPS de chie, une conjonction astrale parfaite de médiocrité. Le classement qui m'indique que je suis vingtième sur quatorze, les modèles 3D qui ont su rester fidèles à l'antique formule "une mâchoire, un polygone", le gun-porn digne des pires mods *Half-Life 1* avec 40 flingues réels modélisés très approximativement, la "deathcam" qui ne parvient pas à suivre les mouvements du joueur qui m'a tué et filme un mur, les modes de jeu... Ah, les modes de jeu ! D'un côté les banals, auxquels personne ne joue : capture de points pourrie, vol de drapeau (ici un attaché-case). De l'autre les archi-banals, auxquels presque personne ne joue : deathmatch et team deathmatch. Le DM "chacun pour soi", mode pourtant le plus pratiqué, mériterait à lui seul une page d'éloges. Très peu de points de spawn, aucune période de grâce en réapparaissant, c'est la fête du spawnkill, on crève à peine né sans avoir eu le temps de comprendre pourquoi, comme dans la vie. Quand on arrive à s'éloigner du point de départ ce n'est pas mieux. Tout est chaotique, creux, mou, les armes n'ont ni feeling ni recul (un comble), on glisse sur coussin d'air dans des niveaux chiants où résonnent des coups de feu laids entrecoupés des cris pitoyables que poussent les joueurs abattus, sortes de "*herugh*", "*arrhh*", "*eeeuuurk*", probablement enregistrés par les développeurs eux-mêmes de retour d'une nuit de beuverie, et qui donnent plus l'impression de traverser des toilettes publiques qu'un champ de bataille. Seule différence entre *Rekoil* et un FPS de 1998, l'usage de ragdolls pourris dont les contorsions improbables permettent de rire, parfois, entre deux crises de rage. Ah, notez aussi que le server browser marche plutôt bien : en à peine deux clics, il est possible de rejoindre une partie vide.

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis "Rekoil *signe le grand retour du FPS à l'ancienne*", peut-on lire sur la page Steam du jeu. C'est vrai, un jeu qui parvient à résumer à lui tout seul ce que les FPS des années 90 ont produit de pire a de quoi rendre nostalgiques les joueurs trentenaires. Une nostalgie régressive, coupable, sale, un peu semblable à celle qu'on fantasme à l'idée de porter une couche et de se chier dessus. Tout ça pour 14 euros.

1

Genre : Point & Click **Développeur / Éditeur :** Nerd Monkeys (Portugal) **Config. recommandée :** A priori, ça passe sur le PC portable de ma mère. Sinon, Mac et Linux aussi sont supportés. Dans tous les cas, il faut une carte graphique dédiée avec 128 Mo de RAM. **Langue :** Anglais uniquement **Download :** 40 Mo **DRM :** Non **Prix :** Environ 10 euros

Murder in the Hotel Lisbon

Fado surprise

"*Toujours par deux ils vont, ni plus ni moins : le maître et son apprenti.*" Non, je ne parle pas des Sith, mais des flics de fiction. Il y a le gentil et le méchant, le droit et le ripoux, le beau et le moche... Et cette fois-ci, l'humain et le robotique.

Le Détective privé Justin Case fume cigarette sur cigarette, engoncé dans un imperméable jaune informe, coiffé d'un chapeau infâme. Sur son visage, malgré une résolution native de 256x192, on distingue que le rasoir n'est pas passé depuis longtemps. C'est qu'une affaire d'une ampleur hors du commun vient de lui tomber sur les bras, lui qui passe le plus clair de son temps à faire du constat d'adultère. L'agent Garcia, du commissariat, celui qui fait tout le temps tournoyer son bâton (qu'il faudra d'ailleurs retrouver en guise de quête secondaire), fait appel à ses services pour résoudre une affaire des plus étranges. Sebastian Love, richissime époux de la plantureuse Stéphanie Love, est mort. Suicidé d'une quinzaine de coups de couteau dans le dos. C'est du moins ce que laisse supposer une note retrouvée dans le bain de sang de sa chambre d'hôtel. Accompagné de son assistant Robot Clown, qui sert aussi de bloc notes, d'inventaire, de comédien de stand-up et de centrale de réservation de taxi, Case va donc tâcher de démêler les fils d'une affaire complexe. Le Point & Click se joue de façon ultra-classique, tout au clic gauche, ce qui permet de choisir plusieurs options : regarder, parler, prendre et parfois lancer une quête secondaire ou interroger.

L'épreuve de la preuve. L'interrogatoire, c'est le cœur de *Murder in the Hotel Lisbon*. Une fois que vous avez réuni les preuves matérielles nécessaires, vous n'allez pas, comme c'est la coutume dans les P&C, les combiner. Non, vous allez vous en servir pour confronter vos témoins (suspects) à leurs contradictions (mensonges). Par trois fois, avec celui de vos enquêteurs de choc que vous voudrez, vous devrez choisir l'affirmation la plus susceptible de faire craquer l'interrogé et l'accompagner de l'objet adéquat, avant de voir le suspect s'effondrer dans une émouvante confession. Trompez-vous trop souvent, recommencez et outre la purge de devoir se retaper tout le dialogue, il se peut que votre suspect résiste malgré tout. Il vous faudra alors remplacer le bon flic par le méchant, ou plutôt l'organique par le robotique.

Lusitanie étoilée. Cette production portugaise fleure bon le fado (allez donc demander aux musiciens du restaurant de vous jouer un petit air), les vannes grasses, la bière et le second degré qui se moque des vannes grasses. Outre le *Sam & Max* de LucasArts, *Murder in the Hotel Lisbon* rappelle aussi les plus récents *Hector : Badge of Carnage* et *Fat Arse of the Law*. C'est parfois un peu bavard certes, même moi j'ai trouvé des problèmes de traduction vers l'anglais (le jeu est disponible en langue originale portugaise), mais c'est loin de gâcher le plaisir nostalgique d'un P&C qui ne se prend pas au sérieux.

Maria Kalash

Notre avis Souvent drôle, dotée d'une intrigue retorse et bien menée, cette enquête de Case et Bot vaut amplement ses 10 euros, malgré quelques défauts. C'est le genre de jeu dans lequel on se vautre en oubliant la honte et en rotant sa bière.

7

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

01net. APPROUVÉ

intel inside CORE i7

NVIDIA GEFORCE GTX
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

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.

South Park : Le Bâton de la Vérité

Le mauvais goût bien de chez nous

Au moment de choisir qui allait se rendre à la présentation du RPG *South Park*, tout s'est décidé très facilement : Kahn Lust suit religieusement la série depuis sa création, il est capable de citer les épisodes dans l'ordre, de répondre à n'importe quelle question concernant l'univers et possède même l'étonnante capacité de pouvoir réciter ses passages préférés en imitant les voix de tous les personnages en français, en tamoul et en anglais. Alors naturellement, c'est moi qui suis allé voir le jeu parce que je ressemble à Cartman.

PAR OMAR BOULON

"Oh mon dieu ! J'ai détouré Kenny !"
Toto

Infos

Genre : Tactical RPG
Développeur : Obisdian (États-Unis)
Éditeur : Ubisoft
Sortie prévue : 8 mars 2014
Site : *http://southpark.ubi.com/stickoftruth*

Évidemment, ce n'est pas ma seule qualité : il est de notoriété publique que, quand il s'agit d'un jeu développé par Obsidian, je me pâme comme une mangouste épileptique, juste avant de me rouler sur la moquette dans l'espoir d'éteindre le feu métaphorique qui étreint les parties charnues de mon anatomie. Bof. Pas sûr que ça soit une bonne idée d'utiliser des périphrases à la place d'expressions vulgos quand on s'apprête à parler de *South Park*. Alors oui, je suis la pute à Obsidian et la plupart de leurs jeux m'ont mis le feu au cul.

Du RPG jap', mais pour les gens bien. Sinon, vous connaissez *Paper Mario* ? Quoi ? Je m'en fiche que vous n'en ayez rien à foutre. Oui, vous voulez du Servietsky et du Mister Hankey, je suis au courant. Faudrait penser à ouvrir un peu vos chakras, les nazes. Je reconnais que *Paper Mario*, c'est du jeu de rôles à la japonaise et exclusivement sur console Nintendo mais c'est assez fantastique. Vous devriez y jeter un coup d'œil… De la 2.5D, un univers au background bien connu et ultra-fouillé, rempli de références pointues et bien planquées, une progression laissant de côté les feuilles de perso classiques au profit d'un système d'unlock conférant au héros des pouvoirs servant aussi bien à se bastonner qu'à agir sur l'univers afin de s'ouvrir de nouveaux passages ou de découvrir des secrets. Je ne vous parle même pas du système de baston. Face à face et en rang d'oignons, à droite les gentils, à gauche les méchants. Chacun son tour, on se tape dessus, mais les héros peuvent optimiser leurs attaques en pressant sur un bouton au bon moment et limiter les dégâts encaissés en faisant la même chose pendant le tour adverse. Le côté jeu de rythme est vraiment très drôle et très dynamique. Voilà, on y est : *South Park*, c'est *Paper Mario* puissance mille, avec du dégueulis, des merdes de chien et des bites en plastique, histoire de raffiner un peu la recette.

Paire amère. Vous êtes le Nouveau. Tout juste arrivé en ville, avant même que vous n'ayez commencé à sortir vos action figures Terrance et Philippe des cartons, vos parents vous intiment de mettre les voiles et de vous faire des amis. Le ton est menaçant… Et vous avez à peine le temps de fouiller deux-trois tiroirs pour taxer la petite monnaie que votre père, aimant et protecteur, vous fout à la porte. Dehors, il neige, et il y a un petit blond à l'air couillon qui se fait tabasser par deux gamins avec du carton collé sur les oreilles pour leur donner l'air pointu. Voici Butters, c'est votre futur pote. Butters est un paladin, champion du bien et du genre humain. C'est aussi une tête à claques qui vous racontera par le menu toutes les fois où il s'est fait martyriser par ses potes. Il représente le KKK, le Kupa Keep Klan, et vous venez de le sauver d'un

Avaler un chien par le cul

Derrière ce titre cryptique se cache un encadré cryptique. Dans *Le Bâton de la Vérité*, il est important de se faire des amis. Ça doit expliquer le fait que l'interface soit entièrement basée sur Facebook. Mais certains amis valent mieux que d'autres… Si vous réussissez à rendre service ou à vous lier à quelqu'un au cours d'une quête, certains personnages centraux de la série débarqueront pour vous aider en combat. Une fois par jour (parce qu'apparemment le jeu est découpé en journées même si je n'en ai vu qu'une pour l'instant). Ils sont surpuissants et leurs attaques constituent les passages les plus démentiels du jeu. Je ne vous en dis pas plus, il est hors de question de flinguer la surprise.

assaut des forces elfes. Le temps de renverser quelques poubelles, de péter des boîtes aux lettres, de vous introduire chez vos voisins pour leur piquer centimes et sodas et le gentil Butters vous amène au Grand Wizard Eric Cartman, sauveur de l'Humanité et détenteur du *Bâton de la Vérité*.

Salut Connard ! Dans le jardin de Cartman se cache un univers merveilleux… Étables du chat, armurerie en carton, Pierre de la Folie, piscine en plastique de l'enchanteur, tentes où la Princesse Kenny et tous les héros du royaume tiennent conciliabule, protégés par une poupée gonflable d'Antonio Banderas (OFFRE SPÉCIALE : PÉNIS INCLUS) grimée en orc : cet îlot de résistance à l'envahisseur elfe est perpétuellement assiégé mais bien préparé. Surtout depuis que vous êtes là, ô Héros Providentiel Dont la Venue Était Annoncée par la Pub de la Société Générale ! Le jeu commence pour de vrai. Le gros porc me propose de nommer mon personnage. Une fenêtre s'affiche, le curseur clignote mais il m'est impossible d'y entrer mon pseudo. Je secoue la manette, je tapote le clavier, je balance la souris… "*Très bien Connard, nous t'appellerons ainsi si tu le désires*", dit Cartman. "*Êtes-vous vraiment sûr de vouloir appeler votre personnage 'Connard' ?*", me demande une boîte de dialogue. "*Bienvenue au KKK, Connard.*" Pas eu le temps d'agir. "*Maintenant choisis ta classe de perso… Mais si tu choisis Juif, tu peux être sûr qu'on ne sera jamais pote.*"

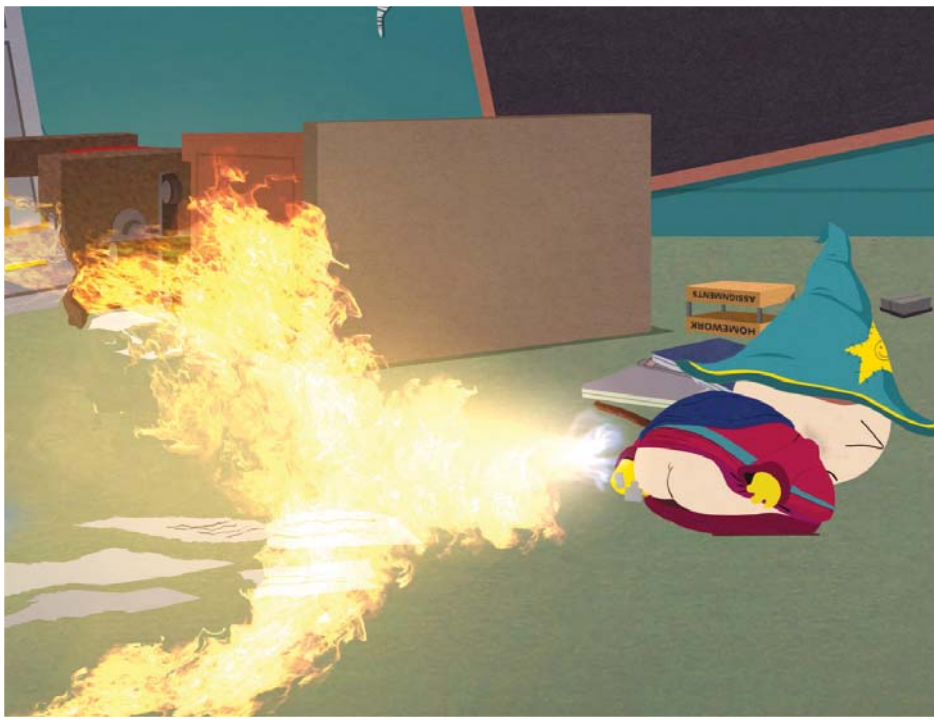
Un paragraphe écrit sous peot. Oh bordel, ils ont eu les couilles de conserver la classe Juif, alors qu'on pensait depuis longtemps qu'elle avait été enterrée pour éviter que les esprits ne s'échauffent. Mais elle est là et elle est formidable. Après avoir lu sa description, j'ai à peine survolé les feuilles de perso du Guerrier, du Mage, du Voleur ou du Prêtre. Le Juif est une classe, à mi-chemin entre le moine et le berserker, juste là pour prendre tous les dégâts dans la gueule. Et plus le Juif encaisse de dommages, plus il devient puissant. Au-delà de ce concept, comme toutes les autres classes, mon nouveau chouchou dispose de quatre pouvoirs spécifiques qu'on pourra débloquer et amplifier à chaque passage de niveau. La Fronde de David permettant d'attaquer à distance et le terrible Juif-Jitsu sont immédiatement accessibles. Pour le reste, il faudra monter en grade. Et puis, il y a l'inventaire… S'il est possible d'équiper tous les objets disponibles dans le jeu – à condition d'avoir le level minimum requis –, les objets de classe (Kippas de combat, châles renforcés, bâtons et j'en passe) débloquent des synergies démentes. C'est de ce côté-là qu'on se rend compte des efforts déployés par Obsidian pour réussir à donner une justification et une application de gameplay aux provocations les plus délirantes de Parker et Stone : au cours de mes sept heures de jeu, l'objet le plus puissant sur lequel je suis tombé décuplait la puissance de mon Juif dès l'instant où il était en feu. Alors, c'est de très mauvais goût, personne ne va le nier. Mais, croyez-moi, jouer un perso bâti pour être constamment sur le fil, à dix points de vie de la fin, c'est vraiment exaltant.

Au KKK par cas. C'est la liesse, la guerre est gagnée, le héros est là. Tout le monde se tape dans le dos et on reluque la gironde Princesse Kenny. Mais les elfes profitent du tumulte provoqué par votre arrivée pour passer à l'attaque. En quelques secondes, tout s'effondre. Même si vous avez réussi à repousser l'assaut, le Bâton de la Vérité est tombé entre les mains de la racaille arboricole. Désormais, la race humaine est en grand danger. Car le Bâton confère à celui qui le possède un pouvoir total sur tout l'univers et tu discutes pas c'est comme ça. Il faut agir vite : le KKK doit mobiliser ses forces. Vous, le Nouveau, allez entreprendre votre première grande quête… Réunir les trois plus grands combattants du royaume : Token le guérisseur, Tweek le barbare et Clyde le voleur. Token est planqué là-bas dans les beaux quartiers de la ville, bien à l'abri dans une résidence sécurisée, Tweek bosse dans l'arrière-boutique du café de ses parents et Clyde est encore en colle pour avoir fait un doigt à la directrice de l'école.

> South Park, c'est Paper Mario puissance mille, avec du dégueulis, des merdes de chien et des bites en plastique, histoire de raffiner un peu la recette

De la chique et du mollard. Je ne vous cacherai pas que, depuis le début de la démo, j'avais la mâchoire bien pendante et le pad 360 baignant dans un mélange de salive et de morve expulsée à chaque explosion de portnawak à l'écran. Les gens qui savent

Voir Butters défoncer la tronche de ses adversaires à coups de marteau avant de balbutier des excuses est très cathartique. Surtout pour lui.



appellent ça une sternutation dénégatoire. Mais, c'est à ce moment-là – quand j'ai pu m'extraire de chez Cartman et réellement parcourir la ville – que je me suis vraiment pris une claque intercontinentale. South Park est intégralement modélisé. Pas en grosse 3D clinquante hein ! Non, totalement dans le style du dessin animé. On a littéralement l'impression d'*être* dans un épisode. Et tout y est explorable. Toutes les maisons et tous les garages, toutes les boutiques depuis Tom's Rhinoplasty jusqu'à City Wok en passant par le centre d'avortement. Il y a les restes du supermarché, l'école, l'église, la mairie, l'armurerie de Jimbo, les égouts, la forêt, le terrain de jeu… Impossible de tout énumérer : si vous l'avez vu à la télé, vous le trouverez ici. C'est d'ailleurs valable pour les personnages aussi : s'ils vivent dans la ville, n'ont pas été bouffés par les rats ou poussés au suicide par Cartman, vous les rencontrerez sans doute.

Relations humaines. Dans ces conditions, le RPGiste éclairé que je suis ne pouvait pas foncer tête baissé dans la quête principale. Il fallait traîner, explorer, discuter. Et se faire plein de potes sur Facebook. Évidemment, discuter est un bien grand mot, on est dans le domaine du J-RPG. Pas de skillcheck, pas de choix de dialogue. On se positionne à proximité du PNJ, on presse le bouton A et, en fonction de l'importance de l'individu, on a droit à une petite phrase, à une vanne sur mesure – généralement en rapport avec le look, l'équipement ou la popularité de votre héros – ou à une cut-scene complète. Quoi qu'il se passe, l'avatar reste perpétuellement silencieux, vieux lieu commun du jeu vidéo "immersif" merveilleusement détourné par Obsidian. C'est comme ça que l'on accumule la plupart des quêtes secondaires. Al Gore, chaussé de lunettes-moustaches-nez de Groucho, vous attire dans une ruelle pour vous convaincre de l'aider à traquer l'Homme Ours Porc. Le curé vous demande de trouver Jésus qui crève d'envie de jouer à cache-cache. Le gros roux qui tient le bar se la joue moyenâgeux pour vous pousser à buter les rats qui ont envahi sa cave dans une somptueuse parodie de la première mission de tous les RPG med-fan. Ça rapporte de l'équipement, des amis sur Facebook, parfois une invocation à utiliser en combat (voir encadré). C'est drôle et basique. Mais ça existe en d'autres saveurs.

Rumeur publique. En fouillant la poste pour trouver du matos, je tombe sur un paquet oblong qui vibre… À qui est-il destiné ? Derrière l'école, une bande de goths fument des clopes et me traitent de conformiste, m'intimant l'ordre d'aller chercher des fringues similaires aux autres si je veux discuter. Un gamin qui glande à proximité d'une bouche d'égout est prêt à jurer qu'il a entendu quelqu'un hurler "*Howdy Oh !*" depuis les profondeurs. On murmure qu'il y a un truc terrifiant dans la forêt. Certains endroits du décor portent des traces chelous… Comme dans le *Paper Mario* susmentionné, l'observation des décors et l'écoute attentive de rumeurs qui ont juste l'air d'être là pour habiller un peu l'univers du jeu, sont à l'origine de quêtes et de surprises très chouettes. Le studio, non content, d'avoir modélisé le fantasme de tous les fans de *South Park*, a réussi à le peupler de gens, d'objets et d'histoires qui poussent le joueur à fouiller, à revenir sur ses pas et à s'interroger sur la présence des secrets et les moyens de les atteindre.

Zelda, en chouette. En même temps, c'est une habitude de la bande à Urquhart, Sawyer et Avellone… Leurs jeux sont de vrais mille-feuilles créés pour être joués et rejoués. Mais cette fois-ci, j'ai l'impression que la satisfaction se veut nettement plus immédiate. Je n'ai pas l'impression que le choix de la classe ou que le look du personnage aient une véritable importance sur le déroulement de l'aventure. Dans la tradition japonaise, tout le monde peut tout faire, à condition de fouiner. Ça se manifeste à l'écran par d'innombrables passages à la sauce casse-tête ou aventure. Il faut jouer avec la superposition des plans en 2D pour trouver un passage secret planqué derrière un buisson ou se faufiler dans une ruelle qu'on pensait faire partie du décor. On tape sur certains obstacles pour se frayer un chemin insoupçonné. On a recours aux armes de jets (fléchettes, boules de neige, balle au prisonnier) pour flinguer des objets ou déclencher des interrupteurs. On peut utiliser les sorts (tout un arc-en-ciel de pets) pour ouvrir des passages. On peut demander aux potes qui nous accompagnent de charmer un garde ou de guérir un blessé pour accéder à un endroit jusque-là interdit. Le jeu soumet le joueur à une satisfaction constante : celle de pouvoir immédiatement utiliser la capacité qu'il vient de débloquer dans la quête principale pour accéder à une flopée d'options secondaires mais incroyablement cools.

Luminaires et Préliminaires. Évidemment, malgré toutes ces trouvailles, on n'est pas dans un *Fallout*. Et même si pour le test, je promets d'essayer d'infiltrer l'école défendue par les roux en ayant recours au costume de rouquin, il faudra forcément

se bastonner. Enfin, c'est plus compliqué que ça… Lorsque vous vous baladez dans South Park, vous pouvez éviter les combats en distançant vos adversaires. Et lorsque vous tombez sur un combat fait main lors des phases de quêtes ou d'exploration, vous pouvez attendrir un peu l'adversaire avant de lui tomber dessus. Sur la carte du monde en temps réel, vous pouvez attaquer à distance ou péter sur un adversaire pour gagner un round de tranquillité et lui infliger des malus au moment de l'affronter lors des phases au tour par tour. Mieux encore, vous pouvez carrément gagner un combat avant de commencer. Pour cela, il est important d'étudier l'environnement : souvent, vous pourrez faire tomber une bouteille de soda par terre et flinguer la lampe halogène pour tendre un piège à une patrouille. Ou péter sur une bougie pour carboniser toute résistance se trouvant sur la trajectoire de vos gaz…

Tourette par Tourette. Mais tout cela est très infantile. Nous, on est des grands, on veut de la baston au tour par tour, digne et tactique. Ou au moins, crade et tactique. Et pour le coup, on en aura. Si le concept "deux camps l'un en face de l'autre, sans choix de mouvement" pouvait sembler particulièrement pauvre sur le papier, il se révèle tout à fait satisfaisant. Votre héros et le pote qui l'accompagne ont chacun le droit – dans l'ordre – de consommer une potion et d'attaquer une fois par tour. Puis c'est aux méchants de jouer. Pas de déplacement, de ce point de vue, l'unique raffinement spatial se résume à l'impossibilité de toucher au corps à corps un ennemi planqué derrière un de ses potes. Alors, au début, on attaque (corps à corps, tir à distance, pouvoirs de classe ou magie), on presse le bouton en rythme pour optimiser les dégâts, on presse le bouton en rythme pour booster sa défense quand on se fait taper dessus et peut-être réussir une contre-attaque… Ainsi de suite. Jusqu'à ce qu'un des deux camps tombe. Puis ça devient trop difficile. Alors, on commence à se pencher sur les innombrables statuts qui apparaissent en cours de bagarre.

Heroes of the mate & m'agite. Dégâts de saignement, écœurement baissant la défense, riposte immédiate empêchant d'attaquer au corps à corps, paralysie, concentration sur plusieurs tours avant la technique ultime et j'en passe… La plupart des attaques, des pouvoirs et des équipements – les vôtres comme ceux de vos adversaires – feront plus que des dégâts. Une bonne idée qui permet de décupler l'intérêt des phases de baston que j'imaginais surtout là pour meubler entre deux idioties scénaristiques. Au contraire, vous allez passer votre temps à enfoncer des tessons de bouteille dans vos boules de neige ou à étaler de la merde de chien sur votre batte de base-ball par pur souci pratique plutôt que par amour de l'art. Les combats de *South Park* sont de petits puzzles tactiques superbement pensés qui méritent d'être abordés autrement que par la force brute et l'abus de potions de soin. Le studio a carrément fait des efforts déments pour que l'univers soit respecté même dans les bastons. Exemple : Princesse Kenny dispose d'un pouvoir qui l'envoie embrasser l'adversaire pour le faire dégueuler et lui coller plein de malus. Super utile. Mais si vous utilisez ce pouvoir sur un rouquin, Kenny, horrifié, se met à dégueuler aussi. Certains adversaires pourront même utiliser contre vous vos pets par la magie elfique du "Bruit Marron". Tout est référentiel donc immédiatement identifiable et compréhensible. Automatiquement, on retient ce qu'implique tel buff ou tel état. C'est parfaitement didactique. Je suis d'ailleurs prêt à parier que *Le Bâton de la Vérité* guidera un paquet de gens vers d'autres jeux de tactique au tour par tour.

Si Stan et Kyle apparaissent sur ce screenshot, je ne les ai pas croisés pendant mon début de partie.

Le fantasme de tous les fans de South Park, peuplé de gens, d'objets, d'histoires et de références respectant pleinement l'univers de la série

Respecte mon austérité. Univers parfaitement exploité, multiples couches de gameplay aventure et exploration, combats tactiques super bien foutus alors qu'on n'en espérait au final que de la grosse rigolade… *South Park : Le Bâton de la Vérité* s'annonce digne de nos attentes. Plus que ça même. Vous n'imaginez pas le nombre de trucs géniaux que j'ai dû virer de ces pages par manque de place. Alors, il y a bien quelques inquiétudes… Le jeu va-t-il réussir à se renouveler sur le long terme ? Ne risque-t-on pas de se sentir un peu à l'étroit ? Qu'est-ce qui va se passer si Familles de France ou Ségolène Royal décident de s'y intéresser ? Autant de questions rhétoriques à deux balles (et dont je connais la réponse mais que j'ai juré de ne pas ébruiter) que je suis obligé d'inclure dans cette conclusion pour ne pas avoir l'air d'être totalement vendu à la cause d'Ubisoft.

Omar Boulon

ConfigMatic

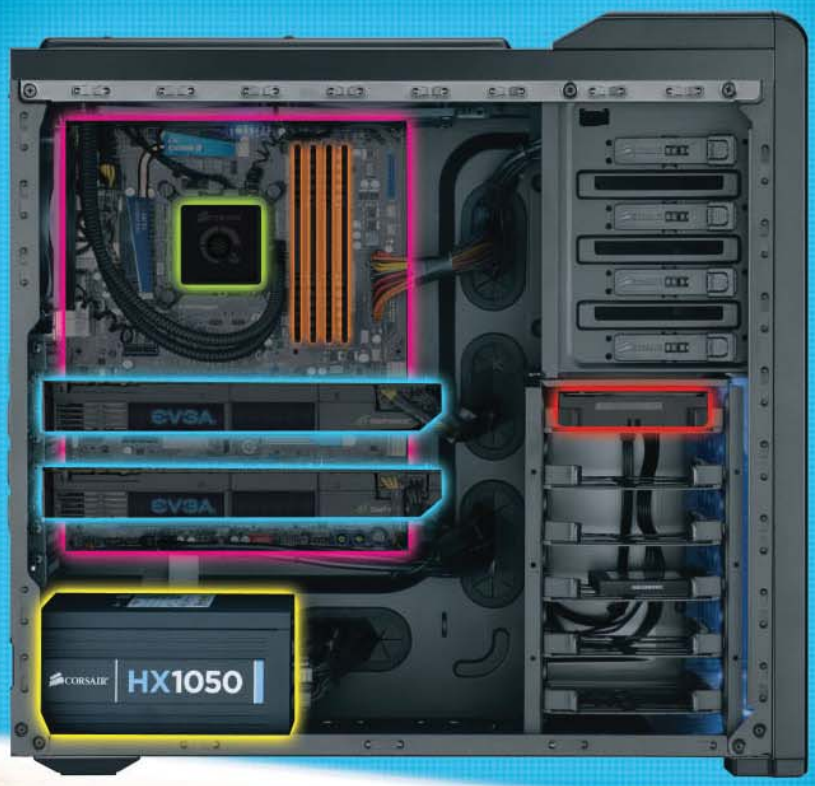
by topachat.com

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

NOUVEAU

Option Montage PC maintenant disponible

composants garantis 100% compatibles



280 modèles de cartes mères

70 modèles de processeurs

220 modèles de cartes graphiques

200 modèles de boitiers

350 modèles de barrettes mémoire

180 modèles d'alim

130 modèles de SSD et disques durs

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

www.topachat.com

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

TopAchat.com, une marque du groupe ALTAREA COGEDIM

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

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

7 Days to Die

Zombie de jour, amour Zombie de nuit, bouillie

Dans la famille "Survie chez les zombies", vous avez d'abord *DayZ*, le père, beau, charismatique et autoritaire. Puis arrive le grand-frère, *Rust*, fougueux, plein d'ambition. Enfin, vous avez le petit frère, *7 Days to Die*, qui a l'air gentil mais qui a de la morve au nez. Accessible en Early Access sur Steam pour un prix un poil élevé (32 euros), cet outsider est allé emprunter quelques idées à *Minecraft* pour tenter de se démarquer du lot.

La tronçonneuse, item précieux qui sert aussi bien à découper des troncs d'arbre que des zombies.

Infos

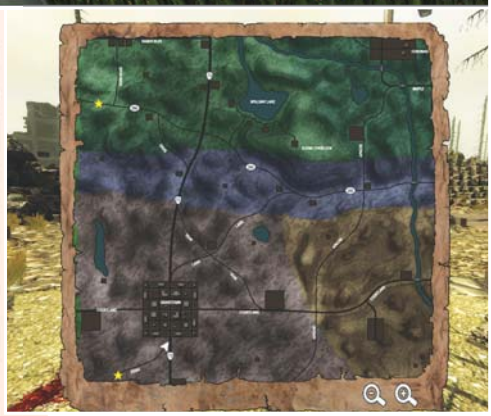
Genre : Survie au milieu des zombies
Développeur : Fun Pimps (États-Unis)
Éditeur : N.C.
Sortie prévue : N.C.

Vous vous souvenez de cette époque où les FPS commençaient avec un gentil tutorial pour neu-neu ? Du genre "*Appuyez sur <Clic Gauche> pour tirer. Bravo ! Appuyez sur <Espace> pour sauter. Bravo !*". C'est fini tout ça. La mode aujourd'hui, c'est de jeter le joueur à poil dans un environnement super hostile et de lui dire "*voilà pépère, maintenant tu te démerdes*". C'est exactement le choix opéré par les développeurs de *7 Days to Die* qui nous balance cul nul et sans un bouton de manchette dans l'inventaire sur une grande carte, entouré de zombies gargouillants et de chiens d'attaque morts-vivants. Alors au début, j'ai zoné. J'ai essayé de taper avec mes petits poings contre un cactus, j'ai fouillé des poubelles comme un clodo post-apocalyptique, j'ai récupéré un flingue et quelques balles dans le coffre d'une bagnole défoncée, j'ai headshoté les deux ou trois zombies qui avançaient mollement sur moi et j'ai dépouillé leur cadavre pour trouver une bouteille d'eau et une boîte de bonbons. J'ai continué à explorer mon environnement, récupérant çà et là des bouts de métal, des filtres à air cassés, des cailloux, du papier froissé, des bouteilles et des boîtes de conserve vide, des livres abîmés... Un vrai petit éboueur virtuel. Pour une première journée de survie à l'arrache, ça n'allait pas trop mal. Les zombies ont été plutôt cool et mon inventaire s'est bien garni. Puis, sur le coup de sept heures du soir, la nuit a commencé à tomber.

La nuit est belle, elle est sauvage.

Quand l'obscurité s'installe, les zombies s'énervent. Mais vraiment. Ils arrêtent de se traîner à la vitesse d'une limace sous neuroleptiques et se mettent à sprinter comme des tarés vers le joueur. Vous êtes protégés derrière un mur ? Ils se mettent à 25 pour le défoncer à coups de poing, quitte à taper dessus jusqu'à 6 heures du mat' s'il le faut. Dans *7 Days to Die*, la nuit est donc un long cauchemar, plusieurs minutes de jeu en temps réel durant lesquelles on vide les munitions récoltées dans la journée sur des hordes d'ennemis surexcités. Même l'ambiance sonore est stressante, avec des dizaines de cris, des murmures angoissants, des bleurgh et des blouargh de

Dans la lumière, les zombies sont tellement lents qu'on peut les abattre facilement d'une balle dans la tête à bout portant. Dans l'obscurité en revanche, ils sont beaucoup plus taquins et vos skills de Pro-Gamer 720° Quick Scope sur Call of Duty *vous serviront alors certainement.*



partout. Si vous survivez à votre première nuit, bravo, moi je suis mort comme une merde. J'ai été dévoré par une douzaine de morts-vivants au fin fond d'une forêt après que ma pauvre cabane bricolée à la va-vite en découvrant le système de crafting s'est effondrée sous leurs coups. Alors ma partie suivante, je l'ai faite après avoir longuement consulté quelques-uns de ces guides de survie YouTube commentés par des gamins de 12 ans.

Veuillez noter votre emploi du temps. C'est ce qui m'a permis de débroussailler le gameplay de *7 Days to Die*. Il est en fait assez simple. En journée, on explore les différentes zones de la carte (il y a du désert, des forêts, des villes en ruine...) pour y récolter des tas d'objets de récup' et des ressources. On coupe des arbres à la hache ou la tronçonneuse, on cherche des flingues à moitié cassés, on gratte les poubelles pour récupérer du tissu ou des boites de conserve vides... Vers 16 h, on arrête la balade car il faut se préparer à passer la nuit. Le plus simple est de choisir une structure déjà existante (ruines d'un bâtiment, petite maison coquette, étable abandonnée, église perdue dans la forêt...) et de la fortifier en utilisant un système de crafting/construction très proche de celui de *Minecraft* : on fabrique des blocs cubiques (en bois, en pierre, en métal...) et on les pose pour se barricader à un étage. Il est aussi possible, pour les plus expérimentés, de se construire une cabane à partir de zéro, avec fenêtres, portes, escalier etc. Les perfectionnistes crafteront même des pièges type mines explosives ou murs de pieux pour économiser de la munition – les zombies sont ultra-agressifs mais tellement cons-cons niveau pathfinding qu'ils se précipiteront dessus sans problème. Ensuite, la nuit tombe, et c'est l'angoisse. Au mieux, les fortifications tiennent, vous pouvez alors manger une boîte de raviolis et vous réhydrater en serrant les fesses. Au pire, les zombies réussissent à tout casser et là c'est le carnage. Rincez au petit matin et répétez jusqu'à épuisement, car *7 Days to Die* est juste un bac à sable survivaliste sans objectif précis.

Vous pouvez attendre 7 jours ou 7 mois. Passés quatre ou cinq jours de survie, *7 Days* commence à donner des signes d'essoufflement. On s'amuse à crafter les objets les plus avancés, on fait un peu d'agriculture (il y a un petit système de farming, lui aussi pompé sur *Minecraft*), on chasse du gibier terriblement mal animé, on peut même miner des collines à coups de pioche pour se creuser un vrai petit bunker... Puis les nuits passées à écouter les zombies taper les murs deviennent un peu longuettes. Le multijoueur est déjà là, offrant la possibilité de survivre en coop' avec quelques potes et de croiser d'autres joueurs pour du PvP rustique. Cela pourrait donner, après quelques mois de maturation, un bon petit jeu de survie, mais le contenu s'assèche pour l'instant assez vite. Il n'y a donc rien qui presse, vous pouvez tranquillement attendre que le jeu s'étoffe avant de sortir la carte bancaire. Il manque encore plein de choses, comme les mécanismes de stealth ou le crafting le plus avancé. Et le prix est un peu exagéré. À 32 boules, l'alpha de *7 Days to Die* est vendue à un tarif nettement plus élevé que les versions Early Access de *DayZ* et de *Rust*, alors que ces deux titres sont quand même une division au-dessus.

ackboo

Evolve

Monstre & compagnie

L'enthousiasme (Furor) est une maladie infectieuse de l'âme. Il s'agit d'une affection contagieuse bénigne (sans gravité) pour la plupart des espèces de journalistes, qui se transmet par le contact, lors des press-tours, avec des reporters anglo-saxons et dont le principal symptôme chez le malade est la logorrhée et le prurit digital.

PAR OMAR BOULON

Infos

Genre : FPS asymétrique
Développeur : Turtle Rock (États-Unis)
Éditeur : 2K Games
Sortie prévue : Fin 2014
Site : www.turtlerockstudios.com

Tant que l'individu contaminé ne repose pas les mains sur le jeu, il éprouve une terrible démangeaison qui le contraint à raconter ses meilleures parties puis à décrire les différents mécanismes à toute personne à portée de voix. La contamination peut parfois s'étendre à l'entourage. Si l'affection prospère dans la grande majorité des rédactions et n'entraîne de véritables conséquences que pour les lecteurs (cf. les vrais cours de l'immobilier à Paris, Les Francs-Maçons, *Call of Duty*), elle est considérée dans certains journaux comme particulièrement infamante (exemples : *Sonotone Hebdo*, *Valeurs Actuelles*, *Canard PC*). Dans ces cas-là, la maladie est le plus souvent circonscrite par un réflexe du groupe conduisant à l'isolation du patient aussitôt que l'Enthousiasme se déclare.

Le Trapper : Cyber Achab

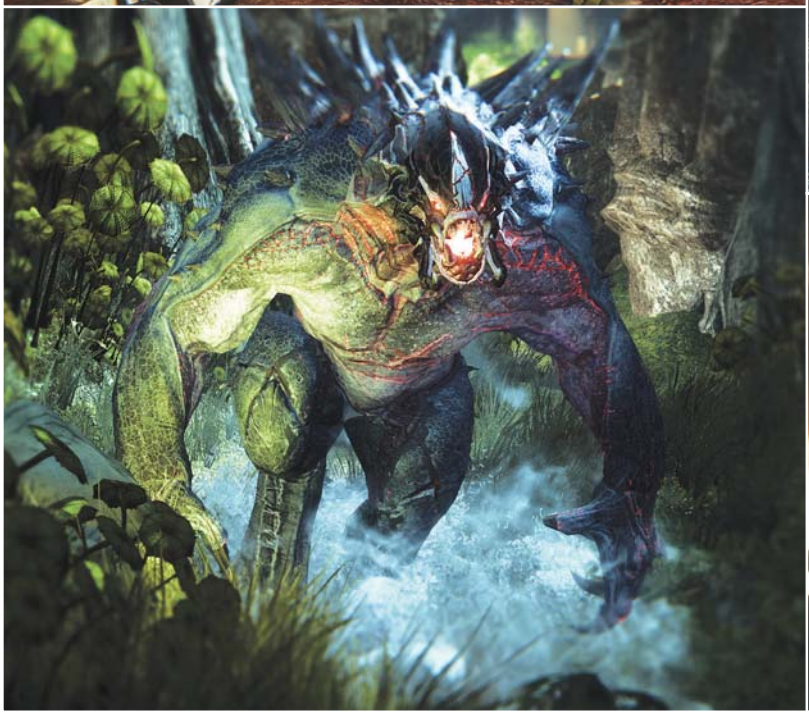
Ce brave monsieur est là pour localiser la bestiole et limiter ses mouvements. Il possède un pistolet mitrailleur qui fait de petits dégâts. Mais c'est loin d'être ce qu'il a de plus sympa. Car notre pote a un chouette harpon qu'il utilise pour entraver les mouvements de l'animal tant que le filin n'a pas été brisé ou le tireur dévoré. En bonus, il dispose d'une arène portable qui permet de s'enfermer avec le monstre pendant une minute ou deux pour l'achever (ou de l'enfermer dehors pour se refaire une santé). Mais, le plus cool, c'est la chasse : le Trapper dispose de micros géants à planter dans le sol qui permettent d'obtenir une vague idée des déplacements de la bestiole. Si le quadrillage a été fait correctement, vous verrez apparaître des traces de pas bleues translucides qui vous indiqueront dans quelle direction chercher. Mais pas depuis combien de temps King Kong est passé.

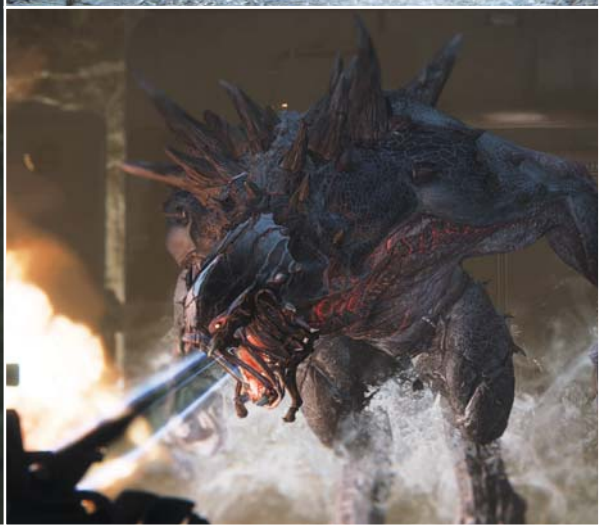
L'Enfer du Devoir. En d'autres termes, je n'ai plus qu'à me faire piquer. C'est bête. J'étais parti sur ce press-tour sans rien espérer. Il était surtout question de faire un tour à Londres pour remplir ma fidèle valise de donuts, de bangers et de saloperies britanniques interdites sur le territoire national. Ouais, Turtle Rock, je sais bien qu'ils ont fait *Left 4 Dead 1* et *2*… Mais ils sont aussi derrière *Counter-Strike* version Xbox et *Counter-Strike : Condition Zero*. Alors je me disais que cette fois-ci, avec ces histoires de statistiques et de suites, j'avais toutes les chances de tomber sur le jeu pourri. Jamais été très bon en maths. Alors, prévoyant, j'ai mangé tout ce qui traînait au buffet : mini-burgers, macarons, cookies larges comme des enjoliveurs, m&m's, tartes fines au bacon, blobs de jelly roses. Pile ce qu'il faut pour traverser une présentation soporifique dans une douillette stupeur digestive. J'ai quand même retenu que les mecs au pupitre avaient tous une belle barbe bien peignée et qu'ils aimaient beaucoup jouer à leur propre jeu.

Tous contre un, un contre tous. Au bout d'un moment, je me rappelle que l'attachée de presse française m'a fait rouler jusqu'à un ordinateur. Clavier-souris. De surprise, j'ai dû lever un sourcil. À mon avis, elle a pris ça pour un acquiescement et m'a aussitôt enfoncé un casque audio sur la tête. Dans les écouteurs, il y avait une petite voix. J'ai cru pendant un moment que c'était ma conscience. Mais vu qu'elle ne mentionnait pas le récent carnage nutritionnel, qu'elle ne m'insultait pas avec la voix de ma mère et qu'elle insistait pour me parler en anglais, j'ai dû chercher ailleurs. "*De l'autre côté de la table, on a installé un de vos confrères. Il va jouer le monstre pour ce round puis on tournera. Vous, vous êtes les chasseurs. Je commence par m'occuper de la classe la plus tactique – le Trapper –, je vous briefe en cours de jeu sur chacun de vos postes et après on changera de place.*" La RP de 2K est décidément l'une des meilleures attachées de presse du monde. Quel à-propos de traîner le lourdaud assoupi sur le PC où l'on joue Assault, la classe bourrine qui ne demande pas à réfléchir. Malheureusement, c'était déjà trop : du speech du début, je ne me rappelle qu'une histoire de FPS multi très asymétrique et puis c'est tout. Le jeu commence, je tombe d'un avion. Dans dix secondes, je vais atteindre le sol et je ne sais même pas sur quoi je dois tirer. Ah ouais… Le monstre.

> Touffu, étouffant, dépaysant... Le boulot des level designers a dû être pharaonique.

Pokemon Snap. Nos jetpacks ont freiné la descente, mais nous avons chacun légèrement dévié du point de chute prévu. Tout le monde se précipite sur la zone d'atterrissage, le dernier lieu où le monstre a été aperçu. Je suis plus éloigné que les autres mais je n'ai aucun mal à fendre la jungle pour les retrouver. Une pression sur la barre d'espace, un saut. Un appui prolongé et je m'élève dans les airs jusqu'à ce que ma batterie se vide. Deux coups secs et je bondis vers l'avant à toute vitesse. Pas de dégât de chute, peu importe la hauteur. C'est chouette. Ça pourrait vite devenir bien nerveux. Ma digestion s'interrompt. Nous voilà tous sur le point de rendez-vous. Il y a une Medic en armure techno, un Trapper qui a l'air de chasser du Marsupilami pour le petit-déj', un Support avec une jolie salopette et, moi, vieil Assault en petits morceaux rafistolé à coups de cyber-ferraille. On jette un coup d'œil à nos armes. Je baptise mon fusil d'assaut, mes mines et mon lighting gun à la *Quake* sur un pauvre troupeau de xeno-biches traînant dans le coin.





La Medic me montre son énorme fusil de snipe, je suis un peu jaloux… "*LE FESTIN DU MONSTRE A ATTIRÉ LES CHAROGNARDS*" !

Les Yamakazi au bois de Boulogne. Au départ, je le prends pour moi mais je réalise vite qu'une zone vient d'être mise en évidence sur mon HUD. Là-bas, derrière les gigantesques montagnes, la bestiole graille tranquille. "*Vous feriez mieux d'aller jeter un coup d'œil : si Goliath mange suffisamment d'animaux, il va évoluer et il sera bien plus difficile de le flinguer. Par contre, si vous lui tombez dessus alors qu'il est en train de muter, vous allez avoir un sacré avantage.*" Tout le monde décolle, droit vers le marqueur. Notre première vraie traversée de la forêt est complexe. On se mange des arbres hauts comme des buildings, on tombe dans des précipices, on se fait courser par des T-rex… Le terrain, très vaste et vachement détaillé, est franchement hostile. Et accidenté. Et difficilement lisible. C'est touffu, c'est étouffant, c'est dépaysant. Au début, c'est rageant. Mais en moins d'une minute, tout le monde y trouve son compte. Le boulot des level designers a dû être pharaonique. On profite du jetpack pour prendre de la hauteur, exploiter la verticalité du décor. On s'accroche sur un promontoire rocheux, on se hisse, on se jette dans le vide en profitant des fusées pour couvrir le plus de terrain possible en un bond. Et puis, suspendu dans le ciel, on voit loin. Un bond, deux bonds, trois bonds. C'est pendant le quatrième que j'aperçois, à plusieurs kilomètres, une masse gigantesque sautant entre deux pics. Il est là.

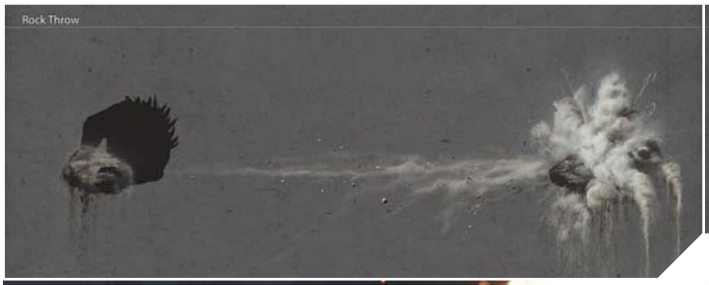
Sans accroc. "*On s'approche de Goliath, il faudra bientôt penser à vous accroupir et à progresser lentement pour éviter qu'il ne vous repère. Ses sens sont très développés. Une fois qu'on sera à portée, vous faites ce que je dis. La Medic le shoote avec son lance-seringue, ça va le ralentir et le marqueur radioactif va nous le signaler à l'écran pendant quelques secondes même s'il s'enfuit. Le Trapper déclenche son Arène portable. À ce moment-là, on va tous se retrouver enfermé avec lui dans une bulle de champ de force grande comme quatre terrains de foot. À mon signal, tout le monde le cartonne et le Support utilise son Shield Gun pour rendre les cibles de Goliath invincibles le temps qu'il passe à quelqu'un d'autre. Et, toi, l'Assault, tu te colles contre lui et tu le défonces au lighting gun. T'inquiète pas, si tu appuies sur V, tu déclenches ta capacité spéciale, c'est un bouclier.*"

> Ils pourraient commercialiser Evolve tout de suite sans que personne n'y trouve à redire.

Les bronzés ont du skill. C'est un beau plan ! Il fait intervenir tout le monde et nous permet de nous familiariser avec

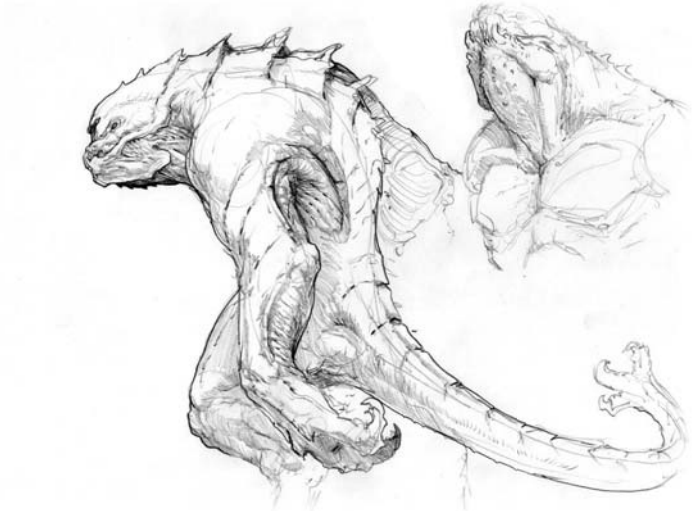
Goliath : C'est pas moi, c'est Murphy

À mi-chemin entre le gorille aux hormones et le godzilla terrestre, Goliath est le roi de la jungle. En début de partie, il peut choisir deux attaques spéciales parmi les suivantes : lancer de rocher, crachat de feu, charge et "bond" à la hunter de *Left4Dead*. Les deux dernières permettent aussi bien d'attaquer que de se carapater à tout berzingue. À chaque niveau d'évolution, il pourra en choisir une supplémentaire, ainsi qu'une compétence passive (plus de vie ou la possibilité de manger plus vite). Chouettes bonus, avoir recours à ses sens pour percevoir tout ce qui se trouve dans le coin et cacher ses traces en s'accroupissant. Ah oui et il est gros aussi.



La solution aux problèmes d'insécurité ? Un tiers d'Habaneros, deux mesures de Chili et une cuillère à soupe de piments oiseaux en poudre.

les particularités et complémentarités de chaque classe. C'est parti. On fonce droit devant. "*LE MONSTRE A EFFRAYÉ UNE NUÉE D'OISEAUX*" : nouveau signalement sur le HUD. Pendant qu'on avançait, la saloperie a eu le temps de se tailler vers l'ouest. Nous recalculons notre trajectoire. "*C'est une occasion parfaite, il va être coincé dans un cul de sac, si on arrive à temps, on se le fait.*" On arrive à temps. On n'aurait peut-être pas dû : à 300 mètres de nous se trouve une sorte de Godzilla vaguement simiesque accroupi en train de bouffer un animal indéfinissable. Je tire au fusil. Il se redresse, haut comme un immeuble de cinq étages, enfonce ses mains dans le sol et nous balance un rocher de la taille d'un semi-remorque. Par la très sainte puissance du sprint-jet pack, j'esquive. Mais derrière moi, la Medic mange le pavé de plein fouet et s'effondre tandis que sa barre de vie diminue de moitié avec un joli "*CRITIQUE !*".



Les Charlots vs King Ghidorah. Je me précipite vers la bestiole en dégainant mon lightning gun. Il ne se met à fonctionner qu'une fois arrivé au contact, pile quand le gigantesque champ de force du Trapper se matérialise, nous piégeant avec la bête. Je tire, je tire, je tire. La santé de Goliath diminue. Il me charge et je déclenche le bouclier personnel qui va me rendre invincible. J'encaisse de plein fouet et je ne prends pas de dégâts. Magique. Par contre, le choc m'a projeté en arrière et je m'écrase contre un des murs de l'arène portable. Le temps de reprendre mes esprits et je rejoins la mêlée en quelques sauts de puce. Pile à temps pour manger, en pleine tronche et en compagnie de tous mes camarades, le bombardement orbital demandé par notre Support. Godzi-Kong gagne par forfait de l'équipe adverse. On est nul, on est débile. Mais, on a débloqué des compétences passives (recharge accélérée du jetpack), on est surexcité et on demande immédiatement à rejouer.

> Vicieusement, en mode discrétion, je m'emparerai des chasseurs l'un après l'autre et j'irai les attendrir à l'écart avant de les boulotter. Je suis le roi de la Jungle.

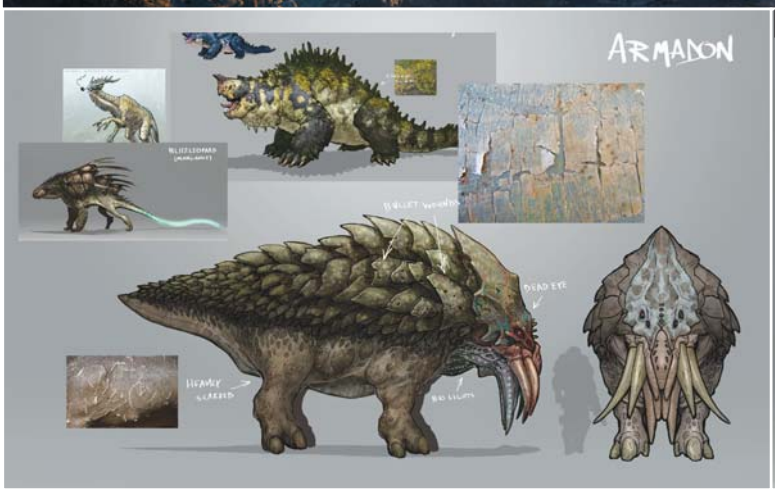
La bête humaine. Partie après partie, toujours sur la même carte et contre le même monstre, j'ai joué toutes les classes. Sous la houlette de notre adjudant ricain, on découvre subtilité après subtilité. On a perdu, on a gagné. On s'est surtout beaucoup amusé. À tel point que j'ai du mal à croire que le jeu ne soit qu'en pré-alpha. Tout est très joli, moteur Crytek oblige. Tout est équilibré, suffisamment pour qu'en deux heures, je n'aie jamais ressenti d'injustice ou de trop grande facilité. Tout est très propre, très fluide… les collisions sont impeccables et même s'il est arrivé que la bestiole se coince une ou deux fois dans le décor, on a le sentiment que le studio a poli sa démo pendant des heures et des heures. Pour tout dire, il pourrait commercialiser ce truc-là tout de suite, récolter une montagne de thunes et de lauriers sans que personne n'y trouve à redire. Mais ils promettent plus… Plus de monstres aux gameplays totalement distincts. Plus de cartes aux environnements et aux objectifs originaux. Plus de chasseurs – peut-être des variations sur les archétypes déjà existants, peut-être des classes inédites – totalement différents de ceux que j'ai pu tripoter. Tiens, c'est l'heure de mon interview… Ah non madame ! Sauf vot' respect, moi, je refais une partie.

Monster Kill ! Je suis Goliath. De l'autre côté de l'écran, on m'a trouvé quatre Allemands. Je vais pouvoir venger l'Alsace, la Lorraine et faire payer les innombrables affronts infligés pendant la Gamescom. La vue est à la troisième personne. La partie commence. Je me taille à toute vitesse avant que les Teutons ne m'atterrissent sur le dos. Une fois hors de portée, je m'accroupis et commence à marcher tout doucement pour que les détecteurs du Trapper ne trouvent aucune trace de moi. J'arrive jusqu'à une étendue d'eau où je patauge, histoire que ma piste soit définitivement perdue. À force de me faire ratiboiser par le monstre, j'ai fini par apprendre quelques trucs. Si beaucoup de mes adversaires ont tenté d'exploiter la brutalité et la puissance du gros mutant dégueu', moi je veux la faire discrète. En jouant stealth, les chasseurs seront incapables de savoir où je me trouve du moment que je n'effraie pas les nuées d'oiseaux posées à différents endroits de la carte ou que je ne me nourris pas.

De liane en liane. C'est le moment de tester le vrai moyen de transport de Goliath : le saut. En visant avec la souris

La Medic : Camping et Malus

Medic oblige, la dame à l'armure immaculée est là pour soigner tout ce qui bouge (ou qui risque de bientôt ne plus bouger). Pour ce faire, elle dispose d'un flingue permettant de guérir un allié à la fois, voire de lui octroyer un petit bonus temporaire de santé. Mais elle possède aussi une sorte de décharge de guérison qui remet tous les gens à proximité d'aplomb. Ça c'est pour la gentillesse. Rayon méchanceté, son fusil de sniper fait du dégât, voilà. Et puis, il perce la carapace du streumon, créant une blessure signalée sur le modèle 3D sur lequel peuvent s'acharner tous les coéquipiers, dont les tirs touchant la plaie compteront double. Et son petit lance-tranquillisant ralentit Goliath, allonge le cool down de ses attaques spéciales et le fait briller d'un bel éclat vert, même s'il est planqué loin de vous.



Menace pour les chasseurs, casse-croûte pour Goliath.

et en appuyant sur espace, je parcours une distance extravagante rien qu'en bondissant. Si je vise au ras du sol, je fais des sauts longs, extrêmement rapides et très faciles à enchaîner, sauce bunny hop. Si je vise un peu plus haut, je décris de gigantesques paraboles et peut m'accrocher et grimper sur n'importe quelle surface, à condition de maintenir shift appuyé. Et si je vise à la verticale, au-dessus de moi, je saute très haut mais sur place. Parfait pour détourner l'attention de mes poursuivants avant de leur retomber sur le râble. Le but, maintenant, c'est de ne plus jamais toucher le sol, de ne plus laisser de traces facile à suivre. Je me projette en haut d'un baobab surréaliste et je presse A. Le monstre se focalise sur ses sens et pendant quelques instants, je possède une perception très précise de tout ce qui se trouve dans les environs : sur l'écran, par transparence, les chasseurs m'apparaissent au loin, à travers forêts, bâtiments et cavernes. Ils me tournent le dos et cherchent dans la mauvaise direction. En ce qui concerne les animaux qui me serviront à muter, ils sont disséminés un peu partout. Je repère un troupeau de simili-aurochs, bien nutritifs. Il est temps d'évoluer.

De l'importance de la nutrition. Une branche après l'autre, je m'approche de mes cibles avant de leur tomber dessus et de les dévorer. L'absorption prend un peu de temps et les chasseurs viennent d'être avertis de ma position. Mon repas fini, je me sauve en évitant soigneusement de laisser des traces. Le temps que mes poursuivants arrivent sur le lieu d'un de mes carnages, je suis déjà en train de bouffer autre chose à l'opposé de la carte. Un troupeau après l'autre, je me remplis l'estomac. Je peux enfin passer au niveau d'évolution 2. Je cherche une planque et active la mutation. Pendant une petite dizaine de secondes, je suis sans défense. Le temps de doubler de volume, de choisir une nouvelle attaque spéciale et de m'offrir une nouvelle amélioration passive. Ils ont été prévenus. En faisant fonctionner mon odorat, je perçois qu'ils commencent à se rapprocher. Cette fois-ci, ils savent où je suis planqué et si je me sauve, ma silhouette se découpera forcément sur l'horizon, attirant l'attention de tous ceux qui regardent vaguement dans ma direction.

Guet-apens. Mon odorat indique que plusieurs grosses bestioles – dangereuses pour moi et mortelles pour les viandards – se situent à proximité. Il est temps de tirer parti de mon environnement. Je sors de ma cachette. Et, histoire d'être sûr que mes cynégètes préférés comprennent où je me trouve, j'en profite pour foncer au milieu d'un tas de piafs, ravis de décoller en hurlant. Je reste bien en vue, je m'interpose entre le groupe des joueurs et les carnivores.

On est nul, on est débile. Mais on est surexcité et on demande immédiatement à rejouer.

Je les laisse s'approcher. J'encaisse quelques balles, le Trapper me chope avec son harpon. C'est bon la distance est parfaite…. Je fais péter le filin d'un coup de griffe et me précipite au milieu des bestioles, les quatre teutons aux trousses. Ils sont assaillis de tous côtés. Je m'apprête à me sauver pour entamer ma dernière phase d'évolution quand je vois la Medic s'éloigner du groupe. Une telle lâcheté ne restera pas impunie. Je contourne le lieu de la bagarre et atterrit juste derrière elle. Mon premier jet de rocher la précipite au sol. Je la charge puis

L'Assault : Bourrin vaut mieux que deux tu l'auras

L'Assault est peut-être la classe la plus classique et tristounette du jeu : son fusil d'assaut fait mal de loin, son lighting gun fait très mal de près, ses mines font du dégât quand on passe dessus et son armure empêche de prendre du dégât. Pour être aussi mal traité, je crois qu'il a dû mal parler aux game designers. Quoique, j'ai l'impression que l'utilisation des mines au corps à corps pourra peut-être créer quelques frissons de vice chez le joueur moyen.

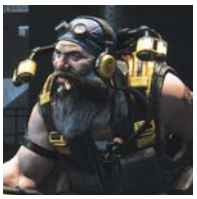
Gentil n'a qu'un œil.

enchaîne les gros coups de patte. HS comme un personnage de *Left4Dead*, sur le dos, son flingue à la main, elle attend que quelqu'un vienne la relever. Je la laisse espérer. Puis je l'attrape dans ma grosse patte et n'en fait qu'une bouchée…

Faim. Privés de soigneur et salement amochés par leur entrevue avec mon buffet garni, les trois chasseurs restants n'ont plus trop l'air d'avoir envie de me poursuivre. Ils vont devoir attendre de longues minutes avant de revoir leur sniper-infirmière. Alors, peinard, je passe au dernier niveau d'évolution. Je suis titanesque. Je dispose de quatre pouvoirs spéciaux, d'une barre de vie indécente et de buffs passifs temporaires récoltés en dévorant certains animaux identifiés par une étoile dorée. Fin prêt pour aller attaquer l'objectif que le jeu vient de m'assigner : flinguer une plateforme minière défigurant ma jungle, en détruisant un générateur électrique et en bouffant tous les ouvriers pour l'instant planqués derrière un champ de force. Je me dirige sur les lieux et m'attaque à la centrale électrique. Une alarme retentit. D'ici une minute, mes adversaires vont se pointer. Et les voilà. On me canarde, je me sauve à travers l'usine. J'escalade les poutrelles métalliques, je sème mes poursuivants en profitant de la verticalité du bâtiment et je retourne taper sur le groupe électrogène. On me recanarde et je me resauve. Une fois, deux fois, trois fois. Le générateur explose et le personnel de l'usine s'éparpille dans un délicieux mouvement de panique. Comme mes Allemands qui se séparent pour protéger les différents groupes. Allez, plus question de jouer l'objectif. Vicieusement, en mode discrétion, je m'emparerai des chasseurs l'un après l'autre. Comme me l'a montré Chocapic. Et j'irai les attendrir à l'écart, avant de les boulotter devant leurs potes. Je suis le roi de la Jungle. Aucun Allemand ne me résiste. Je veux rejouer tout de suite à *Evolve*.

Omar Boulon

Le Support : Vieux motard que jamais



Malgré son look de vieux biker crasseux, le Support est un individu productif et parfaitement intégré à la société. S'il aime bien faire quelques dégâts à coups de Laser Cutter, il est surtout là pour filer des coups de mains à son prochain en le rendant invincible avec son shield gun quand le monstre cogne ou, mieux encore, invincible quand il se trouve à terre et prêt à être bouffé, à l'aide d'un champ de proximité. Mais attention, au premier coup de feu, fini les tours de passe-passe. Ah ouais, sinon, c'est aussi le premier responsable des grosses catastrophes, quand monsieur décide d'appeler un assaut orbital alors qu'aucun de ses potes ne s'est mis à couvert.

Titanfall

Le plus dur sera la chute ?

1er mars 2010, une nouvelle met le monde du jeu vidéo en émoi : Activision se sépare de certains vétérans d'Infinity Ward pour "*rupture de contrat et insubordination*". Conséquences, Jason West et Vince Zampella mettent les voiles pour fonder Respawn Entertainment. Le monde entier retient son souffle, au point d'avoir la tête qui tourne et de filer à *Titanfall* pas moins de soixante récompenses lors de l'E3 2013. De la pure folie. On parle de killer app, du franchissement d'une étape dans le jeu vidéo, du renouveau de l'industrie qui posera les fondations d'un futur encore plus brillant… et j'exagère à peine. Et pendant ce temps, la rédaction fantasme sur l'Oculus Rift en partageant un bol de cacahuètes.

PAR KAHN LUSTH

Infos

Genre : FPS
Développeur : Respawn Entertainment (États-Unis)
Éditeur : Electronic Arts
Sortie prévue : 13 mars 2014

Alors, c'est quoi *Titanfall* ? C'est tout d'abord un univers qui tient sur un demi-ticket de métro. Ici, une planète ravagée par la guerre et là, l'IMC (les gentils gentils) qui s'oppose au Militia (les gentils méchants). Oui, ça sent le scénariste qui s'est réveillé encore bourré de la veille puis s'est pointé en réunion avec un morceau de papier griffonné et une vieille odeur de bière. Toujours est-il que le joueur incarne un pilote à la solde d'une de ces deux factions, traduit en jeu par la possibilité d'opter pour trois classes de personnage. Sans trop de surprises, on retrouve donc le mec moyen avec sa mitrailleuse de base, son lance-roquettes de base et son gameplay de base. Les plus foufous, eux, pourront opter pour l'assassin et ses pétoires orientées sur la discrétion ou le mec beaucoup moins fin avec son fusil à pompe et sa mitrailleuse lourde anti-titans. Vous l'aurez compris, j'ai oublié les noms des classes et chacune d'elles se promène avec trois armes : une pour l'assaut, un flingue de secours et une dernière pour faire l'épine dans la patte des robots. Et qui dit "pilote" dit "machine". Conséquence, chacun peut sélectionner l'un des trois Titans mis à disposition, tel que l'Atlas moyen partout et bon nulle part, le Stryder rapide et fragile ou l'Ogre lent et lourdement blindé, puis une arme entre la mitrailleuse, le canon ou le lance-roquettes. Et malin comme vous êtes, vous venez de comprendre tout seul que le débit des balles sera inversement proportionnel aux dégâts infligés par celles-ci. Bravo.

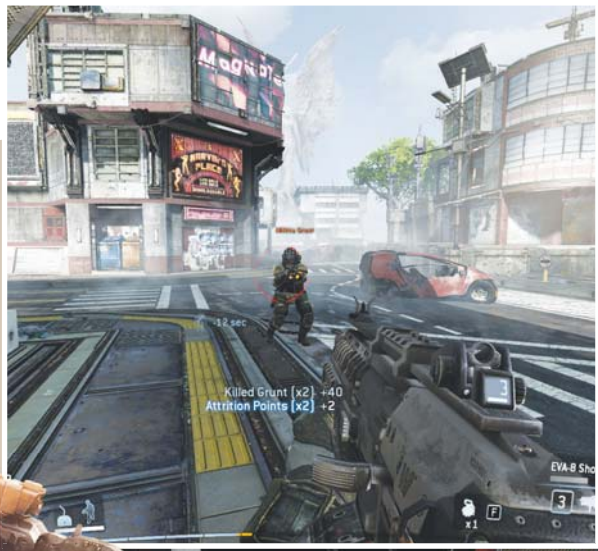
Le très en dessous des cartes.

En quelques clics, le joueur se retrouve fin prêt à entrer dans une partie et là, *Titanfall* se montre on ne peut plus classique avec ses trois modes de jeu. Le plus évident reste bien entendu de commencer avec l'Attrition, un deathmatch classique où la victoire est offerte au premier camp qui remplit sa barre de score. Ensuite, un petit tour sur le Hardpoint Domination vous démontrera que la bonne vieille capture de points à la *Battlefield* est toujours à la mode. Puis ce sera le Last Titan Standing qui clôturera le bal avec une variante du Last Man Standing, la différence étant qu'un joueur qui survit à la destruction de son Titan peut encore aider son équipe. Bref, rien de bien nouveau même si l'on attend encore l'arrivée d'une capture de drapeau, d'un autre deathmatch par équipe (oui, oui…) et d'une dizaine de cartes supplémentaires. Qu'à cela ne tienne, on entre quand même dans une partie et "*Oh bon dieu qu'est-ce que c'est que ça ?*". C'est en ces mots que j'ai accueilli le pauvre *Titanfall* qui n'en demandait pas tant avec son moteur Source d'occasion. Allez, j'avoue que je suis un peu méchant mais il faut admettre que malgré des taquets de détails poussés au maximum, il n'est pas rare de croiser une texture honteusement baveuse voire carrément des polygones bien saillants dans certains éléments du décor. Pour tout vous dire, je soupçonne même les développeurs d'être parfaitement conscients de leur manque de muscles sur ce point précis, étant donné que les maps que nous avons pu voir étaient toutes noyées sous le brouillard et la fumée des combats. En fait, il n'y a que

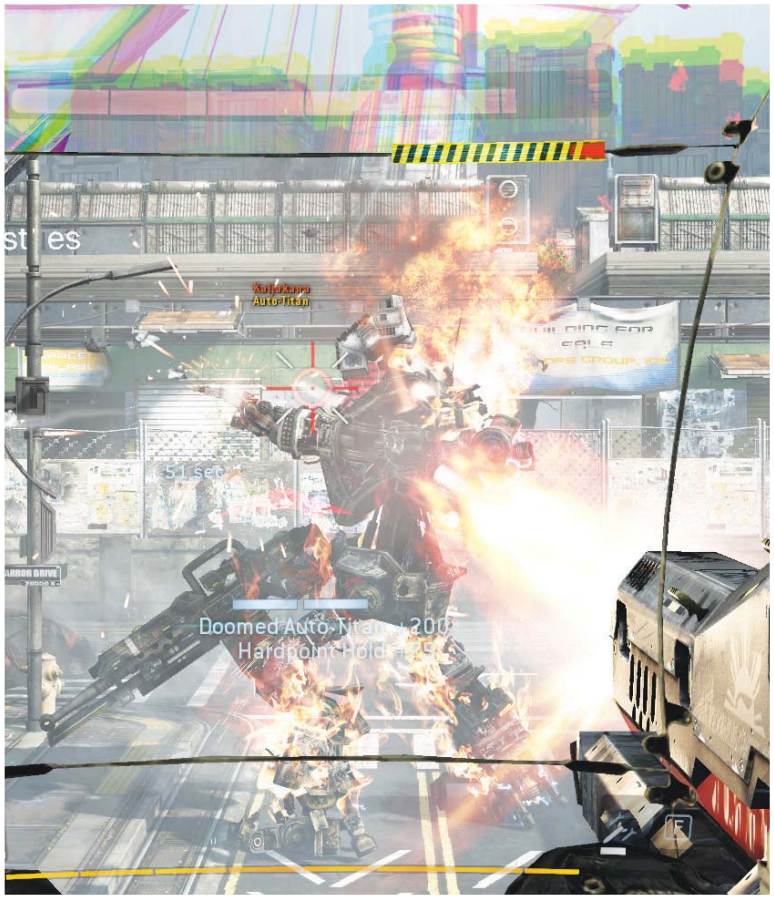
> Titanfall n'oppose pas plus de douze joueurs, répartis dans les deux équipes

Les XP ! Les XP !

Flinguer des gens, c'est bien, mais le faire pour de l'XP, c'est quand même mieux. Aussi, *Titanfall* n'échappe pas à la règle et propose son lot de trucs et de machins à débloquer au fil des niveaux. Sans surprise, donc, vous retrouverez de nouvelles armes (pas bien nombreuses pour l'instant), quelques gadgets pour équiper ces dernières, mais aussi des kits pour obtenir divers avantages comme la détection des ennemis contrôlés par l'I.A. ou un temps de recharge réduit. Petite nouveauté tout de même avec les Burn Cards, sorte de bonus à usage unique qui s'activent avant notre retour sur le terrain et offrent un atout à l'image des kits.



Quand les points de vie d'un Titan ennemi sont réduits à zéro, le joueur peut s'en approcher pour en sortir son pilote et le tuer avant qu'il ne s'éjecte.



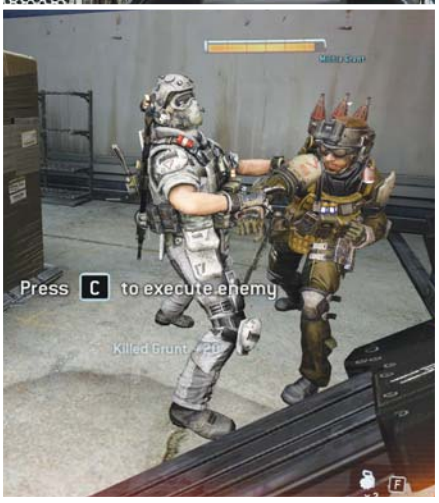
la direction artistique déjà vue mais sympa quand même qui devrait sauver de justesse cet ensemble peu avenant. Et puis il paraît aussi que les taquets d'options étaient en réalité limités à "medium". Bug, feature ou gros mensonge, l'avenir nous le dira, même si le fait de perdre une bonne quinzaine de FPS en passant les textures de "high" à "insane" me donne déjà une petite idée.

Le combat ordinairement extraordinaire. Et quand vient le moment de faire parler la poudre ? Eh bien, le joueur commence généralement à pied. Il ère dans une carte taillée en arène et sans beaucoup d'objectifs puis il finit par buter quelqu'un. Manque de bol, c'était un soldat dirigé par une I.A. catastrophique (voir encadré). Puis il en tue encore un autre. Et un autre. Intrigué, il appuie sur la touche Tab pour savoir s'il n'est pas seul et comprend que *Titanfall* n'oppose pas plus de douze joueurs, répartis dans les deux équipes. Alors le pauvre s'occupe comme il peut et observe avec attention les chouettes animations de soldats qui rythment la vie du champ de bataille. Ici, Soldat N°6 traîne son copain Soldat N°4 qui agonise. Puis en entrant dans une salle, il tombe sur le Soldat N°2 aux prises avec un ennemi. Une rafale dans le tas, dieux reconnaît les siens et l'ami le remercie de son intervention. Puis ce sont les Spectres qui attirent son attention. Il s'agit de robots humanoïdes qui accompagnent les biffins sur le champ de bataille. Rien à signaler, si ce n'est la possibilité d'approcher ceux de l'adversaire pour les hacker pendant de longues secondes afin d'en faire des gardes du corps. Une bonne idée, même si l'utilité réelle semble discutable. Enfin, le "piou piou" caractéristique du pistolet à silencieux accompagne sa mort. Il regarde la Kill Cam bien connue des joueurs de *Call of Duty* et découvre qu'un salaud de vrai joueur utilise un aimbot. Sauf que ledit aimbot est inclus dans le jeu. Arglglgl.

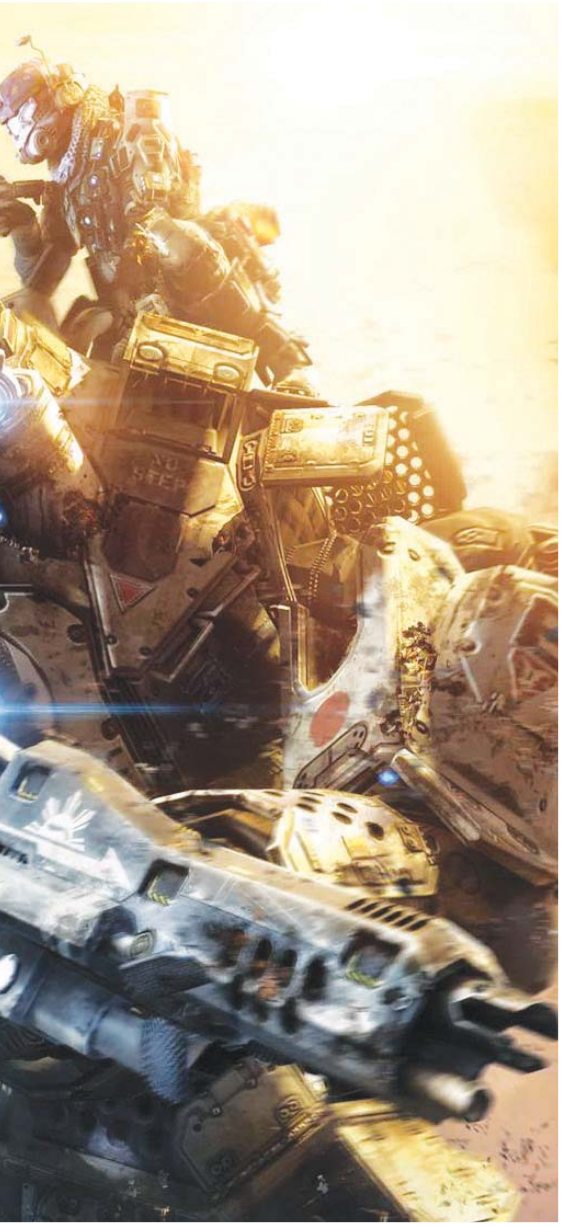
Le Titan se manie comme si vous étiez à pied. La lourdeur se fait ressentir mais les contrôles sont strictement identiques.

Le skillshot ? Clic gauche. Ce "il", c'est ackboo, qui a immédiatement désinstallé le jeu après cette mésaventure, avant de s'enfermer dans les toilettes de la rédac pour pleurer sa haine pendant une demi-heure. Donc, oui, les développeurs ont bien intégré un flingue qui vise tout seul, après un temps plus ou moins long selon que l'on cible un joueur ou un soldat dirigé par l'I.A. Et avec un réticule de visée qui remplit les deux tiers de l'écran, histoire de ne pas faire les choses à moitié. Alors bon, on trouvera bien des gens pour vous dire que "*gnagnagna il faut du temps pour cibler*" et "*gnougnougnou de toute façon vous comprenez rien*". Mais je prierais ces charmantes personnes de rejoindre en vitesse les PGM de *Call of Duty* qui justifient leurs défaites à coups de "mon assistance à la visée était désactivée" avant que je ne me mette à les gifler avec mon dictionnaire de gros mots. Et pour les autres flingues ? Eh bien, on est encore dans le *Call of Duty* avec un recul et une dispersion très faibles pour la plupart des armes, tandis que les passes entre chargeurs se font à la vitesse d'un lapin sous amphétamines. Sauf que cette fois, chacun pourra profiter d'une invisibilité temporaire qui ne se désactive pas avec le flingue de la honte (oui je sais, "*gnagnagna*"), d'un double saut et d'une agilité accrue pour courir sur les murs. Hélas, les capacités "Mirror's Edgesques" de nos personnages semblent parties pour être souvent gâchées par le level design, les développeurs s'étant manifestement perdus entre le besoin d'espace des Titans et l'impossibilité de survivre ou s'amuser à pied sans des couverts tortueux.

Robots ménagés. Tout ça c'est bien beau, mais on est là pour voir des monstres d'acier s'entre-déchirer et heureusement, Respawn semble être un peu moins sur la réserve sur cet aspect. Pour commencer, chaque pilote peut appeler son Titan, à condition que son chrono-



La vie d'un Titan se résume à son bouclier (qui se recharge) et un dernier délai avant explosion, quand ses points de structure tombent à zéro. De là, le pilote peut prendre le risque de se battre jusqu'au bout ou s'éjecter comme un gros lâche.



mètre de recharge soit à zéro. Pour cela, deux solutions : attendre ou réduire le timing en butant tout ce qui bouge. Une fois prêt, on appuie sur une touche et l'engin se fait larguer à l'endroit souhaité, attendant son propriétaire avec un genou à terre et un champ de force qui tient l'ennemi à distance. On grimpe à l'intérieur dans une petite animation bien classe et, déception, le Titan se manie comme si vous étiez à pied. Certes, la lourdeur se fait ressentir, mais les contrôles sont strictement identiques à la partie pédestre, les principales différences reposant sur un boost qui peut nous propulser dans n'importe quelle direction et un "Bouclier Vortex" qui peut stopper temporairement les projectiles ennemis avant de les renvoyer droit devant nous. De plus, la grande taille ne sera pas toujours un avantage face aux pilotes sans Titans, puisque ces derniers pourront toujours faire un petit rodéo sur notre dos, histoire d'ouvrir une trappe et de commencer à déglinguer la machine de l'intérieur… à condition de rester en vie pendant tout ce temps. En somme, c'est chouette mais les Titans semblent souffrir d'un gameplay un peu trop plat, associé à leur côté jetable avec des chronomètres plutôt courts. D'ailleurs, de nombreux joueurs ne s'y trompent pas et préfèrent descendre de leur machine pour laisser l'I.A. prendre le relais selon deux postures : "*Suis-moi*" et "*Garde ta position*". Dommage.

Mais oui, c'est bien. Verdict ? Eh bien, je vous rappelle que malgré mon ton péremptoire, vous êtes en train de lire un À Venir. Mais si l'on attendra la sortie du jeu pour juger définitivement, force est de constater que cette bêta sent le basique et le convenu. En fait, c'est un peu comme si les développeurs avaient eu peur de voir les choses en un peu plus grand, à coups de classes utilitaires façon médecin ou mécanicien, et d'objectifs un peu plus riches et variés que des bêtes tueries ou le contrôle de quelques points. En bref, des cartes et des modes de jeu qui mettraient en valeur l'infanterie et les Titans (à l'aide de sous-objectifs, par exemple) dans leurs spécialités distinctes, sans que ceux-ci ne donnent l'impression de cohabiter maladroitement. Alors, oui, je sais, il faut laisser sa chance au produit. Mais à quelques semaines d'une sortie, difficile d'imaginer que Respawn va rajouter des pans entiers de gameplay par surprise. Tout ça pour vous dire que *Titanfall* reste un jeu amusant, mais pour combien de temps ?

Kahn Lusth

I.A. comme un problème

Pour compenser le faible nombre de joueurs en balade sur ses maps, *Titanfall* se dote de soldats dirigés par l'I.A. Petit problème, ces derniers se montrent très peu résistants, réactifs et puissants, au point que certaines fusillades de bots deviennent aussi excitantes que tirer sur une cible en carton. Mais du côté des développeurs, on jure que l'I.A. va s'améliorer au fil de nos parties grâce à un cloud qui enregistrera notre manière de jouer et adaptera le comportement de l'I.A. en conséquence. Une grosse promesse que l'on jugera sur pièces.

The Age of Decadence

Le livre dont vous n'êtes pas le héros

Alors vous les aimez les jeux de rôles, hein ?

Infos

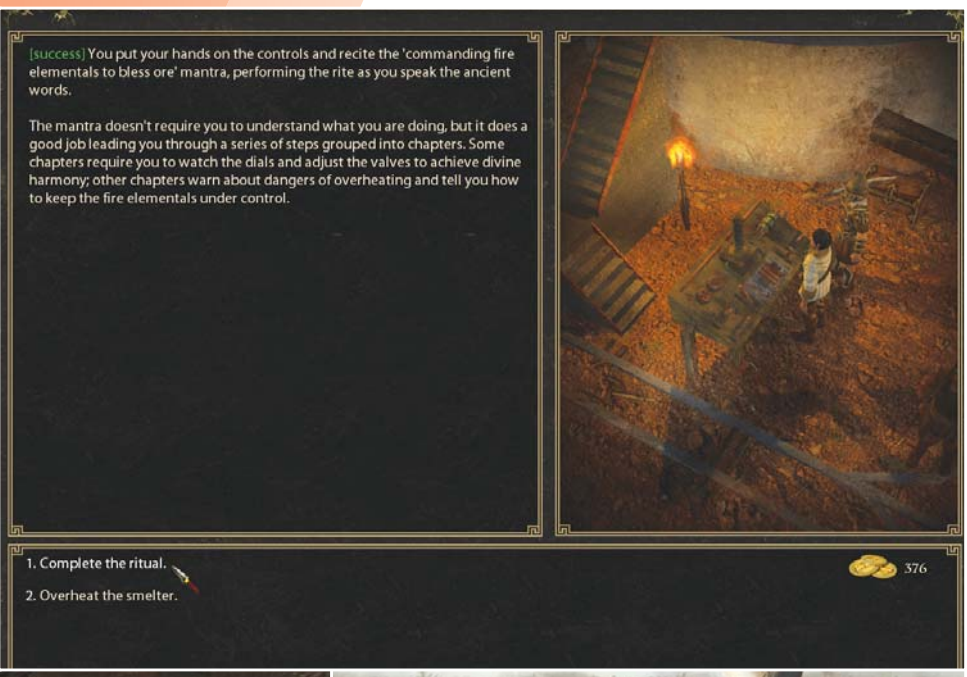
Genre : Jeu de rôles
Développeur : Iron Tower Studio (États-Unis)
Éditeur : Iron Tower Studio
Date de sortie : Été 2014
Site : www.irontowerstudio.com

Et là, quand il te crache dans l'œil, tu l'aimes le jeu de rôles ? Bien. Le RPG qui te coupe la peau entre les doigts avec une feuille de papier petits carreaux, tu kiffes ? La clope écrasée dans l'intérieur de la joue, il est toujours aussi chouette mon tour par tour ? Et les hameçons dans les paupières, t'en veux encore ? La lime à bois dans les conduits auditifs ? L'arrière des genoux brûlés avec du sucre en fusion ? Chouette. Un lecteur digne. Voilà des années et des années que *Canard PC* suit le projet – à l'époque complètement dingue mais aujourd'hui beaucoup plus raisonnable, Fargomania oblige – de Vince Dweller et de l'équipe d'Iron Tower Studio. Du post-apo' s'affranchissant du futur mais s'inspirant de la chute de l'Empire Romain d'occident, ça fait envie. Surtout quand il promet de pousser aussi loin que possible le concept "Une aventure unique par feuille de perso" joliment illustré par *Fallout* à la fin des années 90…

À moitié fini. Démo du système de combat, démo tout court, version alpha fournie aux soutiens kickstarters… On s'est payé toutes les versions, sans forcément vous infliger un papier dessus. Car il est bon parfois de ne pas harceler le lecteur. Mais début février, un nouveau code contenant 60 pourcents du contenu final a été mis en ligne sur Steam Early Access : deux villes sur trois, une intégration de toutes les quêtes liées au profil de personnage (qui ont l'élégance de s'exclure mutuellement), plus une version fonctionnelle de toutes les mécaniques (combats, réputation, craft). Il était temps de sonner le rappel des troupes. Surtout quand, sur l'Internet Multimedia 2.0, il se dit beaucoup de bêtises au sujet d'*Age of Decadence*. De gentils blogueurs nous annoncent que c'est exécrable, que ça ne vaut pas son prix, que c'est la pire sorte de jeu de rôles depuis *Sirtaki Quest : A post Moussaka Adventure*. Tant de bêtise, ça me fait beaucoup de peine. J'en pleurerais presque des larmes de bile : *Age of Decadence* est peut-être très laid, totalement punitif et à dix mille lieues des délires permissifs et exploratoires d'un *Skyrim*, mais, après bien des heures de jeu, j'ai l'impression qu'on tient un véritable joyau.

Blood Diamond. *"Oh bah c'est trop nul ! La dame elle me fait les poches et comme j'ai pas assez de dextérité, j'arrive pas à l'empêcher. Et si je refais un perso avec assez de dex, bah maintenant, y a ses copains qui me tombent dessus et qui me tuent tout de suite." "Oh bah pourquoi je peux pas convaincre le chef de la garde que je suis un noble en visite chez sa cousine… Pourtant j'ai plein de points en déguisement. Comment ça faut que je sois aussi bon en étiquette ?" "Pourquoi que je me fais massacrer à trois contre un alors que j'ai fait un perso spécialisé combat ?" "Pourquoi y a rien à faire dans cette ville ? J'ai parlé à tout le monde et on dirait que personne veut me donner de travail ?"* La ferme, Witzi FritziPitzy, retourne youtuber du *Call of Duty*. *The Age of Decadence* est horriblement exigeant. Et ce n'est certainement pas le type de RPG où tu peux faire tout et son contraire, ménager la chèvre et le chou, réussir une quête parce que tu as réussi à viser la ligne de dialogue commençant avec un skillcheck.

Comme dans la vie. *The Age of Decadence* est horriblement exigeant. Mais, il n'exige pas n'importe quoi. Il exige du joueur de la prudence et de l'humilité. Et une touche F5 en bon état, aussi, pour pouvoir quicksaver toutes les dix secondes. Que ce soit en matière de combat ou de dialogue,



le bébé d'Iron Tower passe son temps à piéger le joueur, rendu naïf et ridiculement confiant par des années de RPG le plaçant dans le rôle d'un surhomme. Oh ! la possibilité de monter une arnaque à la sortie de la première taverne ? Ça doit être une quête facile. Paf, vous ratez votre skillcheck, une bonne occasion de faire de la thune et de booster vos compétences sociales. Ah ! Une jeune fille agressée par un bandit, un contre un c'est jouable. Pif, la meuf vous poignarde dans le dos tandis que le gros bras détourne votre attention. Je m'arrête là : ce jeu est un champ de mines qui, si vous avez du bol, vous entraînera au cimetière. Ou, pire, directement sur une voie de garage.

Jeux de rôles. Boulonus est un grifter. Un arnaqueur qui "refuse de troquer les diktats de la société contre ceux d'une guilde". Monsieur prospère aux dépends des idiots, s'arrangeant toujours pour rester debout en équilibre sur l'extrême frontière de la légalité. Très charismatique, très intelligent, faible, il a un niveau décent en persuasion et en connaissance de la rue, des bases légères en déguisement et en étiquette. Un tout petit peu de poignard et d'esquive aussi. Lors de sa première partie, Boulonus s'est jeté sur tous les événements qu'il croisait, ne refusant jamais d'intervenir dans une discussion houleuse, de tenter de flouer un gogo ou de monnayer une information qu'il n'avait pas. Boulonus Mark 1 a été pris dans des dizaines de combats. Il est mort à chaque fois. Il s'est encore plus souvent fait rembarrer. Péniblement, il a fini par arriver à la seconde ville du jeu, ayant à peine amélioré sa feuille de perso. Le voilà perdu dans la grande ville, sans un sou en poche et privé de toute relation qui lui permettrait d'améliorer son quotidien ou de mener à bien sa quête.

Jeu drôle. Boulonus bis est toujours un grifter. Il dispose exactement de la même fiche de perso. Seulement, un étrange signal karmique l'empêche de se jeter la tête la première dans les embrouilles. Désormais, quand il sent qu'il se passe un truc bizarre, il détourne le regard. Quand deux gros costaux entraînent un mec à l'écart, il ne les suit pas. Quand il s'aperçoit qu'une offre est trop belle pour être vraie, il n'accepte pas de rendre visite au marchand pour "voir". Même chose avec les boulots ou les occas' en or… Quand on lui demande quelque chose, il se demande s'il est capable de s'en charger, s'excuse et promet de revenir plus tard. Après tout, ce monde est rempli de gens horribles et mieux vaut réfléchir à deux fois avant de se les mettre à dos. Les lâches fuient. Lui opte pour une très judicieuse retraite tactique. Boulonus 2.0 ne s'attaque qu'à ce qu'il est sûr de pouvoir mener à bien. C'est un gagne-petit.

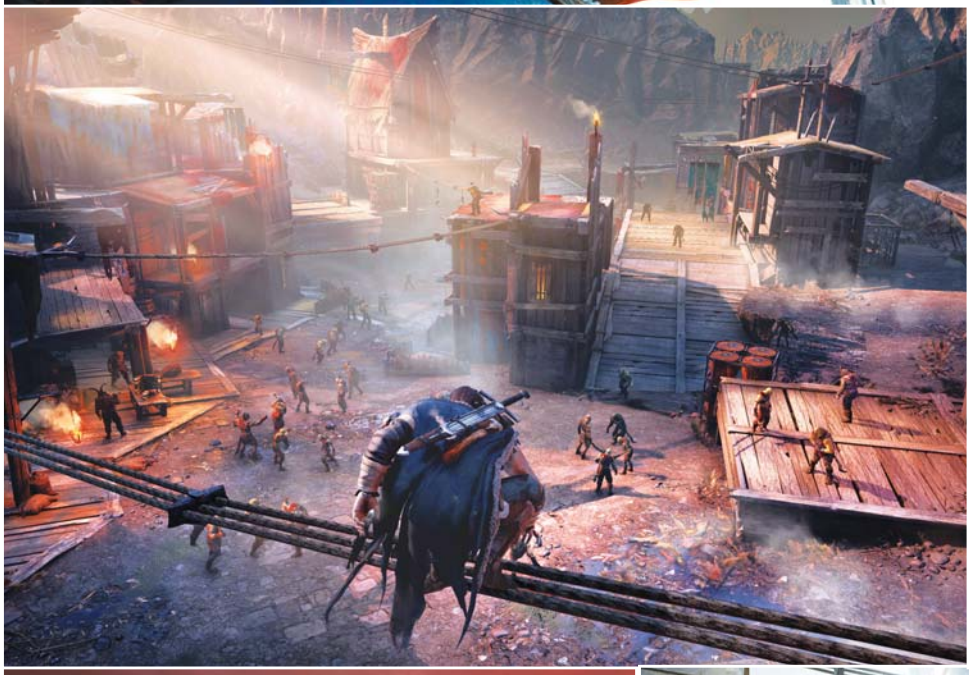
Gagne-petit deviendra grand. À force de petits pas, Boulonus n'a pas gâché d'opportunité, ne s'est mis personne à dos. Méticuleusement, il s'est taillé une place dans l'arnaquo-sphère. Sous l'impulsion d'un confrère, il a plumé un commerçant et lui a piqué une carte apparemment sans valeur. Il a présenté le document au sage de la ville qui lui a expliqué comment en tirer le meilleur bénéfice, lui demandant au passage de tuer un autre érudit récemment convoqué par le seigneur du coin. Mais Bouboul' a préféré balancer son commanditaire pour avoir une chance de s'approcher du trône, gagnant en bonus la possibilité de fouiller les archives très instructives de son ancien associé parti en cavale. Tout s'est accéléré. Boulonus a commencé à étudier les bonnes manières, car les nobles sont des victimes idéales. Créant les problèmes et les résolvant d'autant plus facilement, il s'est mis à profiter d'une belle réputation. La guilde des marchands l'a approché, il a transformé le paysage politique de la région et vient tout juste de s'installer dans la plus grande ville du jeu pour s'attaquer à des intrigues de palais dignes de *Game of Thrones*. Il aurait pu prendre bien d'autres routes, tout aussi riches et exaltantes. C'est comme ça pour toutes les classes. Même pour les bourrins. Même pour les pseudo-archéologues. Et chaque mise à jour rajoute encore du contenu.

Omar Boulon

Middle-earth : Shadow of Mordor

Un petit nazgûl de déjà-vu

Sachez-le, jeunes padawans qui rêvez de faire carrière dans la profession : le plus important, pour être testeur de jeu vidéo, n'est pas d'avoir une grande culture vidéoludique. C'est utile, certes, comme est utile d'être pourvu d'un minimum de talent de plume, mais ça non plus n'est pas essentiel. L'essentiel est d'avoir un détecteur de bullshit bien affûté. Surtout pendant les présentations.



Infos
Genre : Action RPG
Développeur : Monolith Productions (États-Unis)
Éditeur : Warner Bros. Interactive
Sortie prévue : 2014

Et celle de *Shadow of Mordor*, il faut le reconnaître, a fait très fort. "*Nous allons vous montrer un jeu révolutionnaire, à monde ouvert, avec un système jamais vu avant : Nemesis. Il permet à chaque personnage du monde de se souvenir de ses interactions avec votre personnage.*" La lumière s'éteint, ça commence. Un trailer sans grand intérêt, noyé dans une musique rock de chie. L'histoire se déroule après la trilogie du *Seigneur des Anneaux*, alors que les forces de Sauron reviennent au Mordor et s'apprêtent à conquérir le monde. Notre héros, Talion, est un ranger humain ressuscité par un nazgûl. Le pauvre Talion a assisté au meurtre de ses trois lieutenants et va chercher à les venger, utilisant pour cela les pouvoirs surnaturels dont il a hérité en bundle lors de son retour à la vie. Bon, un "revenge movie" version Tolkien, pourquoi pas.

Il n'y a pas Mordor. Fin du trailer, enfin du gameplay. Du gameplay pré-rendu, comme d'habitude, avec une nana qui fait semblant de jouer, mais du gameplay quand même. Et puis ces murmures qui commencent à s'élever de la foule adipeuse des testeurs. "*C'est* Assassin's Creed, *c'est* Assassin's Creed." Oui, en effet, c'est *Assassin's Creed*. Talion grimpe aux murs (qui, comme dans *AC*, ont la politesse d'être couverts de prises bien nombreuses pour aider les rôdeurs de passage), marche sur une corde en funambule, utilise la "vue nazgûl" (copie à l'identique de la "vision d'aigle" de *AC*) pour identifier sa cible, se jette sur ses adversaires depuis une hauteur arme en main, finit dans une mêlée où il dézingue tout le monde à coups d'épée. Quand un méchant parvient à se glisser derrière lui et à attaquer, le joueur a la possibilité de presser un bouton pour parer l'attaque. Les animations, la caméra, le gameplay, tout semble pompé de la série d'Ubisoft. On ne le sait pas encore, bien sûr, mais le lendemain de la présentation, Charles Randall, un ancien développeur d'Ubi', imaginera carrément que son code a été utilisé par Monolith. Peu importe que ce soit vrai ou pas. L'important est que, pour un jeu soi-disant révolutionnaire, *Shadow of Mordor* semble ne pas pisser bien loin, et ce n'est pas le système de compétences (se téléporter vers la cible, tirer une flèche dans ses mollets pour la ralentir...) divisé en deux arbres "ranger" – combat – et "wraith" – magie –, d'une banalité consternante, qui risque de le sauver.

Un guignol pour les gouverner tous. Puis vint la deuxième phase de la présentation. Cette fois la développeuse joue vraiment, et nous le prouve. "*Alors qu'est-ce que voulez que je fasse ? Je le tue, je l'épargne ?*" C'est merveilleux, un spectacle interactif, on se croirait devant

Guignol, avec des journalistes obèses et crasseux en guise d'enfants qui crient "*vas-y tue-le tue-le !*" (ce qui est tout de même assez rare lors des spectacles de Guignol). Toujours est-il qu'on découvre peu à peu le fameux système "Nemesis" et qu'en effet, c'est prometteur. Le but du jeu, vous l'aurez compris, est d'assassiner les lieutenants de Sauron qui ont tué les potes de Talion. Sauf que, évidemment, comme tous les hauts gradés, ces lieutenants sont tellement bien planqués dans un bureau qu'il va falloir remonter toute la chaîne hiérarchique à la force de l'épée pour les faire sortir de leur tanière. En pratique, on se déplace librement sur une carte du monde assez bien fichue mais, de ce qu'on a vu, terriblement répétitive (le Mordor, ses vallées désertiques, ses châteaux en ruine, ses vallées désertiques, ses châteaux en ruine...) pour chercher des "warchiefs" bas de gamme. Une fois qu'on en a trouvé un et décimé ses troupes, on peut au choix l'exécuter (ce qui permet de récupérer une rune qui sert à améliorer armes et armures), lire son esprit pour essayer de repérer la cachette de son supérieur ou le soumettre par la pensée pour l'envoyer tuer un autre grand méchant.

Promotion canne-épée. Détail plutôt intéressant, le méchant converti ne va pas assassiner son ancien pote "hors champ". Il va être placé à proximité de sa cible dans le monde de jeu et Talion pourra alors, au moment le plus opportun, lui donner l'ordre de passer à l'action. Encore mieux : les suivants restés fidèles au traître l'aideront pendant le combat. Ici, Ratbag, un petit uruk tout chétif, a été envoyé tuer un gros balèze du nom d'Orthog. En plein milieu d'un discours d'Orthog à ses troupes, Ratbag le frappe d'un coup de poignard dans le dos. Orthog riposte et le tue mais sa barre de vie a été bien entamée. Pendant que les partisans de Ratbag tiennent occupés ceux d'Orthog, Talion se jette dans la mêlée et achève Orthog de quelques coups d'épée. Encore mieux : lorsqu'elles se sentent menacées ou savent que le combat est perdu d'avance, nos cibles peuvent s'enfuir, quitte à recroiser plus tard notre héros, auquel cas elles feront référence à leur dernier affrontement, ce qui peut aller jusqu'à "je t'ai tué une fois, je vais le faire une deuxième" si Talion a fini six pieds sous terre lors de la dernière baston. D'ailleurs, un orc réussissant à tuer notre héros sera promu et évoluera dans la hiérarchie de l'armée de Sauron. Un simple ennemi anonyme peut par exemple se retrouver catapulté warchief, héritant du même coup d'un nom et de compétences uniques.

En fait, on entre facilement en Mordor. Pour tenir le joueur au courant de ces évolutions, une page du menu, sobrement intitulée "Sauron's Army", permet de voir tout l'organigramme de l'armée du mal dans une version dark fantasy de société.com où sont indiqués points forts et faibles de chaque ennemi (vulnérabilité aux headshots, immunité au feu...) et, dans le cas des lieutenants les plus haut gradés, quel "challenge" (tuer X vagues d'ennemis, éliminer trois suivants du grand méchant...) doit être accompli avant qu'ils daignent venir nous affronter. La lumière se rallume, le spectacle est terminé, Guignol et le gendarme sont rangés dans leur boîte, les gros enfants rentrent chez eux. Je relis mes notes et me dis que ce *Shadow of Mordor* ne sera peut-être pas aussi quelconque qu'on pouvait le craindre. Répétitif peut-être, oui. Tuer des orcs dans un wasteland médiéval fantastique sans grande imagination risque de se révéler un peu pénible au bout de quelques heures. Mais son univers dynamique, la promesse que "*cette chasse à l'orc ne sera qu'une des grandes activités proposées au joueur*", apprendre que le scénario a été écrit par Christian Cantamessa (qui a entre autres bossé sur *Red Dead Redemption*), permettent d'espérer que Talion ne sera pas qu'une version encore plus mal rasée d'Ezio Auditore.

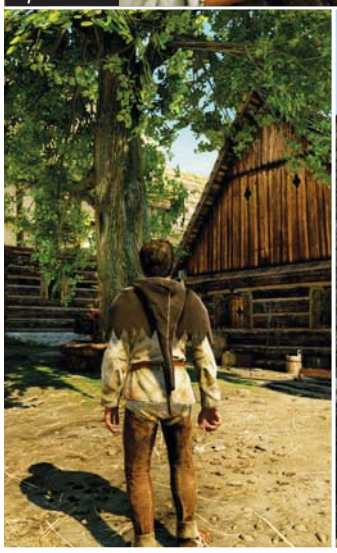
Louis-Ferdinand Sébum

Kingdom Come : Deliverance

La promesse est dite

C'est en 2011 que la Terre s'est ouverte en laissant sortir Warhorse, un studio fondé par des vétérans de l'industrie qui se sont attelés à la production d'un RPG. Mais pas n'importe quel RPG, hein. Un truc qui compte reprendre modestement le meilleur de *Skyrim*, *Mount & Blade*, *The Witcher* et j'en passe. Aussi, les éditeurs furent mis à l'écart du projet, au profit d'investisseurs privés qui ont promis de signer un gros chèque, à condition que 300 000 dollars soient réunis sur Kickstarter. Trente-six heures. C'est le temps qu'il aura fallu aux développeurs pour tenir leur pari et vous allez comprendre pourquoi.

Les conversations semblent s'inspirer du Walking Dead *de Telltale, avec un temps limité pour choisir sa réponse et des conséquences qui peuvent être importantes.*



À l'image d'un Skyrim, *le monde devrait "vivre" sans nous, chacun y menant sa petite routine.*

Infos

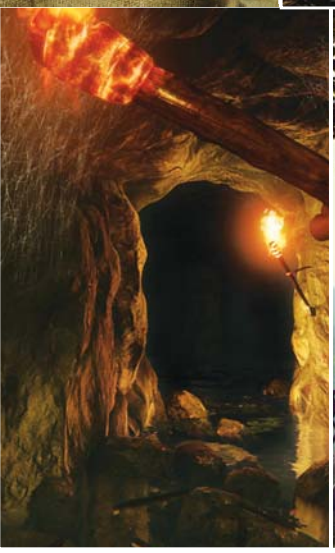
Genre : RPG Open World
Développeur / Éditeur : Warhorse Studios (République Tchèque)
Sortie prévue : Fin 2015

Au risque de peut-être décevoir les plus monomaniaques, *Kingdom Come* s'inspire fortement de la réalité historique en évinçant les magiciens et autres dragons. Ici, le joueur se voit ramené en 1403 dans un petit pays imaginaire d'Europe Centrale qui voit poindre une guerre civile, suite au kidnapping du roi par son propre frère. Et, non, on ne parle pas de l'Ukraine. Le jeu devrait donc offrir son lot d'environnements classiques à coups de villages, de forêts et de château, tandis que les donjons s'annoncent comme des raretés qu'il conviendra d'explorer avec attention. Le héros, quant à lui, est un jeune forgeron qui a tout perdu dans un récent conflit et doit reconstruire sa vie... avant d'être impliqué dans un complot pour sauver le roi et éviter le bain de sang entre les nobles divisés par ce quasi-régicide. De plus, un stretch goal promet la possibilité de modifier le scénario pour permettre de jouer une jeune femme, annoncée comme "*intelligente, courageuse et douée pour l'infiltration*". Quoi qu'il en soit, le point commun entre ces deux héros sera leur liberté, étant donné qu'il devrait être possible de jouer au gentil, au méchant ou au mec qui s'en fout en buvant des coups à la taverne.

La magie d'un univers normal.

Du point de vue gameplay, *Kingdom Come* se basera sur un environnement en open world de 9 kilomètres carrés. Pour vous donner une idée, cela représente environ un quart du terrain de *Skyrim* et oui, vu sous cet angle, ça ne fait pas lourd. La progression, elle, s'effectuera dans trois grands domaines (guerrier, voleur et barde), tandis que le personnage se définira au travers de ses statistiques, compétences, perks et même la condition physique puisque les réserves d'endurance, de vie, de faim et de sommeil auront une influence. Enfin, quand je parle de progression il faut oublier le côté classique du jeu de rôle, étant donné que les niveaux semblent avoir été troqués contre des compétences qui s'améliorent à l'usage, des statistiques qui nécessitent de passer par l'alchimie et des perks qui s'apprennent naturellement ou grâce à un PNJ. On peut donc imaginer que toutes sortes de mélanges devraient être possibles, permettant à tout le monde de trouver son compte au travers de quêtes annoncées comme ouvertes. Espérons simplement que celles-ci ne tomberont pas dans les travers d'un

Bonne nouvelle, le CryEngine qui fera turbiner Kingdom Come *s'accompagnera d'un outil de modding.*



Le cheval, toutes options, intérieur cuir. Les chevaux seront un élément important de *Kingdom Come*. Pour commencer, le joueur pourra les équiper. Cinq emplacements prévus à cet effet permettront, par exemple, de leur installer des sacoches ou de les protéger avec une armure. Oui, une armure car le combat monté est prévu. Enfin, ces bestioles se diviseront entre coursiers rapides, destriers polyvalents et montures de guerre pour tatouer des sabots sur la tronche des vils gredins.

Deus Ex 2 en ne se résumant qu'aux trois axes grossiers des domaines de compétences. Toujours est-il que les gars de Warhorse semblent avoir une idée bien précise de ce qu'ils souhaitent obtenir, affirmant préférer les quêtes longues et profondes ainsi que des événements aléatoires, plutôt que d'inonder le journal du joueur avec des objectifs bidon qui se bouclent aussi vite qu'ils s'oublient.

La claymore ? En finesse. Et quand il s'agira de distribuer des claques ? De ce côté, le programme s'annonce particulièrement alléchant, car des maîtres d'armes ont été embauchés pour détailler les techniques de combat utilisées au XVe siècle. Certes, il est encore difficile de juger précisément, mais le système semble emprunter beaucoup à *Chivalry*, avec un body awarness qui fait bouger la caméra lors des attaques et le fait qu'une arme inflige éventuellement des dégâts à tout ce qu'elle croise sur son passage. Et pourquoi "éventuellement" ? Parce que le système de protections devrait être relativement réaliste, imposant par exemple de préférer la masse à l'épée pour venir à bout d'un type qui porte une armure de plates. À moins que le joueur ne préfère viser les parties sensibles de l'équipement, basé sur quatre couches de "vêtements" et pas moins de 20 emplacements différents. Ainsi, si le gros balourd d'en face n'a qu'un plastron, rien ne devrait vous empêcher de garder votre lame pour faire une boucherie sur ses bras. Mieux encore, tout votre matos aura une influence sur les réactions des PNJ à votre encontre, en plus de limiter vos capacités d'infiltration. Je vous le dis, plus j'avance sur ce papier et plus je me dis que tout ceci est trop beau pour être vrai.

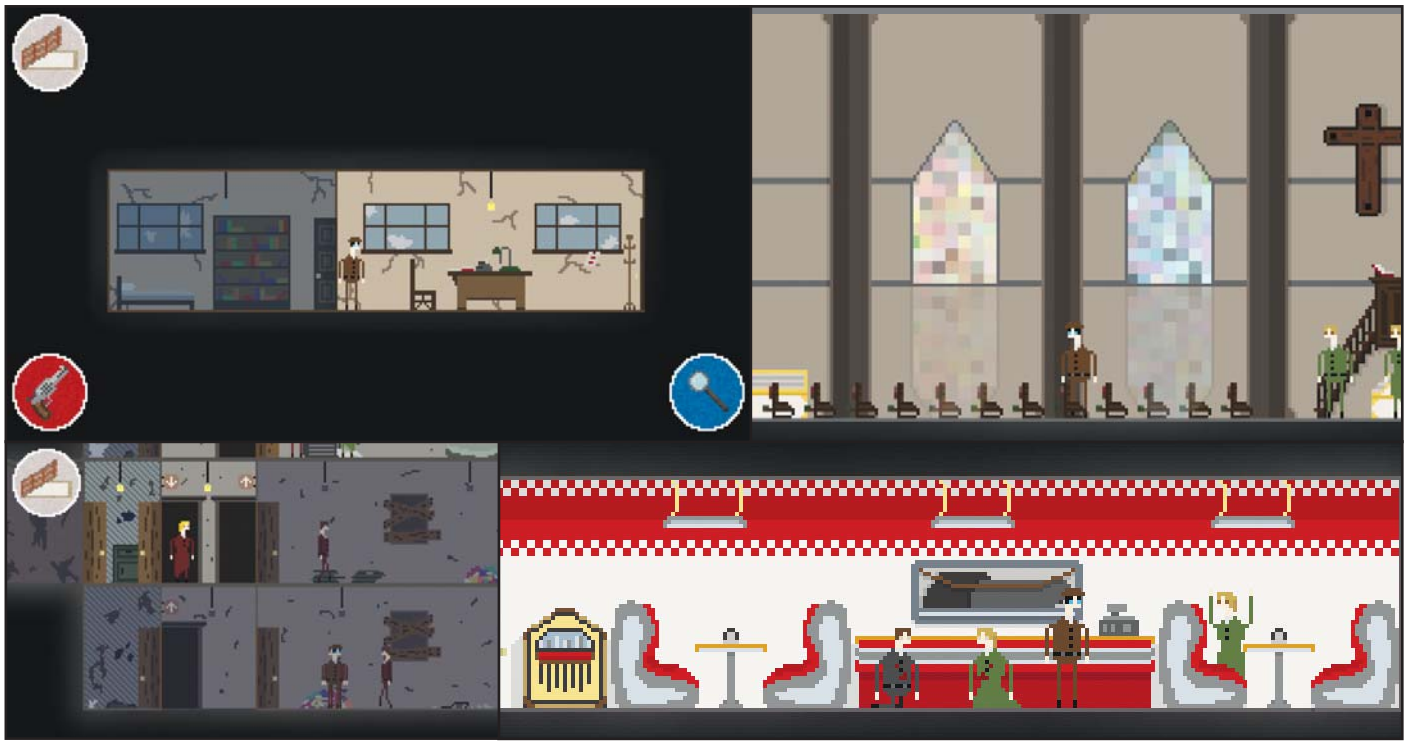
Du monde aux bastons. Enfin, des affrontements de masse ponctueront l'aventure. Or, contrairement à ce que l'on pourrait croire en pensant à *Mount & Blade*, ces derniers sont perçus par Warhorse comme "*les points culminants du scénario*". En d'autres termes et à l'image des quêtes, les développeurs semblent préférer une fois de plus la qualité à la quantité, même si nous n'en savons pas beaucoup plus pour le moment. Faudra-t-il donner des ordres ? Suivre le flot comme un simple soldat ? Difficile à dire mais ce qui est sûr, c'est que les quelques extraits des batailles aperçus dans quelques vidéos donnent déjà une énorme envie, comme dirait le gros bonhomme jaune. Toutefois, une mauvaise surprise reste encore envisageable puisque les développeurs tentent encore de déterminer combien de personnages peuvent apparaître à l'écran sans faire exploser nos PC sous la charge des calculs. Et à propos de calculs : déterminez l'âge du capitaine en sachant que le jeu sera vendu en trois actes, aux alentours de 15 euros le morceau et pour une durée de vie totale d'environ 70 heures. Vous avez deux ans pour répondre, ce qui nous laissera le temps de voir si le studio n'est pas ceinture noire fluo en Mytho-Fu.

Kahn Lusth

Noir Syndrome

Procédural procédurier

J'ai un super-pouvoir : après avoir terminé un film, une série ou un roman, j'oublie instantanément le dénouement. Sauf *ABC contre Poireau*, allez savoir pourquoi, celui-là je m'en souviens. Ce qui me permet de relire et revoir *ad libitum* toutes les œuvres en profitant pleinement chaque fois de tous les ressorts dramatiques. Cela dit, j'ai conscience que tout le monde n'a pas cette chance.



Infos

Genre : Enquête bac à sable rétro-pixel et procédurale
Développeur / Éditeur : Glass Knuckle Games (États-Unis)
Sortie prévue : Printemps 2014

Dave Gedarovitch, le gentil développeur états-unien tout seul dans son garage qui se cache derrière Glass Knuckle Games, fait partie des gens pour lesquels connaître la fin d'une histoire gâche quelque peu le plaisir. Il a donc décidé de se mettre au turbin et de créer un jeu d'enquête policière parfaitement impossible à spoiler. Et, corollaire, rejouable à l'infini. Dans une ville indéterminée où les honnêtes citoyens tentent tant bien que mal de mener une vie paisible en évitant les affrontements entre mafia et police, un mystérieux meurtrier sévit. Il se fait appeler Anubis, et semble tuer au hasard. Les autorités font donc appel à vous : vous êtes le seul espoir de la ville, le seul à pouvoir mettre fin à la série meurtrière. Et à chaque partie, vous aurez un nouvel Anubis, de nouvelles victimes, de nouveaux indices.

Calepin magique. Vous dirigez donc un petit bonhomme tout de pixel vêtu, détective de son état, dans une ville constituée de deux dimensions et d'une grosse quinzaine de bâtiments. Vous avez deux semaines pour arrêter l'assassin. Chaque visite d'un bâtiment vous coûtera une journée. Pour élucider le mystère et mettre fin aux agissements du meurtrier, vous êtes équipé d'un revolver et de trois balles. Vous avez dans votre poche un calepin, qui se remplit automatiquement quand vous découvrez une information. Pour ce faire, il vous faudra interroger tous les gens que vous croiserez et fouiller tout ce que vous trouverez comme poubelles, établis, bancs publics et autres portants de vêtements. Et si vous ne trouvez pas d'indices (comme une corde épaisse, une carte de visite ou une paire de lunettes de soleil), rassurez-vous, avec un peu de chance, vous récupérerez tout de même un peu d'argent par-ci, de quoi crocheter une serrure par-là. L'argent, c'est le nerf de la guerre. Il vous permet de vous nourrir (votre satiété a une sale tendance à diminuer au fil de vos actions), d'acheter des balles supplémentaires, ou même des informations.

Rogue and roll. Vêtue de mon grand imperméable, armée de mon clavier, j'ai donc commencé à écumer la ville. Parfois, le matin, sur ma carte, certains bâtiments étaient marqués d'un petit point. Scène de crime, ou dernier endroit où le meurtrier aurait été repéré, c'était bien sûr là que je me rendais. Après pas mal d'affaires qui me filaient entre les doigts – je me suis trompée de bouton et j'ai tiré sur un bandit, avant que son copain ne m'achève ; j'ai accusé une femme alors que j'avais des empreintes digitales masculines (*sic*) ; je suis morte de faim ; j'ai cambriolé la supérette sous les yeux du propriétaire... –, j'ai cessé de tenter de résoudre l'affaire. Dans l'état actuel de la bêta, en dehors d'un coup de bol, c'est impossible. Mais j'ai écumé les rues à la recherche des bâtiments vides. J'ai sacrifié ma vie pour éliminer un par un les mafieux qui tiennent la ville. J'aurais pu me contenter de les voler. Ou de décimer la place. Dave Gedarovitch a déjà changé tout un tas de choses dans son jeu par rapport à la bêta à laquelle j'ai joué, améliorant notamment le système d'indices et de déduction, un peu légers pour l'instant. Et je suis plutôt impatiente de voir ce que *Noir Syndrome* va devenir.

Maria Kalash

Pour 1 an d'abonnement

ÉCONOMISEZ 20%

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

L'actualité fraiche du PC et des consoles, en kiosque tous les 15 jours.
Abonnez-vous en ligne sur www.canardpc.com et recevez
le magazine directement chez vous.

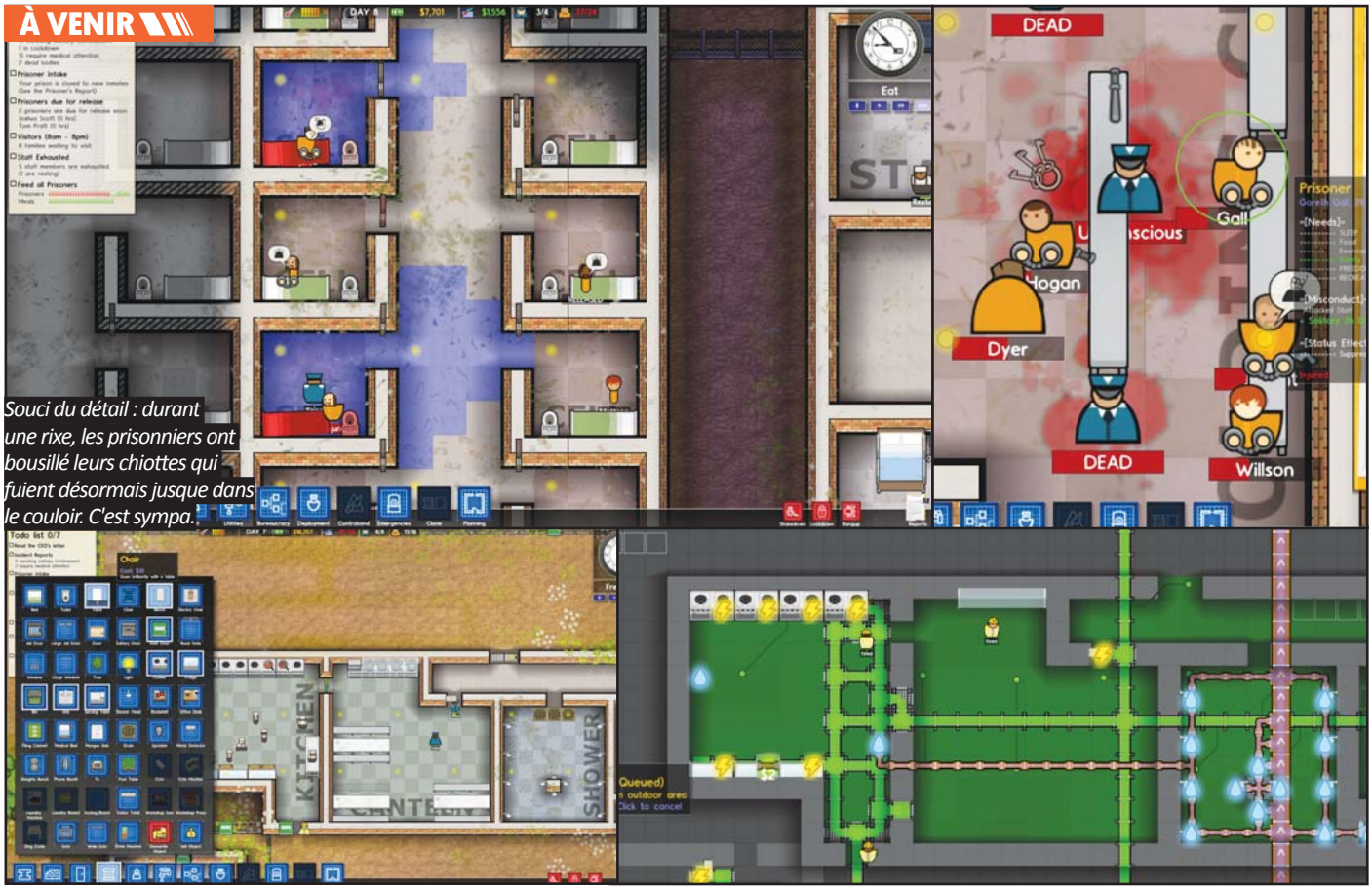
TROIS FORMULES:

6 mois (soit 11 numéros) pour **42€**
1 an (soit 22 numéros) pour **78€**
2 ans (soit 44 numéros) pour **149€**

En prime : gérez vous-même votre abonnement online
(renouvellement, changement d'adresse, suspension temporaire, etc.)

Boutique en ligne:
canardpc.com/boutique.html

Paiement par chèque, Carte bancaire ou Paypal
Pour tous renseignements ou problème : abonnement@canardpc.com.



Souci du détail : durant une rixe, les prisonniers ont bousillé leurs chiottes qui fuient désormais jusque dans le couloir. C'est sympa.

Prison Architect

15 versions plus tard

Neuf mois que nous ne vous avions pas parlé de *Prison Architect*. Entre-temps, ses Anglais de développeurs ont sorti pas moins de quinze nouvelles versions, rajoutant parfois autant de bugs que de fonctionnalités. Enfilons les gants en latex et procédons à une fouille au corps.

Infos

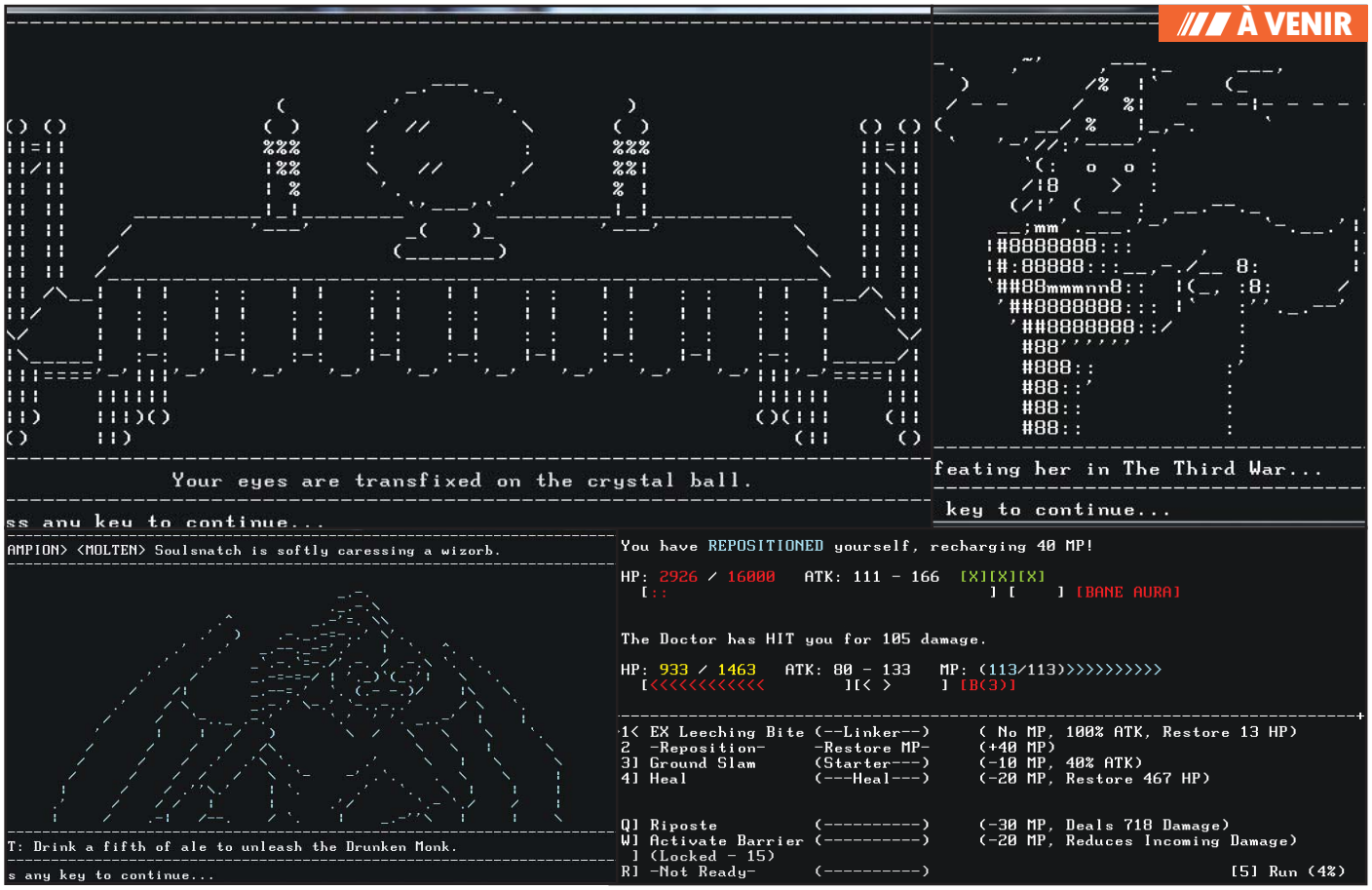
Genre : Gestion carcérale
Développeur : Introversion Software (Grande-Bretagne)
Éditeur : N.C.
Sortie prévue : N.C.

Prison Architect, pour le cancre du fond qui n'a pas suivi, c'est le nouveau projet d'Introversion Software, un studio réputé pour ses productions raffinées comme *Darwinia* ou *Defcon*. Le but du jeu : construire une prison puis la faire tourner en accueillant toujours plus de prisonniers. C'est une sorte de *Theme Hospital* carcéral avec des petits persos cartoon tout mignons, des graphismes colorés et, tout à coup, une émeute sanglante qui éclate sous les douches et de l'hémoglobine plein l'écran. Nous y avions joué il y a six mois, à la sortie de l'Alpha 1, et nous étions totalement sous son charme. L'Alpha 16 venant d'arriver, il était largement temps d'y retourner pour voir dans quelle direction évoluait ce *Sim Alcatraz*.

Matons à tâtons. Premier constat, le jeu tourne mieux. Beaucoup, beaucoup mieux. Il est désormais totalement envisageable de gérer plus de 100 détenus sans que *Prison Architect* ne s'englue dans des problèmes d'allocation mémoire et de ralentissements jusqu'à devenir injouable. C'était le gros souci du jeu, le voilà désormais quasiment réglé. Deuxième constat, les nouveautés ont été rajoutées au compte-gouttes, version par version, sans changement radical. Quelques exemples : il y a désormais une Staff Room pour permettre aux employés de se reposer, les caméras CCTV sont fonctionnelles, il est enfin possible de stationner des gardes dans des zones précises, les prisonniers peuvent travailler (cuisine, blanchisserie...) sous certaines conditions, recevoir des visites de leur famille dans une salle spéciale et la contrebande commence à être gérée sérieusement avec un menu dédié. Sur le papier, tout cela est très beau et fonctionne parfois correctement, comme le système de positionnement qui permet vraiment d'alléger le micro-management des matons. On sent que les développeurs veulent faire une simulation assez poussée ; *Prison Architect* ne sera certainement pas un *PrisonVille* pour joueurs casual malgré ce que peuvent laisser croire les graphismes enfantins. Après, le jeu est encore victime de problèmes dont la gravité tend à fluctuer selon les versions.

Mais tu vas le construire ce mur oui ou merde ? Tenez, par exemple, sur la toute dernière alpha, les ouvriers qui, en temps normal, sprintaient comme de petites abeilles butineuses, se retrouvent maintenant coincés sans raison sur les portes ouvertes. La faute à un nouveau système de pathfinding qui mettra sûrement quelque temps à se régler. Idem avec les gardes qui, lorsqu'on ne leur alloue pas de zone spécifique, préfèrent étrangement camper dans la Holding Cell. Et il est devenu quasiment impossible de nourrir correctement les détenus, même en embauchant des tonnes de cuisiniers et en leur construisant une cuisine de compétition. Des problèmes qui n'existaient pas auparavant et qui donnent envie de foutre de grandes claques dans le moniteur LCD en hurlant "*mais c'est quoi ce bordel !?*" avant de faire un Alt-F4 rageur. Et puis 15 minutes plus tard, on se souvient qu'il s'agit juste d'une alpha, alors on prend de grandes respirations par le nez et on entame une 84e prison en se disant que cette fois sera la bonne. Vous êtes donc prévenu : pour 25 euros, l'accès aux versions alpha de *Prison Architect* vous donnera au moins autant de plaisir que de frustration. Les perfectionnistes auront tout intérêt à attendre que l'ensemble se stabilise avant d'investir du temps et de l'argent à construire le pénitencier oppressant de leurs rêves. Ça va venir, mais ça nécessite encore un peu de patience.

ackboo



SanctuaryRPG

Randonnée ascii

J'ai songé pour cette introduction à un procédé rudement malin au cœur duquel aurait siégé un fameux calembour entre "à ski", vu qu'on est en hiver et qu'à l'heure où j'écris ces lignes les JO battent leur plein, et "ascii", puisque le jeu de rôles dont il est question ici n'a que faire des graphismes prétentieux dont se parent ses concurrents. Mais je me suis ratée. Tant pis.

Infos

Genre : RPG Rogue-like en ascii
Développeur / Éditeur : Black Shell Games (États-Unis)
Sortie prévue : 30 mars 2014
Bêta : *www.sanctuaryrpg.com*

Annoncé par ses créateurs comme "*le jeu de rôles en mode texte le plus ambitieux de 2014*", il faut bien reconnaître à cette version bêta 0.9.4 de *SanctuaryRPG* la fidélité à sa promesse. Alors que je m'attendais en lançant la bête à deux petites heures de jeu vite torchées, je dépasse allègrement les cinq heures et ne vois pas encore l'ombre de la fin se profiler. Bon OK, je suis morte deux fois et ma fierté m'oblige à jouer en mode classique, où la mort est permanente, et non en mode casual, dans lequel il y a 20 % de richesses de moins à collecter. Le côté positif, c'est que je commence à maîtriser la création de personnage.

Le cœur de la meule. Comme dans le reste du jeu, tout se fait au clavier. Et même, soyons précis, quasiment tout se fait au pavé numérique. Vous devrez d'abord choisir parmi six classes (barbare, mage, druide – et non droïde, paladin, assassin ou ranger), deux sexes, ce qui est bien mais pas top, et neuf races. Et c'est ainsi que démarre l'aventure, dans le pays de *Sanctuary*, peuplé de loups, de dragons, de ninjas, mais aussi de méchants docteurs et robots déglingos. Votre but ultime : défaire The Matron (ah oui, le jeu n'est qu'en anglais), une méchante démone qui s'est échappée du cristal dans lequel elle était enfermée. En tout cas, c'est ce que le livre que vous lisez raconte. Armé d'une arme aléatoire, vous allez tout de suite vous frotter au cœur du sujet : le combat. Le gros de l'action se passe sur le champ de bataille, face à des adversaires toujours plus féroces, et vous allez donc les déglinguer au tour par tour, en enchaînant des combinaisons de coups propres à votre classe. Enfin il me semble. Le système de meule reprend les grands classiques du JRPG, sauf que les gros méchants en face ont tout un tas d'effets de bœufs et de machins auxquels il faut faire gaffe et assez rapidement, ça m'a pété le cerveau.

Dites oui à la rogue ? Mais les petits gars de Black Shell ne se sont pas contenté de soigner les bastons. Vous évoluez donc dans un univers dont on ne peut pas aller jusqu'à dire qu'il soit riche, soit ; il offre néanmoins une certaine variété, et des choix, façon *Livre dont vous êtes le héros*. Parfois, dans les décors en ascii, vous trouverez des trésors. Vous pourrez interagir avec des tas de PNJ. Tenir une auberge. En profiter pour onduler votre corps au son de "Beer Tap Soca", mon morceau préféré de la bande originale et hétéroclite signée Raphael Langoni (enfin, elle est variée tant que vous continuez d'avancer ; si vous grindez comme des moulins à vent, vous risquez d'entendre souvent les mêmes morceaux, parce qu'il n'y a "que" 44 plages). À mi-chemin entre chiptune et musique concrète, elle vaut le coup d'oreille à elle toute seule (*http://cpc.cx/97G*) et justifie que vous vous penchiez sur cette bêta.

Maria Kalash

Dead State

Survivarium

Fin de journée calme dans les locaux de *Canard PC*. Par-dessus mon épaule, certains observent ma partie de *Dead State*. "*Tu vois le type en fauteuil roulant ? Lui, ce qu'il aimerait, c'est du vrai café en grains. La femme avec la batte de base-ball à qui j'ai demandé de réparer le puits, c'est du déodorant qui lui ferait plaisir. Si j'arrive à trouver ça lors des prochaines fouilles, ce sera bon pour leur moral et donc pour la cohésion du groupe tout entier.*" Sébum, flegmatique : "*C'est fou comme l'univers zombie est passé des mains du FPS à celles des* Sims..."

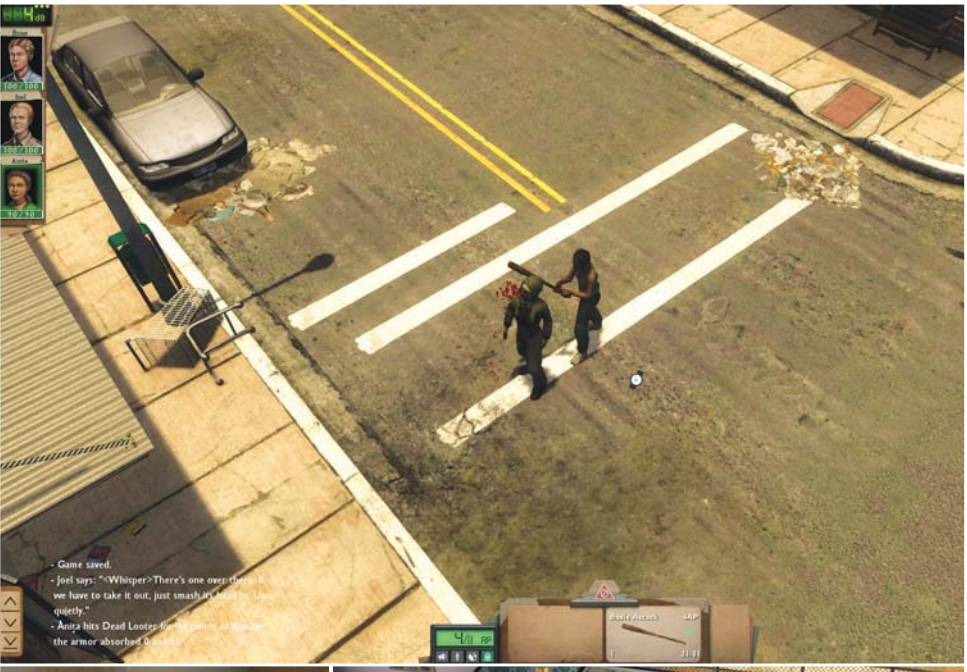
Infos

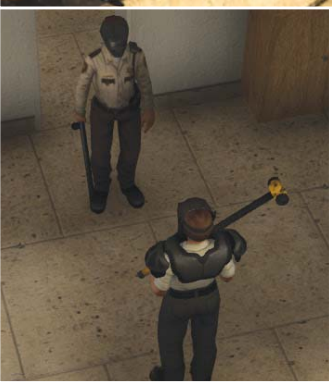
Genre : RPG survivaliste
Développeur / Éditeur : DoubleBear Productions (États-Unis)
Sortie prévue : Mi-2014 ; disponible en Accès Anticipé sur Steam à environ 23 euros.

Il n'a pas tort. Mais n'allez pas chercher un reproche dans cette formulation. Car voyez-vous, l'esprit, l'essence, la saveur de la thématique zombie ne résident pas dans l'action décérébrée, le gore facile et les hectolitres d'hémoglobine. Et *Dead State* connaît ses classiques. La preuve : quand il s'inspire de *Fallout* pour ses combats, il reprend à son compte les bastons tactiques au tour par tour des deux premiers opus. Et quand il s'agit de causer cadavres ambulants, le RPG survivaliste tape dans le bon, le vrai univers zombie. Celui qu'affectionnent les personnes de goût. Celui de George Romero ou de *Walking Dead* (le comics, évidemment, pas l'adaptation en série capable de transformer un complexe et terrifiant psychopathe en pathétique clown bipolaire). Celui qui s'intéresse moins aux morts qu'aux vivants. Qui se penche davantage sur leur psychologie et les relations qui les unissent aux autres survivants que sur leur capacité à découper de la viande putréfiée à la tronçonneuse. Et dont il respecte les codes à la lettre.

4e année de détention pour notre RPG de zombies. Le nom de *Dead State* vous est sans doute déjà familier, pour peu que vous soyez un lecteur de longue date et que vous ayez de la mémoire. La première – et dernière, si je ne m'abuse – fois qu'il en fut question dans ce magazine, c'était en 2010. Boulon revenait de la côte Ouest des États-Unis avec trois mois de provisions de donuts et un premier aperçu franchement encourageant du jeu développé par Brian et Annie Mitsoda. Lui, ancien de Black Isle, Troika et Obsidian, et elle, qui a œuvré sur plusieurs jeux parmi lesquels *Neverwinter 2*, *Alpha Protocol* ou *Guild Wars 2*. Tous deux travaillent sur leur RPG avec le soutien du studio Iron Tower, qui développe *The Age of Decadence*, projet à propos duquel Boulon a eu du mal à dissimuler son enthousiasme dans le dernier numéro. C'est que cela commence à faire beaucoup de beau monde et de bonnes références, tout cela... Le problème, c'est que depuis 2010, les nouvelles de *Dead State* ne parvenaient qu'au compte-gouttes. Après un Kickstarter réussi au-delà des espérances (plus de 330 000 dollars sur les 150 000 visés), le jeu vient d'arriver en Early Access sur Steam. Une version limitée à 7 jours en jeu et amputée de nombreuses fonctionnalités, certes. Mais après toutes ces années passées sous la bâche très opaque de DoubleBear Productions, on ne va pas jouer les difficiles.

GO de l'apocalypse. J'ai beau respecter les règles du roleplay, je dois avouer avoir eu un peu de mal à simuler la stupeur et l'incompréhension censées frapper mon héros lors de son réveil dans les sous-sols d'une école. Parmi les lignes de dialogues disponibles, ne figuraient pas les "*Oui, je sais, les morts marchent, il bouffent les vivants et c'est la fin du monde*" ni "*quant à votre copain mordu allongé là-bas, je serais vous, je lui défoncerais la tête à coups de pioche tout de*





suite, ce serait plus humain". Non, mon personnage, miraculé d'un crash aérien, aura dû faire semblant de croire à une mauvaise blague, un canular, avant d'accepter l'idée que son seul salut était cette école de Splendid, ville de cul-terreux plantée au milieu du Texas, et ce petit groupe de survivants qui l'a recueilli et mis au parfum de la nouvelle situation dans laquelle est plongé le pays. Et probablement le monde entier. Cette étrange introduction passée, j'étais enfin libre d'effectuer mes premiers pas dans *Dead State*. Le but ? Accrochez-vous, ça va être un scoop : survivre. Oui, cela paraît trivial, comme cela. Mais n'allez pas croire que ramener un panier de conserves du supermarché local suffira à l'atteindre. Les besoins matériels sont réels, bien sûr : la gestion de la nourriture sera même primordiale, ainsi que les ressources permettant de réparer et d'entretenir la barrière qui protège l'établissement des hordes de morts-vivants. Mais survivre, notamment dans un monde *a priori* si dénué d'avenir, requiert aussi de la force morale, de la cohésion dans le groupe. Gérer l'emploi du temps quotidien des membres de la communauté en fonction de leurs capacités, prendre les décisions difficiles, dénicher de petits objets "de luxe" – brosse à dents, romans... – lors des expéditions sont autant de détails qui influeront sur leur état moral.

Parce qu'il le Vault bien. L'actuelle version de *Dead State* ne permet pas de relever tous les enjeux, que l'on promet nombreux, en la matière. Mais il aura suffi de voir la jeune étudiante en médecine vétérinaire être à deux doigts de la crise de nerfs à l'idée de repartir sur le terrain une seconde fois consécutive pour comprendre que cet aspect du jeu sera central. Que les intérêts personnels, les crises d'ego ou les envies de suicide viendront mettre un joyeux bordel dans les intérêts collectifs et qu'il appartiendra au leader de définir les priorités de construction, prendre les décisions cruciales (il est question de plusieurs "crises majeures" venant pimenter le quotidien des survivants) et parler à tout ce petit monde. Et ce leader, je vous le donne en mille, ce sera nous. Tout cela, c'est pour l'aspect RPG / gestion. Mais l'autre gros morceau, comme vous pouvez le constater au vu des photos illustrant ces deux pages, ce sont les combats et l'exploration lors des expéditions en dehors de l'école. Bon, là, toute ressemblance avec *Fallout 1* et *2* serait clairement tout sauf fortuite. Une carte de la région autour de Splendid que l'on explore avec son groupe – à pied seulement pour le moment, mais il sera possible de s'y déplacer en voiture ou à dos de cheval dans la version finale – et une modélisation 3D des zones intéressantes. Et, à n'en pas douter, de possibles rencontres aléatoires en chemin...

Le bruit du silence. Je ne vais pas vous mentir : les combats sont très vraisemblablement la partie que DoubleBear a le plus intérêt à retravailler d'ici la sortie définitive de *Dead State*. Sur le papier, c'est du solide avec la reprise des éléments de gameplay des *Fallout* de Black Isle : points d'action, initiative, passage en tour par tour en présence d'ennemis. Le jeu intègre une composante qui lui est propre : le bruit causé par les armes ou la porte que l'on défonce à coups de pied de biche, qui sera susceptible d'attirer les zombies à la ronde. Ou pire : les pilleurs, plus doués que les morts-vivants quand il s'agit de manier un fusil à pompe ou une hache d'incendie... Mettre à terre un ennemi d'un coup de masse de chantier, lui péter ce bras qui brandit un calibre 38, viser la tête pour tenter de le rendre confus et réduire ses chances de toucher... Tout cela est possible, géré par un tas de statistiques alléchantes... Mais dans la pratique, quelques faiblesses – telle l'impossibilité de se déplacer en diagonale sur une zone découpée en carrés, de repousser un tour d'action, de se mettre en alerte, prêt à déclencher une attaque réflexe ou encore la portée extrêmement faible des armes à feu – rendent ces combats pas aussi tactiques qu'on aurait pu l'espérer. Pas de quoi s'affoler, cependant : il reste encore du temps aux développeurs pour corriger ces lacunes et permettre à *Dead State* d'être à la hauteur de tous les espoirs qu'on place en lui depuis si longtemps.

Guy Moquette

↘ Si vous demandez à un pécéiste convaincu l'un de ses plus grands souvenirs de joueur, il y a de grandes chances pour qu'entre un *Deus Ex* ou un *Fallout 2*, il sorte de son chapeau le célèbre *Vampire : The Masquerade - Bloodlines*. Premier jeu à utiliser le Source Engine après *Half-Life 2*, il offrait une relecture à la première personne (et parfois super buguée) du jeu de rôles de White Wolf. Et même si sa technique est un peu fadasse aujourd'hui, sa qualité d'écriture l'excuse encore de tout.

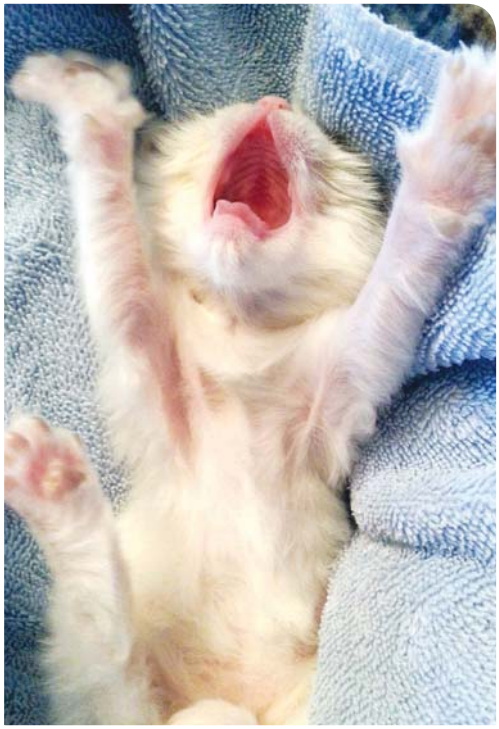
PC, 2004, par Troika Games

Potins de chambre

Blame Rhode Island

Décidément, il ne se passe plus une semaine sans que la débâcle de 38 Studios et son "Project Copernicus" mort en gestation ne fasse parler d'elle.

Pour rappel, le studio s'était retrouvé aux mains de Curt Schilling, un type largement plus connu pour ses prouesses sur les terrains de baseball que ses capacités d'homme d'affaires ou de développeur de jeux. Pourtant, le petit succès de *Kingdoms of Amalur* parvint à convaincre l'état du Rhode Island de négocier un prêt colossal, en échange d'une création d'emplois. Bref, vous connaissez la suite : Curt Schilling discrédité, son studio qui coule quand l'État récupère ses billes de force et une grosse baston judiciaire pour savoir qui est finalement responsable. Or, John Smedley semble avoir un avis bien tranché sur la question, expliquant dans une récente série de tweets que l'État serait responsable des conséquences de cette affaire. Notamment le Gouverneur qui aurait, selon lui, contribué à faire capoter les enchères des restes du jeu en méprisant Schilling et son équipe à chaque fois qu'un journaliste lui passait sous le nez. En réalité, le projet fut présenté plusieurs fois à SOE et aurait essuyé systématiquement un refus de financement. Et pire encore, l'État du Rhode Island aurait contacté l'éditeur, recevant en retour moult avertissements, signaux de fumée et autres sous-entendus lourdement appuyés pour expliquer que quand on ne connaît pas, on ne touche pas. Surtout quand les pros ne s'y frottent pas eux-mêmes.



Premiers cris (de douleur)

Mais pourquoi ça ne monte pas ?

Il s'appelle Brad McQuaid et il a tout plaqué afin de surfer sur la vague des Kickstarters pour nostalgiques du MMO. Manque de bol, il ne s'appelle pas Richard Garriott ou Mark Jacobs et du coup, le financement de son titre est à deux doigts de foirer. Voire à un petit doigt, puisqu'il ne reste plus (à l'heure où nous mettons sous presse) que deux jours au studio pour obtenir 400 000 dollars supplémentaires en promesses de dons. Pourtant, McQuaid ne s'avoue pas vaincu et tire sur toutes les cordes à sa portée, demandant par exemple aux gens via Twitter de le mettre en relation si jamais quelqu'un connaît un business angel prêt à investir chez Visionary Realms. Oui, autant déterminer le destin du jeu à pile ou face, c'est pourquoi le studio s'inspire de ce qui se fait ailleurs en proposant d'investir directement depuis le site officiel. Autant vous dire qu'on y trouve à boire et à manger, de la clé bêta à 15 dollars au gloubiboulga d'avantages à… 10 000 dollars. Hey, déconnez pas. En lâchant autant de pognon vous recevrez – entre autres – une vraie carte postale écrite et signée de la mimine des développeurs. Et peut-être encore humide des larmes de McQuaid.

Robe Grise / Grise Robe

C'est pour qui le bon susucre ?

On savait que ça pendait au nez des joueurs de *World of Warcraft*, que ce soit avec le petit "cadeau" offert à ceux qui achèteront la prochaine extension ou avec un sondage qui demandait récemment aux joueurs le juste prix pour obtenir instantanément un personnage de niveau 90. C'est aujourd'hui une chose quasi-confirmée : le MMORPG de Blizzard proposera prochainement une montée de niveaux payante dans sa boutique. Le prix ? Une broutille de 60 dollars qui fut découverte par WoW Insider, à l'occasion d'une maintenance des serveurs. Et comme d'habitude, tout le monde se réveille en sursaut avec le loup au pied du lit et se met à gueuler. Trop tard, lui aussi, il va avoir droit à son bon susucre. Eh oui, c'est un chien sur l'image. On n'a pas trouvé de loup suffisamment cool pour faire la même chose.

Potins de chambre

Saint Anduin, priez pour nous

Ryan Hornbeck est un nom qui ne vous dit pas grand-chose. Non, il ne s'agit pas d'une question mais d'une affirmation, à moins que vous soyez passionné par son métier d'anthropologiste cognitif. Fort de son titre ronflant, ce type s'est intéressé à la question des cognitions morales et des expériences spirituelles engendrées par *World of Warcraft* en Chine. Parce que bon, il n'y a pas que des farmeurs d'or. Il y a aussi des gens normaux avec un petit cœur qui bat et un cerveau qui rêve. Ah, vous êtes encore bloqué à cognitions morales ? En plus clair (et en très gros), il s'agit de l'ensemble des processus mentaux qui définissent la moralité d'un individu. Or, l'anthropomachin nous explique que l'expression morale chinoise est restreinte par une éducation stricte, tandis que *World of Warcraft* offre l'impression d'une existence qui entraîne à son tour la remontée de certains sentiments moraux. Ces mêmes sentiments enfouis par l'éducation de la vie réelle, interdisant par exemple de s'asseoir dans l'assiette de son voisin lors d'un repas. Un fait qui, associé à la popularité du jeu, contribuerait alors à le faire percevoir (consciemment ou non) de la même manière qu'une religion. Oui, elle est pas simple la vie d'un joueur chinois.

Camelot Unchained

Ça va faire un carton

Pendant que certains copains rament (ne regardez pas en direction de McQuaid, c'est déjà assez gênant comme ça), Mark Jacobs se la coule douce avec plus de 2,5 millions de dollars amassés sur Kickstarter et Paypal. Et comme tous les copains qui ne rament pas (ne regardez pas en direction de Roberts, ça devient indécent), *Camelot Unchained* attire le chaland à coups de strech goals infinis, le dernier en date promettant par exemple l'introduction de géants parmi les races jouables. Alors bon, c'est bien beau d'annoncer tout et n'importe quoi tant que le pognon coule à flots, mais de nombreux joueurs commencent à s'inquiéter d'un éventuel report du titre au motif "*qu'ajouter toutes ces choses imprévues demandera beaucoup de temps de travail en plus, ma foi*". Or, Jacobs vient de prendre son micro, expliquant d'une voix suave que le jeu sortira quoi qu'il arrive en décembre 2015. Oui, même si l'afflux de fric remplit son bureau et l'empêche de voir son écran. Quel homme.

Turbine Inc. (*LotRO*, *D&D Online*...) vient de subir une nouvelle vague de licenciements. Selon un officiel de la Warner, cela consisterait en "*une partie de nos processus de business habituels*". Ah bon. Tout va bien alors.

Blizzard s'intéresse de près à la scène compétitive sur *HearthStone*. L'avantage ? La promesse d'un mode spectateur, histoire de regarder les copains se prendre des grosses tôles.

Après quatre années de collaboration, gPotato compte laisser Mail.ru se débrouiller seul avec *Allods Online*. La transition devrait être quasi transparente pour les joueurs, mais on s'étonne encore de voir l'éditeur abandonner l'un des meilleurs titres de son catalogue.

CCP bosse toujours sur *World of Darkness*, son MMORPG dans le *Monde des Ténèbres* de White Wolf. Même que le gameplay s'inspirera de *DayZ* et *Rust*. Oui, voilà, c'est tout.

Toujours en gestation chez Trion, *ArcheAge* continue d'inquiéter. Le dernier tirage d'alarme provient d'un des plus gros sites de fans (*archeagesource.com*) qui s'est fendu d'une petite liste, détaillant les défauts apparus depuis la sortie du titre en Corée. Au rang des griefs : une exploration moins intéressante et du PvP de plus en plus contrôlé. Ça fait peur.

Vous ne connaissez pas *Wurm Online* et c'est normal. Mais si on vous en parle, c'est parce que quelqu'un est très en colère contre le MMORPG. Tellement, que celui-ci enchaîne les attaques DDOS sur ses serveurs. Aussi, les développeurs en ont marre et tentent une méthode originale, proposant une récompense de 10 000 dollars à qui fournira une information qui conduira à l'identification du malandrin.

Chez pépé

Prévention à rebours

Tout n'était que quiétude et sérénité dans le bureau de John McJohn. Il faut dire que son job de lead designer sur le premier *PlanetSide* n'est pas éreintant.

Il était là, en train de se balancer sur sa chaise avec les mains derrière la tête et un sourire béat quand le comptable vint lui porter les potins du jour. Rien ne pouvait troubler son bonheur, pas même la neige qui tombait par paquets d'un kilo dans la région.

- Alors, qu'est-ce que tu racontes Ben ?

- Eh bien, il paraît que Bill a cassé la photocopieuse en voulant faire des images de son cul et sinon le Free-to-Play est en hausse sur l'année 2013. Je commence par quoi ?

- Eh bien, parle-moi de Bill qui… oh putain !

Sur ces mots, John bondit de sa chaise et partit en courant pour réveiller le dernier community manager de *PlanetSide*. Dix minutes plus tard, l'annonce tombait sur les forums : "*Le jeu sera gratuit à compter d'avril prochain, date à laquelle nous mettrons un terme à son développement. Aussi, aucune microtransaction n'est prévue.*"

Fier de son labeur, John retrouva Ben à son bureau. Encore deux mois de vacances avant de retourner bosser sur un projet qui n'est pas dans le coma.

EVE Online

C'est ce qu'on appelle un jeu Massivement Multijoueur

Je me souviens encore d'ackboo qui nous parlait de ses aventures sur *EVE Online*, décrivant le jeu comme "*un gros tableau Excel où chacun fait des maths pendant des semaines pour cinq minutes de gloire. Sinon je vous ai déjà dit comment j'ai arnaqué la moitié de la galaxie ?*" Et une fois de plus, l'histoire lui aura donné raison puisqu'une anecdote à base d'impayés entre deux guildes a complètement dégénéré, au point d'opposer 4 000 joueurs dans une bataille pour le contrôle d'un secteur. Les conséquences, elles, donnent également le vertige avec la destruction d'une centaine de vaisseaux de classe Titan, des monstres dont la construction exige des mois de travail. Enfin, si l'on convertit la somme des dégâts en PLEX (la monnaie du jeu qui peut être utilisée pour payer son abonnement) puis en véritable argent, la facture de cette grosse engueulade vient tourner autour des 300 000 dollars. Bref, il s'agit là du plus gros affrontement jamais connu sur *EVE Online*, voire de l'histoire du MMO. Ainsi, les développeurs ont marqué le coup à l'aide d'un monument commémoratif composé d'épaves de vaisseaux Titans, flottant désormais dans le secteur B-R5RB. Quand on pense qu'un bon huissier aurait pu éviter ce bain de sang.

Chez les cols blancs

Papiers, s'il vous plaît

Heureusement, les problèmes financiers du jeu vidéo ne débouchent pas toujours sur un massacre. Les employés de Funcom peuvent donc respirer, malgré le fait d'être en ligne de mire de l'Økokrim, une autorité norvégienne en charge de contrôler ceux qui sont suspectées de magouilles financières. Plus simplement, ces Men in Black de la finance auraient débarqué à l'improviste chez les développeurs, réclamant des dossiers suspects pour la période d'août 2011 à septembre 2012 et allant jusqu'à bloquer l'achat et la vente des actions du studio pendant trois heures. Des fois qu'un petit malin ne sente le vent tourner et décide de limiter la casse financière. Or, il suffit de gratter un peu pour constater que ces dates coïncident avec celles où le PDG du studio était en ligne de mire pour délit d'initié. Et bien sûr, les développeurs gardent la tête haute, faisant savoir dans un communiqué officiel qu'ils coopéreront pleinement avec l'Økokrim et que ces événements ne mettront pas en péril leur catalogue existant ou le futur *Lego Minifigures Online*, actuellement en gestation.

Chez les autres pépés

Je m'habille comme je veux, OK ?

Les temps sont difficiles pour les vieux développeurs de jeux vidéo. Regardez-moi un peu tous ces jeunes loups aux dents longues qui vendent leurs produits à coups de "Fri tou plaille" et de "microtransactions". Une honte. Aussi, Richard Garriott et Brad McQuaid n'entendent pas se laisser bouffer sans réagir et annoncent le partenariat de leurs futurs MMORPG, *Shroud of the Avatar* et *Pantheon*. Ou plutôt, un échange de visibilité puisque chaque joueur qui finance les deux titres sur Kickstarter recevra une cape dans chaque jeu, emblasonné au logo du copain. Toutefois, ceci n'est que le point de départ d'une collaboration entre Portalarium et Visionary Realms, chacun ayant fait savoir que d'autres échanges de bons procédés étaient actuellement en préparation. Pour rappel, *Shroud of the Avatar* aurait touché plus de trois millions de dollars en crowdfunding, tandis qu'à l'heure où nous écrivons ces lignes, le Kickstarter de *Pantheon* patine dans la semoule avec seulement 335 000 dollars de promesses de dons, pour un objectif de 800 000 dollars.

Premiers cris

Comme Star Wars, mais sans Star Wars

John Smedley, Président de SOE et responsable à lui seul de 28 % du trafic sur les réseaux sociaux, vient d'annoncer qu'un nouveau titre serait en train d'être préparé par ses équipes. Pour l'heure, peu de détails, mais Johnny le Bavard affirme qu'il y a de quoi exciter les fans de *Star Wars Galaxies*. Je vous laisse imaginer la rumeur qui a enflé, expliquant par exemple qu'un nouveau *Star Wars Galaxies* serait dans les cartons, au point d'obliger le chef en chef à revenir au micro. Donc, pour vous la faire courte : non, ce titre n'utilisera pas la licence *Star Wars* et la première image qui a filtré le confirme en montrant une église paumée dans la campagne. Vous pouvez donc ranger vos sabres laser, merci.

Les développeurs de *Star Wars : The Old Republic* viennent de révéler leur feuille de route pour 2014, annonçant ainsi l'arrivée de deux nouvelles extensions sur le modèle de *Rise of the Hutt Cartel*.

Didier du service comptable d'EA vient de rendre… ben ses comptes, quoi. Bilan de l'année 2013 : -16 % d'abonnés aux services payants et +15 % de revenus générés par l'ensemble des Free-to-Play de la firme. En somme, EA n'échappe pas à la tendance.

Patrick Wyatt, co-fondateur d'ArenaNet qui a quitté son poste en 2008, vient d'être embauché par Undead Labs pour bosser sur *States of Decay*. Une annonce rappelant que le studio s'était fait surprendre en juin dernier à négocier "Class4" chez Microsoft, présenté comme un *State of Decay* massivement multijoueur.

Riot, qui en a plus que marre que *League of Legends* soit comparé à *Dota 2*, vient d'ouvrir sa braguette pour en sortir un gros "*27 millions de joueurs quotidiens*". On raconte que Valve aurait baissé les yeux en rangeant ses 7,5 millions.

Pendant que *Blade and Soul*, un MMORPG d'arts martiaux signé NCsoft, ne semble pas décidé à rejoindre le marché occidental, *Blade and Soul : Spirit Adventure* apparaît sur l'Internet tout-puissant. Il ne faudra toutefois pas en attendre grand-chose, cette marque étant pressentie comme un jeu pour smartphones et tablettes à destination du marché japonais.

Darkfall bouge encore, merci de vous en inquiéter. Les développeurs annoncent l'arrivée d'une refonte de la météo et la mise en place d'un système de duels. Par contre, toujours aucun mot sur la liste de promesses délirantes ayant été faites pendant le développement du titre.

The Elder Scrolls Online

C'est dans les vieux WoW qu'on fait les vieux parchemins

C'est curieux le fanboyisme. Par exemple, en voyant *Star Wars Attack Squadrons*, malgré la qualité déplorable de ce qui a été montré, malgré le terrible augure que constitue le combo Disney/Free-to-Play, rien à faire, j'étais tout fou. "*C'est* Star Wars*, c'est* X-Wing*, c'est mon enfance.*" Le ballet des TIE Fighters, de leurs "*rwweeeeooaarrr...*" et de leurs "*piou piou*" avait court-circuité mon cerveau rationnel. Même chose en apprenant qu'on avait reçu des accès bêta à *Elder Scrolls Online*. Le MMO, genre qui d'habitude me laisse froid, m'excitait soudain comme une pucelle. Attendez, c'est de Tamriel qu'on parle, là...

PAR LOUIS-FERDINAND SÉBUM

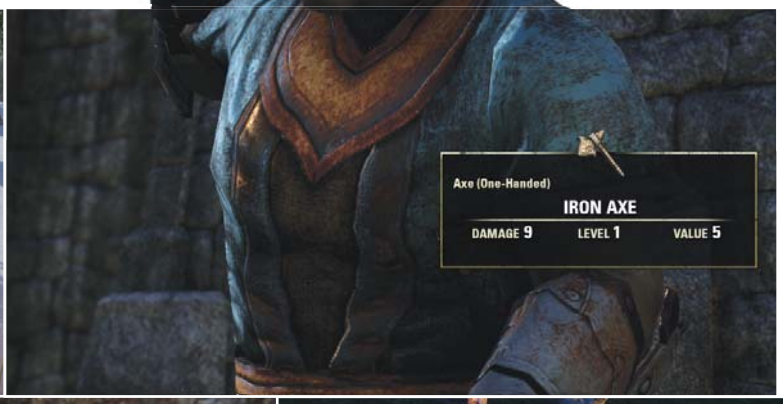
Infos

Genre : MMORPG
Développeur : Zenimax Online (Etats-Unis)
Éditeur : Bethesda Softworks
Statut : Bêta privée
Sortie prévue : 4 avril 2014

Elder Scrolls Online (que je vais désormais appeler *ESO* car je ne suis pas payé au signe) est d'ailleurs une longue lettre d'amour aux fans de la série, farcie de lore et d'informations sur l'histoire de Tamriel. L'action se déroule mille ans avant celle de *Skyrim*, alors que Molag Bal, prince daedra de la domination, tente une OPA sauvage pour intégrer le plan d'existence des mortels à son infâme domaine de Coldharbour, dans lequel même un Melunois ne voudrait pas partir en vacances. C'est justement dans ce domaine que va se réveiller notre personnage après sa mort. Avec l'aide d'un mystérieux personnage, le Prophète, il parviendra à s'échapper et à rejoindre le monde des vivants, où les choses ne se déroulent pas non plus au mieux. Le trône de Tamriel est vacant et les différentes races, qui jusqu'ici vivaient plus ou moins en harmonie, se sont divisées en trois factions qui se disputent le contrôle du continent : le Aldmeri Dominion (qui regroupe hauts elfes, elfes des bois et khajits), le Daggerfall Covenant (bretons, redguards et orcs) et enfin l'Ebonheart Pact (nords, elfes noirs et argoniens). La race choisie par le joueur pour son personnage déterminera à quel groupe il appartient, ce qui affectera non seulement son camp lors des batailles PvP mais aussi à quelles régions du monde il aura accès. Ainsi, si les membres du Pacte démarreront leur quête dans un coin paumé de Skyrim, ceux du Covenant commenceront leur aventure en Hammerfell.

Promenade guidée. Peu importe la race choisie, et comme dans la plupart des MMO, les différentes zones sont débloquées de façon linéaire à mesure que le personnage progresse dans la quête principale et gagne des niveaux. Après y avoir passé quelques heures, on se dit que si le monde de Tamriel est bien fourni en matière de bêtes étranges et de nécromanciens déments, il manque quelque peu d'esprits inventifs. L'architecture, les paysages, tout donne l'impression de se promener dans une version améliorée des anciens *Elder Scrolls*, comme si rien n'avait changé en un millénaire. D'ailleurs, à en croire *ESO*, non content de n'avoir pas progressé au niveau technologique, Tamriel a regressé du point de vue génétique. Les visages des PNJ sont largement plus jolis que ceux de *Skyrim*, pour ne pas parler de ceux d'*Oblivion* (non, ne parlons pas des visages d'*Oblivion*...). Oui, pour un MMO, *ESO* est beau. Les environnements sont agréables et familiers, les villes splendides (Daggerfall et son château sur les hauteurs...), les armures pas aussi WoWesques qu'on pouvait le craindre. Dommage que, compromis sans doute pour que le titre puisse tourner sur la machine du joueur de MMO moyen, tous ces beaux environnements soient noyés dans un vieux brouillard moisi au-delà de deux cents mètres, même lorsque le paramètre "distance de vue" est réglé au maximum.

Daedra des villes, daedra des champs. En plus d'être jolies, les zones sont bien remplies. Pas de joueurs pour le moment (cette bêta presse était salement dépeuplée) mais d'une floppée de PNJ. Vingt-cinq quêtes, souvent longues, par région, donnent largement de quoi s'occuper. Les donneurs de quêtes ne sont pas parqués comme du bétail dans une ville qui fait office de hub. Ici, même si bien sûr les cités sont plus peuplées que les campagnes, il est possible de trouver l'aventure au coin du chemin. Un groupe de soldats sur une route, un type qui attend devant une grotte perdue au milieu de nulle part qu'une bonne âme veuille bien lui filer un coup de main... En bon *Elder Scrolls*, le jeu encourage l'exploration, et pas seulement en nous donnant un tas d'XP à chaque fois qu'on découvre un nouveau lieu. Il peut aussi être utile de fouiller des coins paumés à la recherche d'éléments alchimiques rares (les nirnroots émettent toujours leur bruit insupportable) ou de bonus un peu particuliers comme les "skyshards", de petits cristaux qui octroient un point de compétence supplémentaire lorsqu'on en a ramassé trois. Bon, bien sûr, le côté "parc d'attractions" n'est pas totalement absent : la plupart du temps, "quest givers" et objectifs sont très proches, on comprend vite qu'une grotte abandonnée ne contiendra rien de particulier à faire à moins qu'un planton se trouve à proximité, que le monde a été prédécoupé en bouchées que le joueur avalera facilement. Mais on ne demande pas à un MMO d'être *S.T.A.L.K.E.R.* et le monde d'*ESO* réussit assez bien à nous donner envie



d'explorer, de chercher. Il réussit, en fait, à être celui d'un *Elder Scrolls*.

Formation continue. Le système de progression et de compétences d'*ESO* est aussi une tentative, assez réussie, de compromis entre les grandes contraintes du MMO et la liberté à laquelle nous ont habitués les *Elder Scrolls*. Vu de loin, le système ressemble à celui de *Guild Wars 2*, avec des skills liées au type d'objets utilisés (arme et bouclier, arme à deux mains, bâton magique, bâton de soin...), mais en beaucoup plus complexe. On gagne de l'expérience de façon traditionnelle, en butant du monstre et en accomplissant des quêtes (surtout en accomplissant des quêtes, d'ailleurs) et, à chaque niveau atteint, le joueur est récompensé par un point d'attribut (qu'il peut utiliser au choix pour augmenter mana, vies ou stamina, comme dans *Skyrim*) et un point de compétence qui peut être affecté à l'un des nombreux arbres de compétences disponibles. "Arbre" n'est d'ailleurs pas le mot juste, puisqu'il s'agit en fait d'une liste de skills indépendantes, sans autre pré-requis que d'avoir assez pratiqué l'activité dont elles dépendent. Je m'explique. À chaque fois qu'un joueur tue un monstre avec une épée à deux mains, par exemple, son niveau d'armes à deux mains progresse ce qui, en soi, n'a aucun effet, mais débloque peu à peu des skills dans lesquelles le joueur sera libre d'investir des points de compétence s'il souhaite se spécialiser dans ce domaine. Une fois une compétence achetée, elle gagne en puissance au fur et à mesure qu'on l'utilise, jusqu'à avoir atteint un palier où, en échange d'un point de compétence supplémentaire, il est possible de la spécialiser en lui ajoutant un nouvel effet (à choisir entre deux) augmentant son efficacité.

L'arbre qui cache la forêt. Et ce système, les amis, est brillant puisqu'il permet, comme dans un *Elder Scrolls* traditionnel, de progresser de façon "naturelle" (un type qui n'a jamais tenu un bâton de mage n'aura pas accès aux compétences qui y sont liées) tout en permettant la réalisation de builds (on achète les skills qu'on veut quand on veut une fois qu'elles sont débloquées) adaptés à sa façon de jouer. Mais c'est surtout la quantité et la diversité des arbres disponibles qui forcent le respect. En plus de ceux liés à une catégorie d'arme (qui progressent quand on les utilise), on en trouve liés à la race (toutes passives et qui progressent graduellement),

Dovahkiin of the hill

Le nombre de joueurs dans cette bêta presse était trop faible pour pouvoir donner un avis sérieux sur le PvP. Expliquons-en quand même les mécanismes. Une fois atteint le niveau 10, votre personnage gagne la possibilité de rejoindre une "campagne" PvP, sorte d'instance qui dure un certain nombre de jours. Peu importe la campagne, le principe est le même. Le personnage est téléporté dans la région de Cyrodiil, entièrement consacrée aux combats entre joueurs et artificiellement "boosté" au niveau 50 s'il ne l'a pas atteint. Un peu comme dans *Guild Wars 2*, les trois factions du jeu s'affrontent pour contrôler des places fortes (ce qui se fait en les tenant occupées quelque temps), gagnent des "points d'alliance" en dégommant des ennemis et les dépensent pour acheter équipement et engins de siège qui facilitent le boulot. Jeu dans le jeu, les "Elder Scrolls" qu'il est possible de voler aux équipes adverses et de ramener chez soi dans une sorte de "capture the flag", chaque parchemin volé octroyant un bonus à tous les membres de l'équipe. Rien de très original, non, mais rien d'ininteressant non plus, et on a hâte de pouvoir tester ça de plus près lors de la sortie.

C'est en forgeant...

Un petit mot pour dire tout le bien que je pense du système de crafting. Si certains aspects comme la cuisine (qui nécessite de disposer d'une recette et des ingrédients nécessaires) ou l'alchimie (qui reprend un système d'"effets" multiples associés à chaque ingrédient, comme depuis *Morrowind*) sont très classiques, la fabrication d'équipement est top moumoute. On commence par choisir le type d'objet qu'on veut produire, puis on ajoute plus ou moins de matière première, chaque lingot de fer (par exemple) augmentant la puissance d'une arme ou armure, puis on choisit éventuellement un effet magique (qu'il faut bien évidemment connaître) et un style pour donner à son gadget l'apparence qui nous plaît (elfe, orc...). Quand on sait qu'il est également possible, à condition de disposer du matériel nécessaire, d'améliorer un objet pour le faire passer de commun à rare ou de rare à légendaire, et de l'enchanter à l'aide de glyphes offrant toute une palette d'effets plus ou moins utiles, on imagine qu'il sera possible de passer un temps fou, et plutôt gratifiant, à se forger tout un tas d'accessoires de mode bien chouettes.

à la classe (trois pour chacune des quatre "professions" qui correspondent en gros aux archétypes du guerrier, du mage, du voleur et du healer), à la quête principale et au crafting (réparti en six catégories : alchimie, forge, fabrique de vêtements, enchantement, cuisine et travail du bois – voir encadré ci-contre). Encore mieux, le joueur obtient de nouveaux arbres de compétences en rejoignant des factions en cours de partie. Appartenir à la guilde des guerriers, par exemple, donne accès à des compétences martiales efficaces qu'on débloque en tuant des daedras et des morts-vivants. La guilde des mages offre quant à elle des sorts auxquels on gagne accès en amassant les bouquins de "lore" cachés

Un serpent qui se mord la queue, coincé entre son désir d'être un MMO grand public et l'héritage Elder Scrolls

un peu partout dans le monde. La quantité de builds possibles est incroyable et, même s'il est certain que certains builds supérieurs aux autres finiront par émerger et entraîneront forcément une sorte de "normalisation" chez les joueurs compétitifs, devrait permettre beaucoup de liberté dans la création. On croise parfois des joueurs étranges, mages-archers ou guerriers-voleurs, dont les personnages se débrouillent très bien malgré un build pas forcément évident.

Combat pas très singulier. Mais *ESO*, malgré ses excellentes idées, souffre des défauts communs à la plupart des MMO. Les combats, pour commencer, ne sont pas aussi intéressants qu'on pouvait l'espérer. Certes, il faut parer, esquiver quand l'ennemi s'apprête à balancer un gros coup (indiqué par un marquage au sol), il est nécessaire de viser un minimum puisqu'on "locke" l'ennemi en plaçant le curseur dessus, mais les affrontements, bien que parfois difficiles, ne sont pas la révolution qu'on nous avait promise. Comme d'habitude, on se contente d'enchaîner les skills en appuyant sur les boutons 1 à 5. De façon très traditionnelle, mourir ne fait que détériorer l'équipement du personnage et le renvoie à la "wayshrine" (un portail qui sert à se téléporter d'une zone à l'autre) la plus proche, à moins qu'il ne choisisse de sacrifier une soul gem pour ressusciter sur place. Rien de neuf non plus dans le système d'aggro qui devait pourtant enfoncer la concurrence avec un comportement des ennemis plus naturel. Ben non, désolé. Comme dans n'importe quel MMO, les ennemis glandouillent à droite à gauche, attendant patiemment que le joueur vienne les tuer et, alors qu'on nous avait dit que c'était impossible, il est très simple de les buter un par un ou deux par deux en les attirant à l'écart de leurs camarades. La coopération entre les différents types d'ennemis, si elle dépasse celle du MMO moyen, reste médiocre : les attaquants fragiles se maintiennent à distance derrière les tanks, on a parfois droit à une vague synergie (un mage qui crée une flaque d'huile qu'un archer va enflammer)... Quant au système de "discrétion", il est très limité. S'accroupir permet, tenez-vous bien, de diminuer la distance à laquelle les ennemis peuvent nous détecter. Ouais, voilà...

À bras raccourcis. L'aspect le plus intéressant des combats provient, une fois encore, de l'admirable système de skills. Absence totale de cooldown pour les cinq compétences principales que le joueur assigne à sa barre d'action, seule la sixième compétence, l'ultimate, sorte de "super-pouvoir" susceptible de renverser le cours d'un combat, se recharge progressivement en tuant des monstres. Il est du coup très facile de créer des enchaînements et des

synergies intéressantes, de trouver un équilibre entre les compétences magiques (qui utilisent de la magicka) et les compétences de combat (qui utilisent de la stamina). Comme on dispose aussi, à partir du niveau 15, d'un système de "weapon swapping" qui permet de basculer facilement entre deux armes du même type ou d'un type différent, chacune disposant de sa propre barre de compétences, le nombre d'enchaînements possibles augmente encore et les combats deviennent, par moments, assez tactiques ; on regrette d'autant plus qu'ils ne soient pas dynamiques. Tout comme on regrette que les donjons, à l'exception de ceux de la quête principale, soient trop souvent publics et que, parti chercher un vieux sage au fond d'une caverne, on le trouve déjà entouré de cinq personnes en train de taper la causette. Ou que certaines quêtes virent au Fedex, voire à la cinématique interactive.

J'étais un aventurier, puis j'ai suivi les flèches dans mon genou. Une note étrange découverte sur un cadavre, sur laquelle est évoqué un complot et sont mentionnés trois noms, X, Y et Z. On va parler à X, puis à Y, puis à Z, indiqués sur la carte par de beaux marqueurs. Rien à leur dire, pas de choix de dialogue (notons au passage que les deux compétences sociales, intimidation et persuasion, n'apportent que quelques répliques en plus et très dispensables), juste leur parler et paf, on apprend qui est à l'origine de la machination. Car *ESO* est un jeu bavard. Tous les personnages sont doublés, tout est truffé de références au lore et à l'histoire du monde (je ne compte même plus les quêtes qui nécessitent de franchir un portail temporel pour revivre une ancienne bataille ou une anecdote vieille de plusieurs siècles), on cause beaucoup, on apprend des milliers de choses sur Tamriel, les fans de la série seront heureux. Les autres, ceux qui ont connu des MMO plus ambitieux, qui nécessitaient vraiment d'être attentifs à ce qui est dit, comme *The Secret World*, se contenteront vite de cliquer sur "next" jusqu'à ce que leur interlocuteur se taise puis de partir à l'aventure en suivant les marqueurs blancs en haut de l'écran. Mais ça s'améliore, peu à peu. À l'approche du niveau 20 (maximum autorisé dans la bêta, contre 50 dans la version finale), on commence à avoir accès à des quêtes plus ouvertes, qui demandent un peu de réflexion, qui ressemblent moins à des couloirs décorés de marqueurs. Apparemment, cette ouverture très progressive serait volontaire, peut-être pour ne pas perdre les habitués de *WoW* et d'autres MMO plus traditionnels... Mouais.

Serpent de mer. Quand *ESO* a été annoncé, il y a presque deux ans, je m'étais demandé pourquoi les développeurs avaient choisi comme symbole l'ouroboros. Après vingt mois de développement durant lesquels le jeu a, semble-t-il, été entièrement remanié plusieurs fois, je comprends mieux : *ESO* est un serpent qui se mord la queue, coincé entre son désir d'être un MMO grand public façon *WoW* et l'héritage *Elder Scrolls*. Une suite de compromis. Oubliée la liberté de voyager où bon nous semble, de jouer avec le jeu jusqu'à devenir surpuissant, d'écrire sa propre aventure : tout ça était impossible dans un MMO. Reste l'univers. Malgré les défauts du titre, malgré les heures passées à accomplir des quêtes parfois pas très inspirées, j'étais content. Retourner en *Morrowind*, arpenter à nouveau les rues de Daggerfall... Impossible de rester indifférent. Est-ce que l'attachement à un univers suffit à faire un jeu, est-ce que cela justifie de payer 13 euros par mois (auxquels il faudra ajouter le prix du jeu lui-même ou de l'édition "impériale" à 80 euros – 100 euros pour la version boîte – qui permet aux joueurs de jouer un impérial) ? Un tel modèle économique permettra-t-il à *ESO* de survivre dans le marché ultra-saturé du online avec abonnement ? Après quelques dizaines d'heures passées sur la bêta, et bien qu'il soit difficile, sinon impossible, de juger un MMO sans avoir pu tâter du endgame, il est permis d'avoir quelques doutes. En attendant la réponse définitive, prévue pour dans quarante jours, mieux vaut refréner vos envies de précommande.

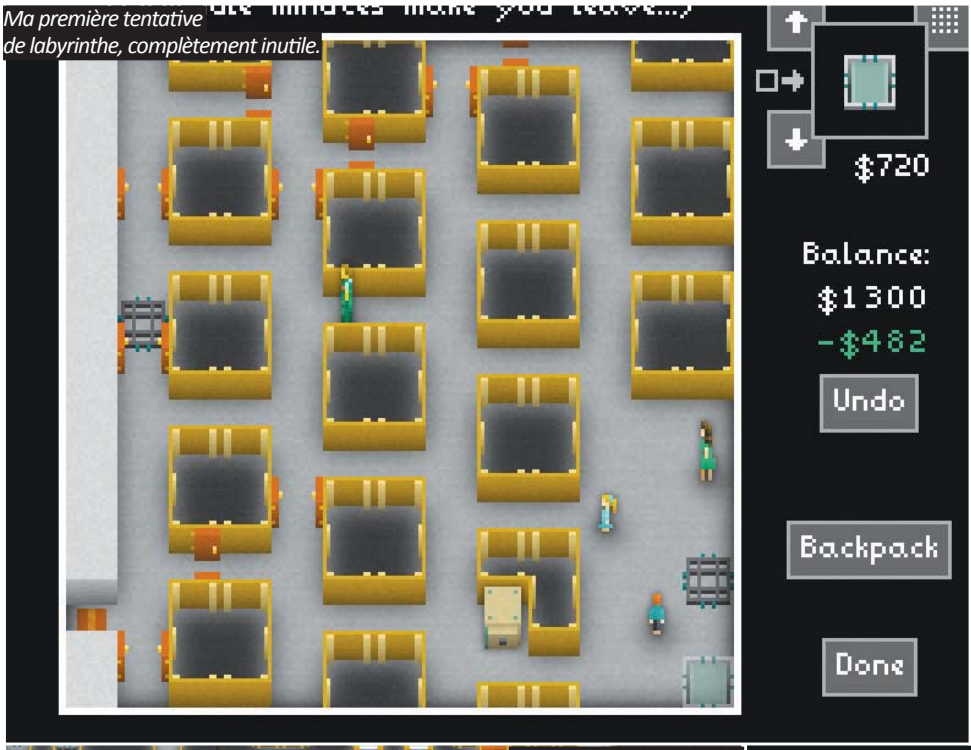
Louis-Ferdinand Sébum

Genre : Simulation de cambrioleur paranoïaque massivement multijoueur **Développeur / Éditeur :** Jason Rohrer (États-Unis)
Download : 2,2 Mo **Prix :** 15 euros **DRM :** Steam, ou pas si vous allez sur le site du développeur

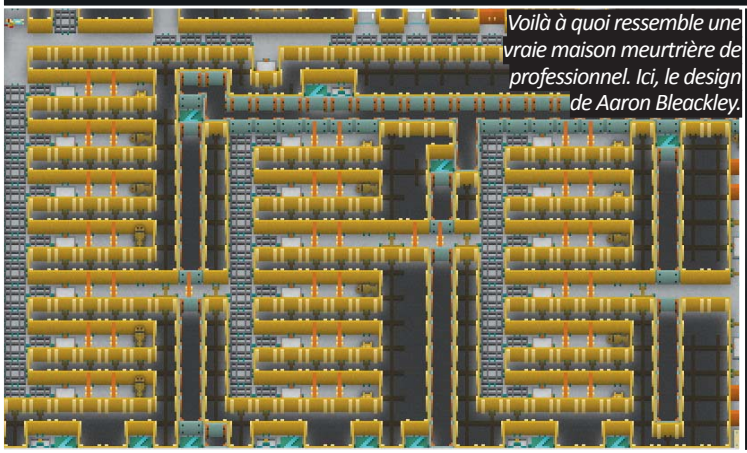
The Castle Doctrine

Autodéfense d'entrer

Je me suis longtemps demandé quelle était ma maladie mentale. Quand j'étais ado et émo, je voulais être maniaco-dépressive. Pour les phases maniaques, pour partir en voyage, écrire trois livres en un mois et connaître l'envie de dévorer le monde. Mais le prix à payer, les phases mélancoliques et leur douleur existentielle, c'est trop dur, trop lourd. Et puis de toute façon, on ne choisit pas. Je crois que si un jour je décompense quelque chose, ce sera une schizophrénie paranoïde. Parce que je le sens bien, tout le monde me veut du mal, surtout les cerisiers à l'air narquois.



Ma première tentative de labyrinthe, complètement inutile.



Voilà à quoi ressemble une vraie maison meurtrière de professionnel. Ici, le design de Aaron Bleackley.

The Castle Doctrine est le genre de jeu qui remet en question profondément votre confiance en l'humanité, qui vous fait oublier les fleurs et le chant des oiseaux, les amis et les apéros. J'ai une maison. Grande et vide, à l'exception d'un coffre. En dehors du coffre, ma maison abrite aussi des gens. Ma famille : une femme, une fille, un fils. Ils ont chacun leur prénom, je les connais, c'est normal, c'est ma famille. J'ai 2 000 dollars. Ce soir, je partirai. Faire le seul métier que je connais : cambrioler d'autres maisons, d'autres familles. Avant de partir, je dois faire de mon mieux pour protéger mes biens et les miens. Mettre en place un système de murs, de portes, de pièges et de pitbulls pour que celui qui voudrait s'attaquer à la maison fasse demi-tour. Ou mieux, pour qu'il meure chez moi, devant ma femme, devant mes enfants. Pour que je puisse récupérer sa prime. Comme ça, je pourrai investir l'argent dans de nouveaux pièges, de nouvelles plaques de pression, de nouveaux outils de cambrioleurs.

Travail, famille, filouterie. *The Castle Doctrine* appartient à la famille des jeux minimalistes et pas très conviviaux. À peine un menu, pas de tutoriel, à peine une petite musique angoissante dans les moments de tension, on n'est pas là pour rigoler. Quelques instructions lapidaires seront votre seule lumière dans la nuit. Au lancement du jeu, vous êtes sur le pas de la porte de votre maison. Vous pouvez vous déplacer vous-même avec les touches du clavier et vous pouvez bouger le reste, votre femme, vos enfants et votre coffre, en cliquant dessus avec la souris. Un genre de menu vous propose tout ce qui est constructible à l'intérieur de votre maison, une grille de 30 par 30, plus le pas de la porte. Des murs, des fenêtres, des portes, différents types de câblage, des plaques de pression, un bouton panique, des fosses, un pitbull, un chat et un chihuahua. Chacun de ces objets coûte de l'argent, qui sera retenu sur votre budget. Alors ne faites pas comme moi. Ne vous lancez pas dans de la grande architecture tout de suite : vous allez vous foirer, perdre votre temps et votre belle jeunesse. N'espérer pas tout de suite, n'espérez pas trop vite. Dans l'immédiat, vous n'êtes que de la menue piétaille. De la chair à canon. Un petit porte-monnaie juteux pour les parrains déjà installés dans leurs chambres fortes qui saisiront la première occasion pour venir vous presser comme des citrons.

Config. recommandée : Le jeu a été développé sur un PC portable avec un CPU qui tournait à moins de 1 GHz
À partir du moment où vous avez un peu d'Internet, vous pouvez y aller. Versions Mac et Linux disponibles.

En réfléchissant, j'ai fait une cassedédi à tous mes sauces.

La Castle Doctrine : le droit de défendre son domicile par tous les moyens.

En rentrant après un braquage raté, ma femme s'était fait assassiner.

Architecture de convoyeur. Pour l'instant, il vous faut vous familiariser avec les contraintes. En dehors du budget, qui doit aussi vous permettre de vous fournir en outils pour cambrioler les autres maisons, vous devrez vous assurer que votre famille dispose d'un chemin sûr pour rejoindre la sortie. Sans quoi il est impossible de valider votre organisation. Et une fois que vous serez satisfait, il vous faudra passer l'épreuve redoutable du Self-test, à savoir jouer le rôle du voleur qui s'introduit à pas feutrés dans votre maison, et rejoindre le coffre. Parvenez-y, et vous pourrez vous lancer à l'assaut des forteresses ennemies. Échouez et c'est la mort. Pour m'être fait dévorer par Kiki, mon propre pitbull, je vous assure que c'est la plus douloureuse des fins.

Sacrifice de procédure. Quand on meurt, on recommence, du début. Vos proches ne sont plus Christine, Megan et Tommy, mais Stephanie, Liana et Kevin. Quand on survit, on a l'occasion d'aller à son tour s'introduire dans le domicile des autres. Au début bien sûr, j'ai cru pouvoir repartir avec le butin. Puis j'ai compris qu'il valait mieux faire demi-tour tant qu'il en était encore temps. Ou mieux : me sacrifier, pour observer au plus près l'ingéniosité assassine de mes contemporains. Avant de cambrioler, vous aurez le choix. Une liste de personnes vous est proposée, avec leur butin, le nombre de rapineurs qui se sont introduits chez eux et combien y ont laissé la vie. Si la plupart des compteurs sont modestes, certains ont créé des forteresses inviolables, de véritables coffres-forts et peuvent se vanter d'avoir sur leurs perrons de véritables charniers. Ceux-là, on ne les voit pas sur les forums de discussion consacrés à *The Castle Doctrine*. Ils se font discrets. Il ne faudrait pas que leurs plans, si soigneusement établis, ne soient compris par le pékin moyen. Ce sont les moyens, les persévérants, les naïfs, que l'on y trouve. Ceux-là expliquent candidement comment créer un piège avec un chat qui s'enfuit pour déclencher une trappe, ouvrir une porte et lâcher deux molosses. Comment créer une porte à combinaison, avec les simples briques qui vous sont fournies. Comment se débarrasser d'un pitbull (avec des boulettes de viande empoisonnées), d'une femme (un coup de massue), ou d'un circuit électrique (de l'eau). *The Castle Doctrine* est un jeu d'une rare violence : froide et calculatrice. Un jeu où l'on est tantôt level designer, tantôt joueur. Tantôt génie du mal, tantôt pion, pris dans les filets d'un autre.

Miroir aux corbeaux. *The Castle Doctrine* est massivement multijoueur. Asynchrone. Jamais vous ne verrez les autres joueurs en direct. Si l'un d'eux pénètre dans votre maison, vous pourrez regarder les caméras de surveillance et assister, impuissant, à sa visite de votre intérieur, au meurtre de votre femme. Quelque part, j'ai lu que ce *Castle Doctrine* se promenait quelque part aux frontières du jeu vidéo, à la limite de l'expérience psychologique, pas bien loin de la torture mentale et à des années-lumière de toute notion de "fun", d'amusement ou de plaisir. Je comprends. Mais je ne partage pas. Je suis certaine que des gens s'y amusent, s'y amuseront. Mais *The Castle Doctrine* est effectivement le genre de titre de nature à créer une frustration inqualifiable. Les gamers sérieux, ceux qui croient en leurs chances de se jouer des autres, se documentent, élaborent des plans complexes sur castledraft.com, calculent le rapport bénéfices/risque. Sacrifier une pince à 400 dollars pour une chance d'ouvrir un coffre à 1 200 ? Laisser massacrer sa famille pour la possibilité de créer des puzzles encore plus tortueux ? Les autres joueurs, ceux qui ont envie d'entendre le rire des enfants et le chant des oiseaux, les mêmes parfois, se réjouiront peut-être d'avoir jeté un œil sur cette partie sombre, si sombre, de leur propre psyché.

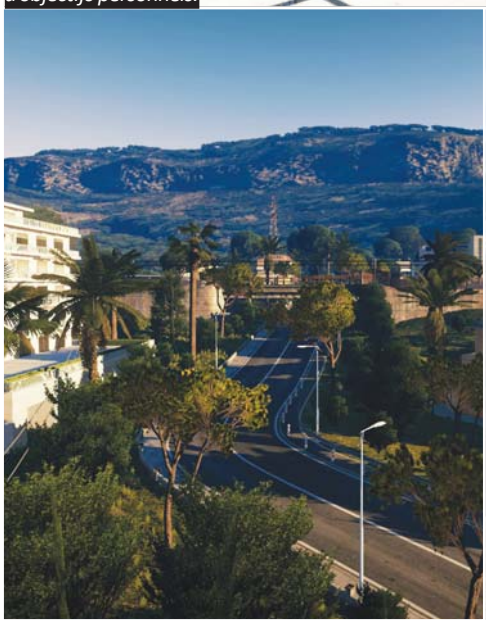
Maria Kalash

World of Speed

Ils en font des caisses

Cette année, Slightly Mad Studios fête ses 10 ans. Pour satisfaire ce curieux rituel païen qui consiste à se réjouir de l'approche inexorable de la mort, les développeurs ont décidé d'annoncer un nouveau titre et auraient pour cela cassé une de leurs énormes tirelires, avant de s'oindre le corps d'huile pour attirer la bonne fortune. Enfin, si l'on en croit mes notes encore trempées d'une bière hollandaise. Mais ce dont je suis sûr, c'est que toute la presse du jeu vidéo s'est retrouvée au circuit de Zandvoort, non loin d'Amsterdam.

Chaque joueur pourra acheter et customiser un tas de bagnoles, via des crédits glanés au fil des parties ou par l'accomplissement d'objectifs personnels.

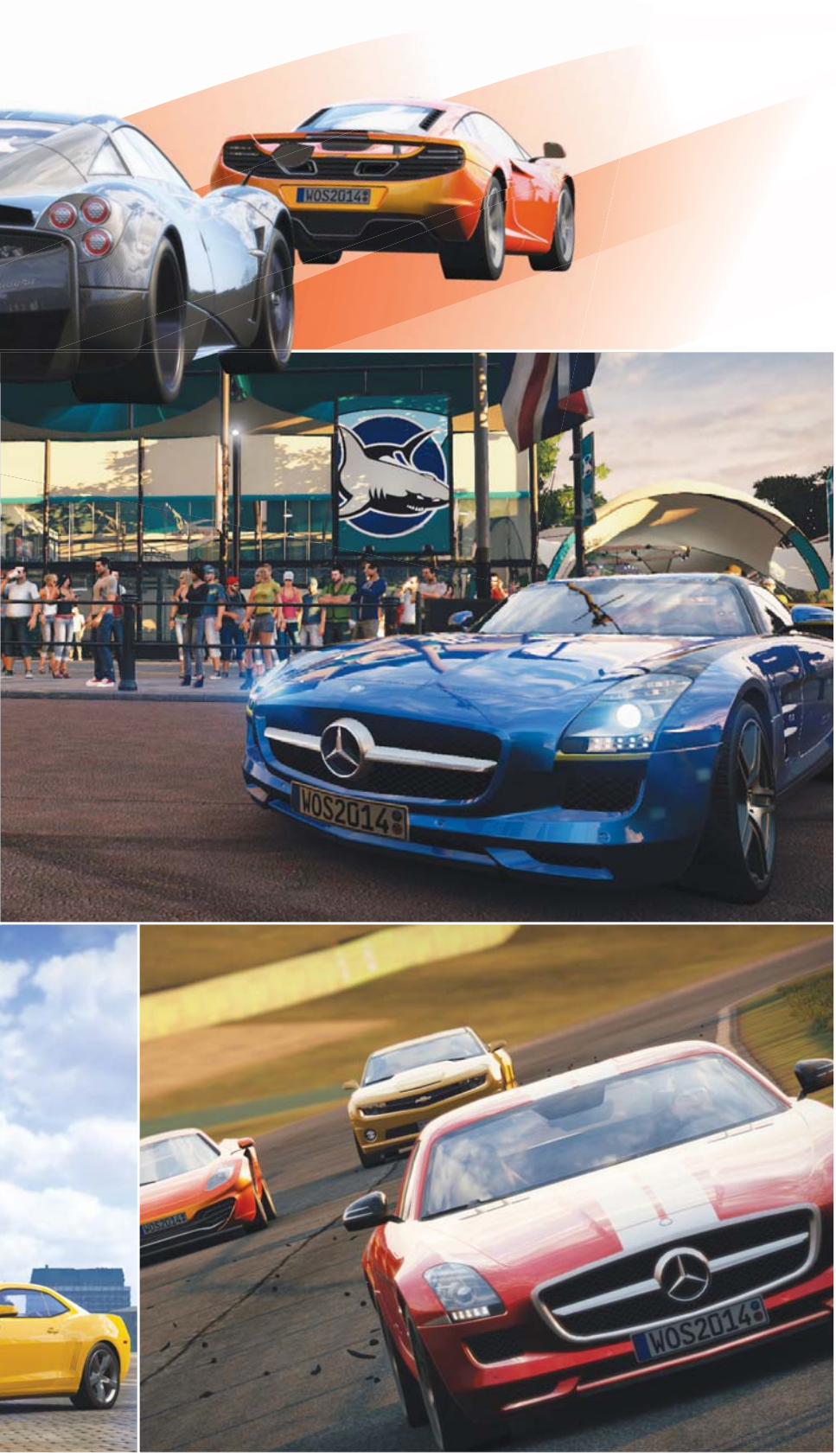


Infos

Genre : Course automobile arcade
Développeur / Éditeur : Slightly Mad Studios (Angleterre)
Sortie prévue : "2014" (ouais, ça ne nous avance pas des masses)

Ainsi, cette journée débuta sur une courte présentation du titre. *World of Speed* sera donc un jeu de course arcade et 100 % multijoueur qui tentera "*d'éviter les écueils classiques du genre*" pour ne pas dégoûter le joueur moyen. Vous savez, ces mecs qui ne savent pas faire leur niveau d'huile ou vérifier la pression d'un pneu. Les ordures. Premier constat : le crash conduit trop souvent au Game Over du joueur pas spécialement doué et donc incapable de rattraper ses petits camarades qui avionnent comme des malades, huit virages plus loin. Second constat : dans la plupart des jeux de course, seuls les trois premiers sont récompensés. Aussi, le remède de ces vilaines misères s'appellera le Driver Score. Inspiré de *Need for Speed : Shift*, *World of Speed* notera chaque joueur sur l'ensemble de ses performances et non plus sur son seul chronomètre. Bien sûr, ce dernier gardera toujours une influence importante, mais à en croire les gars de Slightly Mad, celui qui termine en premier avec des temps irréguliers et des trajectoires de porc pourrait se faire avoir au classement final par quelqu'un de plus lent qui aurait accumulé des points grâce à de beaux dépassements et en driftant comme un dieu. L'idée a du bon, mais je reste persuadé que certains de mes potes continueront de me pourrir les doigts dans le nez en terminant premier avec une conduite irréprochable. L'occasion pour nous de partir sur le mode coopération, histoire de mettre un terme à cette intolérable humiliation.

T'attaquais toi ? Ici, le jeu gagne en finesse en opposant deux équipes de quatre joueurs et en déterminant les gagnants par l'addition des Driver Score. De là, la position devient un objectif global à atteindre et un groupe doit s'organiser en sélectionnant des véhicules qui conviendront au style de chacun, avec le Top Speed qui doit s'efforcer d'arriver en premier, les Blockers qui percuteront les concurrents et les Wingmans qui évolueront entre les deux rôles selon le déroulement de la partie. Un concept plutôt malin, dont l'objectif serait de pousser les joueurs à former des clubs qui lutteront pour la possession des circuits. En clair, défiez puis battez un club sur une piste qu'il possède afin de pouvoir acheter des voitures et des options de customisation autrement inaccessibles. Bien entendu, les développeurs annoncent



déjà d'autres modes dont un "Territory War" évoqué du bout des lèvres ou encore un "Capture the Flag" et un "Destruction Derby", aperçus furtivement sur le PowerPoint de la présentation. Et tout ça pour un jeu annoncé comme "*gratuit*". Oui, oui. Gratuit. Interloqué comme le reste de la salle, un journaliste anglais ose lever la main : "*Le jeu sera donc Free-to-Play ?*" et obtient en guise de réponse : "*Oui, le jeu sera gratuit.*" Comme quoi, l'art de la sémantique n'est pas une exception liée à la langue française.

Aspirez, expirez. La présentation se termine et les Américains, toujours fidèles à eux-mêmes, applaudissent en poussant des petits "*Wouhou !*" d'excitation pendant que le reste de l'Europe adopte un silence respectueux. Il ne reste donc plus qu'à prendre le jeu en main mais un petit problème se pose, avec seulement huit PC pour une cinquantaine de personnes. Et voilà comment on se retrouve à faire des ronds sur un vrai circuit avec de vraies bagnoles pour "passer le temps". Et pas avec une Super 5 gavée au nitroglycériméthanol, hein. Avec de la Lamborghini, de l'Aston Martin et de la Ferrari F440. Pour être tout à fait franc, ces quelques tours de piste se sont faits à l'allure d'une limace, flippé à l'idée d'égratigner un jouet dont le remplacement d'un simple rétro m'imposerait de relancer ma carrière en tant que vendeur/préleveur de reins. Or, les développeurs ont compris que tout le monde aurait du mal à foncer pour voir "à quel point le jeu est réaliste" (je vous rappelle que nous parlons d'un gameplay arcade) et se sont adjoint les services de trois tarés, chargés de trimbaler du testeur de jeux vidéo sur la piste en driftant avec une Mustang ou de faire péter des chronos avec une Clio préparée pour le rallye. Encore une fois, j'aimerais faire part de mes impressions, mais il paraît que j'ai frôlé le record du jour en ne perdant que huit fois connaissance sur quatre tours de piste. Et après ? Eh bien, on fout tout le monde dans un hélicoptère piloté par un type qui s'évertue à nous mettre du G dans la tronche pendant un quart d'heure. Rassurez-vous, ici aussi, personne n'était capable de voir le rapport avec le jeu. Puis quand les scribouillards sont bien blancs, bien tremblants et qu'ils appellent leurs génitrices avec des trémolos dans la voix, on les colle devant les PC et on attend le réconfort pavlovien.

Tour de chouf. "*OK, espèce de gros vendu, tu t'es vomi dessus aux frais de la princesse et maintenant tu vas nous annoncer le jeu de l'année ?*" Eh bien, pas vraiment. Slightly Mad étant aussi responsable de *Project Cars*, je dois vous avouer que j'attendais beaucoup de cette première prise en mains. Hélas, *World of Speed* semble plus axé sur la rentabilité que sur l'innovation, comme en témoigne le moteur 3D de *NFS : Shift*, repris et amélioré pour l'occasion. Bref, c'est mignon, mais ça ne casse pas non plus trois pattes à un canard. Un peu d'ailleurs comme la physique qui a l'air très proche du jeu d'origine, offrant des bagnoles qui semblent particulièrement lourdes jusqu'à ce qu'un crash n'en satellise une dans la stratosphère. Enfin, le plus étrange aura été de constater l'invisibilité des rôles évoqués lors de la présentation, nos parties s'étant axées sur des courses certes par équipes, mais classiques en dehors de leur système de points. Quoi qu'il en soit, nous n'allons pas condamner bêtement un titre qui vient tout juste d'être révélé, d'autant plus que la date de sortie semble rester vague pour permettre à Slightly Mad de s'adapter aux retours de la presse et du public. Et c'est bien tout le mal qu'on leur souhaite.

Kahn Lusth

Game Jams

Pour quelques milliers de jeux de plus

Paris, à deux pas de la place de la Bastille. Il est 17 h, le vendredi 24 janvier, et 130 personnes décident de s'enfermer volontairement dans les locaux de l'école Isart Digital pour une durée de 48 heures. Privés de soleil, privés de sommeil, nourris uniquement avec les aliments les plus gras, sucrés et industriels et les boissons les plus caféinées, rivés devant leur écran d'ordinateur comme si leur vie en dépendait…

PAR NETSABES

Partout dans le monde, des milliers de personnes répliquent le mouvement au même moment. Le but de ce groupuscule, composé de nombreuses cellules locales, est simple : créer des jeux avant le dimanche 26 janvier à 15 h. Dans le jargon, les spécialistes appellent ça une "game jam", et les participants des "jammers". Qui sont-ils ? Quels sont leurs réseaux ? Ce soir, plongez avec Bernard de la Canardière dans la jungle technologique des game jams.

Game Jam : Origins. Bon, plus sérieusement. Les game jams, ce sont des groupements temporaires de créateurs de jeux ayant pour but de produire de nouveaux prototypes rapidement et dans une ambiance chaleureuse. La première vraie game jam, celle en tout cas qui introduit le terme, c'est "l'Indie Game Jam" organisée en mars 2002 par Chris Hecker. Durant quatre jours, il propose à d'autres développeurs de partager le même espace, le même thème et les mêmes outils pour créer plein de petits prototypes de jeux qu'ils n'auraient jamais eu l'occasion de créer autrement. Le concept a si bien marché que l'Indie Game Jam a continué jusqu'en 2005 et, bien entendu, introduit le terme et la pratique chez les développeurs indépendants. Parmi les participants de l'Indie Game Jam, on peut d'ailleurs noter pas mal de têtes connues : outre Hecker lui-même (qui développe *SpyParty* depuis cinq ans), Jonathan Blow (*Braid*), Robin Hunicke (*Journey*), Austin Grossman, Marc LeBlanc et Doug Church (*Ultima Underworld II*, *System Shock*…) et Randy Smith (les vieux *Thief*) étaient, entre autres, parmi les premiers. Peu de temps après s'ouvre le site *ludumdare.com*, qui organise au printemps 2002 sa première game jam. Le principe est un peu différent : sur un même thème, les participants ont 48 heures pour créer un jeu de chez eux. Dans les premières années, et bien qu'elles soient ouvertes à tous sur le Net, les Ludum Dare ("jeu à donner" en latin) n'attirent qu'une population limitée : chaque game jam ne produit que quelques dizaines de titres.

Gods Will Be Watching : Gros succès populaire de la Ludum Dare 26, *Gods Will Be Watching* est un Point & Click un peu différent, qui a récupéré 20 000 euros sur IndieGoGo avant d'être récupéré par l'éditeur Devolver Digital. Sortie d'une version finale prévue pour cette année. Le prototype est encore jouable : *www.deconstructeam.com/games/gods-will-be-watching/*

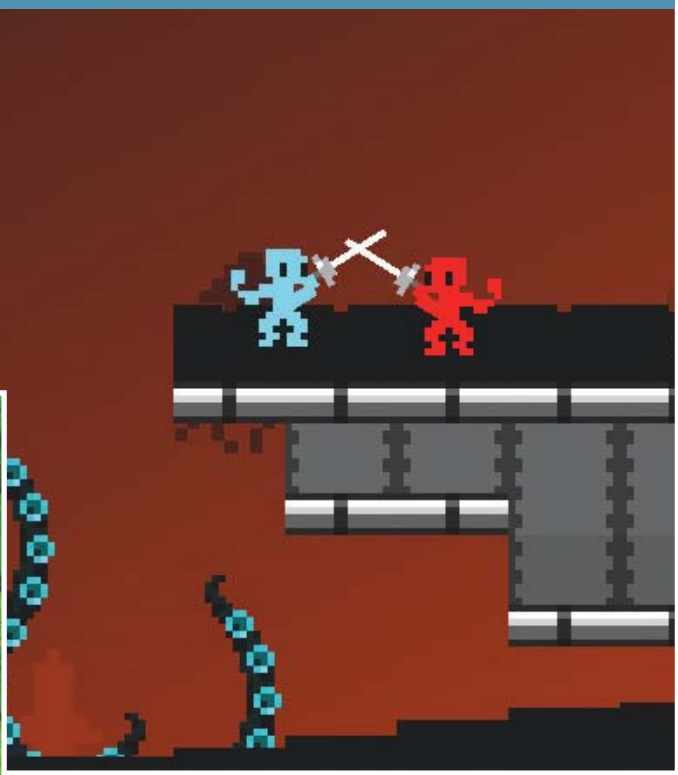
Game Jam 2 : The Revenge. Le concept de game jam ne décolle finalement réellement qu'en janvier 2009, avec la première Global Game Jam. La GGJ revient aux bases : un même thème, mais aussi une unité de lieu pour les développeurs, qui se retrouvent pour travailler au même endroit, même sur des projets séparés. La différence, c'est qu'il y a cette fois des lieux de travail répartis partout dans le monde. En 2009, la première Global Game Jam est déjà un succès : 53 game jams locales (dont une à Paris, déjà à Isart Digital) ont accueilli 1 650 développeurs et produit 370 jeux. La machine est lancée et la Ludum Dare suivante, en avril, double son nombre de jeux, avec plus de 120 titres. Les participations régulières de Markus Persson (alias Notch, le créateur de *Minecraft*) aux Ludum Dare contribuent également à la popularité de l'exercice, à tel point que les Ludum Dare regroupent aujourd'hui des milliers de développeurs à chaque fois. En 2013, plus de 6 500 jeux ont été produits lors des trois Ludum Dare annuelles. La croissance de la Global Game Jam a suivi une courbe similaire : en janvier

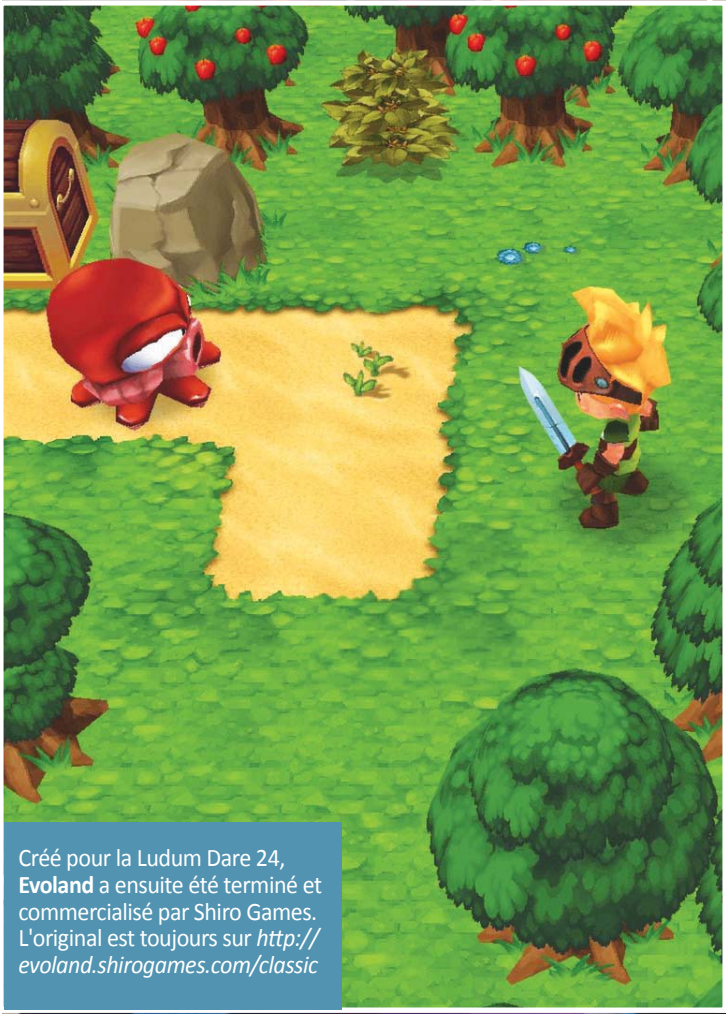
Les jeux de la Global Game Jam 2014

Petit florilège de l'événement parisien :
- Kaw-Eye : *http://cpc.cx/93k*
- Sailors : *http://cpc.cx/93i*
- Swapped Souls : *http://cpc.cx/93j*

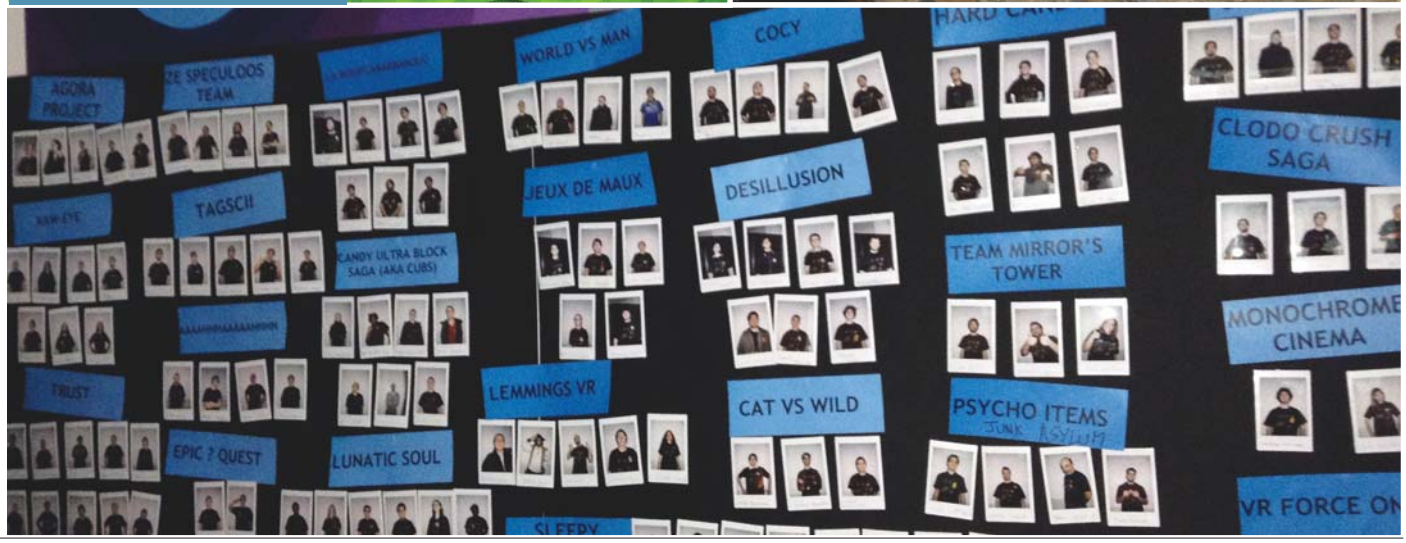
Et dans le reste du monde :
- Museum of Parallel Art : *http://cpc.cx/93l*
- Resonance : *http://cpc.cx/93r*
- Pyramidwarf : *http://cpc.cx/93s*
- Karkass : *http://cpc.cx/93m*
- Fru : *http://frugame.com/*

Petit favori de la rédac', **Eggnogg** est un pastiche de *Nidhogg* réalisé durant la Toronto Game Jam 2013. Très différent au final du jeu de duel de Messhof, *Eggnogg* vaut toujours le coup et peut se télécharger gratuitement ici : *http://cpc.cx/93y*





Créé pour la Ludum Dare 24, **Evoland** a ensuite été terminé et commercialisé par Shiro Games. L'original est toujours sur *http://evoland.shirogames.com/classic*



2014, 23 177 "jammers" ont investi 488 lieux pour créer près de 4 300 jeux en 48 heures. Tous ne sont évidemment ni finis, ni réussis, ni intéressants, mais l'essor des outils de développement simplifiés et abordables (qu'il s'agisse d'Unity, de GameMaker, de Construct2, de CraftStudio ou d'autres) permet aujourd'hui aux créateurs un peu chevronnés de produire des prototypes tout à fait fonctionnels en si peu de temps. Et rien n'empêche ensuite de continuer à travailler sur un jeu : c'était le cas l'an dernier de *Surgeon Simulator 2013*, né sous forme de prototype à la Global Game Jam 2013 (avec pour thème un simple battement de cœur), qui a ensuite été amélioré et commercialisé dans Steam.

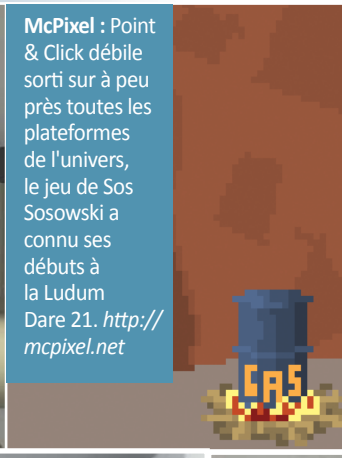
Pendant ce temps, à Paris...

Revenons à nos jammers parisiens, avec qui je me suis incrusté par intermittences durant les trois jours. Les 130 (environ) participants à Isart Digital viennent d'un peu partout : étudiants de l'école venus mettre en pratique leurs connaissances, professionnels éparpillés dans diverses boîtes qui en profitent pour se retrouver, programmeurs avides de réalité virtuelle qui viennent faire leurs premiers pas sur un kit de développement Oculus Rift, autodidactes habitués des Ludum Dare… Les profils sont variés, et le succès de la GGJ est tel qu'il y avait cette année plusieurs sites parisiens et une bonne grosse douzaine dans toute la France, pour plusieurs centaines de participants. Après leur inscription, les participants s'installent dans une grande salle : à 17 h 30, il est l'heure de débuter par une petite conférence d'introduction. C'est William David, game designer de Swing Swing Submarine (*Tetrobot & Co.*), participant de la Global Game Jam depuis la première édition et organisateur avec Isart Digital depuis quelques années, qui commence. Il rappelle le principe et donne quelques conseils utiles : avoir très rapidement un prototype jouable, afin de savoir si le projet part dans une bonne direction, et surtout trouver du temps pour dormir, malgré la deadline. Aurélien Regard, game designer de *Poöf* et *Hell Yeah!* (entre autres), passe aussi donner quelques conseils, notamment de profiter de la jam pour faire un jeu que les participants n'ont pas l'occasion de réaliser ailleurs, que ce soit au travail ou à l'école. Quand le thème est enfin révélé – "*We don't see things as they are, we see them as we are*" –, alors débute le moment le plus bruyant des 48 heures : chaque participant cherche, en discutant avec les autres, des idées de projets en rapport et réalisables dans le délai.

Pour le moment, tout va bien.

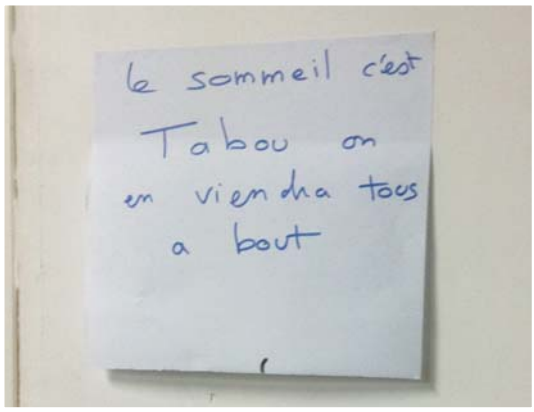
Évidemment, il faut faire vite : les volontaires doivent présenter leur projet une demi-heure plus tard. Les pitchs se déroulent d'ailleurs à toute vitesse : 30 secondes maximum pour énoncer un concept et réclamer qui un programmeur, qui un

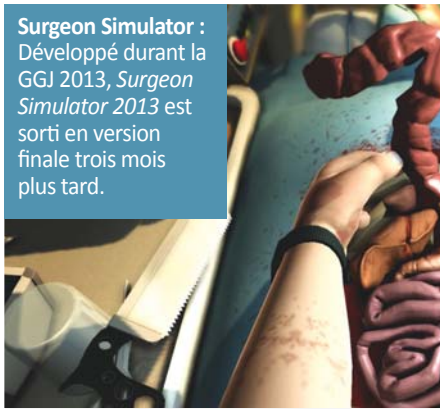
Fastback : Développé lors de la dernière Ludum Dare, *Fastback* est un petit FPS speed et ultra hardcore, qui rappelle *The Regiment*. C'est moche comme tout mais ça n'a aucune importance. *http://cpc.cx/93w*



McPixel : Point & Click débile sorti sur à peu près toutes les plateformes de l'univers, le jeu de Sos Sosowski a connu ses débuts à la Ludum Dare 21. *http://mcpixel.net*

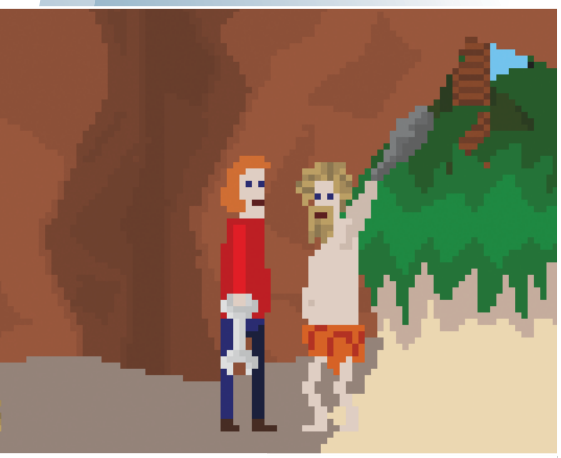
Superhot : Conçu pour la 7dFPS 2013, *Superhot* est un FPS concept : les ennemis et les balles ne bougent que si vous bougez aussi. Figez-vous et tout s'arrête. Au-delà du pitch, le jeu a aussi un style visuel unique et des niveaux pas mal fichus. C'est court mais ça mérite de s'y essayer : *http://superhot game.com/*

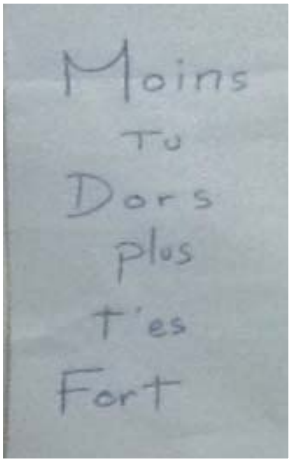




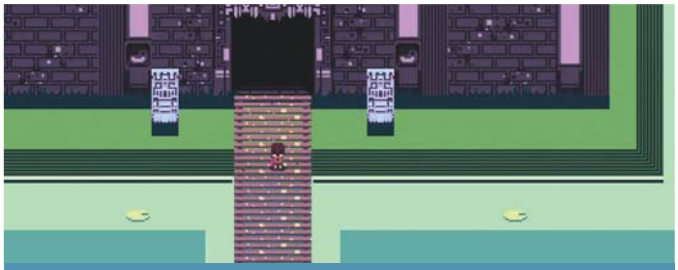
Surgeon Simulator : Développé durant la GGJ 2013, *Surgeon Simulator 2013* est sorti en version finale trois mois plus tard.

Des Game Jams partout, tout le temps En plus de la Global Game Jam annuelle (*http://globalgamejam.org*) et des trois Ludum Dare par an (*www.ludumdare.com*), les game jams ont tendance à apparaître dans tous les coins du Web depuis deux ou trois ans. Il y a par exemple la MolyJam annuelle (*www.molyjam.com*), où les participants doivent créer des jeux inspirés des tweets du compte parodique @PeterMolydeux ; la toute récente Candy Jam (*http://itch.io/jam/candyjam*), avec ses centaines de jeux créés en réaction au dépôt des marques Candy et Saga par l'éditeur King.com ; la 1GAM (*www.onegame amonth.com*), qui demande de créer un jeu par mois, ou encore les 7dFPS (*http://7dfps.com*) ; et enfin 7dRL (*http://7drl.org*), qui demande de créer en une semaine à la fois un FPS et un rogue-like. Il en existe évidemment encore bien d'autres. Pour ceux qui ne veulent rien rater, vous trouverez d'ailleurs un calendrier dédié ici : *http://compohub.net*





Les outils du jammer Impossible de tout faire dans une game jam : ce n'est ni le lieu ni le moment pour réinventer la roue. Pour avancer vite et bien, mieux vaut utiliser des moteurs tout faits ou des outils de création de jeux, comme Construct 2 ou GameMaker (disponibles dans Steam), CraftStudio (*http://craftstud.io*), l'UDK (*www.unrealengine.com/udk/*) ou encore Unity (*http://unity3d.com*). Unity comme CraftStudio offraient d'ailleurs un accès gratuit à leurs outils durant la GGJ 2014.
Idem pour les images ou les sons : créer tout ce qu'il faut en si peu de temps est mission impossible, et même si le résultat n'est pas toujours exceptionnel, mieux vaut parfois utiliser les ressources disponibles gratuitement sur les banques de sons comme *http://freesound.org* ou les nombreuses banques d'images gratuites sur le Net.
Un conseil revenait aussi régulièrement à la dernière Global Game Jam : évitez d'héberger votre projet en développement sur un service comme Dropbox ou Google Drive, dont vous dépendez des aléas. Mieux vaut passer par des services dédiés ou par une bonne vieille clé USB.



Titan Souls : Coup de cœur de la Ludum Dare 28, *Titan Souls* est un mélange de *Shadow of the Colossus* et de *Dark Souls*, en 2D, avec un style graphique et une ambiance très réussis. L'éditeur Devolver Digital a laissé entendre qu'une version plus aboutie était prévue, mais en attendant le prototype initial est jouable par ici : *http://clawmark.itch.io/titan-souls*

graphiste 2D ou 3D, qui un sound designer, etc. Étape suivante : la formation des équipes. Certains groupes d'habitués ont déjà leur projet et leur équipe constituée, mais pour la plupart, c'est le moment soit de recruter du monde pour son projet, soit de l'abandonner et d'en rejoindre un autre. Tout se scelle au rez-de-chaussée, en discutant autour de dizaines de pizzas. C'est le dernier vrai moment de détente avant le départ, même si les groupes formés discutent déjà à bâtons rompus de leur jeu et de leur rôle dans le développement. À 20 h 30, William David réunit tout le monde une dernière fois dans la grande salle pour vérifier que tout le monde a trouvé une place, puis donne le top départ. Il reste 42 heures. Les groupes se mettent rapidement au travail, l'ambiance est joyeuse, les idées fusent, la ligne d'arrivée semble encore loin. Bref, tout va bien.

Le deuxième jour. Le samedi, l'ambiance est toujours détendue mais déjà beaucoup plus studieuse : la deadline approche et certains commencent à s'inquiéter. Les corps sont fatigués, les cycles de sommeil déjà décalés, les yeux lourdement cernés, les canettes de boissons énergisantes et restes de barres chocolatées s'amoncellent sur les bureaux. Tout le monde travaille dans le calme, souvent dans le silence. Vers 18 h, les organisateurs font le tour de tous les groupes pour faire le point sur chaque projet : voir si tout le monde avance et s'en sort, si certains coincent, et donner des conseils le cas échéant. Les projets en difficulté sont rares, mais il y en a ; l'un des groupes organise une réunion d'urgence pour revoir son game design de fond en comble, 19 heures avant le rendu. D'autres ont un projet déjà jouable et sont en phase d'ajout de contenu et de peaufinage. Quand les pizzas arrivent par dizaines à l'accueil du bâtiment, pas question de descendre sociabiliser dans la salle de repos, comme la veille au moment de la constitution des groupes : chaque projet envoie l'un de ses membres chercher les pizzas pour les autres, et pratiquement tout le monde mange ses parts devant son PC, certains continuant à travailler, d'autres en profitant pour faire tout de même une petite pause. Les regards se faisant moins accueillants que la veille, je décidai de battre courageusement en retraite vers le confort moderne d'un habitat normal.

Le résultat. Retour le dimanche midi : à l'exception des organisateurs, tout le monde semble épuisé. Chaque groupe répète plus ou moins la même chose : ça a été limite, mais on vient de réussir à avoir un truc qui marche. Évidemment, il y a aussi les bons élèves, comme le groupe de Bruno Cathala, prolifique auteur de jeux de société (*Les chevaliers de la Table Ronde*, *Mar. Jack*, *Du balai !* et tant d'autres), venu spécialement d'Annecy pour participer à la Game Jam parisienne. Lui et ses acolytes ont terminé la veille *Junk Asylum*, leur jeu de société, et le font depuis tester aux autres participants. Même si chacun peut enfin déstresser, le week-end n'est pas encore terminé : chacun doit à présent essayer les jeux des autres et voter pour ses petits préférés. L'occasion pour certains de découvrir les failles de leur design, et pour d'autres le plaisir de voir du monde apprécier leur travail. La Game Jam se termine peu avant 20 h par une cérémonie où les survivants, avant de rentrer chez eux retrouver enfin un peu de sommeil, promettent de revenir l'année suivante. Les plus acharnés n'attendront cependant pas un an pour leur prochaine game jam ; l'activité est devenue si populaire que les événements dédiés sont permanents, qu'ils soient localisés dans un endroit précis ou lancés uniquement sur le Net. Et même si l'immense majorité des milliers de projets créés reste confidentielle, les pépites qui en ressortent chaque année suffisent à elles seules à valider le principe.

Netsabes

LES JEUX EN FULL MOTION VIDEO

DE LA FMV AUX QTE

J'apprécierais que nous prenions tous le temps, solennellement, de nous rappeler une époque que j'appellerais celle de la candeur. Une époque où nous assistions à l'avènement de réalisateurs, acteurs, éclairagistes et autres auteurs qui pensaient que l'on pouvait concurrencer l'industrie du cinéma avec des vidéos en 320x240, des acteurs de seconde zone et des dialogues écrits sur un bout de nappe. Cette époque bénie, c'est celle des jeux en Full Motion Video.

Dragon's Lair

Night Trap

Alors, qu'est-ce que la Full Motion Vidéo exactement ? C'est assez simple puisqu'il s'agit d'une technique permettant d'utiliser des séquences pré-rendues (généralement filmées) à la place des sprites ou des polygones classiques. L'idée était bien évidemment de s'affranchir des contraintes techniques de l'époque et d'offrir plus de "réalisme" aux joueurs avec de vrais gens qui parlent dans leurs ordinateurs. Et cette petite épopée a démarré en 1983 dans les salles d'arcade, avec de grosses machines équipées de lecteurs Laserdisc. Il y a de grandes chances pour que le précurseur du genre vous soit inconnu puisqu'il s'agit d'Astron Belt, un titre de Sega sorti au Japon et bien plus tard aux États-Unis. Le jeu mettait en scène un petit vaisseau en pixels dirigé par le joueur mais tout le reste, ennemis comme décors, était réalisé en vidéo. Une révolution pour l'époque qui passera vite dans l'ombre d'un autre titre beaucoup plus impressionnant : *Dragon's Lair*. Sorti quelques mois plus tard et développé par AMS (Advanced Microcomputer Systems), il en a mis plein la vue à tous les joueurs de l'époque : borne magnifique, écran impeccable et, surtout, UN DESSIN ANIMÉ INTERACTIF ! Le joueur incarnait Dirk, un vaillant chevalier traversant un château bourré de pièges pour sauver la princesse Daphne d'un horrible dragon. Il suffisait de bouger le stick ou appuyer sur les boutons au bon moment pour éviter les dangers et terrasser ses adversaires. Le jeu était atrocement difficile (notamment à cause des indices s'affichant pendant un quart de seconde) mais a remporté un gigantesque succès, pavant la voie à *Space Ace*, *Dragon's Lair 2* et, plus largement, aux jeux en Full Motion Video.

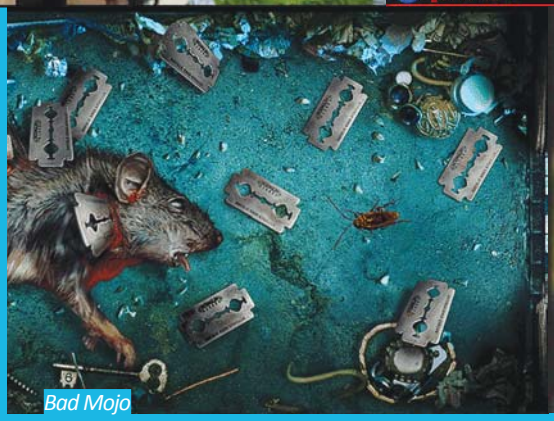
HISTORIQUE
1983 : *Dragon's Lair* (Arcade)
1985 : *Road Blaster* (Arcade)
1990 : *Mad Dog McCree* (Arcade)
1992 : *Night Trap*, *Sewer Shark* et *Road Avenger* sur Mega CD
1994 : *Under A Killing Moon* (PC)
1995 : *Explosion* sur PC avec *Police Quest SWAT*, *Phantasmagoria*, *11th Hour*, *Gabriel Knight II* ou The Daedalus *Encounter*
1996 : PC toujours : *Harvester*, *Ripper*, *Spycraft*, *The Pandora Directive*…
2010 : *Heavy Rain* (PS3)

"PLUS DE 650 MO DE STOCKAGE !"

Mais cette mode n'aura pas duré très longtemps. Il y a bien eu quelques *Ninja Hayate* et autre *Mad Dog McCree* pendant les années suivantes, mais les capacités limitées du Laserdisc et la replay value généralement inexistante des jeux a très vite condamné ce support à l'oubli. C'était sans compter sur l'arrivée du CD à la fin des années 80. Brillant, lisse comme les fesses d'un nouveau-né et doté d'une capacité de stockage gigantesque, il apparaît comme la solution parfaite pour poursuivre l'aventure FMV là où elle s'était arrêtée. Mais cette fois, fini les salles d'arcade enfumées, place aux foyers ! Étonnamment, le genre va d'abord exploser sur console en 1991 avec la sortie du Mega CD de Sega (encore eux), l'extension de la Megadrive pouvant lire des disques. Et là, c'est la folie furieuse : *Mad Dog McCree*, *Road Avenger*, *Sewer Shark*, *Snatcher*, *Double Switch*, *Ground Zero : Texas*… Malheureusement, les jeux

Under A Killing Moon

Rebel Assault 2


Bad Mojo

Phantasmagoria 2

étaient souvent des prétextes pour montrer des acteurs plus ou moins connus et n'offraient rien de bien fascinant en termes de gameplay. On a bien eu quelques shoots un peu amusants (notamment *Microcosm* ou justement *Sewer Shark*) mais la plupart du temps, il suffisait d'appuyer au bon endroit de l'écran pour tuer les méchants. Pire encore, il a fallu créer le genre dit du "trap em up" pour *Night Trap* et ses dérivés. Ce titre iconique du Mega CD mettait en scène des adolescentes prises en chasse par d'horribles monstres vampiriques qu'il vous faudra neutraliser à l'aide de pièges un peu partout dans la maison. Une fois de plus, la replay value est quasi absente et le gameplay se résume à du presse-bouton un peu con-con.

Le genre se cherche. C'est une paire d'années plus tard, en 1993, que le genre va véritablement envahir les PC. Oh, on avait bien eu droit à de nombreux portages du Mega CD mais il aura fallu attendre que les lecteurs CD deviennent abordables et que la puissance des PC puisse tirer la production vers le haut pour que la déferlante arrive. *Lost in Time*, *Star Wars : Rebel Assault*, *The 7th Guest*, les titres se faisaient de plus en plus variés et nombre d'entre eux ont essayé de pousser le genre un peu plus loin, notamment en utilisant la FMV pour des jeux d'aventure plus posés ou des Point & Click. C'est ainsi qu'on a pu voir apparaître l'année suivante le premier volet des aventures de Tex Murphy dans le cultissime *Under a Killing Moon*, une enquête policière entièrement filmée (qui devrait d'ailleurs bientôt revenir grâce à Kickstarter). À partir de 1995, on tombe carrément dans l'âge d'or du genre. Entre *The 11th Hour* (la suite de *The 7th Guest*), *The Daedalus Encounter*, le second *Gabriel Knight* ou encore *Phantasmagoria*, on abandonne définitivement les pistolets en plastique et les curseurs qui font "*bang bang*" pour se concentrer sur des jeux plus écrits, bourrés d'énigmes et généralement plus matures que les jeux "classiques". La folie continuera encore un an avec le fantastique *Bad Mojo*, *Harvester*, *Phantasmagoria 2*, *Ripper*, *Toonstruck* et bien d'autres. Malheureusement, on arrive à une époque où le cinéma présente une concurrence de plus en plus forte en termes d'effets spéciaux et où la plupart des jeux en FMV commencent à faire sacrément pitié. Budgets ridicules, acteurs minables et effets spéciaux honteux, difficile de faire durer le rêve, même quand il tient sur cinq CD. Qui plus est, l'arrivée sur le marché des cartes 3D change la donne avec des jeux comme *Quake* puis *Tomb Raider*, foutant sévèrement la honte à ces "films interactifs".

Tout ça pour ça ? La Full Motion Video n'a pourtant pas dit son dernier mot et, en marchant délicatement sur les cadavres du CD-i ou de la 3DO tombés pour elle, tente de survivre comme elle peut. Pendant quelques années encore, on verra apparaître des *Byzantine : The Betrayal*, *Black Dahlia* ou *X-Files : The Game* mais le genre semble bel et bien mort. Hormis quelques essais ici et là pour caresser les nostalgiques dans le sens du poil (je pense notamment au très chouette *Fate By Numbers*), que reste-t-il vraiment de la Full Motion Video ? S'est-elle vraiment évaporée un beau matin de 1997 sans que personne ne la pleure ? Eh bien, peut-être pas. À vrai dire, il est possible de trouver aujourd'hui de nombreux héritiers de cette période, même si la parenté n'est pas évidente au premier abord. Et si les Quick Time Events tant décriés aujourd'hui n'étaient par exemple pas les enfants des shoots à la *Mad Dog McCree* ? Et si les titres de David Cage n'étaient pas les rejetons de ces jeux d'aventure à l'interactivité limitée, tentant avant tout de raconter une histoire ? Que penser des dernières productions Telltale Games, fondant leur gameplay sur les choix et quelques énigmes bateau plutôt que sur de l'action à tout-va ? Et *Asura's Wrath*, se considérant lui-même comme un "*anime interactif*", n'est-il pas l'enfant turbulent des *Dragon's Lair* et autre *Space Ace* ? Parce qu'on a beau se moquer des meurtres nuls de *Phantasmagoria* ou de la résolution ignoble des décors de *Rebel Assault*, sans ces titres d'un autre temps, le jeu vidéo d'aujourd'hui ne serait peut-être pas aussi riche.

Pipomantis

LES DUNGEON CRAWLERS EN CASE PAR CASE

Comme le disait Madame Lamer, ma prof de français de première qui nous parlait de l'OuLiPo, "*les contraintes ont toujours stimulé la créativité*". Puis la pauvre femme activait le complexe système de poulies qu'elle avait mis au point pour se hisser face au tableau et écrire craie dans la bouche, compensant ainsi son absence de membres. Si cette anecdote est totalement fausse, le constat est vrai : plus on est limité, plus on doit être ingénieux.

Might & Magic (1986)

Dungeon Master (1987)

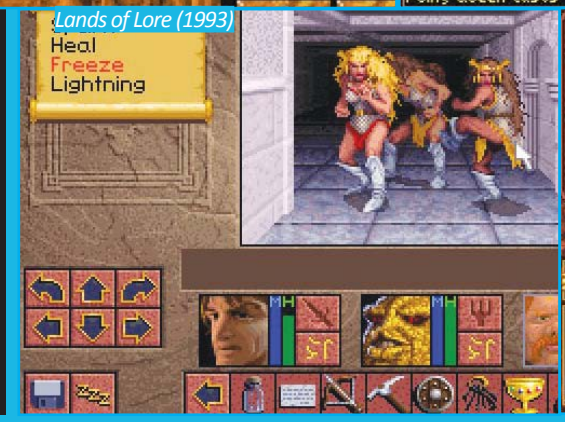
Dans les années 80, l'idée aujourd'hui banale qu'on pourrait un jour se promener librement dans des environnements 3D en temps réel tenait de la science-fiction. Elle trottait bien sûr dans la tête de quelques génies isolés, comme Doug Church ou John Carmack, mais personne ne les prenait au sérieux, surtout ce dernier qui n'avait pas encore quitté le centre Alan Turing pour l'insertion des autistes de haut niveau. Mais qu'importe : les développeurs voulaient tout de même créer des univers immersifs en vue subjective. Alors un type, qui regardait sans doute son plateau de wargame, eut une idée de génie. Et si on codait un jeu dans lequel les environnements seraient dessinés de façon statique et où les déplacements se feraient en case par case ? Le genre du dungeon crawler à la première personne était né.

Gros lot gros lot case par case. Son nom (littéralement "ramper dans un donjon") est inspiré d'un certain type de scénarios de jeux de rôles sur table dans lesquels l'histoire n'a que peu d'importance et où les joueurs se contentent d'errer dans un labyrinthe à la recherche d'un prétexte scénaristique quelconque (princesse à sauver, artefact à récupérer...) et, entre-temps, ouvrent des portes, tuent des monstres et récupèrent des trésors. Parfaitement adapté au jeu vidéo, qui, à l'époque, s'embarrassait encore moins qu'aujourd'hui de scénario et utilisait déjà ce principe dans des jeux en vue du dessus (on pense aux rogue-like), le genre a vite pris. S'il serait trop long d'évoquer tous les pionniers de l'exploration en sous-sol, citons tout de même *The Bard's Tale* (Interplay, 1985), qui a codifié toutes les normes du bon dungeon crawler (création d'un groupe, déplacements à la souris...), et la série emblématique des *Might & Magic* dont le premier épisode, créé en 1986 par New World Computing, n'était que le début d'une lignée qui, tout au long des deux décennies suivantes, allait servir de mètre étalon au genre. Mais c'est en 1987 que sortit le titre dont le nom résume à lui seul le dungeon crawler : *Dungeon Master* (FTL Games), révolutionnaire puisque ses combats s'y déroulaient en temps réel et non en tour par tour comme c'était la norme jusqu'alors. Plusieurs extensions sont sorties dans les années suivantes, puis une véritable suite, *Dungeon Master II : The Legend of Skullkeep* (1993).

Un pas chasse l'autre. Les années 90 virent apparaître la deuxième grande vague de dungon crawlers. En temps réel, dotés de graphismes nettement plus travaillés, ils font encore partie de l'inconscient collectif de tous les rôlistes. Notons la trilogie des *Eye of the Beholder* (Westwood, 1990, 1991 et 1993) qui utilisait les règles officielles de *AD&D* 2e édition, *Anvil of Dawn* (DreamForge, 1995), aux graphismes particulièrement détaillés et à l'ambiance très sombre, et bien sûr le mythique *Lands of Lore* (Westwood, 1993), qui reste aujourd'hui considéré comme l'un des chefs-d'œuvre du genre. Chef-d'œuvre ou, peut-être, chant du cygne. Car si *Lands of Lore* connut deux suites (sorties respectivement en 97

Dungeon Master 2 (1993)

Eye of the Beholder 3 (1993)



Lands of Lore (1993)

Menzoberranzan (1994)

Anvil of Dawn (1995)

Eye of the Beholder 3 (1993)

Might & Magic X (2014)

et 99), ces dernières troquaient le bon vieux déplacement en case par case contre de la vraie 3D temps réel à déplacement libre, tout comme *Might & Magic VI*, sorti en 1998. Le paradoxe de cette deuxième génération de dungeon crawler est en effet d'être apparue en même temps que la technologie qui allait les faire oublier, un peu comme les jeux FMV détrônés par leurs contemporains accélérés 3D dont Pipomantis vous parlait dans le dernier numéro. En 1992 sortit *Ultima Underworld* (et en 1993 sa suite, que vous êtes tout à fait libres de ne pas considérer comme le plus grand jeu de tous les temps, on s'expliquera sur le parking tout à l'heure). La sortie de *Doom* la même année qu'*UU2* acheva d'enfoncer le clou : tout le monde était maintenant convaincu que l'avenir était à la 3D temps réel. Les derniers des Mohicans, qui proposaient aux joueurs de choisir entre case par case et déplacements libres (citons par exemple deux jeux DreamForge sous licence *AD&D* sortis en 1994 : *Ravenloft : Strahd's Possession* et *Menzobenrezzan*), disparurent à leur tour face aux nouvelles licences bien plus audacieuses techniquement (*Betrayal at Krondor*, Dynamix, 1993, avec son moteur voxel) ou dans leur gameplay (*The Elder Scrolls : Arena*, Bethesda, 1994, premier épisode d'une série dont vous avez sans doute entendu parler).

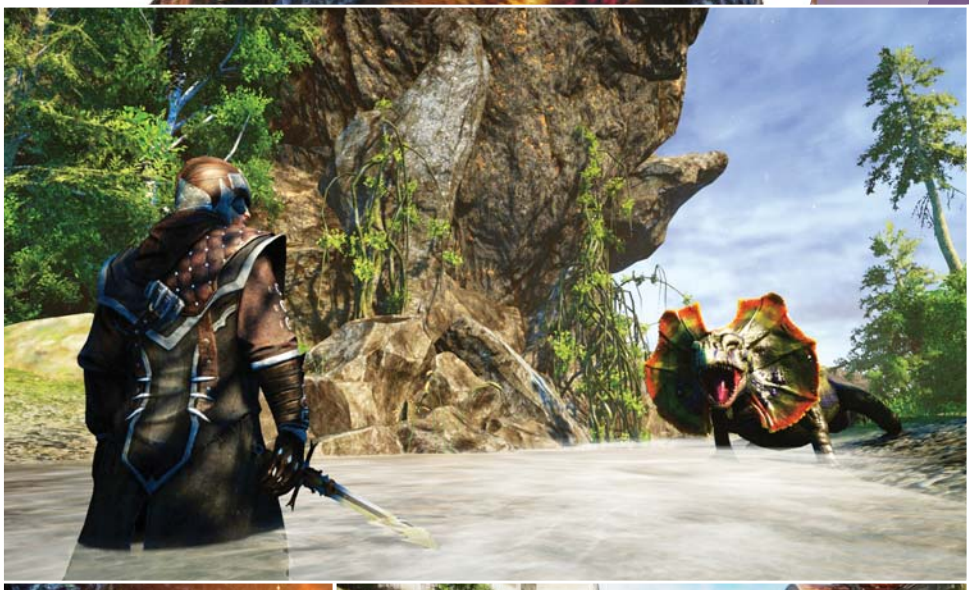
Retour à la case départ. Le dungeon crawler en case par case aurait dû rester dans les poubelles de l'histoire si deux événements, finalement assez prévisibles, n'étaient venus l'en sortir. Tout d'abord l'essor du jeu sur mobile (consoles mais surtout tablettes et téléphones). Le bon vieux case par case y retrouvait une niche écologique favorable : moins gourmand en calcul que les jeux en vraie 3D, il semblait pensé pour ces petites machines. De plus, ses contrôles simples avec de grosses flèches à cliquer pour se déplacer étaient beaucoup plus adaptés aux interfaces "touch". C'est ainsi que les éditeurs se mirent à écumer leurs vieux catalogues pour porter ces jeux sur consoles et smartphones. Leur succès grandissant, on vit naître de nouveaux produits, comme les excellents jeux iPhone de Fountainhead Entertainment (*Doom RPG*, *Wolfenstein RPG*, *Orcs & Elves*...). L'autre facteur, que trahit la tendance de Fountainhead à piocher dans la propriété intellectuelle d'id Software, est la nostalgie des joueurs trentenaires, contents de retrouver des versions HD des jeux de leur adolescence avec *Legend of Grimrock* (Almost Human Ltd., 2012) ou *Might & Magic X* (Limbic Entertainment, 2014). Simple effet de mode ? Pas si sûr. Car à l'heure où la généralisation des moteurs 3D temps réel normalise l'industrie, où les jeux de rôles se contrôlent finalement plus ou moins comme des FPS, le dungeon crawler en tour par tour a le mérite de proposer un gameplay original, plus tactique, propre au genre et à aucun autre. Une autre façon d'explorer les lieux, de penser l'environnement virtuel dans lequel on évolue, exactement ce que cherchent les joueurs curieux et les indé' lassés de la tyrannie du ZQSD. Le case par case, soyez-en assurés, a de beaux jours devant lui.

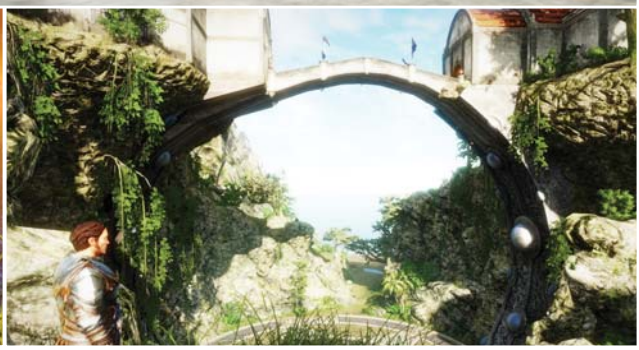
Louis-Ferdinand Sébum

Risen 3

L'art (délicat) de la présentation

Un Thalys bombant à mort à travers la ceinture de rouille teutonne, 17 h 41, mercredi. Je m'apprête à transgresser un de mes interdits fondamentaux. J'ai toujours soigneusement évité d'écrire un papier immédiatement après un reportage. Je vous ai peut-être fait croire le contraire à une ou deux reprises, pour donner un peu de dramaturgie à une expédition qui en avait manqué.





Infos

Genre : Jeu de rôles
Développeur : Piranha Bytes (Allemagne)
Éditeur : Koch Media
Sortie prévue : Été 2014
Site : *www.pluto13.de*

Mais, à chaque fois, c'était pour de faux. J'ai intensément besoin d'attendre. De laisser reposer. D'une manière moins "polie", il faut absolument que je finisse par oublier des trucs. En gros assisté, il faut que mon cerveau fasse le tri pour moi. Pourtant, cette fois, on ne va pas faire comme ça. J'ai mes raisons. Elles sont principalement arithmétiques. Dix heures de train, cinq heures d'attente à la gare, une grosse heure de démonstration et de discussion. Si j'attends davantage, tout ce que je pourrai vous raconter, c'est l'odeur des saucisses et ma quête de la bonne cire à moustache (non teintée).

Pavillon noir. Sur son t-shirt noir à manches longues, il y a un truc qui brille. Un pendentif en forme de crâne scientifiquement déformé. C'est l'emblème de son premier jeu, *Gothic*. Après trois épisodes, une prise en otage de l'IP par Jowood, la création d'une nouvelle licence développée sur deux épisodes, le rachat des droits d'utilisation par ses créateurs et l'aveu que "*non, on préfère laisser dormir notre premier bébé plutôt que de le réveiller de force pour aboutir à un fiasco comme* Duke Nukem", il conserve toujours religieusement sa breloque. Ce garçon a l'air d'être diablement fidèle. Ses collègues peuvent confirmer : il a monté sa boîte il y a bien longtemps avec cinq copains. Enfermés dans un appart' à bosser nuit et jour. Maintenant, ils sont 25 mais refusent de quitter le format familial pour s'investir dans quelque chose de plus industriel. Alors, l'appart' s'est transformé en grand pavillon de banlieue avec jardin pour les fêtes et escaliers en colimaçon.

Les nerds à vif. À l'intérieur, ça ressemble à une LAN party fantasmée par un gosse de 12 ans. Il y a une fille ironiquement à poil affichée sur une porte. De très beaux flingues en plastique artistiquement disposés sur une toile en treillis. Un PC haut d'un mètre vingt et décoré de crânes en résine. Des sorties papier de mèmes goethisés de force recouvrent un bon tiers des murs. Dans la salle de réunion, les canapés en cuir sont noirs et violets. J'ai un peu l'impression que de grosses vaches gothiques ont fini par échouer là après une nuit de débauche bovine et non-conformiste. Les génisses batcaves sont confortables. Dans l'air flotte une franche odeur de transpiration. En d'autres circonstances, je tiquerais. Mais là, c'est l'odeur du travail à la maison.

> Une toute nouvelle "chronologie adaptative" permettant au joueur de prendre l'aventure par le bout qu'il désire

L'odeur d'un artisanat où l'on n'a plus besoin d'ouvrir les fenêtres ni d'évacuer les copeaux.

RP, j'ai. En face de moi, il y a la représentante de Deep Silver. Elle a de très chouettes Adidas achetées en Thaïlande. En vingt-cinq minutes, cette fille a fait plus de références judicieuses à la querelle entre ludologues et narratologistes et aux derniers bons développements indé' que Sébum et Pipomantis enfermés dans une chambre d'hôtel londonienne en une semaine. Un bon coup de hache dans les gencives de tous ceux qui s'évertuent encore à prendre les RP pour de gentilles ignares ripolinées. Comme elle a compris que le pigiste est un animal timide

et fainéant, elle pose d'excellentes questions au patron du studio. Manière de bosser, ambitions, influence de la réception critique et commerciale de l'épisode précédent sur le développement de *Risen 3*, tout est là. Du grand art, tout, tout cuit dans notre bec. À côté de moi, le Suédois (je ne l'aime pas) a carrément posé son dictaphone sur la table pour se faciliter la vie. Si cette gonzesse est RP, c'est manifestement parce qu'elle est trop forte pour être journaliste. Mais les instants de grâce sont là pour être achevés. Notre ange gardien se tait, le big boss lance le jeu. Voilà venir la catastrophe industrielle.

Soustraction d'âme. Le jeu est très joli. En plus, il a beau s'appeler *Risen 3*, ces premières images ont l'air sorties d'un vrai *Gothic 4*. Des collines à la Heidi, des prairies vertes, un ciel bleu, de beaux nuages blancs. Une direction artistique prenant ses distances avec le cartoonesque léger du second épisode au profit d'un peu de photoréalisme, même si l'on ne tardera pas à retrouver des décors plus fantasy-fantaisistes. Sinon, on incarne un nouveau personnage, même si de vieilles connaissances feront leur apparition tôt ou tard. Le pauvre gars s'est fait piquer son âme par un truc bizarre. Pas un titan, mais une saloperie issue des profondeurs de la terre. Il est donc "semi-vivant" et très diminué d'après ce qu'on m'a dit. Évidemment, il va parcourir le monde (réel, des cauchemars et souterrain), un monde beaucoup plus grand que celui de tous les précédents titres, pour retrouver son intégrité. Univers ouvert oblige, il pourra dériver de région en région, accomplissant une quête par-ci par-là en espérant tomber sur quelque chose qui l'aidera dans ses recherches ou, au contraire, rejoindre une faction et poursuivre son but ultime dans le cadre d'un véritable engagement. Les deux styles ont leurs avantages et rien ne vous empêche de les panacher. C'est du *Risen*, c'est du *Gothic*.

Retour aux sources. Peut-être même plus du *Gothic* que du *Risen* car les développeurs ont avoué avoir pris quelques bonnes leçons à force d'entendre leurs fans reprocher le démarrage trop "cinématique" et balisé du dernier épisode. Par conséquent, on nous rendra plus tôt et plus vite notre liberté, l'accent sera mis avant tout sur l'exploration et plutôt que de forcer le joueur à suivre un déroulement bien défini, on profitera d'une toute nouvelle "chronologie adaptative" qui vous permettra de prendre l'aventure par le bout que vous désirez sans jamais nuire au fil conducteur, tout en tenant compte et en illustrant les conséquences de vos choix. On revient tellement aux fondamentaux de la série que même la magie des cristaux, grande absente des aventures flibustières, reprend sa juste place. En temps réel, vous pourrez balancer des sorts, mettre des coups d'épée et flinguer tout ce qui bouge. Et même faire les trois à la fois, à mon avis.

Suspense. Et alors, cette catastrophe industrielle que je vous avais promise, où est elle ? Je vois les goules qui s'impatientent. Le jeu est joli, le gameplay fidèle à la série et réussit même à rectifier le tir sur tout ce dont s'étaient plaint les fanboys... Où est l'arnaque ? Ça arrive. Bizarrement, elle ne concerne pas le jeu. Juste sa présentation. Pour illustrer la nouvelle étape de la saga Piranha Bytes, on nous a montré exactement ce que *Risen* et *Gothic* ne sont pas : du bête action-RPG avec compteurs de monstres à dessouder et quêtes Fedex. J'ai eu droit à "*le héros tue des rats dans une caverne*", "*le héros tue des squelettes, des hellhounds et des fouisseurs maléfiques dans une mine caverneuse*" et "*le héros tue des bestioles sur la plage pour arriver pas loin*

d'une grotte". Voilà exactement comment il fallait s'y prendre pour que les gens qui ne connaissent rien à la licence classent ce troisième épisode dans les jeux génériques à oublier. Voilà exactement comment il fallait s'y prendre pour que les ayatollahs débarquent devant la maisonnette de Pirahana Bytes avec torches et dégonadeurs électriques (j'avais mis émasculateur mais je me suis rappelé qu'il y avait des filles dans le studio) pour leur faire payer la trahison.

Fatalitas. Malheureusement, quand on montre pour la première fois un titre comme *Risen 3* à la presse, j'ai l'impression qu'il n'est pas possible de faire autrement. Comment voulez-vous vous en sortir ? Présenter un titre de cette immensité et de cette complexité, en une heure et demie et devant des journalistes qui font semblant de connaître la série, c'est mission impossible. Ouais je parle de toi, saloperie de Suédois, de toi et de tes comparaisons perraves avec *Mass Effect* et *Dragon Age*. Comment pourrait-on évoquer les enquêtes au long cours héritières des fameux moines fumeurs de shit de *Risen 1* ? Comment pourrait-on faire comprendre à un novice la manière dont l'avatar s'enracine lentement dans l'univers, en multipliant les rencontres, les rivalités et les amitiés. Comment faire passer qu'un PNJ générique rencontré de nuit dans la pampa pendant une partie de chasse devient un individu à part entière qu'on est ravi de retrouver ? L'intimité propre aux jeux de Pirahana Bytes, cette familiarité qui fait revenir les joueurs à chaque épisode ne s'expérimente que sur le long terme. Alors, on se contente de nous montrer des bastons contre des rongeurs et, moi, je n'ai pas grand-chose à écrire.

Autocensure. Ce qui est encore plus triste, c'est que si la profondeur de *Risen 3* doit être éludée pour ne pas effrayer le neu-neu, il en est de même pour son ampleur. Il m'est impossible de rendre compte du délicieux carambolage entre l'air paniqué de l'attachée de presse et les yeux pétillants de joie du patron quand je leur ai dit que c'était chouette d'avoir conservé le côté équipage et bateau pirate après avoir vu un onglet "Crew" dans un menu. Même chose quand on s'est aperçu que le vaudou n'avait pas été abandonné après être tombé sur un concept art de grigri traînant sur l'écran d'un graphiste. "*Vous êtes sûr de vouloir en parler ? On ne voudrait pas que les gens soient perdus. Le jeu sort cet été, on a tout le temps pour révéler tout cela, et bien d'autres choses, point par point, en temps et en heure.*" Je ne peux même pas lui en vouloir. Car elle a raison. Si les fans de la série et les vrais joueurs PC seront tout excités à l'idée d'un titre reprenant tous les meilleurs points de *Gothic* et de *Risen*, il est clair qu'un paquet de couillons risquent de griller un fusible et de refuser qu'on leur parle de vaudou, de paladins, de pirates, de monde ouvert, de relations suivies, de monstres marins, de démons souterrains, de monde des cauchemars, de fantômes, de cristaux, de passages secrets et d'âmes en petits morceaux. Alors, dans la com' comme dans le gameplay, *Risen 3* est obligé d'avancer masqué, de s'adapter. Il lui faut d'un côté ne pas trop en dire, de l'autre inclure une minimap et un système de GPS optionnels pour espérer vendre quelques exemplaires à une foule qui ne jure plus que par *Skyrim*.

> Un studio aux allures de famille, paumé dans la Ruhr, qui persiste à vouloir reproduire l'expérience "Gothic"

Braves gens, dormez tranquille. Je me suis acheté des donuts. Dans le train, on m'a servi des en-cas, des petits-déjeuners, des dîners. Essen ressemble à Cologne mais tournée à 90 degrés. Chez Piranha Bytes, 25 personnes continuent de bosser sur un jeu au contenu titanesque. Je trouve ça chouette. Évidemment, j'imagine que chez Deep Silver, on trouve un peu moins chouette la manière dont j'ai traité le sujet... Mais de la même façon qu'eux n'avaient pas d'autres moyens d'aborder *Risen 3*, je n'avais pas d'autres moyens de couvrir honnêtement la présentation de *Risen 3*. Ce qui n'a au final pas beaucoup d'importance : ce qui compte, c'est que ce studio qui se prend pour une famille, paumé dans la Ruhr, persiste à vouloir reproduire l'expérience "*Gothic*". En prenant en compte l'avis des vieux fans, en essayant d'offrir un accès plus simple aux non-initiés, mais surtout en conservant toujours les mêmes ambitions et la même manière de bosser. Snif.

Omar Boulon

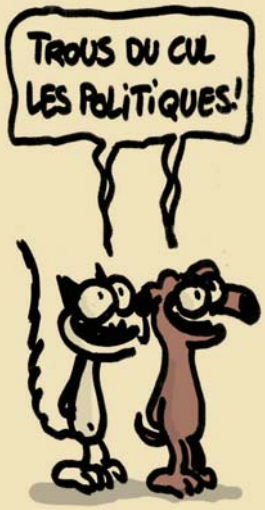
LE ZIZI COMME PRÉLIMINAIRE

J'ai comme un pressentiment. Depuis que j'ai entendu un homme politique mal inspiré brandir à mauvais escient un livre pour enfants comme prétexte d'un salmigondis moralo-éducatif, j'ai comme un fourmillement entre les épaules, signe que quelque chose de familier mais non encore défini va se produire.

Il faut dire que ce genre d'absurdité n'est pas exactement une nouveauté. Je ne voudrais pas faire mon vieux schnock, mais j'ai bientôt 45 ans et j'en ai entendu des âneries. À la fin des années 70, la bande dessinée allait me rendre débilo-analphabète. Mes instituteurs étaient formels : tous ces jeunes qui lisent des BD au lieu d'apprendre par cœur *Le Grand Meaulnes* d'Alain Fournier, c'était la fin de la culture. Certains psys aussi étaient formels : la BD avait une influence néfaste, la preuve, regardez ce pauvre adolescent américain qui s'est jeté d'un toit avec une cape en pensant qu'il volerait comme Superman.

Au début des années 80, j'ai appris que le port du caleçon, cette affreuse mode américaine, par opposition au port du slip bien français, allait rendre ma génération stérile. Faudra que je pense à avertir mes deux enfants. Mais ce n'est que plus tard que j'ai su que j'étais vraiment, définitivement perdu : le jeu de rôles que je pratiquais assidûment allait entraîner ma perte. Là, attention, c'était grave. C'était assuré, scientifique, je me préparais à un passage à l'acte violent et/ou à une carrière de sataniste exalté. Bon, moins qu'un amateur de film d'horreur, mais pas beaucoup. Le coup du langage SMS, je crois que c'était juste après : un vieux banc de savants camphrés et d'auteurs à gilets se lamentaient que le SMS verrait la fin de la langue de Victor Hugo, oubliant qu'eux-mêmes n'utilisaient plus la langue de Rabelais depuis un bail.

Et Internet aussi, forcément coupable : perte de repères dans le réel, nouveau relâchement scandaleux de la langue française, culture du zapping… peu importe que depuis les SMS, les tweets et les e-mails, on n'ait jamais passé autant de temps à s'écrire et à partager des idées. Parallèlement, bien sûr, il y a eu le jeu vidéo. Celui-là, il était coupable de tout : analphabétisation, violence et abrutissement, y en a un peu plus, je le mets quand même et je vous l'emballe c'est pour offrir. Ah mais voilà, je sais quelle ombre planait sur cette pauvre histoire de zizis :



les élections municipales bien sûr, suis-je bête ! C'est à la fin du mois, nous sommes en pleine mobilisation des troupes. Et comme l'outil de mobilisation à la mode semble être la surenchère dans la panique morale, attendez-vous à ce que les zizis ne soient qu'un début, un échauffement, un petit tour de rodage malhabile avant de s'attaquer aux vrais problèmes du pays : je ne sais pas, moi… les sauvageons ivres de virtuel et l'addiction aux jeux vidéo, par exemple.

Ivan Le Fou

Samurai Gunn

Japon féodal, 17 février 2014, au coucher du soleil

Nous sommes tous les deux. Seuls. Face à face. Au loin, le soleil se couche, projetant ses derniers rayons de soleil sur le champ où nous allons nous affronter. La boule de flammes est éblouissante, comme gigantesque.

Je ne devrais voir qu'elle et pourtant, je me concentre sur l'autre, celui d'en face. L'ennemi. Comme moi, c'est un ronin, un samouraï. Et si nous nous retrouvons ce soir ainsi, ce n'est pas par animosité, ou en tout cas pas de ma part. Je n'ai rien contre lui. Simplement, nous sommes les deux meilleurs samouraïs de la région, et il ne peut en rester qu'un.

"Un bon sabre est celui laissé dans son fourreau."

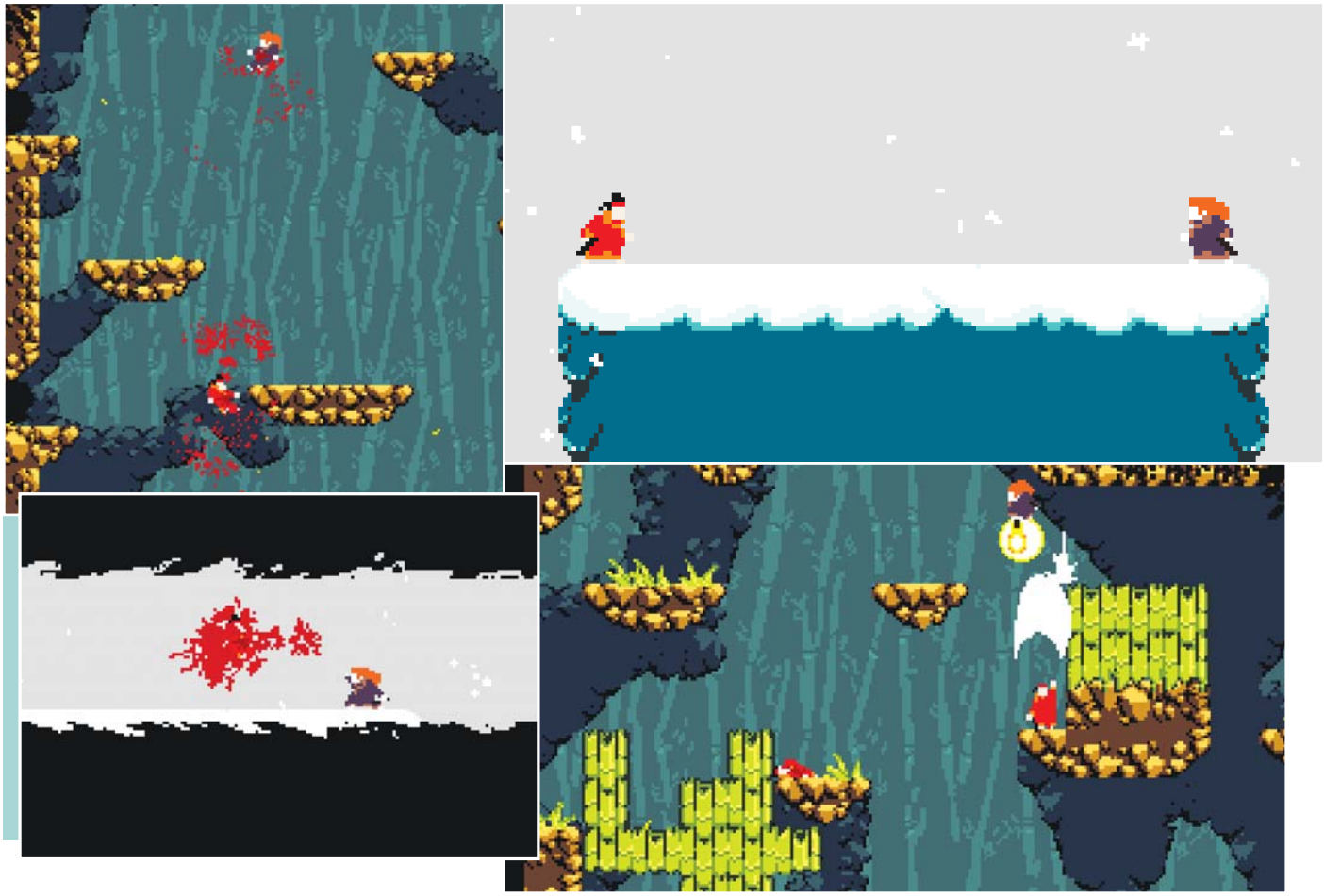
Mon katana est encore dans son étui, à ma ceinture. Ma main est posée sur la poignée du sabre. Non, c'est faux : mes mains entourent et serrent la manette. À côté de moi, celles de mon voisin font de même, mais lui a déjà tiré son sabre. Il reste ainsi, le sabre tiré en arrière. Aucun de nous ne bouge. Ce n'est pas notre premier rodéo, comme disent les cow-boys gaijins. Nous savons tous deux que dans un duel à mort, gérer la pression est souvent bien plus important que la dextérité pure. C'est, après tout, la raison pour laquelle nous en sommes encore là. Pour arriver à ce niveau d'excellence, j'ai dû mettre à profit toutes les techniques ancestrales et de cultures diverses apprises au cours de ma carrière, grâce à un entraînement intensif. La plus importante, celle qui me fournit les bases, c'est la célèbre technique enseignée par le roi Arthur dans *Kaamelott* : ne pas regarder l'adversaire directement, mais le garder à la périphérie, afin de mieux réagir à ses mouvements. Pour mon état de samouraï flingueur, ça s'applique finalement pas mal. Au lieu de suivre directement les ennemis, je concentre mon regard sur l'espace immédiatement autour de moi, tout en gardant un œil sur les trois lascars un peu partout ailleurs. La technique me permet d'éviter les attaques surprises et autres balles de pistolet sorties de nulle part, et assure donc directement ma survie.

"Le Zen n'a pas d'autres secrets que de sérieusement penser à la vie et à la mort."

Deuxième technique : le kung-fu fluide de *Cowboy Bebop*. Dans l'affrontement, il faut laisser l'autre mener la danse, esquiver et attendre l'ouverture pour réagir et lui ouvrir le ventre. Il faut aussi profiter de la puissance des coups de l'adversaire pour s'en débarrasser : un contre bien placé projettera le ronin dans la direction opposée, dans un grand fracas de sabres. Là encore, l'essentiel n'est pas de tuer, mais de survivre. Enfin, ma troisième technique est peut-être la plus importante : la tactique du chien fou de Mugen dans *Samurai Champloo*. Pas de chichis : tel Mugen, je compte sur l'agression perpétuelle pour acculer mes adversaires à l'erreur. Soit ils tombent dans un piège, soit ils se prennent une balle ou un sabre d'un autre ronin qu'ils n'avaient pas vu, soit ils ouvrent leur défense et me permettent de repeindre la pièce en rouge. Le chien fou, c'est la boule de bowling dans un jeu de quilles, c'est la terreur par le chaos, c'est le règne de la démence, tout en continuant à appliquer les deux autres tactiques pour assurer ma défense. Mais ici, seul face à un autre ronin d'élite, sur un terrain plat, sans révolver pour créer des distractions, ces techniques sont presque inutiles. Mon kung-fu fluide peut toujours me sortir d'un mauvais pas, mais ne me permettra pas de prendre le dessus. Il va falloir être rapide et précis.

"Vous devez oublier les techniques. Plus vous progressez, moins d'enseignements il y a. La Grande Voie est vraiment celle où il n'y a pas de Voie."

Il va falloir, surtout, gérer la pression. Ma main n'a



toujours pas quitté la poignée de mon sabre, et mon sabre est toujours dans son étui. Je n'ai pas bougé d'un millimètre depuis le début du duel. Le soleil s'est couché, le ciel est encore rougeoyant. L'autre commence en revanche à s'agiter un peu. Il agite parfois doucement son sabre. A fait un pas en arrière, avant de revenir à son emplacement initial. J'attends qu'il attaque. Je sais qu'il veut attaquer. Je le sens. À ce stade, le duel se joue hors de l'écran. Mon voisin est tendu, raide, les mains crispées sur la manette. J'essaie de rester détendu, de bien respirer. Depuis que nous sommes là, il ne s'est écoulé que quelques secondes. Cinq, six peut-être. Pourtant, chaque seconde qui passe fait augmenter la pression de façon exponentielle. Derrière nous, les spectateurs se tendent aussi. Certains demandent du mouvement, d'autres respectent ce qui est en train de se passer. Nous le sentons mais n'en tenons de toute façon pas compte : notre concentration est intense. Même si l'un de nous doit mourir, nous partageons ce moment, il est à nous. La victoire n'est qu'à un coup de sabre bien placé, la défaite se trouve dans la moindre erreur. Je le vois qui s'agite. C'est une erreur. Il est en train de céder sous la pression. À moins qu'il ne bluffe ? Non, un coup d'œil fugace au voisin le montre trop tendu pour ça. Il veut en finir, mais il ne veut pas mourir.

Ce n'est pas notre premier rodéo, comme disent les cow-boys gaijins.

"Si l'ennemi reste concentré, il est difficile de l'écraser." Soudain, il s'élance, court quelques pas puis saute. Au moment où il se projette vers l'avant sabre au clair, je sors mon katana et saute vers lui. Les deux lames se croisent, le boucan est infernal. La puissance du choc nous repousse tous deux vers l'arrière : moi vers le sol que je viens de quitter, lui plus haut encore. Avant qu'il ne retombe, je cours vers son point de chute, sabre en arrière, prêt à l'accueillir à tout moment. Je ne le regarde pas, je ne regarde qu'autour de moi. Je sais qu'il va tenter une dernière attaque en retombant. Encore une fois, le choc est assourdissant, mais cette fois il n'est pas assez puissant pour le renvoyer dans le ciel. Il atterrit à quelques pas de moi. Nous savons tous les deux que la suite va se jouer à ce niveau et… il court vers moi sans attendre, préparant déjà une dernière attaque. C'est une erreur, il le sait, il s'affole. Tout ça, je le vois bien et surtout je sais comment le gérer : je n'ai pas survécu à tous mes précédents duels par hasard. J'ai une dernière pensée avant de réagir : rester fluide, esquiver, profiter. Cette fois, les lames ne font pas de bruit, et sa tête roule dans une gerbe de sang. Le silence est total… enfin, ça c'est que j'aimerais faire croire. En réalité, je suis déjà en train de me moquer bruyamment du perdant tandis que derrière, les spectateurs applaudissent. Le fair play, comme disait Sun Tzu, c'est pour les losers.

Netsabre

Napoleon Total War

The Great War

Téléchargement :
The Great War 5.1 + les trois patchs pour la version 5.1.4 :
http://cpc.cx/98p

Si j'étais mauvaise langue – et franchement, ça se saurait si c'était le cas –, je dirais que le développement de ce mod pour *Napoleon Total War* est parti pour durer plus longtemps que le conflit qu'il aspire à retranscrire. "*Quel conflit ?*", se demanderont peut-être nos lecteurs les plus fâchés avec l'histoire et/ou l'anglais (on ne vous juge pas, la preuve : on prend votre argent sans faire de grimace). *The Great War*, la Grande Guerre, tas de cancres, c'est évidemment celle de 14-18. La Première Guerre mondiale. Celle qui est systématiquement sous-représentée dans le jeu vidéo. Celle dont on peut dire fièrement qu'un de nos aïeux y a courageusement pris part, sans craindre de s'entendre demander si c'était dans les FFL ou dans la Division Charlemagne. Celle qui donna naissance au combat aérien, aux tanks et aux gaz neurotoxiques, sans lesquels il n'est plus concevable d'envisager un vrai conflit réussi. Après environ trois ans de développement, donc, *The Great War*, a fini par être à la fois jouable et intéressant. Comme d'habitude avec les conversions totales, il y a derrière tout cela un boulot complètement dingue de modélisations d'unités : des artilleries, des troupes montées, des chars, des divisions d'infanterie en pagaille, y compris des unités spécialisées comme des snipers ou des lance-flammes, et des régiments coloniaux, jusqu'aux avions Spad VII et Fokker Dr.I qui viennent remplacer les espions... Rien que pour ça, les développeurs méritent un coup de chapeau.

Pour les Foch sceptiques. Si l'équipe a pris soin de modifier certains environnements de la carte, en y ajoutant notamment des forts, des campagnes plus ravagées par les cratères qu'une peau d'adolescent, des zones de tranchées, etc., pour coller davantage à l'ambiance du moment, le principe de *The Great War* est évidemment le même que celui de *Napoleon Total War*. Oui, de tous les *Total War*, quoi. Une fois sélectionnée sa nation et saisie l'offre proposée de faire respecter les alliances, en vigueur en 1914, de la Triple-Entente et de la Triplice (histoire d'éviter de voir une coalition France-Allemagne-Angleterre se mettre d'accord pour rouler sur la Suisse, même si ce serait amusant), on officie donc sur la carte d'Europe, juste après le déclenchement des hostilités. *Total War* oblige, on n'assiste pas vraiment à une guerre de positions, avec no-man's land boueux et sacrifice de dizaines de milliers d'hommes pour le gain très temporaire d'une centaine de mètres de terrain. Le nouvel arbre technologique, lui, revêt une importance capitale en ces temps d'innovations militaires et économiques, qu'il s'agisse de faire tourner plus vite une industrie capable de cracher toujours plus de canons et de chars à envoyer au combat ou d'expédier quelques joyeusetés expérimentales dans le mufle des gars d'en face, comme ce charmant gaz moutarde qui fait plus que relever l'alimentation du poilu. Quant au champ de bataille, pas de déception : ça explose de partout, la confusion et le vacarme règnent, c'est impressionnant, on dirait un débat sur les primaires à l'UMP. Dans cette guerre "moderne", l'artillerie occupe un rôle particulièrement important et la précision des fusils rend l'utilisation des couverts plus importante que jamais. Et c'est aussi ce qui constitue une limite de *The Great War* : déjà pas réputée pour être très futée, l'I.A. de ce *Total War* est encore plus déboussolée par ces nouvelles données. Aussi, pour en profiter vraiment, privilégiez le multijoueur ou, à défaut, poussez le curseur de difficulté au maximum. Oui, même si vous estimez être une grosse quiche en stratégie, sous peine de voir vos conscrits français, goguenards, marcher sur Berlin avant Noël 1914. Pour le reste, sachez que ce mod bénéficie de régulières mises à jour et devrait se bonifier avec le temps.

Crusader Kings II

A Game of Thrones

Téléchargement :
A Game of Thrones 0.6 : *http://cpc.cx/9am*
Le topic consacré dans le forum Canard PC : *http://cpc.cx/9an*

Si vous êtes joueur de *Crusader Kings II* et amateur de la saga du *Trône de Fer* (écrite ou télévisuelle, pour une fois que l'œuvre originale et son adaptation sont de qualités égales, on ne va pas cliver les fans), cela ne vous aura certainement pas échappé : le jeu développé par les Suédois de Paradox semble fait sur mesure pour retranscrire l'ambiance bon enfant qui fait le sel du récit de George R. R. Martin. Intrigues familiales, complots à la cour, alliances et trahisons entre grandes familles... Sans oublier les lignes de succession à géométrie variable, bouleversées par les revendications d'un bâtard sorti du bois ou la chute, forcément accidentelle, du jeune héritier dans les escaliers du château. Rien d'étonnant, donc, à ce que des moddeurs se soient mis en tête de terraformer la bonne vieille Europe de *Crusader Kings II* et lui donner des airs de Westeros. Plus surprenant, en revanche, est la qualité du travail effectué. Bluffant serait d'ailleurs un terme plus approprié. Et je ne dis pas ça parce que l'un de ses créateurs est un habitué des forums de *Canard PC*, non. C'est juste pour signaler qu'en plus d'être géniaux, ils ont bon goût, voilà tout. Le mod *A Game of Thrones* existe depuis près de deux ans mais n'a eu de cesse d'être amélioré et enrichi. Récemment, c'est carrément tout le continent oriental (Essos) qui a été ajouté, et avec lui, la possibilité de jouer de nouvelles factions, au premier rang desquelles on trouve celle de Daenerys. Après avoir baigné dans l'œuvre (et notamment les livres qui débordent de noms propres), c'est un vrai plaisir de voir avec quelle minutie – et quelle précision – la topographie et les noms des protagonistes, jusqu'aux plus insignifiants vassaux issus des plus obscures sous-familles du royaume, ont été respectés.

Générateur d'uchronies. Mais derrière, il y a tout de même un jeu. L'équipe a pris soin de ne pas dénaturer les mécanismes essentiels de l'œuvre originale, mais de les adapter à l'univers du *Trône de Fer*. Ainsi, parmi les charmantes attentions, on trouve la gestion de la Garde Royale (ce corps prestigieux qui impose à ses membres le célibat et la renonciation à tout héritage et dont les nominations ne vont pas sans créer de drames), des duels de justice, l'importance des épées en acier valyrien que les grands seigneurs se jalousent, un nouveau système d'éducation, les différentes religions, la présence de la Garde de Nuit – jouable et qui apporte tout un lot de nuances au terme de "neutralité" – et de tout un tas de règles spéciales et détails qui donneront au fan transi le sentiment d'être à la maison. Sans oublier la présence des Sauvageons au nord du Mur dont il faudra inévitablement gérer les velléités de tourisme ou, selon les périodes historiques, cet Hiver qui vient et qui ne sera pas sans conséquence. Oui, car des époques, on en explorera plusieurs à travers les 13 scénarios concoctés par l'équipe, qui partent des Années Sanglantes et l'unification de Westeros par Aegon et ses dragons, jusqu'aux événements du livre *Un Festin pour les Corbeaux* (attention aux spoilers dans ce dernier si vous vous êtes contenté de la série de HBO) plus de 300 ans plus tard. Les possibilités sont multiples pour le joueur : incarner Doran Martell juste après la montée de Robert Barathéon sur le Trône de Fer et se tenir prêt à saisir sa chance quand ce royaume, certes unifié et en paix mais éminemment instable, commencera à se désagréger ? Prendre les commandes de Robb Stark, le Jeune Loup roi du Nord, juste après sa déclaration de guerre au Trône de Fer et se retrouver pris entre le marteau Greyjoy et l'enclume Lannister ? Plus qu'une adaptation d'univers, ce mod est une invitation à refaire l'histoire, un savoureux générateur d'uchronies qui ne vous réclamera en échange qu'un investissement total, un bloc-notes pour vous y retrouver au milieu de vos bannerets plus ou moins loyaux et quelques centaines d'heures ponctionnées sur votre vie sociale et familiale. Une affaire.

Guy Moquette

HearthStone Heroes of Warcraft

Notre guide pour bien débuter

PAR VICTOR RUGUEUX

Avant, la rédaction était comme un mécanisme bien huilé : les ordinateurs bourdonnaient légèrement, le cliquetis discret des touches de clavier couvrait les murmures paisibles des rédacteurs en train de tester studieusement leurs jeux... Et puis, il y a quelques mois, *HearthStone* est arrivé et notre petit monde a été bouleversé : des éclats de voix se sont fait entendre quand Ivan s'est pris des taules par Monsieur Chat et Netsabes ; quant à Toto il s'est découvert une addiction supplémentaire : le jeu de cartes à collectionner. C'est qu'*HearthStone* est plutôt bien fait et pas mal prenant. Alors comme il est maintenant en bêta publique et que chacun peut y jouer gratuitement, nous avons décidé de rédiger un guide pour vous aider à démarrer.

HearthStone est un Free-to-Play. À ce titre, il est organisé pour tenter de vous faire sortir votre carte de crédit afin d'acheter des paquets de cartes supplémentaires. Mais il est tout à fait possible et même conseillé au démarrage de ne pas passer à la caisse en se concentrant dans un premier temps sur la monnaie virtuelle du jeu, la pièce d'or.

Devenir riche pour dépenser plus. Ces brouzoufs permettent d'acheter des paquets de cartes (100 pièces d'or par paquet) ou de se payer un ticket d'entrée dans l'Arène (150), un mode de jeu un peu particulier qui offre des récompenses variées aux joueurs. Plus vous gagnerez d'or, plus vous pourrez avoir de nouveaux paquets de cartes et donc plus vous enrichirez vos decks avec des cartes rares, alors commençons par quelques indications pour optimiser votre récolte.

Jouer, jouer, jouer et encore jouer. Vous aurez 10 pièces à chaque fois que vous aurez gagné 3 parties, avec un maximum de 100 pièces par jour. C'est efficace sur le long terme, mais ce n'est évidemment pas la méthode la plus rapide pour acquérir des sous puisqu'il vous faudra 30 victoires pour vous payer un pack de cartes.

Entrer dans l'Arène. Faire dès que possible des matchs dans l'Arène est une excellente idée. Bien que le ticket d'entrée coûte 150 pièces d'or, ce mode de jeu s'avère rentable dans la plupart des cas. Une session d'Arène s'arrête quand vous arrivez à 3 défaites ou à 12 victoires (le maximum). L'Awrène vous récompense selon vos performances : si vous avez 5 victoires et 3 défaites, vous aurez de bien meilleures récompenses que si vous n'avez que 3 défaites, mais vous aurez à chaque fois *au minimum* un paquet de cartes et un peu d'or ou de poussière arcanique (utilisée pour crafter des cartes expertes). Alors oui, l'Arène est un peu plus chère (150 pièces contre 100 pour un simple paquet dans le pire des cas) mais vous aurez de bonnes récompenses en prime si vous arrivez à arracher quelques victoires, et la garantie de jouer des parties intéressantes avec des cartes puissantes.

Faire les quêtes. Un autre bon moyen d'amasser de l'or régulièrement peut être de chercher à terminer vos **quêtes** : ce sont de petits objectifs qui vous récompensent de 30 à 40 pièces d'or, parfois un peu plus. Il y a ce qu'on appelle les quêtes journalières : vous pouvez en avoir jusqu'à trois en cours en même temps (on vous en donne une quotidiennement, et en allant dans le journal, vous pouvez en annuler une par jour pour qu'elle soit remplacée par une autre si vous la trouvez trop dure). Le gain de pièces d'or n'est pas faramineux, mais il reste plus intéressant que si l'on se contente d'enchaîner bêtement les parties normales (et les deux gains se cumulent).

Et puis il y a de grandes quêtes globales, qui ressemblent à des *achievements* : gagner 100 matchs (et, plus tard, 1 000 matchs) vous donne 300 pièces, vaincre tous les héros basiques en solo puis plus tard au niveau expert vous donne 100 pièces, tout comme monter tous les héros au niveau 10, et pour finir désenchanter une carte pour la première fois octroie 95 poussières. Au fur et à mesure, vous arriverez à accumuler suffisamment d'or et de cartes pour pouvoir faire votre propre deck, mais pour être efficace, il faudra que vous appreniez les fondamentaux de cet art bien obscur.

Bien construire son deck. La construction de decks de 30 cartes est dominée par des règles et des constantes qui la rendent abordable par les débutants : une fois que vous aurez appliqué tous nos conseils, vous serez à peu près sûr de ne pas avoir un deck de départ trop foireux.

- N'ayez pas plus de 10 ou 12 sorts maximum dans vos decks (et le reste en

créatures). Vous pouvez en mettre un peu plus si vous jouez le Mage, qui les utilise énormément.

- Le jeu vous indiquera le nombre de cartes que vous avez pour chaque coût : essayez de répartir intelligemment les défenses en ayant quelques cartes pour chaque nombre, mais sans oublier que votre courbe de mana doit avoir un pic – le plus de cartes – autour de 3 ou de 4 cristaux
- On conseille généralement d'avoir au moins quatre créatures qui coûtent 2 cristaux pour être sûr de ne pas se retrouver sans rien à jouer au deuxième tour.
- Le *Limon des marais* acide est une créature utile qui permet de supprimer l'arme de votre adversaire. Ayez-en un dans votre deck.
- Les cartes avec la capacité *Provocation* sont indispensables. Autour de 4 dans votre deck, vous êtes bon ; à moins, elles risquent de vous faire défaut.
- Si vous bloquez au moment de finir votre deck, la fonction d'auto-complétion par le jeu est assez bien faite et vous donnera un choix de cartes souvent pertinent.

Les cartes à acquérir en priorité.

Comme vous le savez sans doute, le jeu a grosso modo deux catégories de cartes : les "basiques", que vous possédez dès le début ou que vous pouvez débloquer automatiquement en amenant vos héros au niveau 10, et les "expertes", qui se débloquent en ouvrant des paquets de cartes ou en les craftant, et qui sont généralement plus puissantes que les cartes de base. Certaines de ces cartes expertes sont particulièrement utiles et il vaut mieux essayer de les obtenir en priorité : on en a dressé une petite liste,

Un site pour nos guides

Marre de galérer sur des jeux retors ? On a pensé à vous : *Canard PC* parraine un site dédié aux guides pour débutants où la rédaction vous fournira de précieux conseils, le tout au format texte pour ne pas avoir à perdre de temps à la pêche aux infos dans des vidéos de youtubeurs commentées d'une voix fluette avec des micros achetés chez Tati. Rendez-vous donc sur *www.biendebuter.net*.
La version longue de ce guide sur *HearthStone* s'y trouve déjà mais il recèle aussi ceux de *Dota 2*, *Scrolls*, *Team Fortress 2*, *Europa Universalis IV*, *Counter-Strike* et bien d'autres encore.

Réussir dans l'Arène

Comme tout mode *draft* de jeu de cartes qui se respecte, vous allez devoir composer un deck tout nouveau avec des cartes que vous proposera le jeu, puis vous affronterez des adversaires ayant eux aussi construit un deck dans les mêmes conditions. Au bout de 3 défaites ou de 12 victoires, votre deck sera détruit et vous gagnerez les récompenses qui vous sont dues.

Les conseils à suivre pour composer un deck d'Arène sont similaires à ceux que nous vous donnions pour faire un deck de base. Néanmoins, il y a des règles spécifiques à ce mode de jeu : par exemple, le maximum de 2 exemplaires de chaque carte (1 pour une légendaire) est levé, et vous pouvez donc avoir 5 fois la même carte si vous la trouvez autant de fois.

Choix du héros. Les Mages sont les plus faciles à jouer, ensuite Voleur, Prêtre, Paladin et Druide se valent à peu près. Si vous avez une quête en cours qui vous demande de jouer un certain héros, vous pouvez aussi faire d'une pierre deux coups.

L'équilibre avant tout. Comme les cartes proposées sont aléatoires et qu'on ne peut pas savoir ce qui nous sera proposé, il est difficile de commencer un deck d'Arène avec une stratégie à l'esprit. Il vaut mieux essayer de faire un deck équilibré et si on a de la chance, une tactique se dessinera d'elle-même dans les choix de cartes proposés, notamment si de bonnes synergies sont présentes.

Les cartes prioritaires. Selon les classes, vous devrez utiliser des cartes très différentes. Certains excellents joueurs ont alors pris la peine de faire des classements d'intérêt de chaque carte : Trump sur les cartes communes neutres (*cpc.cx/97w*), AntiGrav1ty et son tableau Excel pour chaque classe (*cpc.cx/97x*) et le très pédagogue Vivafringe qui se paye le luxe d'expliquer (en anglais) le classement de chaque carte mais qui n'a pas encore fait toutes les classes (*cpc.cx/97y*). Attention, veillez toujours à garder une répartition correcte des coûts en mana et un nombre de créatures élevé.

uniquement des neutres afin qu'elles puissent vous servir avec tous vos héros :
(2) Amasseur de butins (commune)
(2) Dragon féérique (commune)
(2) Jongleur de couteaux (rare)
(3) Golem des moissons (commune)
(4) Brise-sort (commune)
(4) Défenseur d'Argus (rare)
(4) Maître de culte (commune)
(4) Nain Sombrefer (commune)
(5) Champion de la main d'argent (commune)
(5) Drake azur (rare)
(6) Commandant d'argent (rare)

Contrer les héros adverses. Pour gagner, il faut aussi connaître les points forts et les points faibles de vos adversaires. Cette partie du guide vous aidera à mieux comprendre où frapper pour faire mal et vous prémunir de coups fatals.

Le Druide

Il est très polyvalent mais une chose est néanmoins sûre, il jouera des sorts de destruction très puissants. S'il joue des créatures qui augmentent les dégâts des sorts, arrangez-vous pour les détruire rapidement sinon son *Balayage* (4 de dégâts à une de vos créatures et 1 à toutes les autres) vous fera très mal. Certains Druides arrivent aussi à sortir des cartes à fort coût en mana très rapidement : soyez économes de vos sorts qui anéantissent une créature adverse quels que soient ses points de vie.

Le Chasseur

Contrer le Chasseur est très simple, en théorie : tuez ses créatures. Si vous le laissez jouer ses cartes qui boostent ou tirent parti de l'invocation de nouvelles créatures, vous avez perdu. Contre lui, les créatures avec Provocation sont vos meilleures amies.

Le Mage

Le Mage dispose de sorts extrêmement puissants dès le jeu de base : en particulier, *Métamorphose* transformera l'une de vos créatures en inoffensif mouton, *Boule de Feu* fait 6 points de dégâts et *Choc de flammes* en cause 4 à toutes les créatures. Contre le Mage, il ne faut pas se reposer sur une seule grosse créature et surveiller le moment où il parvient à 7 cristaux (coût de *Mur de flammes*) pour éviter de tout perdre d'un coup. Il est considéré comme très fort une fois qu'il a beaucoup de mana, alors essayez de le finir rapidement sinon gare : en fin de partie, il dispose d'un sort faisant 10 points de dégâts d'un coup.

Le Paladin

Il va jouer sur le nombre en s'aidant de son pouvoir (créer une créature 1/1), de ses cartes améliorant des créatures (jusqu'à +4/4) et des créatures ayant Bouclier Divin (qui ignorent les premiers dégâts causés). Veillez à ne pas vous laisser déborder et utilisez les cartes avec Silence pour vous aider en enlevant toutes les améliorations ou tous les effets sur ses créatures.

Le Prêtre

Le Prêtre est gérable quand on s'abstient de jouer les créatures dont il peut s'occuper trop facilement, à savoir celles bénéficiant de 3 d'attaque ou moins, et 5 d'attaque ou plus. Invoquez des créatures à 4 d'attaque et vous lui poserez problème. Le prêtre peut aussi s'approprier vos créatures avec *Contrôle mental* : donc, à partir du moment où il atteint 10 de mana, ne jouez plus de créature que vous n'êtes pas capable de tuer vous-même.

Le Voleur

Surveillez votre vie contre ce héros qui peut vous faire beaucoup de dommages très rapidement, sans que vous l'ayez vu venir, grâce à ses armes. Les cartes qui détruisent l'arme de l'adversaire vous seront donc utiles. Il dispose de sorts de dégâts et de *Assassiner* (5 cristaux), qui élimine n'importe quelle créature. Tâchez de le provoquer avant de sortir votre atout maître... Mais comme il traite

1 : Ne pas commencer a des avantages non négligeables, *qui équilibrent le fait que vous ne serez probablement pas le premier à poser une créature.*

2 : Les cartes expertes sont bien plus puissantes que les autres cartes, *surtout quand elles sont rares, comme l'indique la gemme violette.*

3 : Les cartes neutres, qu'on reconnaît à leur fond gris, *sont utilisables par tous les héros.*

les créatures au cas par cas, vous pouvez aussi tenter de le noyer sous une myriade de serviteurs plus faibles.

Le Chaman

Le Chaman invoque beaucoup de créatures qui peuvent sembler faibles mais le piège est de les laisser s'accumuler : il joue de nombreuses cartes qui leur donneront +3 d'attaque ou un autre bonus très efficace. Tâchez de faire le ménage au fur et à mesure. Le Chaman dispose aussi de la carte *Maléfice* qui transformera l'un de vos serviteurs en faible grenouille, alors ne misez pas tout sur le même cheval.

Le Démoniste

Le Démoniste tentera sans doute de vous noyer sous ses créatures, ou bien de réduire les vôtres à néant avec de puissants sorts à effet de zone. Soyez préparé à affronter ces deux tactiques en ayant vous-même des sorts capables de débroussailler le terrain en masse et des créatures très fortes qui ne craignent pas de perdre quelques points de vie. Comme le Démoniste se blesse souvent lui-même, il peut aussi être judicieux de l'aider en se montrant très agressif.

Le Guerrier

Comme le Guerrier a quelques très bonnes armes en réserve, des cartes supprimant l'équipement du héros adverse peuvent vous donner un avantage non négligeable si vous les jouez au bon moment. Et comme ses créatures chargent souvent, les serviteurs avec Provocation s'avèrent précieux.

Encore d'autres conseils, plus précis.

Ce guide, nous l'avons dit, est développé online sur le nouveau site parrainé par *Canard PC* : *www.biendebuter.net*. Vous y trouverez d'autres conseils et notamment des suggestions de decks tout prêts : pour chaque personnage, un deck 100 % constitué de cartes de base et un deck expert avec des cartes faciles à obtenir pour bien démarrer en PvP. Soit 18 decks clé en main au total.

(Xbox 360, PS3 et PC, 2014, par Mercury Steam)

← Après un premier *Lords of Shadow* emportant la mythique saga *Castlevania* vers les terres de *God of War* avec succès, le studio espagnol Mercury Steam tente de remettre ça avec la suite. Malheureusement, malgré des combats excellents et une DA parfois brillante, le jeu se retrouve criblé de phases d'infiltration pourries et d'énigmes malhabiles. Le miracle ne s'est pas reproduit, mais le titre reste tout à fait fréquentable.

Journalisme 2.0 is back

Foi de Canard

Par Fishbone

Départ parking - Destination guacamole

CALCUL DU TRANSFERT DE CERVEAU EN COURS

Ah, la navigation d'intérieur, que c'est beau, c'est le bon dieu en culottes de velours du GPS. Pensez, vous voici perdu dans un supermarché à la recherche d'avocats pour servir du guacamole à des amis qui viennent parasiter votre soirée. Oui, parasiter, car en fait ce sont plutôt les amis de votre femme. Plutôt des ex, en fait. Donc forcément des nuisibles par nature, mais passons, c'est madame qui commande à la maison (d'ailleurs un jour il faudra que l'on parle deux minutes de vos ahuacatl – le mot d'origine de l'avocat qui signifie "testicule" en Nahuatl, merci qui, merci Wiki –, il paraît qu'on les a vus prendre un aller simple pour rentrer chez eux au Mexique). Donc, c'est la panique, impossible de trouver les fichus testicules de Géant Vert : rien au rayon poisson, encore moins au rayon des couches, mon Dieu que c'est compliqué de faire des courses. D'un seul coup, un éclair de génie. Et si le supermarché avait une App ? Et si cette App vous permettait de trouver les avocats à l'aide de lampes d'éclairages spéciales qui non seulement éclairent mais fournissent également une grille de localisation de tous les produits ? Bingo, vous êtes sauvé, les rayons s'affichent à l'écran et un gros point vous indique où vous rendre. En en plus, toujours prêt à rendre service, comme ça pour le plaisir, l'App vous suggère des promos et un dessert en rapport avec votre repas mexicain, des profiteroles à la tequila disons. Non, ce serait trop d'honneur pour les parasites, un flan au caramel premier prix fera l'affaire. Eh bien voilà, ces lampes LED de localisation d'intérieur existent et c'est Philips qui s'y colle. Le concept est actuellement en test dans plusieurs magasins, nous ne devrions donc pas tarder à voir des hordes d'acheteurs zombifiés arpenter les rayons le nez collé à leur téléphone, parce que "*tu comprends Giselle, c'est tellement plus pratique*". À ce rythme d'"*assistanisation*" technologique de la société, après les bourses, c'est notre cerveau qui, un jeudi vers 14 h 03, nous plaquera pour de bon. On le comprend, il n'aura plus rien à faire. P.S. : la photo, c'est Omar Boulon en partance pour acheter des pruneaux au Félix Potin de Montluçon, été 72. Donc oui, ça a un rapport.

Liberté conditionnelle

LA FIN D'UNE ÉPOQUE

Avec l'aval de l'EASA, l'agence européenne de la sécurité aérienne, Air France autorise désormais les passagers à utiliser leurs appareils électroniques durant l'ensemble du vol, ce qui inclut le roulage, le décollage et l'atterrissage. Tout n'est cependant pas permis puisque les appels et les échanges de données via Wi-Fi et Bluetooth restent interdits. Sinon pan pan cul cul par la chef de cabine.
À noter enfin que les appareils devront être complètement éteints "*lorsque les conditions opérationnelles l'exigent*". Réacteur en feu ? Décrochage à 30 000 pieds ? Décompression explosive ? Pas sûr que cela vaille le coup d'arrêter sa partie de Hill Climb Racing, mais bon.

Ça drague dur

HTC FAIT DU CHARME

La bonne nouvelle, c'est que le fabricant HTC propose désormais à tout acheteur de remplacer gratuitement tout écran de smartphone cassé dans les six premiers mois de l'achat. Avec la récente étendue de la garantie à deux ans pour un certain nombre de modèles, le haut de gamme mais aussi les One X et One X+ de 2012 quand même, il est clair que HTC s'est lancé dans une opération séduction, maquillage et bas résilles de sortie. Quand on commence par donner une bonne nouvelle, c'est qu'il y en a aussi une mauvaise. Ces offres ne concernent que les États-Unis. Nous, on pue le fromage, ce n'est pas nouveau.

La voix de son maître

AUTHENTIFIER PAR L'ULTRASON, VOILÀ L'IDÉE

Google vient de gober une nouvelle jeune pousse, SlickLogin. Cette dernière dispose d'une méthode d'authentification originale, car elle permet de se débarrasser des habituels identifiants/mots de passe en utilisant un son. Celui-ci, inaudible car émis à haute fréquence, est généré par l'App d'un smartphone et capté par le microphone de l'ordinateur. Pas encore d'infos sur ce que Google compte en faire, mais je vois déjà une faille énorme dans le système : les caniches pourront entendre et mémoriser le son et comme ce sont des fourbes psychopathes par nature, nul doute qu'ils iront vendre vos "sons de passe" aux Russes pour quelques croquettes et séances de teinture bleue. À noter que l'épagneul breton est plus fidèle, et serait donc plus compatible avec la technologie. Quant au cocker, aucun danger, c'est totalement con.

LA COLÈRE N'EST PAS BONNE CONSEILLÈRE

Dyson revoit sa copie

"*Samsung est un habitué de la violation et un copieur*" : les propos tenus par Dyson – oui, le fabricant d'aspirateurs sans sac – ont le mérite d'être clairs. En jeu, une gamme d'aspiros Samsung dont Dyson estime qu'il s'agit d'une "*copie directe*" et d'une "*escroquerie cynique*". Même si ce dernier s'est rétracté depuis, la procédure judiciaire pour diffamation a néanmoins été lancée par Samsung. Et pour se remettre de son émotion, la firme réclame 7 millions d'euros en dommages et intérêts, car elle estime que son "*image a été ébranlée*". Terme plutôt adapté puisque l'aspirateur a toujours été un objet de fantasme pour les fétichistes.

3 200 Mo/s, vous m'en mettrez 10

STOCKAGE VÉLOCE. TRÈS.

Si vous pensez qu'il est temps de remplacer votre lecteur SyQuest et ses cartouches de 44 Mo – tiens, prends-les tes années dans les dents –, le RAIDDrive II+ de Super Talent pourrait attirer votre attention. Ce SSD au format PCI-Express 8x (23,2x9,4x2,1 cm) est composé de mémoire flash NAND MLC pour une capacité de 480 Go à 2 To. Grâce à son architecture RAID, il est question de 0,1 ms de temps d'accès mais surtout de 3 200 Mo/s en lecture et 2 600 Mo/s en écriture. Avec un MTBF de 1,5 million d'heures et un tarif qui sera à la hauteur des performances, cette petite chose est évidemment destinée aux pros : stockage, streaming, etc.

Blocage légal

LES SÉNATEURS VOLENT AU SECOURS DES UTILISATEURS

Quatre sénateurs nord-américains ont déposé un texte de loi qui obligerait les fabricants de terminaux mobiles à installer un système de blocage/effacement des données personnelles sur les smartphones. Il s'agit évidemment de dissuader les voleurs de perpétrer leurs méfaits. Si le système est déjà proposé par certains fabricants, il s'agirait cette fois de le généraliser. De leur côté, les industriels (CTIA) rechignent en arguant qu'un tel "kill switch" compliquera les enquêtes de police lorsqu'un suspect briquera fissa son appareil pour faire disparaître des preuves. À la place des industriels, je proposerais qu'on mette tout le monde d'office en prison, comme ça on serait certain de ne laisser aucun coupable dehors. Plus d'enquêtes à mener, plus d'objections bancales à baver.

100 000 dollars pour des trous

DÉNICHEUR DE BOULETTES, UN MÉTIER, UNE PASSION

Comme quoi, trouver des trous, ça rapporte. Yu Yang, un chercheur de NSFOCUS Security Labs, a reçu 100 000 dollars de la part de Microsoft pour avoir trouvé tout un lot de techniques pour contourner les protections de Windows 8.1 et Explorer 11, sans autres détails. La pelle. Je suis sûr qu'il les a explosées à la pelle. Personne ne résiste à une bonne pelle. Il s'agit du second chercheur à recevoir une telle somme, la plus élevée prévue par le programme de sécurité lancé en juin dernier par Microsoft. À la pelle je vous dis. Ou à la pioche, ça marche aussi.

ReRam de métro

MÉMOIRE PROMETTEUSE, TITRE IMPROBABLE

Micron et Sony ont présenté un prototype de ReRAM (Resistive RAM). Cette nouvelle espèce de puce se veut le chaînon manquant entre la DRAM et la NAND en termes de coûts et de performances. Dans le détail, il est question d'une gravure en 27 nm, de 1 Go/s en lecture et 200 Mo/s en écriture, de 2 à 10 microsecondes de latence et de 16 Gbits de stockage pour une surface de 168 mm². Aucune date de commercialisation n'a été donnée, mais la ReRAM devrait faire une première apparition dans les SSD en qualité de cache. Faut bien commencer quelque part.

DES BITS, DES COINS, DES BITCOINS

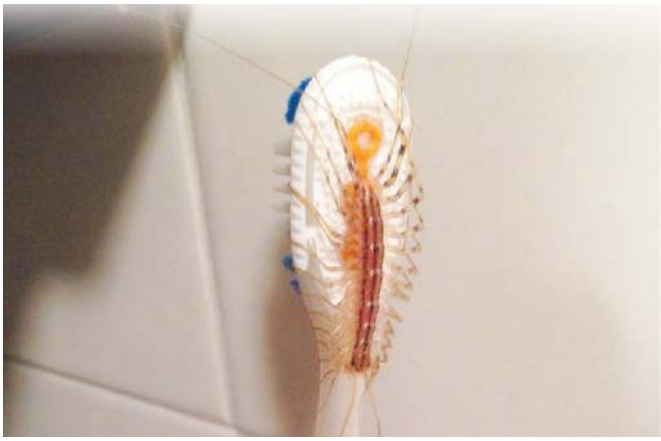
De nouvelles DABitudes

Après Vancouver, c'est au tour d'Austin et Seattle d'accueillir prochainement des distributeurs automatiques de Bitcoins, la monnaie alternative. Il sera question de gérer les transactions Bitcoins/argent réel, mais aussi les transferts entre deux comptes. L'identité de l'utilisateur sera vérifiée par machine à l'aide d'un permis de conduire ou d'un passeport. RoboCoin, la société canadienne qui fabrique les distributeurs et avec qui nous n'avons aucun lien de parenté, entend continuer de se développer chez lui au Canada, mais aussi en Europe et en Asie. Pour rappel, certains pays ne reconnaissent pas le statut de monnaie au Bitcoin (Canada justement, Finlande), tandis que d'autres ont interdit la présence de DAB sur leur sol (Taïwan). C'est vrai que le dollar, c'est tellement plus rassurant comme monnaie.

Rapides les gueuses

MÊME SANDISK, ÇA TRACE

SanDisk fait doublement parler de lui. D'une part il a présenté la SanDisk Extreme Pro UHS-II, qui ne détient pas seulement le record du monde des superlatifs branlettatoires mais également celui de la carte SD la plus rapide de la planète : 280 Mo/s en lecture, 250 Mo/s en écriture (30 Mo/s constants garantis). Disponible en 16, 42 et 64 Go en avril pour un tarif allant de 85 à 360 euros environ. De l'autre nous avons une clé SanDisk Pro USB 3.0 128 Go, qui promet de grimper aux rideaux en criant 240 Mo/s. Comptez dans les 175 euros environ l'orgasme, sans compter les rideaux à remplacer.



OUI, VOTRE ROUTEUR AUSSI PEUT AVOIR MAL

C'est la routeur du malware

Il s'appelle "TheMoon" car il contient du contenu HTML et des liens en rapport avec le film "Moon" et les experts n'ont toujours pas compris quel était son but dans l'existence, à part se reproduire (non, ce n'est pas un homme). Ce malware a été repéré dans plus d'un millier de routeurs de particuliers et d'entreprises. Oui, des routeurs on vous dit. Il semble que les appareils de Linksys soient particulièrement concernés, mais d'autres marques pourraient également être touchées. En attendant que Belkin, nouveau propriétaire de Linksys – mette à jour les firmwares, les propriétaires inquiets peuvent invoquer un « *echo "GET / HNAP1 / HTTP/1.1 \ r \ nHost: test \ r \ n \ r \ n" | nc routerip 8080* ». Si ça dégobe du XML HNAP en retour, souriez, vous êtes contaminé. Si vous lisez en public, faites semblant d'avoir compris pour ne pas perdre votre prestance naturelle.

L'heure des comptes

SPÉCIALE DÉDICACE À BOB ARCTOR

L'institut Canalys indique que 1,6 million de montres connectées ont été achetées au deuxième semestre 2013, pas terrible quoi. Optimistes en diable, les analystes pensent cependant que le ventes vont augmenter jusqu'à atteindre 45 millions en 2017. Ça ne coûte rien de le prévoir. À ce jour, la Galaxy Gear de Samsung domine le débat avec 54 % du faible marché. Bon... vraiment, je ne le crierai jamais assez, il faut que ces objets de totale ringardise disparaissent. Définitivement. Rien que d'en parler, ça me fait mal.

LA SANTÉ, ÇA CASQUE

Hypocondriaque friendly

Six ans après son dépôt par Apple, un brevet en rapport avec un casque biométrique surveillant les constantes vitales de son porteur a été validé par l'USPTO, l'organisme nord-américain en charge de ces choses. Le rythme cardiaque, la température et la transpiration sont relevés via des capteurs en contact avec la peau puisque intégrés au casque. Indépendamment des fonctions d'infirmière portative, le casque pourra contrôler le volume ou changer de piste grâce au mouvement de tête adapté. Le head banging sera certainement de trop. À noter que LG commercialisera prochainement des écouteurs cardiofréquencemètres, les "Heart Rate Earphones". Et moi, et moi, et moi...

Broadbien en retard

INTEL REPOUSSERAIT SES BROADWELL

Rien d'officiel mais Digitimes avance qu'Intel a prévu de repousser la sortie des premiers processeurs Broadwell U et Y, pour portables donc, à la fin de l'année. Les autres modèles sortiraient quant à eux début 2015. À défaut d'explication, on ne peut que se hasarder à imaginer qu'Intel souhaite accorder un peu d'espace aux Haswell et Haswell Refresh. Ces derniers gagnent 100 MHz en fréquence sur toute la gamme. De plus, un porte-manteau numéroté en laine de verre sera offert aux 1 000 000 premiers acheteurs.

SNAPDRAGON SOUS LE SOC

Jamais 802

Qualcomm a décidé d'annuler le SoC Snapdragon 802, pourtant présenté il y a peu au CES 2014. Il s'agissait d'une puce destinée aux Smart TV, avec Wi-Fi ac, Ultra HD et décodage simultané de quatre flux HD. Quant à la raison de ce revirement, le fabricant avance clairement un manque de demande. Comme quoi, on peut jouer les cadors sur smartphones et tablettes et se prendre un coup de panique dès lors qu'il s'agit de passer à la télé.

Machine parle à machine

LE INTERNET DE LES OBJETS

La GSMA Intelligence nous fait grâce d'un rapport sur la croissance de ce qu'on appelle l'Internet des objets, à savoir la communication M2M, comprendre de machine à machine via une carte SIM (hors ordinateurs, smartphones, tablettes, PC, liseuses, routeurs, dongle). Cet institut qui réunit des centaines d'opérateurs mobiles au niveau mondial indique que le marché du M2M a progressé de 40 % en trois ans, avec 195 millions de connexions fin 2013. L'Asie occupe la tête avec 42 %, suivie de l'Europe (28 %), l'Amérique du Nord (18 %), l'Amérique latine (8 %) l'Afrique (4 %) et l'Océanie (1 %). La GSMA prévoit 250 millions de connexions en 2014. Pour situer le débat, il peut s'agir d'une voiture qui contacte un centre d'assistance, d'un détecteur de places de stationnement, de tout appareil en rapport avec l'habitat, etc.

Huawei, c'est comme ça

ONE MORE THING... IT'S AMAZING

Huawei a trouvé la bonne idée pour faire du buzz, un peu avant l'ouverture du Mobile World Congress de Barcelone. Ainsi, la vidéo destinée à faire monter la pression sur ses nouveautés montre un… iPhone. La voix-off l'utilise pour demander à Siri "*ce qu'il y a de nouveau au MWC*". Et Siri de vanter les appareils Huawei, avec une certaine dose de moquerie puisqu'on retrouve les expressions surfaites chères aux présentations d'Apple : "*Amazing*", "*One more thing*". Bien joué les gars, ça a marché. Allez, on tape le hug.

AI-JE BIEN ENTENDU ?

VLC pas garanti

Dell refuserait d'appliquer la garantie sur les haut-parleurs des ordinateurs où VLC se trouve installé. En cause, la faculté de pousser le volume du célèbre lecteur audio/vidéo au-delà de 100 %. Dell estime que le clipping généré peut être à l'origine des dommages sur les haut-parleurs et que sa responsabilité ne peut être engagée. De son côté, VLC réfute l'argument et explique que cette fonction augmente certes l'amplitude moyenne du signal audio, mais pas l'amplitude maximum. De plus, VLC n'est pas le seul à proposer cette fonction, mais on va dire que c'est la rançon du succès. Moralité, pensez à désinstaller VLC et consorts et à nettoyer la base de registre au grattoir en cas de retour garantie d'une machine Dell. Niez également connaître VLC ou ses cousins, même sous la torture. MAJ : à la lecture de la réaction d'un modérateur du forum officiel de Dell, pas impossible que Dell rétropédale.

Carte ta mère

QUELQUES CHIFFRES, SI VOUS LE VOULEZ BIEN

Le règne d'Asus sur le marché des cartes mères semble prendre l'eau, puisqu'en trois années, le fabricant est passé de 23 millions d'unités écoulées dans le monde à 20,7 en 2013. Une chute qui fait les affaires de Gigabyte, son challenger, qui est passé de 17 millions de cartes mères écoulées à – chiffre à confirmer – 20 millions pour la même période. Ce, grâce au marché chinois. Quant aux autres, genre MSI, Biostar, ASRock, ECS, pas de miracle, ça tire la gueule avec des livraisons qui devraient baisser de 10 à 15 % à chaque nouveau trimestre.

Officiellement vôtre

NOUVELLES CARTES NVIDIA

Le caméléon a officialisé la GeForce GTX 750 (GPU de 1020 à 1085 MHz, 512 processeurs de traitement, 1 Go de GDDR5), la GeForce GTX 750 Ti (640 processeurs de traitement, 2 Go de GDDR5) et surtout la GeForce GTX Titan Black Edition (GPU à 889 MHZ, 980 MHz en mode Turbo, 2 880 processeurs de traitement, 6 Go de GDDR5 bus 384-bit, 250 watts). Pour cette dernière, sa proximité avec une GTX 780 Ti la destine à un public restreint capable de lâcher les 1 000 euros environ demandés pour obtenir la précieuse. Les GTX 750 / 750 Ti se négocient de 120 à 170 euros environ, selon les marques et modèles.

Raté, essaye encore

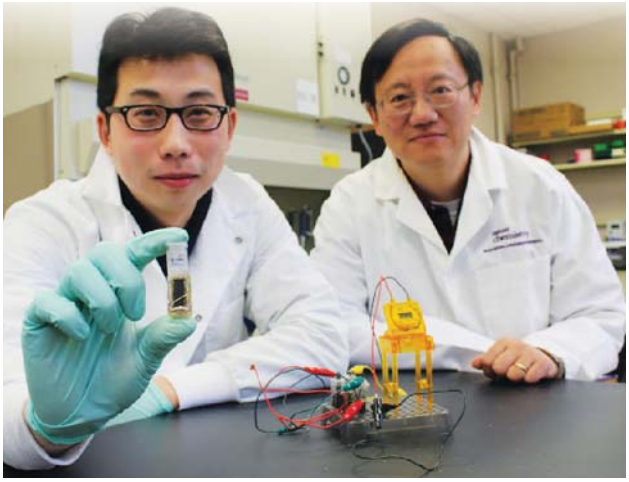
MANQUE DE PIF, LA LEÇON

Anecdote croustillante repérée dans le livre *Dogfight : How Apple and Google Went to War and Started a Revolution*, où Andy Rubin, fondateur d'Android, raconte comment Samsung s'est bien fichu de sa tronche alors qu'il cherchait encore un investisseur pour donner toutes ses chances à l'OS. "*Avec quelle armée allez-vous créer ceci ? Vous avez six personnes. Vous êtes défoncé ?*", ont lancé les responsables goguenards de Samsung à la tête d'Andy, qui s'était fendu d'un aller-retour en Corée du Sud… Et Google a racheté Android deux semaines plus tard. Neuf ans plus tard, Android fonctionne "*plutôt bien à ce qu'il paraît*", même sur les terminaux Samsung. Certes, il peut dire un merci à Google, car rien ne dit qu'il aurait connu le même succès avec Samsung comme pygmalion.

MERCI D'APPRÉCIER LA SURPUISSANCE DE CE TITRE

Microsoft, Windows 7

C'est fait, Microsoft possède un nouveau PDG en la personne de Satya Nadella. Ancien responsable du Cloud de Microsoft, 22 ans de maison, cet Indien de 46 ans est fan de cricket, "*dont il s'inspire pour le management de ses équipes*", comme nous l'apprend *Courrier International*. Il souhaite faire de Microsoft une entreprise "*cool*" et adaptée au monde du mobile sans perdre son marché historique, celui du PC. Eh bah… ça semble bien parti cette histoire… Au fait, ça se gère comment une équipe de cricket ? Tout le monde s'appelle David ? Bon, agis comme tu le sens Satya, mais par pitié, épargne-nous d'un Windows "à *la cool*", genre le 8. Tiens, j'en profite pour vous rappeler que Windows 7 "*grand public*" ne sera plus proposé sur les ordinateurs neufs vendus à compter du 31 octobre 2014, tandis que la mise au placard est repoussée au 14 février 2015 pour les versions entreprises.



TECHNOLOGIE À SUCRETTES

Batterie d'avenir, S32E83

Alors la batterie du futur du jour, ce n'est pas bien compliqué, elle est à base de sucre. Si la technologie a été inventée en 2007 par l'Université de Saint-Louis, elle vient d'être rendue viable par les gens du laboratoire Virginia Tech. Il s'agit d'exploiter 13 enzymes de synthèse mélangés à une solution de maltodextrine (une combinaison de sucres qui fait office de recharge) afin de produire 24 électrons par unité de glucose. D'une manière plus concrète, le stockage d'énergie se veut 10 fois plus performant que celui d'une pile au lithium. Si les chercheurs espèrent voir leur batterie implémentée dans les périphériques concernés d'ici trois ans, il leur faudra auparavant régler leur problème de la durée de vie de la batterie dont les capacités s'épuisent encore trop rapidement. D'ici à ce que nos smartphones deviennent diabétiques…

Étude buzzy-WTF, une autre

HIGH-TECH ET DRAMES QUOTIDIENS

Après la fumeuse étude sur la maltraitance des ordinateurs dont nous avons parlé il y a quelques numéros, voici que Nikon penche à son tour sur le difficile destin des appareils high-tech. D'après la firme, ces derniers – on évoque ici autant les consoles, les APN, les ordinateurs que les tablettes, baladeurs, casques et autres GPS – représentent un budget annuel moyen de 2 630 euros par Français. Les premiers à souffrir de la maladresse de leur propriétaire sont les ordinateurs portables (24 %), suivis des smartphones (19 %) et appareils photo (19 %). Chute des mains (37 % des cas ; si ça se passe dans les toilettes, 6 % des utilisateurs sont des femmes, 3 % des hommes, normal, c'est l'effet *Canard PC*), bêtise d'un enfant (10 %), renversement de liquide ou plongeon (8 %), lancement dans les airs et mauvaises réceptions (6 %) sont les principales causes de bavure avancées. De quoi promouvoir le Nikon 1 AW, APN dédié à la survivance en toute condition et dont ladite étude assure la promotion.

CHANGER D'AVIS, C'EST PERMIS

Le vent tourne

Nul n'a oublié le mémorable doigt d'honneur accompagné d'un "*Fuck You !*" lancé par Linus Torvalds à l'intention de Nvidia, deux ans plus tôt. Ce cri du cœur illustrait le mépris dont était censé faire preuve le caméléon pour son cher Linux. Mais, preuve que tout est possible dans l'Univers, voici aujourd'hui que Linus félicite Nvidia pour la publication de patch pour le support du futur Tegra K1, en attendant que ce soit éventuellement le cas pour les GeForce. De quoi faire dire à Linus "*cette fois je lève le pouce pour Nvidia*" sur son compte Google+. Je ne vois pas en quoi faire du stop aide à la cause des linuxiens, mais passons.

Mini-SATA, mais il fait le max'

OUI, JE SUIS UNE VICTIME DE LA PUB

Allez, encore une brève orientée stockage avec la commercialisation par Samsung du SSD 840 EVO mSATA (interface SATA III 6 Gbps) de 1 To, le premier dans son genre. Contrôlé par un S4LN045X01 et équipé de mémoire Flash NAND MLC en 19 nm, le disque revendique 540 Mo/s en lecture (98 000 IOPS) et 420 Mo/s en écriture (90 000 IOPS). En sus du modèle 1 To de la famille 840 EVO qui nous vaut la news, Samsung propose également des versions 120, 250 et 500 Go. Cela vous coûtera de 100 à 590 euros environ selon les capacités.

Y A PAS QU'ANDROID DANS LA VUE

Archos ouvre la fenêtre

Les Français d'Archos ont déclaré à Trusted Review être ouverts à l'idée de lancer une machine Windows Phone "*quand ils penseront que ce sera le bon moment*". C'est une approche intelligente, puisque lancer un produit quand on pense que ce n'est pas le bon moment est *a priori* contre-productif. Aucune date donc, même si pour Archos, le marché Windows Phone est à la fois mûr et peu concurrentiel (il est vrai qu'à part Nokia…). Android restera quoi qu'il en soit leur système d'exploitation de prédilection, pas folle la guêpe.

COMME UN RAZER DE CONSOLE

Périphériques en devenir

Bonne nouvelle pour Razer, le fabricant de périphériques PC bien connu des joueurs : Microsoft a donné son accord pour qu'il commercialise des produits pour la Xbox One, à l'instar d'une nouvelle manette, d'un stick arcade et de diverses autres choses encore secrètes. J'attends particulièrement le moule à gaufre, qui m'avait déjà bien servi avec ma Xbox 360 un rien chauffante.

Où sont les Kabini ?

AU FOND DE QUELQUES SEMAINES À GAUCHE, BIEN SÛR

Avec l'intention de s'interposer entre les Bay Trail-D (version de bureau) d'Intel et les acheteurs, AMD prévoirait le lancement de quatre APU Kabini dans les prochaines semaines : A6-5350 (2,05 GHz, Quad-Core, IGP HD 8400 à 600 MHz, TDP 25 watts), A6-5150 (1,6 GHz, Quad-Core, IGP HD 8400 à 600 MHz, TDP 25 watts, E2-3850 (1,3 GHz, Quad-Core, IGP HD 8280 à 450 MHz, TDP 25 watts)), E1-2650 (1,45 GHz, Dual-Core, IGP HD 8240 à 400 MHz, TDP 25 watts). Ce n'est pas officiel, c'est VR-Zone qui le dit. Pour rappel, un Kabini repose sur des cœurs Jaguar et des IGP DirectX 11.1 GCN.

Arrête-moi si tu peux

PETIT À PETIT, L'OISEAU FAIT SON NID

D'après *The Telegraph*, l'UE disposerait dans ses cartons d'un projet de dispositif d'arrêt à distance des véhicules, un projet intégré dans le contexte de "*larges mesures de surveillance et d'application de la loi*". Superbe, le titre transpire à lui seul le formidable. Si l'information s'avère fondée, l'idée sera d'équiper tous les véhicules européens d'un tel système d'ici la fin de la décennie. En attendant l'ère des voitures automatiques, la justification avancée concerne le blocage d'une voiture volée ou poursuivie par la police. Bref, tout ça, c'est uniquement pour le bien commun, vous vous en doutez. Alors comme d'habitude, les mauvais esprits y verront une nouvelle dégradation annoncée des libertés individuelles (le vol et la course-poursuite dans un premier temps, et après quoi ?), sans même parler des problèmes de sécurité et de responsabilité en cas d'accident lié à l'arrêt forcé. Pour les réfractaires, se déplacer à dos de bison me semble une alternative à étudier.

SAMSUNG PRENDRAIT UN CHROME

Changement de crèmerie

Digitimes croit savoir que Samsung abandonnera totalement Windows pour équiper ses PC portables. Chrome OS prendrait le relais, devenant de fait l'unique système d'exploitation disponible pour ces machines. Une information qui ne manque pas d'interpeller puisque Chrome OS n'est certainement pas le plus populaire des OS. Quoi qu'il en soit, Samsung se doit de réagir pour remonter ses ventes : il a écoulé 12 millions d'unités en 2013, contre les 17 escomptées. Voilà qui expliquerait la nécessité de prendre un chrome.

L'INFLATION DU STOCKAGE

6 Tous ronds

Si vous avez de l'argent à dépenser dans des disques durs de grosses capacité, voici que l'offre en disque de 6 To s'agrandit. Nous avons donc d'un côté le modèle Hitachi GST de 7 plateaux rempli d'hélium avec une petite voix débile qui commence à être disponible (800 dollars environ) et de l'autre un modèle Seagate de 6 plateaux, attendu pour le second trimestre 2014. Pas de quoi en faire un fromage, quoique, mais le prix de ce dernier n'est pas encore annoncé.

Racolage actif

T'EN VEUX DE LA XBOX ?

Reprenant le principe de l'opération "Donne ton Ipad et repars avec 200 dollars de réduction sur la Surface", les boutiques Microsoft états-uniennes proposent la Xbox One à 399 dollars – soit le prix d'une PS4 – pour tout acheteur qui se débarrassera de sa PS3. De ce fait, Microsoft espère piquer quelques clients à Sony. Pas sûr que le coup de vice suffise à combler le retard que connaît la Xbox One sur sa concurrente.

Mutuellement vôtre

OPÉRATEURS COPAINS COMME COCHONS

SFR et Bouygues se sont tombé dans les bras pour mutualiser leur réseau 2G, 3G et 4G, et ce, dès la fin du mois. Le déploiement complet se terminera en 2017 et concernera 57 % de la population. L'objectif des opérateurs consiste évidemment à réduire leurs coûts tout en étendant leur couverture dans les zones rurales. D'ailleurs, les 57 % annoncés correspondent à la totalité du territoire dépouillée des trente-deux plus grosses agglomérations de plus de 200 000 habitants.

Abandonware project

UNE PISTE À EXPLORER

Pour conjuguer buzz et économies sur les frais de développement, la société NursingJobs a décidé de faire la peau à Internet Explorer 7. Voilà, en gros, ils en ont marre de payer des gens pour faire en sorte que leur site tourne correctement sur cette purge de canard boiteux d'IE7. Ayant pour activité la mise en relation entre infirmières libérales et employeurs potentiels, la société offrira un ordinateur neuf "*doté d'un navigateur moderne*" à tous ses "*clients coincés avec IE7*". Une opération qui, selon eux, reviendra moins cher que de payer des gars à faire du CSS et du JS adapté. Afficher un pop-up rose fuchsia clignotant pour pousser à la mise à jour aurait été encore plus économique… Mais bon, le buzz quoi…

INTEL VEUT BOUFFER DU SIRI

Assistant hors-ligne

Au niveau des assistants personnels, on connaît surtout le Siri d'Apple et le Google Now de Google. Intel travaille pour sa part sur Jarvis, qui, pour l'heure, consiste en une oreillette connectée à un smartphone. Comme il se doit, Intel souhaite améliorer le concept avec la possibilité de fonctionner hors-ligne. Mieux encore, le système est capable de poser des questions à l'utilisateur pour affiner la réponse. Intel dit négocier avec divers fabricants de smartphones pour intégrer Jarvis, dont aucune date de commercialisation n'est annoncée.

Falcon Eye KC-2000 - Komamura

Contrairement aux caméras nocturnes monochromes – infrarouge ou à amplification de lumière –, la Falcon Eye KC-2000 de Komamura a pour faculté de filmer la nuit en couleur. La vidéo de démonstration est assez convaincante, avec un rendu nocturne qui nous change des teasers habituels. La caméra est destinée à un usage militaire, dans le cadre d'opérations de surveillance ou de tournage de documentaires animaliers. Oui, idéal pour les voyeurs quoi. Le seuil d'éclairement minimum est de 0,005 lux, ce qui signifie qu'il faut un minimum de luminosité pour que la caméra puisse filmer, en l'occurrence du 1 280 x 720p à 30 images par seconde (H.264). Pas de prix annoncé.

Android Coffee Table - Ideum / 3M

J'ai comme l'impression que votre table basse réalisée en canettes usagées ne vous inspire plus. C'est vrai qu'on se lasse de tout, même des objets les plus pourris. Vous êtes donc mûr pour cette Android Coffee Table, en gros une tablette Android de 32 ou 46 pouces. La table est motorisée par un Core i7 à 3,7 GHz, 16 Go de RAM et 500 Go de disque dur. Économisez 6 700 dollars environ pour l'acquérir, à ce prix vous serez bien urbain d'attendre au moins une semaine avant de la dégueulasser avec des morceaux de nourriture et des renversements de boissons exotiques. Puisque, tactile ou pas, c'est bien ça qui l'attend au final. Une version Windows 8 est également de la partie. Disponible dans le courant de l'année.

Pneus cloutés rétractables - Nokian

Le fabricant de pneus Nokian a présenté un concept de pneu clouté pour le moins excitant, puisque ce dernier intègre un système permettant aux pointes d'être sorties/rétractées à la demande du conducteur. OK, moi je trouve ça excitant en tout cas… Selon les conditions de route, ce dernier n'a qu'à pousser le bouton qui va bien pour disposer instantanément de pneus "route" ou "cloutés". Le beurre et l'argent du beurre. La vidéo qui accompagne l'annonce donne le ton résolument high-tech du concept. Malheureusement, le pneu en reste à ce stade pour le moment, aucune date de commercialisation n'est donnée. Non, franchement, ça m'excite. Je crois que j'ai un problème.

Wyse Cloud Connect - Dell

La clé HDMI Wyse Cloud Connect consiste en un PC Android 4.1, multicore Cortex A9 1 Go de RAM et 8 Go de stockage, spécifiquement destiné au travail nomade. Connectez-la sur un écran HDMI et vous voici prêt à utiliser un poste de travail distant réel ou virtuel, à exploiter diverses applications Cloud, à profiter du streaming audio/vidéo, le tout de manière sécurisée pour s'assurer que personne ne piquera vos tables Excel. La clé est alimentée par USB tandis que le bluetooth permet d'utiliser les périphériques de saisie nécessaires. La Wyse Cloud Connect se négocie dans les 120 euros environ.

Object500 Connex3 - Stradasys

Tenez, puisque je sais que vous avez 330 000 dollars planqués dans le jardin dont vous ne savez que faire, j'ai pensé qu'une imprimante 3D pourrait vous intéresser. OK, OK, ça peut sembler cher pour se fabriquer des porte-clés à l'effigie de Bob l'éponge, mais ça c'est votre côté pingre qui parle. Car contrairement aux copines, l'Object500 Connex3 non seulement imprime en 46 couleurs (avec gestion de l'opacité), mais utilise également jusqu'à trois matériaux différents (rigide, flexible, transparent). Quant à la finesse du tracé, il atteint les 16 microns selon le mode d'impression. Imaginez tous les porte-clés géniaux que vous allez pouvoir fabriquer, voire un aspirateur Goldorak…

CD-183BT - Alpine

Un autoradio "Facebook", vous en rêviez, Alpine l'a fait. Oui, je sais ce que vous ressentez, le bonheur est tel que vous ne trouvez pas les mots, ça me fait pareil. Mais puisqu'il est quand même assez difficile d'écrire un texte sans ces derniers, je vais prendre sur moi et en utiliser quelques-uns pour vous présenter le CD-183BT. Connectable à un smartphone Android ou iOS, il est question de partage des réglages audio avec la communauté Alpine (si, si, puisqu'on vous le dit, c'est tout bonnement formidable…), du support de Siri (avec un appareil iOS, évidemment), d'affichage déporté et, top du top, de notifications vocales déclenchées par l'actualité Facebook. Voilà, si avec tout ça vous ne courez pas dépenser les 150 euros demandés pour pouvoir l'installer dans votre Simca Talbot 1510... Et pas de vanne sur ma première voiture SVP, sinon je gifle.

Kave XTD 5.1 Digital - Roccat

Voici un casque fermé 5.1 dont le rendu sonore est assuré par une petite carte son intégrée à un boîtier de contrôle externe. Chaque oreillette est équipée d'un haut-parleur de 30 mm pour les graves et de trois transducteurs de 40 mm, pour une réponse de 20 à 20 000 Hz. Pour le reste, ça cause 115 dB, 50 mW de puissance et 330 grammes pour le poids. Le bluetooth est également supporté pour recevoir des appels en cours d'utilisation. 170 euros environ pour ressembler à Mickey.

Nos trois **Configs** polyvalentes

Fiabilité, performances, prix

L'objectif des Configs de Canard reste inchangé : vous faire profiter de notre expertise sur les multiples composants que nous testons à longueur d'année en vous proposant trois PC "tout faits" au rapport performances/prix imbattable. Quel que soit votre budget, vous aurez l'assurance d'une sélection soignée de composants, issue de méthodologies sadiques et de nos procédures de test les plus cruelles. Bien que polyvalentes, les Configs de Canard sont d'abord des machines de joueurs et nous avons privilégié les performances graphiques maximales dans les différentes gammes de prix.

Afin de vous faire profiter en pratique de nos conseils, celles-ci sont proposées à la vente chez notre partenaire *Materiel.net*, montées et testées par leurs soins. La démarche n'a rien de lucrative : nous ne touchons pas un centime de commission sur la vente des Configs de Canard, ce qui nous permet de conserver une indépendance totale vis-à-vis des composants. Nous attirons également votre attention sur le fait que nos choix ne sont pas dictés uniquement par les performances brutes ou le prix. Les taux de retour SAV constatés jouent aussi un rôle important. De même, nous ne nous contentons pas de sélectionner un bon couple CPU/GPU pour ensuite choisir de l'ultra-low-cost pour tous les autres composants (boîtier, mémoire, carte mère, alim', etc.) : les Configs de Canard sont conçues avec la même exigence de qualité pour TOUS les composants.

Ducky XIX

ENTRÉE DE GAMME

500 € environ

Pour la Ducky XIX, nous avons rencontré un dilemme : la version précédente avait inauguré le passage à 8 Go de RAM mais le prix de la mémoire a explosé depuis. Impossible de revenir à 4 Go vu que la Gigabyte GA-H51M-D2V que nous utilisons ne dispose que de 2 slots de mémoire et que le passage sur une carte mère B85 aurait ruiné l'économie. Nous restons donc à 8 Go malgré le surcoût de 40 euros ! Côté processeur, nous passons sur le Pentium G3420 qui gagne 200 MHz (à 3.2 GHz) par rapport au G3220 précédent. Côté graphique, la Radeon R7 260X demeure trop chère par rapport à sa sœur jumelle (la 7790) pour des performances comparables. Nous conservons donc cette dernière, dont les performances n'ont pas d'équivalent chez Nvidia à ce prix. La Ducky XIX intègre aussi un disque dur Caviar de 1 To à 7200 tr/min, une alimentation Seasonic G-360 et prend place dans un boîtier compact N200 de Cooler Master.

Processeur	Intel Pentium G3420	64 €
Ventirad	Stock	0 €
Carte mère	Gigabyte GA-H81M-D2V	60 €
RAM	2x G.Skill Value DDR3 4 Go PC12800	80 €
Carte graphique	Asus Radeon HD 7790 - 1 Go	105 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
Disque Dur	Western Digital Blue 1 To	58 €
Graveur DVD	Sony Optiarc AD-5280S	20 €
Alimentation	Seasonic G-360	60 €
Boîtier	Cooler Master N200	42 €

Configuration disponible chez MATERIEL.NET Votre spécialiste High-Tech
6 MOIS d'abonnement offerts à Canard PC Hardware !

CanHard XIX

MILIEU DE GAMME

1 100 € environ

Nous avons décidé de changer d'approche pour concevoir la CanHard XIX. Sur toutes les versions précédentes, un surcoût non négligeable provenait des composants nécessaires à un overclocking important. Or, notre dernier sondage a montré que cette pratique n'intéressait plus grand monde et nous considérons que les lecteurs qui veulent se lancer dans de gros overclockings n'ont plus besoin de nous pour choisir leur machine. Nous 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 HCG 520W d'Antec. Quant au boîtier, nous conservons le sobre et efficace Define R4 de Fractal Design.

Processeur	Core i5 4440	170 €
Ventirad	Cooler Master Hyper 212 EVO	30 €
Carte mère	Asus H87M-E C2	75 €
RAM	2x G.Skill Value DDR3 4 Go PC12800	80 €
Carte graphique	GeForce GTX 770 OC	300 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
Disque Dur	Barracuda SATA 6 Gb/s - 2 To	85 €
SSD	Intel 335 - 240 Go	170 €
Graveur DVD	Sony Optiarc AD-5280S	20 €
Alimentation	Antec HCG 520M	65 €
Boîtier	Fractal Design Define R4	95 €

Configuration disponible chez MATERIEL.NET Votre spécialiste High-Tech
6 MOIS d'abonnement offerts à CPC Hardware + 2 mois à Canard PC !

Duck Nukem XIX

HAUT DE GAMME

2 000 € environ

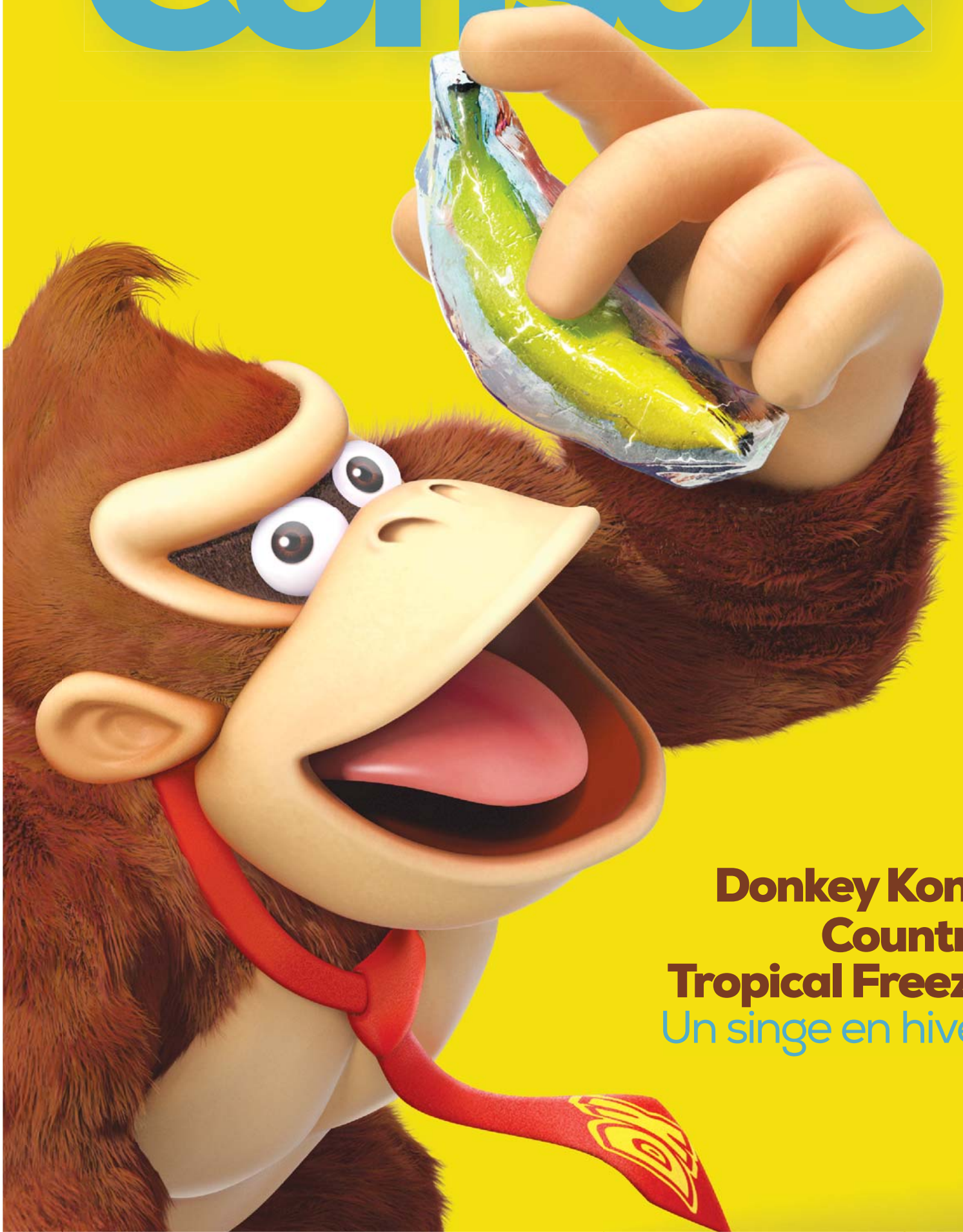
Le lancement des Radeon R9 d'AMD a provoqué un tsunami dans le haut de gamme, avec une baisse massive des tarifs. Pour preuve : la GTX 770 qui équipait la précédente Duck Nukem est désormais présente dans la CanHard ! Nous avons donc choisi d'opter pour la carte graphique la plus puissante actuellement, à savoir la GTX 780 Ti. La Radeon R9 290X était également un challenger crédible, mais sa consommation électrique, sa dissipation thermique et son bruit plus important la disqualifient sur le fil. Pour le reste, les composants demeurent haut de gamme et aptes à un gros overclocking : Core i7 4770K, 16 Go de DDR3-1866, Asus Z87-A (moche esthétiquement mais performante), ventirad NH-U12S de Noctua et alimentation Platinum 660W de Seasonic. Côté disque, nous conservons un SSD Samsung 840 EVO d'une capacité de 500 Go (!) accompagné d'un disque dur de 3 To. L'ensemble prend place dans un boîtier Corsair 550D, réputé pour son silence. Un investissement sur le long terme !

Processeur	Core i7 4770K 3,5 GHz	310 €
Ventirad	Noctua NH-U12S	63 €
Carte mère	Asus Z87-A C2	130 €
RAM	2x G.Skill 8 Go DDR3 PC15000	150 €
Carte graphique	GeForce GTX 780 Ti	650 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
Disque Dur	Barracuda SATA 6 Gb/s - 3 To	120 €
SSD	Samsung 840 EVO - 500 Go	320 €
Graveur DVD	Sony Optiarc AD-5280S	20 €
Alimentation	Seasonic Platinum - 660W	155 €
Boîtier	Corsair 550D	150 €

Configuration disponible chez MATERIEL.NET Votre spécialiste High-Tech
12 MOIS d'abonnement offerts à CPC Hardware + 3 mois à Canard PC !

Encart

Console



Donkey Kong Country Tropical Freeze

Un singe en hiver

News

■ Des jeux sur les consoles Nintendo ! Incroyable !

Comme tous les deux mois, Nintendo a fait le point sur les prochaines sorties de ses consoles : *Mario Kart 8* sortira le 30 mai sur Wii U et permettra de jouer les Koopalings, *Mario Golf : World Tour* arrivera le 2 mai sur 3DS, *Kirby Triple Deluxe* ira se mettre en sandwich entre les deux le 16 mai sur 3DS, le RPG d'Atlus *Etrian Odyssey Untold : The Millenium Girl* arrivera le 2 mai sur 3DS encore… Certains jeux sont même déjà disponibles : *Steel Diver : Sub Wars* est une sorte de FPS Free-to-Play multijoueur sur 3DS, et *Pokémon Link : Battle!* est un match-3 payant sur eShop. Quant à la console virtuelle Game Boy Advance, elle devrait être enfin disponible sur Wii U courant avril, mais alors attention, avec peu de jeux pour commencer. Au départ, ne devraient être disponibles que *Yoshi's Island : Super Mario Advance 3*, *Metroid Fusion* et *Mario & Luigi : Superstar Saga*.

■ L'âge de l'étincelle sombre

Quoi ? Comment ? Qu'apprends-je ? Activision va sortir un nouveau jeu à licence ? Mais ça alors ? Et un jeu *Transformers* qui plus est ? Ma foi, ça devient proprement incroyable cette affaire. *Transformers : Rise of the Dark Spark* ("*l'étincelle sombre*", brrr…) sortira cet été, en même temps que le nouveau film de Michael Bay, *Transformers : L'âge de l'Extinction* (voilà, donc là on est carrément dans les titres qui n'ont aucun sens, super). Les versions PC, Xbox 360, Xbox One, PS3 et PS4, sans oublier la Wii U, sont sous-traitées par Edge of Reality, le développeur de Loadout, tandis que la version 3DS sera assurée par WayForward. High Moon Studios, la filiale d'Activision qui s'occupait jusqu'à présent de la franchise, a subi le même rôle que les autres studios de l'éditeur : il file un coup de main sur le prochain *Call of Duty*.

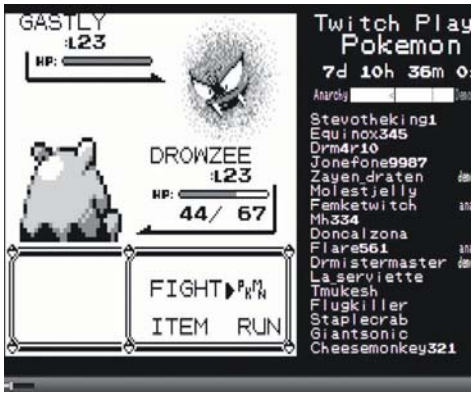
■ Bezome mucho

Vous connaissez Jeff Bezos ? Jeff Bezos, c'est le patron d'Amazon, et comme tous les patrons archimilliardaires (il posséderait 28 milliards de dollars, soit 1,47 WhatsApp), il commence à s'emmerder un peu. Alors il a des lubies : il a commencé par racheter le *Washington Post*, il a financé une expédition archéologique, il a même lancé la livraison Amazon par drones… Depuis quelque temps, il s'intéresse aussi aux jeux vidéo. En 2012, Amazon a ouvert son propre studio (qui n'a pour l'instant développé qu'un jeu tactile) et, l'été dernier, la rumeur voulait qu'Amazon sorte une console Android façon Ouya. Ça, Jeff Bezos ne l'a pas (encore ?) fait, mais en revanche il vient de claquer quelques dizaines de millions de dollars (soit 0,002 WhatsApp) pour racheter Double Helix Games, le studio responsable des récents *Strider* et *Killer Instinct*, ou encore de l'abominable *Battleship* il y a deux ans. Et selon la rumeur la plus récente (et sans doute la plus fantaisiste à ce jour), Amazon aimerait racheter la division Xbox de Microsoft. Quelle drôle d'idée.

TELEX Mi-février, Sony a annoncé avoir vendu 5,3 millions de PlayStation 4 dans le monde depuis le lancement de la console. Un joli score, qui la rapproche déjà des 5,9 millions de Wii U (vendues en un an). Pendant ce temps, Microsoft boude et se contente d'annoncer que ses Xbox One ont été utilisées durant un total de 740 millions d'heures, ce qui ne veut absolument rien dire. MS précise également que les commandes vocales Kinect ont été utilisées 685 millions de fois (dont 342 millions de fois pour annuler une action lancée par erreur).

■ Embouteillage sur les autoroutes de l'information

Depuis mi-février, des centaines non des milliers non des dizaines de milliers non mais que dis-je des centaines de milliers de personnes non mais ça va s'arrêter oui, bref plein de monde joue en même temps à la même partie de *Pokémon Rouge*. Comment ? Pourquoi ? Comment : sur le site de streaming Twitch (sur *http://twitch.tv/twitchplayspokemon* précisément). Et pourquoi : c'est sur Internet, voyons, qui a besoin de raison ? Via un petit script branché à un émulateur, la partie prend en compte tous les commentaires entrés sur la discussion qui accompagne le stream : chacun peut donc, en tapant "up", "right" ou "start" (et ainsi de suite) donner un ordre que le jeu va suivre. Et évidemment, quand 100 000 personnes tapent en même temps des ordres différents, ça donne du grand n'importe quoi. De façon plus terre à terre, ça donnait aussi une partie qui stagnait terriblement : en plus de ce mode anarchique, le streamer anonyme a aussi ajouté un mode plus démocratique, qui prend en compte la commande la plus populaire du moment, transformant du coup le stream en super-slow-speed-run participatif. Ah, Internet.



Découvrez

La bible du hardware n°19
disponible en Kiosque

5,90 €

CPU - GPU - Carte Mère - Mémoire - Disque Dur - SSD - Alimentation - Moniteur - Boîtier - Périphérique

HARDWARE

N°19 Janvier - Fév. 2014

CANARD PC

Tout savoir pour ne pas se faire avoir

COMPARATIF p. 46
Radeon R7/R9 vs GTX 700
20 GPU sur le gril

DOSSIER p. 52
CPU, GPU, stockage…
10 ans d'évolution
La fin d'une époque

ENQUÊTE p. 68
NDA
Comment le marketing contrôle la presse

COMMENT ÇA MARCHE ? p. 84
Xbox One PlayStation 4
Décortiquées et mises à nu

EN TEST p. 34
12 cœurs sinon rien !
Opteron Vs Xeon

4 TABLETTES POUR ENFANTS
CPC HW Kids

DOSSIER p. 36
Moniteurs enfin du neuf !
4K, 21:9, GSync, les dernières technologies à la loupe

INITIATION p. 76
Electronique
Partie 2
Quick 'n Dirty !

BEL : 6,40 €
M 06406 - 19 - F: 5,90 € - RD

ET AUSSI : HISTORIQUE : 30 ANS DE SOCKETS, ASUS TRANSFORMER T100, LOGITECH G620, NUC "HASWELL"...

Enfin une application iPad pour acheter un PC

La bible du hardware
sur iPad pour 4,49 €

// Testé sur Wii U

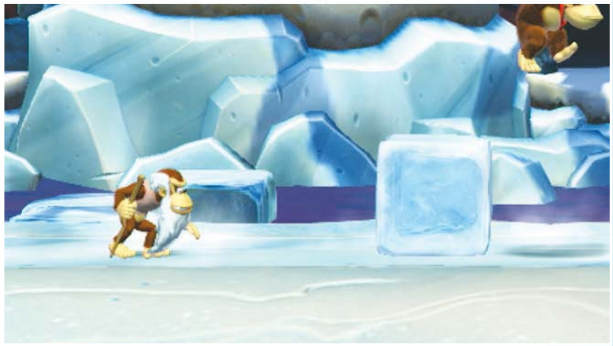
Donkey Kong Country : Tropical Freeze

J'aimerais profiter de cette introduction pour crier mon amour sans bornes à Retro Studios. Parce que mine de rien, ce développeur texan créé en 1998 est tout simplement devenu incontournable, comme l'était Rareware pour Nintendo dans les années 90. Avec la série des *Metroid Prime*, le développeur a prouvé sa capacité à réinventer des licences Nintendo sans toutefois leur faire perdre leur qualité. La fantastique saga des *Metroid Prime* a été leur porte d'entrée mais voilà qu'ils se retrouvent maintenant avec la plupart des grosses licences Nintendo sur les épaules. Ils se sont retrouvés à la tête du controversé *Donkey Kong Country Returns* et de *Mario Kart 7* et sont à présent l'un des meilleurs studios internes de Nintendo, au point que les fanboys souhaiteraient leur refiler le développement de toutes les licences historiques de la firme, de *Kirby* à *F-Zero*. Oui, bon, *F-Zero* c'est surtout moi qui demande mais soyez pas chiens, les gars.

Le singe descend du singe. Pour la petite histoire, la première version de *Donkey Kong Country Returns* (sortie en 2013 sur Wii) était un excellent jeu plombé par des choix de maniabilité minables forçant le joueur à secouer sa Wiimote comme un demeuré toutes les deux secondes pour accomplir des actions de base. L'erreur a attendu 2013 pour être réparée avec *Donkey Kong Country Returns 3D* sur 3DS. La maniabilité étant intégralement mapée sur les boutons, on pouvait enfin apprécier la qualité du jeu, son level-design fantastique d'inventivité et sa difficulté à s'arracher les rotules à l'arrache-clou, le bonheur quoi. Le titre s'en trouvait véritablement grandi et était un parfait hommage aux épisodes de la Super Nintendo. On pouvait lui reprocher une certaine lourdeur dans les contrôles mais après avoir dompté cette inertie particulière, c'était la fête aux bonnes idées de level design dans tous les sens, rappelant parfois les meilleurs *Mario* sortis dernièrement. Du coup, histoire de continuer sur leur lancée, les gars de Retro Studios sortent *Donkey Kong Country : Tropical Freeze* en essayant de reprendre la recette miracle de l'épisode 3DS et la transposer sur Wii U – sans Wiimote à secouer cette fois-ci.

GENRE : Singeries
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Nintendo / Retro Studios
PRIX : 50 €

Diddy Kong Racines. Si vous avez raté les anciens épisodes, on la refait en vitesse. *Donkey Kong Country*, depuis 1994, est un jeu de plateforme en 2D particulièrement difficile et bourré de saloperies à collectionner partout, de passages secrets dans tous les sens et de sadisme de la part des level designers qui se sont donnés à fond pour vous faire rager. Une série de jeux exigeants, ardus, mais jamais injustes ou mal dosés. Bref, *Tropical Freeze* entend bien perpétuer la tradition mais voudrait quand même ajouter des nouveautés, par exemple la possibilité de changer de binôme. Si les anciens épisodes vous imposaient un second personnage (Diddy Kong, Dixie Kong ou même l'infâme Kiddy Kong), *DKC : Tropical Freeze* vous laissera généralement le choix. Il est possible, comme dans l'épisode précédent, de s'accompagner de Diddy pour profiter de son jetpack permettant de planer mais on peut maintenant aussi s'adjoindre les services de Dixie Kong qui profite d'une petite poussée verticale en planant ou de Cranky Kong qui, comme ce bon vieil Oncle Picsou, peut rebondir sur sa canne. Malheureusement, impossible de rebondir sur des surfaces dangereuses, Cranky n'ayant pas



piqué au vieux richard l'invincibilité de son pogo stick. Ce système de personnages secondaires ajoute beaucoup au gameplay, certains membres de la famille Kong étant bien plus pratiques que d'autres selon les situations. Notons aussi la présence d'un super coup transformant tous les ennemis à l'écran en bonus, particulièrement utile pour les passages un peu trop chargés.

Plateforme Olympique. Comme son aîné, *DKC : Tropical Freeze* montre l'étendue de son génie quand on commence à s'intéresser à son level design. C'est bien simple : quasiment chaque niveau est fantastique. Les développeurs ont laissé libre cours à leur inventivité et les idées de chaque monde sont utilisées, mâchées, digérées et réinterprétées avec génie. Je crois même que c'est la première fois que, pour parler d'un jeu, j'ai employé la locution "level design festif". Car oui, certains des niveaux s'enchaînent tellement bien et sont si réussis que le level design en lui-même suffit à me filer la patate. Si l'on ajoute à cela des sorties alternatives à la *Super Mario World*, des stages en chariot minier encore plus réussis qu'avant (s'autorisant même à abandonner l'angle 2D pour permettre des changements de rails à l'occasion) et des niveaux en tonneau volant impeccables, c'est le bonheur. Chaque monde propose sa propre thématique et on passe d'une jungle mignonne comme tout à des pics enneigés sans oublier un coin de savane en plein incendie et tout frappe toujours juste. Même cette initiative saugrenue de proposer un monde entièrement dédié aux niveaux aquatiques s'en sort finalement avec les honneurs. Donkey se manie plutôt bien sous l'eau, les stages ne sont jamais frustrants et à part la présence inutile d'une jauge d'oxygène (vite remplie par les bulles d'air présentes tous les vingt mètres), ces niveaux aquatiques s'en sortent avec les honneurs. Plutôt pas mal quand on voit le nombre de développeurs ayant réussi à saloper leur jeu avec des bêtises du genre.

Kong of Pop. Il me reste peu de place mais sachez que les boss sont aussi fantastiques, toujours longs et terriblement difficiles, mais particulièrement bien pensés. Chacun d'eux possède en moyenne trois phases différentes et intelligentes, c'est un vrai bonheur. Mon petit cœur mou s'est mis à faire des bonds pendant un combat contre ce poisson-lune qui grossissait à mesure que le combat avançait, rappelant le fantastique cloporte de *Skyblazer* sur Super Nintendo. Visuellement, le titre est superbe et la finesse des graphismes permet de mettre en valeur la qualité de la direction artistique, des mimiques des héros au choix de la palette de couleurs, toujours choisie avec goût. Allez, histoire de gueuler un coup, il arrive parfois qu'on ne sache pas trop ce qui est dangereux ou pas dans le décor, mais c'est assez anecdotique. La musique, mélange de compositions originales et de reprises hallucinantes, sert toujours impeccablement le jeu et lui insuffle cette bonne humeur indispensable après la vingtième mort dans le même niveau. La durée de vie n'est pas non plus la force du jeu, même si les sorties alternatives et la collectionnite poussent à recommencer les six mondes pour les fouiller de fond en comble. Enfin, un dernier petit bravo aux équipes de traduction qui gardent intacte la tradition voulant que les noms de niveaux soient d'adorables allitérations. Joli boulot les gars.

Pipomantis

Notre Avis *Donkey Kong Country Returns : Tropical Freeze* est un jeu brillant. Il lui arrive de retomber dans la normalité mais la plupart du temps, il se place bien au-dessus de la concurrence. Joli, malin, bourré de chouettes moments devant lesquels on se contente de sourire bêtement, le jeu est indispensable si vous possédez déjà une Wii U mais n'en justifie pas non plus l'achat.

8

EA Sports UFC

ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : EA Canada (Canada)
GENRE : Meule
DATE DE SORTIE : Fin printemps 2014

On n'était pas trop censés prendre de photos lors de la présentation, du coup je vais vous le décrire. Brian Hayes, le directeur créatif de *EA Sports UFC*, a des trapèzes qui relient directement ses épaules à ses oreilles. Les manches de son t-shirt sont en situation de tension permanente parce que même aux États-Unis, ils n'en font pas d'assez larges pour lui. Vous l'avez compris, Brian Hayes appartient à la catégorie des sportifs. Et apparemment, au bureau, il n'est pas le seul. Quand l'équipe, la même qui avait fait *Fight Night*, a commencé à travailler sur la licence UFC, après la chute de THQ, tout le monde est allé prendre des cours de jiu jitsu brésilien, histoire de comprendre de l'intérieur l'une des composantes majeures du MMA : le travail au sol. Brian Hayes a dû arrêter après une séance douloureuse : un des animateurs de l'équipe lui avait placé cinq clés de bras en cinq minutes.

Coup de tête balayette. On imagine donc aisément de quoi ça cause à la machine à café le lundi matin chez l'équipe *EA Sports UFC* : de bagarre. On nous jure donc qu'on va enfin avoir le sentiment de ressentir la baston, que c'en est terminé des combats de figurines, que maintenant les corps de la centaine de types et de la demi-douzaine de nanas (l'UFC a introduit une catégorie bantamweight femmes en décembre 2012) qui composent le roster vont vraiment se déformer sous les coups et la pression de leurs adversaires, qu'ils vont devenir tout rouges quand ils auront chaud, et grimacer quand ils auront mal. La version alpha qui nous est montrée est, de ce point de vue-là, plutôt prometteuse. Les corps se tordent, les pectoraux rebondissent sous l'effet de la gravité conjuguée aux petits sauts qu'ils font pour s'échauffer. Seuls les arbitres donnent encore un peu l'impression de flotter au-dessus du sol par moment. Même s'il ne reste que trois mois avant la sortie du jeu, on nous assure que tout ceci sera encore plus joli, encore plus fluide, encore plus mieux. Pour l'instant, les champions que l'on nous montre en action (Jon Bones Jones contre Alexander Gustaffson, Johny Hendricks vs. Georges St-Pierre, Anthony Pettis et Benson Anderson) ressemblent trait pour trait aux originaux. Mais il faut bien avouer en regardant le trombinoscope, qu'il manque encore un truc. On les reconnaît sans problème, mais ils sont différents. On est en plein *unheimlich*, comme dirait Sébum. Certains ont le regard vide, prêts à aspirer votre âme… Bon OK, pour Chuck Liddell c'est d'origine.

> "Ce qui compte c'est la MEULE"

La crème des marrons. Ce qui est mis en avant, c'est la volonté omniprésente de photoréalisme et de vidéoréalisme. Show télévisé à grand spectacle, l'UFC est hyper ritualisé. Tous les incontournables sont repris dans le mode championnat, de l'arrivée des combattants à leur entrée dans l'Octagon (Jon Jones rentre à quatre pattes comme en vrai), en passant par Stitch, le médecin, qui vérifie que les combattants ont bien les ongles courts et ne sont pas huilés. Bruce Buffer annonce les combats, Joe Rogan, le commentateur vedette, est là, tous les deux ont enregistré certaines phrases spécialement pour le jeu. Mais on s'en fout, me direz-vous, ce qui compte c'est la MEULE. Pour le stand-up, le combat debout, je ne suis pas trop inquiète. Sur ce que j'ai vu de cette alpha, les coups sont plutôt variés et correspondent bien au style des combattants que l'on connaît. Les deux boutons du

La réunion du lundi matin de la team EA Sport UFC. (source Twitter @TheBrizzo)

Le MMA sans tracas ni blabla

Le MMA, pour Mixed Martial Arts, c'est bien ce à quoi vous pensez. Des types sanguinaires qui se tapent dessus comme des barbares, avec leurs pieds et leurs poings (non, pas de coups de tête autorisés), quand ils ne se roulent pas simplement par terre, dans une cage, sous les vivats d'une foule assoiffée d'os qui craquent. Sauf que c'est tout de même un peu plus compliqué que cela. En vingt ans, la boucherie quasiment dénuée de règles s'est transformée en un sport organisé et structuré. De l'occasion donnée à chaque spécialiste de prouver la supériorité de son art martial/sport de combat, le MMA est devenu une discipline à part entière, avec ses stratégies propres et ses figures imposées. Pendant ce temps, l'intérêt grandissant du public nord et sud-américain s'accompagnait d'un intérêt proportionnel des sponsors. Donc, vous l'avez compris, nous avons désormais affaire à une gigantesque machine à fric et il n'est que logique que le jeu vidéo s'intéresse à l'art de coller des patates à un type au sol. Le seul truc, c'est que du point de vue du développeur, c'est beaucoup plus compliqué à faire qu'un jeu de basket ou de skateboard. En sont témoins les deux précédentes tentatives : *EA Sports MMA* et *UFC Undisputed 3*.

haut tapent, les deux boutons du bas tatanent. La gâchette et l'autre machin permettent de parer et de faire des coups spéciaux, et voilà déjà de quoi s'amuser, tout en surveillant deux indicateurs : la jauge d'épuisement et le schéma du corps de votre combattant : là où ça devient trop rouge, on risque le KO technique ou le KO tout court.

Chéri, j'ai perdu les os ! Le plus délicat, c'est le grappling. Pour s'empoigner, se balancer au sol, se grimper dessus et lancer de flamboyantes soumissions, c'est plus compliqué. Les développeurs ont pris le parti d'utiliser le stick droit, ce qui fonctionne plutôt bien. On met un underhook (le bras sous l'aisselle de l'adversaire, ne riez pas, c'est un contrôle crucial), on fait un demi-tour vers le haut avec le stick, et hop on vient dans le dos, tout ceci est à la fois logique et faisable. C'est comme ça qu'on fait à peu près tout ce que l'on veut au sol, du dos à la position montée, en passant par la garde, la demi-garde, la nord-sud. Dans chacune de ces positions, il est possible de taper bien sûr, mais aussi de tenter une soumission (un étranglement, une compression musculaire ou une clé articulaire). Plutôt que de faire faire au joueur des combos de touches incroyables pour lancer des clés de bras à la volée et autres finish moves flamboyants, l'équipe a pris le parti de faire progresser le joueur dans les soumissions, étape par étape. Par exemple, un combattant en position montée (à cheval sur le torse de son adversaire) qui voudrait réaliser une kimura (clé d'épaule : *http://cpc.cx/953*) devra d'abord saisir le bras de son adversaire et le replier, puis décoller son dos du sol, et ensuite seulement lui démettre l'épaule. C'est au défenseur de tenter de sortir de la position, au moyen d'un genre de mini-jeu dans lequel il doit pousser quatre murs (un en haut, un en bas, un à gauche, un à droite) jusqu'à la sortie.

Prince de lutte. Dans les faits, il déplace son stick droit dans les quatre directions, l'attaquant (celui qui est en train d'appliquer la soumission) tâche de le contrer en déplaçant son stick dans la même direction, et a parfois, quand l'écran le lui dit, l'occasion de tapoter son stick gauche pour progresser dans la position. Après, les combattants forts en jiu jitsu auront un bonus dans le mini-jeu, alors que ceux qui ne se sont jamais roulés par terre de leur vie auront un malus. Enfin tout ça, c'est de l'équilibrage, nous dit Brian Hayes. Alors moi je suis un peu déçue, parce que ce que j'aime, c'est pouvoir prendre un type en triangle (un étranglement à base de jambes) pour pouvoir lui coller des petites patates dans le nez après. 'Fin je ne fais pas de MMA, mais si j'en faisais, ce serait mon finish move. Ça ou la clé de bras comme Ronda. Mais non, on ne peut pas. "*Certains combattants du jeu sont peut-être ceinture noire en jiu jitsu brésilien. Mais la plupart des joueurs non. Alors on n'a pas voulu rendre les choses trop complexes.*" Et puis, après un temps de pause, il reprend. "*De toute façon, ce n'est que le premier jeu d'une longue série. Petit à petit, on ira plus loin.*"

Maria Kalash

// Testé sur PlayStation 3

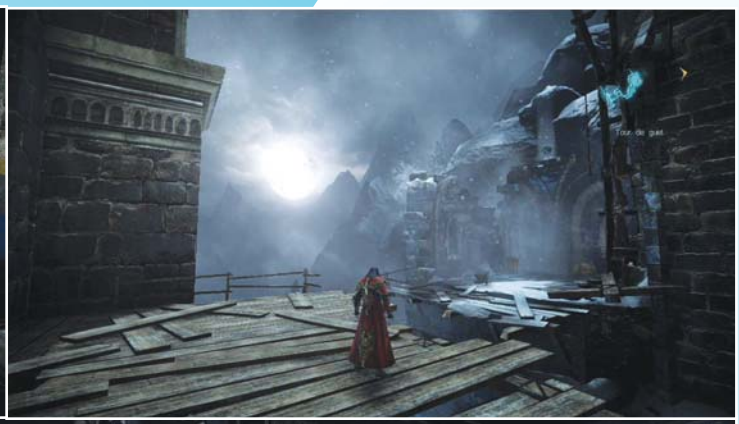
Castlevania
Lords of Shadow 2

On avait connu *Castlevania* en tant que platformers hardcore dans les années 80 et 90, puis sous la forme de jeux d'action/plateforme/exploration RPG sur PlayStation et consoles portables. On a ensuite retrouvé la série dans quelques beat-them-all pas franchement reluisants sur Nintendo 64 et PlayStation 2, avant que la série ne soit donnée aux espagnols de Mercury Steam en 2010 avec *Castlevania : Lords of Shadow*. À la surprise générale, le titre s'est avéré être un excellent beat-them-all, profond et agréable à jouer, sortant un peu la licence de son carcan en osant quelques blasphèmes bien trouvés comme un labyrinthe de Pan verdoyant et ensoleillé. Pour la suite, c'est toujours Mercury Steam qui s'y colle et c'est une suite directe du premier épisode.

Twilight Prince. Du coup, on se retrouve avec un Gabriel Belmont devenu Dracula, affaibli après les événements du premier épisode, reclus dans une cathédrale à une époque qui pourrait être la nôtre. Apprenant par son vieux copain Zobek que Satan compte débarquer sur terre pour foutre la merde, il est bien décidé à récupérer tous ses pouvoirs pour mettre une tannée au gros démon, quitte à devoir faire des allers-retours entre les époques. En l'occurrence, voilà la grande nouveauté de ce *Castlevania*, à savoir les séquences de jeu dans le monde moderne. Si les phases dans le "passé" restent assez fidèles au premier *Lords of Shadow* (nous y reviendrons), les phases modernes sont particulièrement déstabilisantes. Avant même de parler de level design, de feeling des combats ou des horribles séquences d'infiltration, prenons le temps de réaliser qu'il s'agit d'un jeu où l'on incarne Dracula, en costume classieux d'époque, se baladant dans des parkings et des canalisations d'égout. Tout ceci lui donne un petit côté *Onimusha 3* dont on se serait bien passé (mais si, souvenez-vous, ce jeu où Jean Reno et un samouraï faisaient régner la justice dans le Japon féodal et dans le Paris actuel). Mais le plus gros problème est que pour coller à l'univers moderne, Mercury Steam a choisi d'ajouter des séquences d'infiltration absolument imbitables où il faut échapper à la vigilance de gros bourrins à gatling et se faufiler dans leur dos (ou les posséder quelques secondes pour ouvrir la porte). Sans s'arrêter à l'idée qu'il est étonnant que Dracula soit infoutu de rosser des mecs en armure alors qu'il est censé exploser Satan une douzaine d'heures plus tard, ces séquences sont mal conçues, lentes, frustrantes et absolument inutiles dans un jeu où les cassures de rythme viennent généralement de petits moments de grâce où l'on mate un beau décor plutôt que par une session de cache-cache avec un Space Marine.

GENRE : Vampire contre-attaque
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Konami / Mercury Steam
PRIX : 50 €

Herr fouettard. Mais ne vous inquiétez pas, Dracula passe quand même une bonne partie de son temps à se mettre sur la gueule avec la plupart des engeances démoniaques du coin. Et, coup de bol, la baston est particulièrement réussie. On retrouve les classiques d'un système à la *God of War* avec les coups de fouet directs et ceux qui ratissent plus large, une esquive (qui permet de bousculer les ennemis) et tout le bazar habituel. Ça devient intéressant quand la plupart des coups supplémentaires doivent être achetés avec de l'expérience et qu'on en a une TONNE à disposition. Certains d'entre eux peuvent également être améliorés et chaque nouvelle attaque est généralement un petit bonheur. Et si vous utilisez suffisamment une attaque ou une compétence en particulier, vous augmenterez sa jauge de maîtrise. Une fois celle-ci à 100 %, il est alors possible d'augmenter la puissance globale du fouet. Dracula va aussi très vite récupérer l'épée du Néant et les poings du Chaos, permettant respectivement de récupérer de la vie en tapant et de casser des armures trop



résistantes. À noter que ces deux armes ont elles aussi un gigantesque arbre d'upgrades ainsi qu'une jauge de maîtrise. Ajoutons à ça les parades, la possibilité de changer d'arme à la volée pour varier ses combos et vous obtenez un système de combat particulièrement efficace. Le feeling des bastons est vraiment bon, même si on gueulera un peu contre les ennemis qui nous enchaînent parfois non-stop. À cause de développeurs un peu radins sur la durée d'invincibilité après s'être fait toucher, Dracula peut très vite se faire comboter sans pouvoir se relever. C'est agaçant mais ça ne dure jamais trop longtemps, juste assez pour qu'on soit sur ses gardes au prochain combat. En revanche, je note avec joie n'avoir jamais eu de soucis de caméra pendant les combats, ce qui est quand même le problème majeur de 80 % des beat-them-all. Et ça, c'est une excellente nouvelle.

Le Dracul entre deux chaises. Alors finalement, ce *Castlevania*, c'est des chouettes bastons et des scènes d'infiltration pourries ? Eh bien oui, mais pas que. On y trouve aussi, pêle-mêle, des passages de plateforme pompés à *Uncharted* (sans le génie de ce dernier), des QTE débiles, des moments où Dracula se transforme en rat (allez comprendre) pour se balader dans des conduits d'aération et des énigmes à deux balles pas forcément brillantes. Et bien évidemment, toutes ces petites gênes mises bout à bout cassent un peu le rythme. Tant qu'on se bastonne ou qu'on crapahute dans les alentours du château absorbant, tout va bien. Mais dès que le jeu tente autre chose, il se retrouve plombé par des baisses de rythme assez étonnantes, surtout pendant les premières heures où l'on est submergé par des didacticiels poussifs et mal implémentés. Et quand ce n'est pas le rythme, c'est le level design qui peut faire des siennes en prenant régulièrement le joueur par la main pour parfois le lâcher sans aucune indication dans des environnements trop grands pour lui. Heureusement, il reste le système de combat et de progression évoqué plus haut mais aussi des combats de boss généralement géniaux et assez longs contre des ennemis très bien pensés (mais vraiment, hein, là je donne l'impression de ne pas insister parce qu'il n'y a pas grand-chose de plus à dire mais les boss fights DÉFONCENT). Sans oublier, quand même, la fantastique ambiance du jeu.

Comme un beau diable. Il faut dire qu'avec leur nouveau moteur maison créé pour l'occasion, les gars de Mercury Steam font pas mal cracher la vieille garde. Malgré un aliasing un peu trop présent et quelques modélisations malheureuses, ce Castlevania est vraiment loin de se montrer vilain et se paye le luxe de ne jamais ramer. On n'atteint clairement pas les 60 fps, mais vu le niveau de détail de certains environnements, c'est déjà un miracle que le jeu continue à tourner. Mais c'est surtout au niveau de la direction artistique que l'équipe a lâché son potentiel. Si les séquences modernes sont hideuses, marquées par des ennemis nuls et des décors aussi chiants qu'un jour de pluie à Maubeuge, les passages "classiques" sont superbes. Décors fantastiques, personnages hauts en couleur semblant sortir d'une couverture d'album de black metal et éclairages impeccables, la partie graphique a de quoi surprendre. On en viendrait presque à se demander si Mercury Steam n'aurait pas dû, pour une fois, faire preuve de conservatisme, sans chercher à trop innover avec cette histoire de monde contemporain. Et je mesure pleinement à quel point ce que je dis est honteux, nous qui prenons généralement un plaisir malsain à tabasser les jeux qui n'apportent rien. Mais là, exceptionnellement, ça n'aurait peut-être pas fait de mal.

Pipomantis

Notre Avis Extrêmement plaisant pour ses phases de baston dans les ruines d'un château hanté, *Castlevania : Lords of Shadow 2* perd vite de sa superbe quand il nous force à jouer les Solid Snake ou à se battre contre des démons sur le toit d'un train en pleine marche. Le titre reste très agréable à jouer mais ne vous attendez pas à un coup de fouet aussi puissant que celui de l'épisode précédent.

7

// Testé sur PS Vita

TxK

J'ai toujours eu un faible pour Jeff Minter. Je ne sais pas si c'est son amour pour les lamas et le LSD, ses longs cheveux soyeux où son côté "Gabe Newell maigre qui n'a pas réussi", mais il m'inspire l'affection. Pas mal reconnu pour ses remakes de *Tempest* sortis en 1994 et 2000, je dois avouer que si je l'aime d'amour, c'est pour un autre titre, *Space Giraffe*, sorti en 2007 sur Xbox 360. Espèce de mélange entre *Tempest* et une prise massive de champignons hallucinogènes, *Space Giraffe* est un fantastique jeu d'arcade qui se mérite, demandant presque de savoir lire dans la matrice pour être compris. N'ayant rien sorti de bouleversant depuis, Jeff Minter revient sur Vita avec *TxK*.

Minter is Coming. *TxK*, donc, est un shoot ultra arcade reprenant une fois de plus la formule de *Tempest*. Vous dirigez un vaisseau ne pouvant se déplacer que latéralement sur une ligne. Du fond de l'écran débarquent vagues de monstres, bonus et autres projectiles. Si un adversaire esquive vos tirs et atteint votre ligne, il s'y baladera tranquillement et vous devrez absolument tout faire pour éviter son contact, sinon c'est la mort assurée. Mais comme dans tout bon shoot d'arcade qui se respecte, *TxK* a aussi son lot de bonus qui permettent de survivre un peu plus longtemps. Remontant eux aussi vers vous et étant assignés au hasard, ils permettent de sauter pour éliminer des adversaires qui seraient un peu trop proches, invoquer un drone pour vous aider ou encore augmenter la cadence de tir du vaisseau (par ailleurs assez faiblarde de base). Une fois un niveau terminé, on vous enlève tous vos bonus, on vous refile une smart bomb et on recommence tout dans le suivant ! Et, histoire de continuer à se prendre pour un jeu d'arcade des années 80, *TxK* est atrocement difficile. Par sa vitesse exponentielle, bien sûr, par les différentes variétés d'ennemis pouvant se mélanger sur la map mais, surtout, par son level design. Si votre vaisseau se balade sur une ligne, celle-ci n'est pas droite pour autant. Courbes, carrés, niveaux en forme de W, rien ne sera épargné au joueur vaillant et téméraire, ayant déjà fait l'effort d'approfondir l'excellent gameplay du jeu en passant outre le bordel qui lui sert de direction artistique.

GENRE : Tempest dans un verre d'eau
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Llamasoft
PRIX : 7 €

Surge Llama. Parce qu'on ne va pas se mentir, les premières minutes sur *TxK* font l'effet d'une injection massive d'acide de batterie dans l'iris. On ne comprend rien à ce qui se passe, les effets visuels cheap et abstraits se mélangent dans tous les sens, et on peine à discerner les ennemis des bonus si on n'est pas un habitué des productions Minter. Pour autant, une fois qu'on a cerné les mécaniques de jeu et que l'on commence à prendre ses habitudes, *TxK* devient diabolique. La musique technoïde et entêtante galvanise, les graphismes vectoriels aux couleurs néon commenceraient presque à avoir du sens et on se met à exploiter toutes les facettes du gameplay pour scorer comme un dégoûtant et espérer voir les 100 niveaux du jeu. Alors oui, c'est parfois (souvent ?) le bordel à l'écran mais l'exercice devient vite tellement hypnotique et jouissif qu'on ne fait plus vraiment gaffe. On joue alors presque par automatisme à ce jeu impeccablement rodé mais quand même très particulier, au gameplay pouvant être exploité pendant des heures comme il en excédera certains au bout de 15 minutes. J'ai extrêmement envie de vous conseiller *TxK* car même s'il y a des chances pour que vous soyez dérouté ou déçu, vous aurez joué à quelque chose de différent pendant quelques heures.

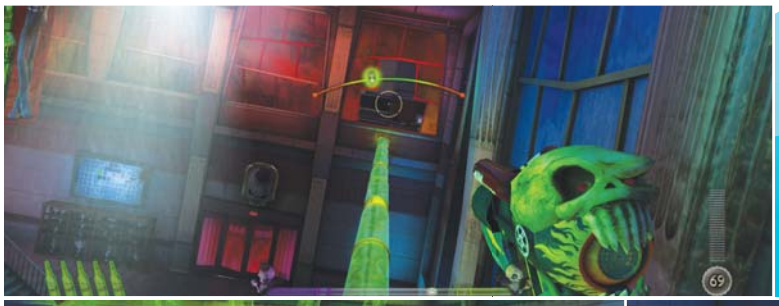
Pipomantis

Notre Avis Frénétique, hystérique et halluciné, *TxK* est clairement le meilleur jeu de Jeff Minter depuis *Space Giraffe*. Bien qu'il n'arrive pas à retrouver la finesse et la profondeur de son ancêtre, il trouve parfaitement sa place sur une console portable comme la Vita. Et puis 7 euros, c'est pas cher payé pour passer des vacances dans l'hypothalamus de Toto, notre maquettiste.

7

// Testé sur PlayStation 3

Zombeer



Il est peu courant, pour ne pas dire rarissime, qu'un jeu me donne envie de l'insulter dès le premier quart d'heure. Et quand je dis "l'insulter", je veux dire "l'attacher, le rouer de coups, tuer sa famille à la hache et la lui faire bouffer de force en hurlant à la lune". *Zombeer* c'est, à chaque pas de plus dans l'aventure, un maelström de sentiments négatifs qui vous étouffe un peu plus, jusqu'à l'épuisement. Ou la folie furieuse, c'est selon.

La fosse septique de Pandore. Sur le papier, *Zombeer* est un FPS comico-horrifique où le joueur décime du mort-vivant dans une parodie de teen-movie américain. Sur ma télévision, *Zombeer* est un effroyable naufrage, tentant de faire oublier ses graphismes de 2003 et son frame rate en phase terminale avec des blagues affligeantes dès les premières secondes du jeu. Votre première arme : un godemiché, que le héros prendra en essayant de faire une blague sur *Saints Row*. Oscillant constamment entre la vulgarité la plus infâme et les références aussi fines que mon oncle raciste après trois verres, le jeu est douloureux à suivre. Et quelque part, il y a quelque chose de fascinant dans chacune de ces vannes qui tombent à plat, comme un énorme accident de voiture au ralenti. Et s'il n'y avait que ça ! Dès le premier quart d'heure, j'avais déjà eu droit à des freezes, des bugs de collision, des éclairages ratés et carrément un bug bloquant me faisant quitter les limites du niveau et me forçant à recharger ma partie pour continuer. Bref, avec sa technique d'un autre âge, ses aberrations en pagaille et ses dialogues navrants de beauferie, le titre part vraiment mal.

Bière de reset. "*Mais*, me direz-vous, impétueux et pertinents, *peut-être que tous ces défauts sont rattrapés par un gameplay particulièrement inventif et novateur ?*" Allez, bien que j'apprécie votre candeur touchante, ça n'est pas le cas. Rien ne va dans ce truc. Le feeling des armes est absolument inexistant, les combats sont pourris, tout est terriblement mou et on ne prend aucun plaisir à évoluer dans cet univers. Pire encore, les développeurs de Padaone Games ont essayé d'innover avec une mécanique de gameplay. Au fur et à mesure du temps, le héros se zombifie. Si cela peut être pratique (les ennemis ne vous remarquent plus en zombie), ça mène aussi très vite vers la mort. Le remède ? La bière bien sûr ! Il faut donc picoler pour faire remontrer sa jauge mais pas trop non plus, sinon c'est la cuite et, ultimement, la mort (sûrement d'une cirrhose). Sauf que, comme rien n'est correctement dosé dans cet ersatz de FPS, la jauge descend tellement vite qu'il faut boire une bière toutes les trois minutes. Et le level design étant bien évidemment pourrave, on se perd régulièrement, jusqu'à mourir de zombification. Vous l'avez compris, *Zombeer* est une purge, un accident industriel, le genre de production qui devrait être interdite à la vente pendant que leurs créateurs sont jugés pour crime contre l'humanité. Je crois que j'ai compris (trop tard) qu'il me fallait arrêter de jouer quand, après avoir été tué parce qu'un zombie avait rendu mon héros trop saoul en dansant, une séquence de snipe minable m'a dit "*Gagne du temps pour la bonnasse*". Lamentable.

Pipomantis

GENRE : FPS
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Warning Games / Padaone Games
PRIX : 15 €

Notre Avis *Zombeer* ne devrait pas exister. Pas satisfait d'être mou, injouable et codé avec les pieds, le titre se paye le luxe d'avoir un humour vulgos et d'essayer de toucher du doigt le reste de la production à travers des clins d'œil affligeants. Je me suis senti personnellement insulté par le titre de Padaone Games et ce, de manière régulière et oppressante. Ce jeu ne vous aime pas, ne lui offrez même pas un regard.

0

// Testé sur Xbox 360

Fable Anniversary

Quand j'entreprends d'écrire ces lignes, nous sommes le vendredi 14 février 2014, soit très exactement neuf ans et cinq mois après le 14 septembre 2004, date à laquelle était sorti le premier *Fable*. Pourtant, *Fable Anniversary* célèbre les dix ans du jeu. Je n'ai même pas encore commencé à parler du remake, et pourtant il y a déjà là quelque chose qui coince.

Les promesses de Londres. *Fable*, c'était le premier jeu de Peter Molyneux pour Microsoft, tout un symbole à l'époque. Un jeu de rôles dans Albion, une Angleterre médiévale fantasmée, avec beaucoup d'humour *so british* et toutes les promesses dont était capable Molyneux. *Fable* vous mettait dans la peau d'un garçonnet tout juste orphelin (sa famille ayant été massacrée sous ses malheureux petits yeux). Sauvé par un magicien, le garçon est entraîné à la Guilde des Héros pour… bon, devenir un héros. Au détour de nombreux combats et d'innombrables quêtes, le héros anonyme devenait le plus Héros de tous les Héros ou le plus Vilain de tous les Vilains, et son alignement s'affichait directement sur son corps, le transformant petit à petit en monstre s'il était méchant. En 2004, *Fable* était novateur. Certes, il ne remplissait qu'une partie des promesses de Peter Molyneux (un classique pour les jeux Lionhead), mais son ambiance, son humour et son ambition en faisaient un jeu bien à part dans la grande caste des RPG-action. Action, car, après tout, l'essentiel de l'aventure consistait à dérouiller des ennemis, avec un système de combat plus proche d'un beat-them-all que d'un jeu de rôles classique.

GENRE : Argent facile
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Microsoft / Lionhead Studios
PRIX : 40 €

Le poulet-frites-gate
Quand Microsoft nous a fait parvenir *Fable Anniversary* à la rédac, le jeu, dans son plus bel emballage de PVC vert, n'était pas seul : l'agence de communication de MS l'avait accompagné d'un poulet rôti servi avec des frites. Pour les fans de la série, c'est une référence facile à trouver : tous les *Fable* ont une fascination assez surprenante pour les poulets. Étant absent ce jour-là, le brave Pipomantis s'est dévoué pour dévorer la bête et me laver de tout soupçon. Merci Pipo.

On trouvait bien entendu quelques défauts (notamment des niveaux très petits et linéaires), mais ceux-ci étaient bien vite oubliés devant le charme général de *Fable*.

Le même que le premier, en moins fluide. *Fable Anniversary*, c'est le premier jeu de Lionhead sans Peter Molyneux, tout un symbole aujourd'hui. Pour ce remake HD célébrant les dix ans (bon, neuf ans et cinq mois) du jeu, Lionhead n'a pas exactement fait très fort : le studio semble s'être contenté de reprendre le jeu d'origine, de coller l'Unreal Engine 3 par-dessus, d'augmenter un peu le nombre global de polygones, et voilà. Je caricature, mais c'est l'impression que ça donne : tous les petits et gros bugs d'origine de *Fable* sont encore présents, qu'il s'agisse des glitchs dans les combats ou dans certains niveaux ou carrément des plantages de console (un classique dans la série ; *Fable II* m'avait coûté une Xbox 360, *Fable Anniversary* s'est contenté de freezer la console quatre fois). C'est pénible, gênant et assez incompréhensible. De même, la caméra est toujours aussi peu pratique pour les combats dans des endroits confinés et le système de verrouillage de cible semble encore moins fiable qu'il y a dix ans. Le pire, c'est que le passage à l'Unreal Engine 3 ne se justifie pas vraiment par une augmentation des performances, ni par un jeu beaucoup plus joli.

J'ai de gros doigts, et alors ? Ça vous dérange ?

Sur la console de la rédac' comme chez moi, le framerate de *Fable Anniversary* allait du pitoyable au catastrophique, le transformant souvent en slide-show pas digne du tout d'un titre de 2014. Le principal problème de ce côté ne vient d'ailleurs pas de la technique mais de la direction artistique : les personnages aux membres démesurés se justifiaient il y a dix ans, ils permettaient de donner un peu de personnalité à des formes peu polygonées sur les vieilles consoles d'antan. Aujourd'hui, garder les mêmes personnages en leur ajoutant des polygones donne simplement l'impression de voir des héros difformes.

Neuf ans et cinq mois. Tout n'est évidemment pas négatif dans *Fable Anniversary* : le jeu d'origine est toujours là-dedans et même s'il a vieilli, il reste sympathique. Cette nouvelle édition est aussi la première occasion pour les joueurs consoles d'essayer *The Lost Chapters*, la suite de l'histoire de *Fable*, qui était jusqu'à présent réservée aux joueurs PC. Mais Lionhead n'est pas non plus resté inactif depuis dix ans, et c'est aussi le problème de *Fable Anniversary*. Certes, les dernières productions de la franchise (qu'il s'agisse de *Fable : The Journey*, de l'infâme *Fable Heroes* ou du raté *Fable III*) sont passées complètement à côté, mais il y a aussi eu en 2008 l'excellent *Fable II*, qui était déjà à l'époque pratiquement un remake de *Fable*. Plus grand, plus beau, plus complet, plus ouvert, mieux fait, parfois encore plus bugué mais surtout plus épique, *Fable II* était en tous points un meilleur jeu que son prédécesseur. Molyneux s'était surpassé du côté des promesses et le résultat, même s'il comportait comme d'habitude sa dose de mensonges, se plaçait bien au-dessus de la moyenne. La situation n'est pas à l'avantage de *Fable Anniversary* : sur Xbox 360, le jeu est actuellement le plus cher de la saga et deux fois plus cher que *Fable II*. *Anniversary* est même quatre fois plus cher que *Fable : The Lost Chapters* sur PC, alors qu'il n'est que marginalement plus joli. Difficile du coup de recommander *Fable Anniversary* : c'est bugué et vieillot, et pour ceux qui veulent découvrir l'univers débilou du jeu de rôles à la Molyneux, il y a mieux pour moins cher. Il est plus probable que *Fable Anniversary* ne vise finalement que quelques nostalgiques sans PC, sans autre moyen de refaire un vieux classique. En plus, ceux-là bénéficieront d'achievements à remplir et d'une interface améliorée, même si toujours perfectible : c'est, après tout, là aussi un classique de la série.

Netsabes

Fable Legends

Annoncé il y a quelques mois, *Fable Legends* est le prochain gros jeu de la série, mais il devrait être très différent des précédents. Bon, on reste dans du jeu de rôles-action dans un univers vaguement médiéval fantastique, je vous rassure. John Needham, le nouveau patron de Lionhead (et ancien de Cryptic et Gazillion, donc un habitué des MMO), voit *Fable Legends* comme une plateforme en ligne évolutive, où viendront se greffer d'autres petits projets reliés à *Fable*. Needham, lui, prévoit une durée de vie de cinq à dix ans et veut que Lionhead en fasse plus un service qu'un jeu. Sortie prévue en 2015 d'après Lionhead, en 2017 d'après la police.

Notre Avis Trop cher, trop bugué, trop avare de nouveautés et d'améliorations, *Fable Anniversary* n'est pas tout à fait un remake qui vaut le coup. Si vous voulez vraiment fêter les dix ans (neuf ans et cinq mois) de *Fable* sur console, faites-vous plaisir et relancez plutôt *Fable II*.

5

// Testé sur Ouya

Chess 2 : The Sequel

Genre : Remake inutile
Développeur : Ludeme Games
Prix : Free-to-play

Il y a eu un reboot de *Karate Kid*, des suites à *Matrix*, un remake de *RoboCop*, trois nouveaux *Star Wars* (et *a priori* quelques dizaines d'autres à venir), un quatrième *Indiana Jones*, *Blues Brothers 2000* et *Speed 2*… L'univers ne manque pas de suites et de remakes inutiles. Ça ne rend pas vraiment l'existence de *Chess 2 : The Sequel* indispensable, mais au moins ça l'explique un peu. *Chess 2*, c'est donc la suite des échecs : on garde l'échiquier et la plupart des pions, mais on change toutes les règles. Les pions restants conservent leurs mouvements particuliers, tandis que les nouveaux (le tigre, le fantôme, l'éléphant...) introduisent de toutes nouvelles façons de se déplacer, et le but a changé : il suffit maintenant de réussir à amener son roi dans l'autre moitié du tableau. Histoire de corser la difficulté, il y a aussi des duels à chaque fois qu'un pion en capture un autre : chaque joueur mise avec des billes (remportées à chaque capture), et si le défenseur gagne il peut emporter l'attaquant avec lui. L'idée n'est pas mauvaise en soi, mais (au-delà de son titre ridicule) *Chess 2 : The Sequel* manque évidemment de joueurs en ligne et souffre d'une réalisation d'un autre temps.

Netsabes

Notre Avis C'était un pari osé, mais le retour des échecs n'est pas une réussite. Au fait, n'achetez pas de Ouya. Même pour rire. Bon, si vous en avez déjà une, achetez plutôt *Towerfall*, *Hidden in Plain Sight*, *Fotonica*, *Canabalt* ou *Mrs Dad and Körv*.

5

// Testé sur Ouya

Soul Fjord

Genre : Pétard mouillé
Développeur : Airtight Games
Prix : Free-to-Play

Après *Quantum Conundrum*, sorti dans le désintérêt le plus total, Kim Swift, co-créatrice de *Portal*, continue de faire des jeux de plus en plus confidentiels avec son équipe d'Airtight Games (plus connus pour Dark Void). Soul Fjord est, accrochez-vous, un rogue-like rythmique avec un Viking au pays du funk, le tout sur Ouya. On dirait une mauvaise blague de fin de soirée, mais je vous assure, c'est tout à fait réel. Dans la peau de Magnus, Viking décédé et refusé au Valhalla, vous devez occire toutes sortes d'ennemis dans des niveaux vaguement (très vaguement) labyrinthiques. Appuyez sur les boutons d'attaque en rythme et vous pourrez lancer des combos (il faudra alors suivre un nouveau rythme). Le système de combat est finalement plutôt bien pensé et intéressant (même si très confus dès que vous êtes entouré par plusieurs adversaires), mais le jeu lui-même manque singulièrement de rythme. Magnus erre dans de petites zones vides, recelant rarement plus d'une poignée d'ennemis. Rapidement, l'ennui s'installe ; au lieu de porter le gameplay, au lieu de mettre de la bonne humeur dans les cœurs, le funk irrite. Ajoutez à tout ça une direction artistique façon vieux graphismes Flash moches et des animations très limitées et… bon, vous l'aviez de toute façon déjà compris, *Soul Fjord* n'est pas du tout un bon jeu.

N.

Notre Avis Le saviez-vous ? Le pad Ouya fonctionne à piles, mais ça n'a aucune importance : la seule fois où vous le toucherez sera pour l'ôter de la boîte et le rendre à son habitat naturel, la poubelle. Préférez un hub USB et des pads Xbox 360 filaires. Mais pas pour jouer à *Soul Fjord* hein : ne jouez pas à *Soul Fjord*.

4

CANARD JEUX VIDEO

Avec Windows 8, votre Canard enfin dans votre PC !

Windows

Compatible Surface et tablette Windows 8.

Découvrez Canard Jeux Vidéo,
la version numérique mensuelle de Canard PC
Un vrai magazine multi-plateforme avec
toute l'actualité PC, consoles et mobiles.

130 pages pour seulement 2.69 €

Offre découverte : le n°1 offert dans l'appli

ÉGALEMENT DISPONIBLE DANS LES APPS "CANARD PC MENSUEL" SUR IPAD

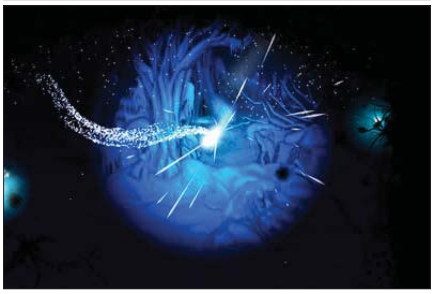
Windows Store

Disponible sur App Store

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

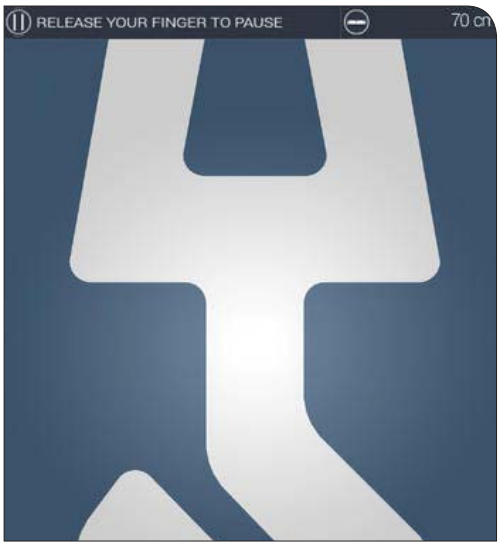
Primal Flame

iOS, 3 €, par Irrelevant Fish



Craquer une allumette avec le doigt : voilà la bonne sensation que procure *Primal Flame* dès ses premières secondes. Le reste du jeu est bien moins trépidant que cette simple action : il faut simplement maintenir allumée la flamme en évitant les obstacles qui lui tombent dessus (gouttes d'eau, feuilles…), en coupant les vilaines plantes carnivores à la racine et en ramassant des étincelles. En bref, on passe son temps à gigoter tout en s'efforçant de ne pas se masquer la vue avec son propre doigt. Le plaisir passe rapidement, d'autant qu'il y a finalement plus d'intérêt à mourir (pour rallumer une allumette en frottant l'écran) qu'à continuer. Au moins, ça c'est réussi.

5



On the Line

iOS, 1 €, par Kevin Choteau

Le principe d'*On the Line* est tout simple : mettez votre doigt sur la bande blanche à l'écran et faites tout votre possible pour qu'il y reste. Le décor avance petit à petit, puis de plus en plus rapidement ; la bande blanche elle-même se contorsionne dans tous les sens afin de rendre la tâche un peu plus ardue. *On the Line* n'est malheureusement pas vraiment un exercice de skill, mais plutôt d'attention : le début de chaque partie est lent et long, il faut souvent attendre plusieurs minutes avant d'arriver à des séquences plus difficiles… et encore, pas toujours. Les pièges étant aléatoires, il est possible d'avoir une promenade de santé tout du long comme de connaître des horreurs quasiment dès le début.

6

Another Case Solved

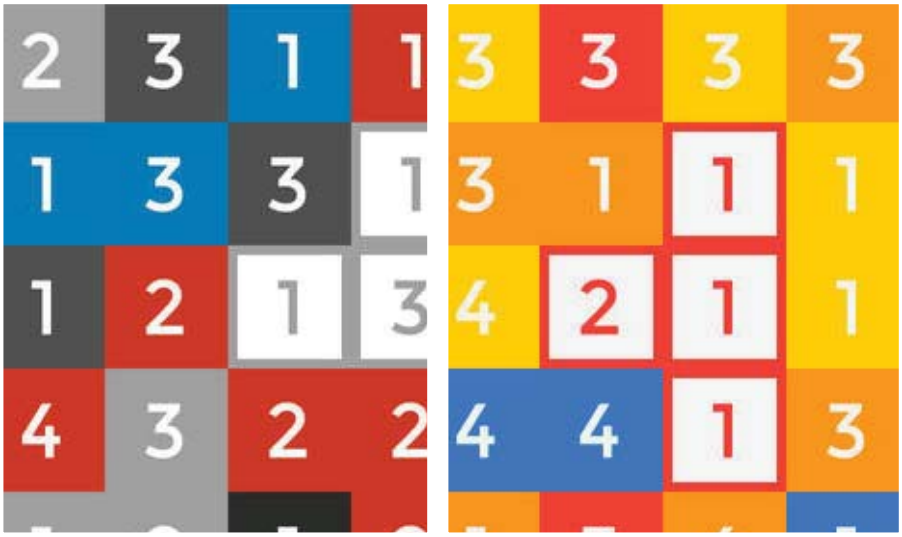
iOS, Free-to-Play, par Ars Thanea

Ça alors ! Un match-3 où il faut associer des sucreries entre elles ? Diable, où donc ai-je déjà vu pareille entreprise ? Ah, mais bien sûr, dans *Candy Crush Saga*, pardi ! Pourtant, *Another Case Solved* tente fort de masquer ses similarités avec le jeu de King : ici, chaque niveau est entouré d'un vague scénario qui vous fournit une excuse pour partir à la recherche de donuts et autres bonbons. Cela dit, il n'y a pas que des sucreries à ramasser, mais toutes les idées des designers semblent d'ailleurs être parties là-dedans : contrairement à *Candy Crush Saga*, qui essayait au moins des variations de niveaux, *Another Case Solved* est un match-3 très classique, sans grand intérêt et son scénario ne fait finalement que ralentir les parties. Et en match-3 classique, *Another Case* Solved n'arrive même pas à la cheville de *Scurvy Scallywags*, l'excellent titre de Ron Gilbert sorti l'an dernier.

6

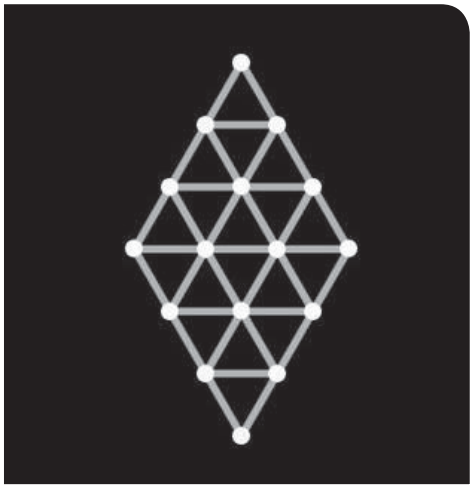
5BY5

iOS, Free-to-Play, par Isotope244



Dur dur de sortir un puzzle game numérique après *Threes*. Dans *5BY5*, une grille de cinq cases sur cinq est remplie de chiffres allant de 1 à 4, chacun d'une couleur différente. En faisant glisser colonnes ou rangées, vous devez associer des chiffres de couleur identique pour un total de 5. Ça peut sembler assez soporifique, mais ne vous en faites pas, c'est parfaitement normal : *5BY5* est loin d'être un succès. Le jeu demande simplement de réussir à faire le plus grand nombre de sommes en un minimum de mouvements (50 au total), mais n'arrive pas vraiment à vous motiver dans ce sens. *Threes*, lui, donnait une personnalité à ses chiffres et demandait de gérer son espace, à la manière d'un *Triple Town*. Ici, rien de tout ça : on se contente d'additionner de la manière la plus impersonnelle possible.

5



Perloo

iOS, 1 €, par Perceptor

Créé par une agence de design, *Perloo* est un mini-jeu minimaliste qui pourrait aussi bien avoir été un projet de fin d'étude un brin prétentieux. Le jeu se découpe en huit niveaux, chacun constitué de formes géométriques simples : à vous de deviner ce qu'il faut faire à chaque fois… Un point en réalité bien moins compliqué qu'il n'y paraît. *Perloo* a en effet tendance à se croire bien malin, alors qu'il ne s'agit finalement que d'une compilation de micro-jeux basiques. Qui plus est, il ne propose pas de sauvegarde et se montre régulièrement irritant. Cela dit, à moins d'avoir une passion pour la géométrie simpliste ou pour les jeux vraiment basiques, rien ne justifie vraiment de passer du temps sur *Perloo*.

5

Disco Zoo

iOS, Free-to-Play, par Milkbag et NimbleBit

Comme tous les titres NimbleBit (*Tiny Planes*, *Tiny Trains*…), *Disco Zoo* est moins un jeu qu'une usine à achats in-app. Responsable de zoo, vous devez ici trouver de nouveaux animaux via un mini-jeu façon démineur et… non, c'est tout. Obtenir d'autres espèces permet (en attendant que se remplisse un compteur) d'obtenir de l'argent pour acheter une nouvelle expédition et ainsi obtenir de nouveaux animaux. Vous n'avez plus d'argent ? Vous pouvez en acheter. C'est à peu près tout et c'est donc aussi intéressant que les productions King ou Zynga, à la différence que, comme à chaque fois, NimbleBit masque ses intentions derrière une jolie façade en pixel art, des animations mignonnes et un discours indé'. Beurk.

1

Mad Skillls Motocross 2

iOS, Free-to-Play, par Turborilla

Bien sûr, j'aimerais pouvoir vous dire que les plateformes tactiles ont enfin un clone de *Trials HD/Evolution* aussi bon que les originaux. Bien entendu, je préférerais même que RedLynx y mette un peu du sien et sorte un vrai *Trials* sur iOS, au lieu du *Trials Frontier* qu'ils préparent et qui semble au mieux médiocre. Hélas, pour l'instant, il faut se contenter de *Mad Skills Motocross 2* : des motos vues de côté, avec un pilote pouvant être incliné vers l'avant ou l'arrière. Les bases sont là… et c'est à peu près tout. Comme la plupart des jeux iOS du genre (y compris *Trials Frontier*, donc), *Mad Skills Motocross 2* se contente de proposer des circuits assez faciles et terriblement plats, bien loin des courses d'obstacles et des pièges vicieux des jeux de RedLynx. Ça n'est pas mauvais, c'est simplement fade.

5

God of Light

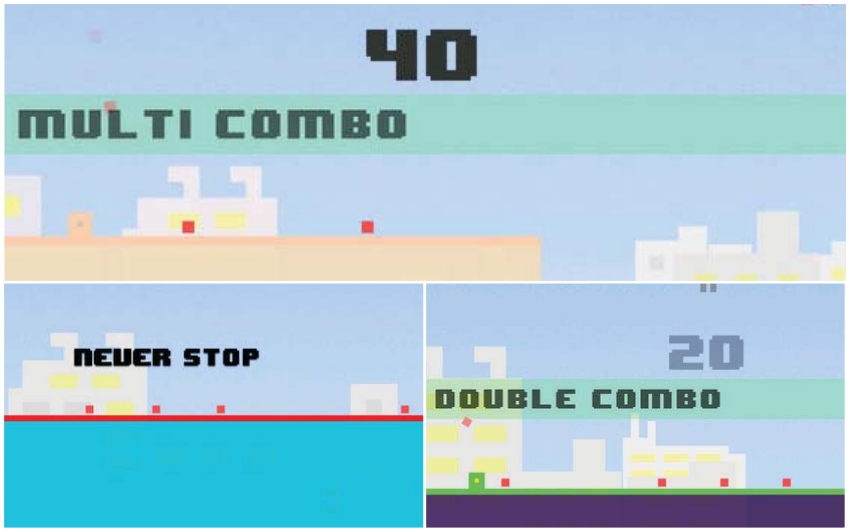
iOS, 2 €, par Playmous

La première surprise de *God of Light*, c'est que sa bande-son a été composée par Unkle, l'un des piliers de la scène électro britannique. La seconde surprise, c'est que cette BO est courte, ultra classique et ressemble à n'importe quelle musique new age d'ambiance. Pour le reste, *God of Light* est un petit jeu de réflexion assez classique et pas particulièrement ambitieux, ni sur ses énigmes, ni visuellement. Ce qui ne veut pas dire qu'il est raté, bien au contraire : tout le jeu se base sur des jeux de miroir, qu'il s'agit de réorienter ou déplacer pour diriger un rayon de lumière. Simple et efficace. Dommage en revanche que le jeu, déjà payant, mette l'autre partie de ses puzzles derrière un achat in-app. La somme ne s'annonce pas monstrueuse, mais le geste est inélégant.

6

Unstoppable Square

iOS, Free-to-Play, par Thomas Roger

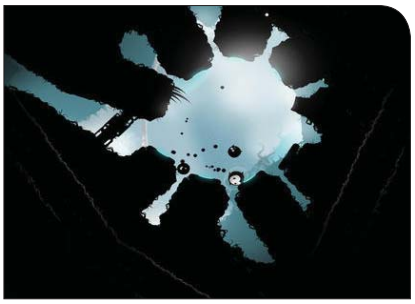


De loin, *Unstoppable Square* ressemble à un runner très classique, une sorte de *Canabalt* encore plus minimaliste où vous devez empêcher un petit cube courant à toute vitesse de se manger un mur ou un trou. Mais *Unstoppable Square* va un peu plus loin : pour marquer des points, votre cube doit être de la couleur du sol, ce qui demande généralement de changer de teinte en plein saut (en appuyant à droite de l'écran). C'est basique, mais le principe rend le jeu encore plus stressant qu'un runner normal. À côté des runners actuels qui tentent le plus souvent de retenir le joueur en lui promettant de débloquer une tonne de bonus pour son personnage, *Unstoppable Square* se contente du minimum. Pas besoin d'en faire toujours des tonnes pour créer un bon petit jeu accrocheur et *Unstoppable Square* en est la preuve.

7

Vertigoo

iOS, Free-to-Play, par SinSquid



Il y a de pires idées que de piquer la direction artistique de *Limbo* et de *Badland* : avoir des décors aussi sombres offre aussi un bon rendu et donne tout de suite un cachet au jeu, une patte qui donne envie de s'y essayer. Et puis après, il y a le gameplay. *Vertigoo* est un jeu de plateforme composé de micro-niveaux, eux-mêmes remplis de scies circulaires et autres pièges (on reste dans la thématique *Limbo*/*Badland*). Vous dirigez une petite boule qui doit atteindre la sortie, et à l'instar de *Badland*, elle peut se démultiplier et ainsi espérer survivre. Mais contrairement à *Limbo* et *Badland*, *Vertigoo* se joue très mal : tout se gère à l'accéléromètre et pour un jeu de plateforme exigeant des réactions rapides et des déplacements précis, c'est plus ou moins l'équivalent d'un suicide. Allez comprendre ce qui a pu passer par la tête des développeurs.

4

Pyro Jump

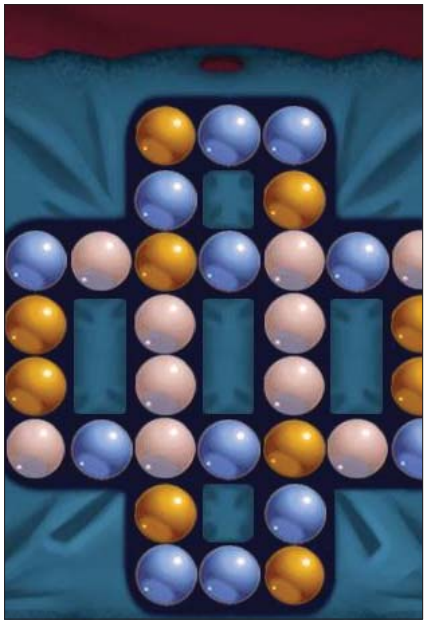
iOS, 3 €, par Pinpin Team

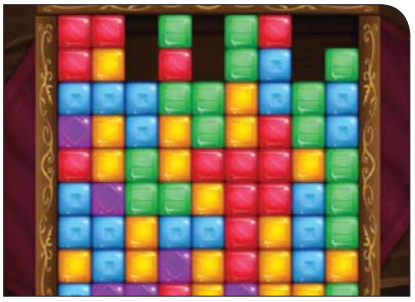
Petit jeu de plateforme relativement original, *Pyro Jump* vous met dans la peau d'une flamèche amoureuse d'une princesse de papier : à chaque niveau, vous devez l'atteindre et, c'est malheureux, l'enflammer. *Pyro Jump* résout le problème des déplacements sur tactile en limitant vos contrôles à un simple saut : vous tombez sur des tonneaux roulants ; à vous de profiter de leur rotation pour choisir le bon angle, sauter dans la bonne direction jusqu'au suivant, et ainsi de suite. Les niveaux regorgent malgré tout de surprises et l'ambiance générale le rend assez réjouissant. *Pyro Jump* ne réinvente pas l'eau chaude, mais son principe suffit amplement à le rendre agréable à jouer. C'est déjà pas mal.

7

The Voyage

iOS, 1 €, par Mojo Bones





The Voyage est une collection de 100 puzzles variés, allant du labyrinthe qu'il faut terminer à la déduction rapide, en passant par le jeu d'adresse, de mémoire… Les épreuves sont dans l'ensemble très réussies, allant du très facile au quasi impossible. Le tout se voit enrobé d'une histoire de pirates pas bien intéressante, mais les animations façon dessin animé rappelleront l'époque de *Monkey Island 3* aux vétérans. *The Voyage* s'adresse d'ailleurs clairement à un public bien précis, ceux qui préfèrent jouer au *Solitaire* sur iOS dans le métro qu'à des jeux plus récents, ceux qui veulent se vider la tête sur du classique qu'ils connaissent par cœur. Et dans ce registre-là, sans ambitions particulières, *The Voyage* remplit parfaitement son rôle.

8

Threes

iOS, 3 €, par Asher Vollmer et Greg Wohlwend

Un plus deux font trois. Trois et trois font six. Six et six font douze. Douze et douze font vingt-quatre. Vingt-quatre et vingt-quatre font quarante-huit. Quarante-huit et quarante-huit font quatre-vingt-seize. Quatre-vingt-seize et quatre-vingt-seize font cent quatre-vingt-douze. Bon c'est bon, vous l'avez ? Dans *Threes*, vous additionnez des uns, des deux et des multiples de trois, le tout sur une grille de 4 cases de côté, où chaque chiffre occupe une case. Un peu comme dans *Triple Town*, tout est en fait affaire de placement : en swipant d'un côté ou de l'autre (ou de bas en haut), vous pouvez déplacer des rangées ou colonnes une case à la fois, si bien sûr il reste un espace libre. En swipant, vous additionnez (avec des bruitages fantastiques) aussi les chiffres égaux qui se trouvent côte à côte… mais vous faites aussi apparaître un nouveau chiffre à chaque fois. *Threes* n'a l'air de rien mais ne vous y fiez pas : sans pitié, il va vous bouffer vos prochaines semaines.

9

Eliss Infinity

iOS, 3 €, par Steph Thirion

Sorti il y a cinq ans, quelques mois après l'ouverture de l'App Store, Eliss était l'un des premiers jeux conçus pour iOS, avec un gameplay complètement adapté au tactile. C'était, aussi, l'un des premiers très bons jeux de la plateforme. *Eliss Infinity*, c'est la version refondue d'*Eliss* : le même concept, mais adapté à l'iPad, avec évidemment beaucoup plus de contenu. Le principe n'a pas changé : il faut simplement déplacer, scinder ou fusionner des cercles à toute vitesse en évitant qu'ils ne se touchent. C'est un jeu de gestion d'espace et de rapidité, sans rien de superflu. Ça paraît basique, mais en jouant, *Eliss Infinity* procure un sentiment d'urgence : les cercles apparaissent partout, tout le temps, et vous êtes déjà en retard. Pour ceux qui ne connaissaient pas le jeu, c'est le bon moment pour le découvrir.

8

Dungeon Keeper

iOS et Android, Free-to-Play, par Electronic Arts

Il y a quelque chose d'admirable dans la nouvelle version de *Dungeon Keeper* sur mobile. Dans l'original, on jouait le grand méchant, celui qui construisait un labyrinthe rempli de pièges retords conçus pour piéger et maltraiter de multiples (et souvent cruelles) façons les gentils chevaliers. Dans la version 2014, c'est EA qui remplit ce rôle : ils ont construit un jeu sur le papier attirant (c'est *Dungeon Keeper* !) mais rempli de pièges retors conçus pour piéger et faire cracher du pognon de multiples (et souvent absurdes) façons aux gentils joueurs. *DK2014* n'a plus grand rapport avec le jeu de Bullfrog : c'est maintenant un mauvais clone de *Clash of Clans* rempli de chronomètres et d'achats in-app dans tous les coins. Vous avez commencé à creuser un couloir ? Attendez 24 heures pour le prochain tronçon ou payez maintenant ! Là encore, belle mise en abyme d'EA, qui a effectivement payé des développeurs pour qu'ils creusent son propre trou.

0

La malédiction du retard

Pas mal en retard, *Broken Sword 5 : The Serpent's Curse - Episode 1* (autrement dit la première partie du nouveau *Chevaliers de Baphomet*) vient d'arriver sur l'App Store, où il coûte 5 euros (une misère par rapport à la version PC vendue 23 euros, avec l'épisode 2 cependant). Pendant ce temps, sur PC, où le premier épisode est disponible depuis deux mois, on attend toujours la suite, qui devait sortir en janvier…

Puzzles & Biftons

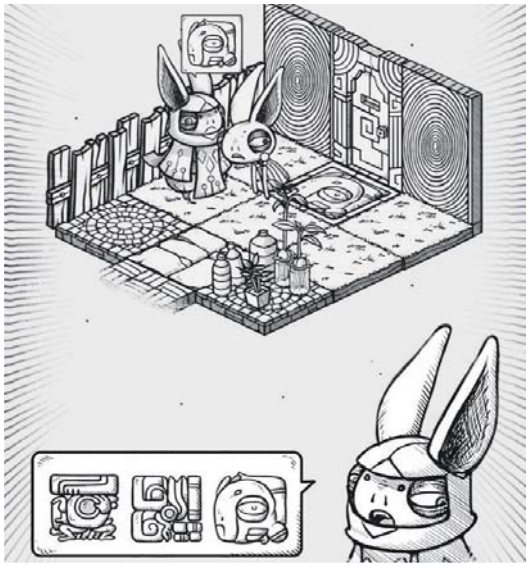
Sorti de nulle part il y a un an, *Puzzle & Dragons* a tranquillement boulotté tout le monde sur l'App Store et Google Play : en 2013, le jeu a réalisé plus d'1,4 milliard de dollars de chiffre d'affaires, et réalisait en janvier plus de 4 millions de dollars de CA par jour. Du coup, en 2013, GungHo Online a réalisé un bénéfice de 520 millions de dollars. Je vous laisse, je viens d'avoir une super idée de jeu, je vais l'appeler *Casse-têtes & Sphinx*.

Activision pas très mobile

Jamais trop présent sur mobile, Activision avait pourtant ouvert il y a quelques années un studio dédié en Grande-Bretagne, The Blast Furnace, composé entre autres d'anciens de Rockstar. Après avoir sorti un *Pitfall* en 2012 et *Call of Duty : Strike Team* fin 2013, *The Blast Furnace* est maintenant menacé de fermeture : Activision, n'arrivant pas à vendre ses jeux aussi bien sur mobiles, préfère tout arrêter.

Oquonie

iOS, 3 €, par Devine Lu Vinega et Rekka Bellum



Rares sont les jeux qui créent un univers entièrement nouveau, du monde à explorer jusqu'à ses créatures, en passant par le langage à y utiliser. C'était le cas d'*Hiversaires*, précédent jeu du Canadien Devine Lu Vinega, et c'est aussi le cas d'*Oquonie*. Ici, vous débutez sous la forme d'un petit alien bizarre placé dans un bureau aux portes presque toutes fermées. À vous de comprendre ce qu'il faut faire (bon, ouvrir les portes pour commencer) et surtout comment. *Oquonie* est un jeu d'exploration pure, où la sensation de découverte est grisante et n'est dépassée que par le plaisir d'avoir compris (plus ou moins) le fonctionnement du tout. Ajoutez à l'ensemble une direction artistique magnifique, une musique envoûtante et vous obtenez un excellent petit jeu unique en son genre.

9

Out There

iOS et Android, 3 €, par Mi-Clos et FibreTigre

Vous êtes dans l'espace, seul dans votre vaisseau, loin, très loin de la Terre. À vrai dire, vous ne savez même pas comment vous vous êtes retrouvé là, et encore moins comment retourner à la maison. Pas grave : vous naviguez de système solaire en système solaire à la recherche de carburant, d'oxygène et de métaux pour maintenir à flot votre rafiot spatial. Parfois, vous croisez une espèce alien, généralement sans en tirer grand-chose. Parfois, vous découvrez une nouvelle technologie qui vous permet d'aller plus loin. Parfois, vous tombez sur un vaisseau abandonné meilleur que le vôtre et vous l'empruntez. Mais le plus souvent, vous mourez de façon idiote : téléporté dans un système solaire solitaire et trop éloigné des autres pour que vous continuiez à avancer, détruit par une météorite de passage, bloqué par une panne moteur aléatoire et impossible à réparer… Dans ses meilleurs moments, *Out There* rappelle *L'Arche du Captain Blood*, mais le jeu fait le plus souvent grincer les dents à cause de ses morts nombreuses et injustes.

6

Tengami

iOS, 5 €, par Nyamyam Games

Fait de collages et de pliages de papier, le monde de *Tengami* est incroyable, et un seul petit screenshot figé ne saurait lui rendre justice. C'est bien dommage, car c'est aussi le seul vrai point fort du jeu. Vous y incarnez un samouraï dans un livre d'images et devez résoudre diverses énigmes pour… euh, bon, vous devez résoudre des énigmes et c'est comme ça. Las, les puzzles de *Tengami* sont rarement réussis et alternent le bien trop facile (c'est le cas de tous ceux utilisant le concept de languettes de papier à tirer) et le complètement abstrus (pour tous les autres). Le plus gros souci de *Tengami*, en revanche, c'est la vitesse de déplacement de son héros, si lente qu'elle décourage toute exploration dans les grands décors du jeu. Pas bien long, pas bien passionnant, pas bien pensé… mais au moins c'est joli.

5

Go Go Gadget

Square Enix Montréal (filiale canadienne de Square Enix, à ne pas confondre avec Eidos Montréal, filiale canadienne de Square Enix Europe, la filiale européenne de Square Enix) développe en ce moment même, là tout de suite pendant que je vous parle, *Hitman Go*, un *Hitman* tactile en tour par tour, prévu pour cette année sur mobile. Ah bon. IO Interactive (filiale danoise de Square Enix Europe) prépare de son côté un vrai *Hitman*.

Le roi de la Bourse

King, le développeur web et mobile connu pour avoir inventé les mots "Candy" et "Saga" en l'an de grâce 2012, a fait une demande pour être coté en Bourse. Si sa demande est acceptée par la New York Stock Exchange (la Bourse de la grosse pomme), la capitalisation boursière de King serait de 500 millions de dollars le premier jour, soit 0,26 WhatsApp.

Bonne année

Triste nouvelle : l'année de Luigi se terminera officiellement le 18 mars 2014. Nintendo dont, hasard ou coïncidence, c'est l'une des pires années d'un point de vue financier, n'a pas encore annoncé quelle serait l'année suivante. Quelques propositions de la part de la rédaction : l'année de *Waluigi*, l'année de *Luigi 2* ou encore l'année de *Lakitu*.

Winds of Destiny

Android, 0,73 €, par Stupidgizmo

D'habitude, quand on imagine un jeu se jouant en duel, on pense irrémédiablement à *Street Fighter* et autres jeux de baston. Du contact, des os brisés et des boules de feu, généralement jusqu'à ce que mort (ou KO) s'ensuive. Eh bien, les développeurs ont préféré garder uniquement les boules de feu, y adjoindre des barrières magiques et autres éclairs d'énergie pour des duels de mages. Chaque round de *Winds of Destiny* vous montre cinq cartes, flanquées d'un chiffre de 1 à 5 ou de différents items. À vous d'en choisir trois parmi elles pour causer des dégâts, vous soigner ou augmenter votre barre de magie. Des choix cornéliens devront être faits – par exemple infliger plus de dégâts à l'adversaire ou bien "gâcher" une carte d'attaque pour regagner de la santé – et le jeu augmente assez rapidement sa difficulté. En effet, les ennemis deviennent très vite sacrément solides et ne se privent pas de vous marteler la gueule avec leurs attaques. Vous avez le choix entre plusieurs types de héros, possédant chacun des pouvoirs spécifiques classés dans quelques grandes "familles" comme les guerriers, les protecteurs, les healers, etc. À ce propos, le jeu existe en version gratuite mais pour moins d'un euro, vous pourrez débloquer les 9 personnages ainsi qu'un mode deux joueurs. Pas le jeu du siècle mais clairement un très bon passe-temps.

7

Dark Rain

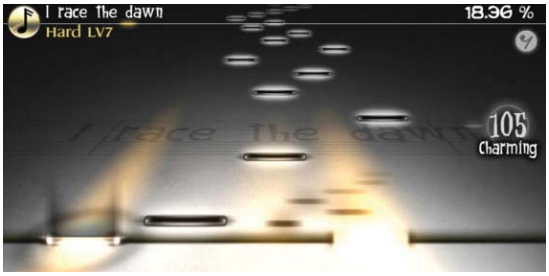
Android et iOS, 1 €, par Joel Hietala

Dark Rain commence comme une terrible histoire de vengeance. Un truc romantique, dramatique, noir. On y suit la voix de notre héros John, visiblement perdu et paniqué, privé de tout ce qu'il aime après la disparition de sa bien-aimée. Motivé et sûr de lui, il part à l'aventure pour la retrouver. Malheureusement, John est un gros carré noir et son taf sera globalement de sauter par-dessus des obstacles et d'éviter de toucher le plafond de chaque niveau pour ne pas mourir. On saute en tapotant sur l'écran, on parcourt quelques niveaux pour s'habituer à la gravité étrange du titre puis on enchaîne agréablement, sans trop savoir si c'est grâce à la musique épique, la simplicité du gameplay ou le respawn instantané après une erreur. Pourtant, *Dark Rain* n'a finalement pas grand-chose pour lui, plutôt basique, pas particulièrement palpitant et globalement plat. Il se distingue néanmoins par sa musique et son inquiétant prémisse qui deviennent rapidement addictifs. Mais attention, sachez toutefois qu'on est quand même loin du chef-d'œuvre.

6

Deemo

Android et iOS, 1,47 €, par Rayark Inc



Je suis un gigantesque boulimique de jeux musicaux et j'ai toujours pleuré de ne jamais en trouver de bons sur plateformes mobiles (à part *Groove Coaster* évidemment). Problèmes de lag, de maniabilité, de finition… la plupart des jeux du genre sont ratés sur mobiles. Puis est arrivé *Deemo*, une simulation de piano reprenant le système de *Guitar Hero* avec les notes venant du fond de l'écran. Ici, on se contentera de tapoter en rythme (en posant votre téléphone/tablette sur une surface plane pour utiliser vos deux mains) ou de glisser le doigt sur l'écran au rythme des ritournelles un peu cucul imposées par le jeu. Le feeling est excellent et certains patterns se montrent particulièrement malins. On gueulera un coup contre le faible nombre de morceaux gratuits (le reste est disponible en DLC) mais si vous refusez de raquer, une version démo (bloquant parfois le jeu pendant 40 secondes mais vous laissant jouer autant que vous voulez) est disponible.

8

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

Worm Run

Android et iOS, 0,72 €, par Golden Ruby Games

Encore, toujours des runners. Ça court par-ci, ça court par-là, ça sautille par-dessus les ennemis et ça se baisse à l'occasion, mais c'est quand même bien répétitif. C'est ce qu'ont dû se dire les développeurs de *Worm Run* en décidant de nous mettre dans la peau d'un mineur poursuivi par un ver géant. Ici, le personnage court mais il est possible de le faire sauter, accélérer ou freiner en déplaçant le doigt sur l'écran. La prise en main en devient du coup beaucoup plus naturelle permettant d'être beaucoup plus proche du personnage. Un point qui change complètement la donne et rend le titre très agréable à jouer. Ajoutez à ça le système classique de magasin à la *Temple Run* où vous pourrez dépenser les gemmes durement acquises pendant vos parties et vous obtenez un titre tout à fait honnête qui vous occupera parfaitement dans une salle d'attente bondée.

7

Shuttle Scuttle

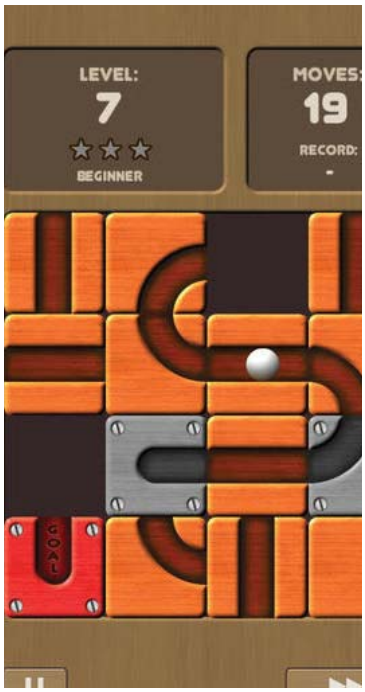
Android et iOS, 0,66 €, par Embraceware

Souvent dans ces pages, je me suis appliqué à démolir un par un tous les jeux proposant des gamepads virtuels. J'ai toujours détesté devoir imiter une manette sur une surface plane, sans aucun retour pour savoir si j'avais bien appuyé. Et aujourd'hui je suis quelque peu contrit puisque *Shuttle Scuttle* débarque et chamboule mes préjugés. En dosant parfaitement l'inertie et la vitesse de rotation du vaisseau, Embraceware rend son titre parfaitement maniable et plutôt agréable sous ses airs d'arena shooter où le but est d'éradiquer la menace alien (plutôt variée et dotée de chouettes attaques à partir du monde 2) et sauver des humains. On évolue ensuite entre armes bonus et recharges de fuel dans des mondes à quatre niveaux finissant par un gros boss. Avec ses pixels partout et sa maniabilité plus agréable qu'il n'y paraît, Shuttle Scuttle est un chouette titre.

7

Unroll Me

Android et iOS, Gratuit, par Turbo Chili



Laissez-moi vous conter l'histoire de *Unroll Me*, un jeu de réflexion très classique, rappelant *Pipe Dream* et autres taquins. Ici, on déplace des pièces de bois creuses pour faire progresser une petite bille du début à la fin du niveau, dans un monde intéressant et pas désagréable à l'œil, malgré une répétitivité un peu agaçante. La blagounette, c'est qu'on va vous pourrir de pubs de partout en vous demandant de l'argent pour les enlever, puis finir de gratter votre portefeuille en vous vendant les niveaux medium, hard et expert à part. Du coup, téléchargez *Unroll Me*, faites quelques niveaux faciles puis dégagez-moi cette saloperie malhonnête, vous méritez mieux que ça.

3

SNK vs. Capcom : Card Fighters DS

D'aussi loin que je me souvienne, j'ai toujours été fasciné et attiré par les jeux de cartes. Pas la bataille, le poker ou la belote, hein, je vaux mieux que ça. Non, mon truc à moi, c'est plutôt les jeux de cartes avec des points de vie, des sorts et une gestion du mana. Après avoir perdu de nombreuses heures (et une partie de mes aides étudiantes) sur *Magic : L'Assemblée*, essayé les jeux de cartes *Pokémon* et *Yu-Gi-Oh !* "pour voir" (et ils sont vachement bons, ne vous moquez pas), il m'en fallait encore plus. Ce hobby étant particulièrement coûteux, j'ai dû me tourner vers les jeux vidéo. Malheureusement, les jeux *Magic* étaient particulièrement ratés et, hormis les mini-jeux de cartes intégrés à *Final Fantasy VIII* et *IX*, aucun ne trouvait réellement grâce à mes yeux. C'est là qu'intervient *SNK vs. Capcom Card Fighters DS*.

Magic : La Branlée. Née en 1999 sur la regrettée Neo Geo Pocket Color, la série "*Card*" de chez SNK met en scène des gamins jouant à une sorte de *Magic : L'Assemblée* ayant pour personnages les héros de chez SNK et Capcom (il s'agit d'ailleurs du premier crossover entre les deux entreprises, sorti un an avant le premier *Capcom vs. SNK*). On doit alors, à l'aide de cartes personnages et de sorts (ici appelés Action et Reaction), enlever les 3 000 points de vie de l'adversaire. Bien évidemment, le titre a ses propres règles et tente d'amener un peu de fraîcheur dans le genre. Par exemple, on ne peut poser qu'une seule créature par tour et c'est elle qui va fournir les points de "mana" nécessaires pour utiliser les autres types de cartes. Plutôt mignon (sa vue de dessus et ses petits bonshommes en gros pixels lui donnent des faux-airs de *Pokémon*) et sacrément stratégique malgré des règles simplissimes, le titre est clairement l'une des perles de la Neo Geo Pocket Color. À un tel point qu'une suite sort deux ans plus tard (au Japon uniquement), ajoutant une grosse centaine de cartes et quelques nouveautés de gameplay ici et là. Mais, qu'il s'agisse de son support ou des régions dans lesquelles le jeu est sorti, tout ceci reste quand même très confidentiel. Cela a apparemment échaudé SNK (devenu SNK Playmore entre-temps) qui a sorti un nouvel épisode de sa série, sur DS cette fois.

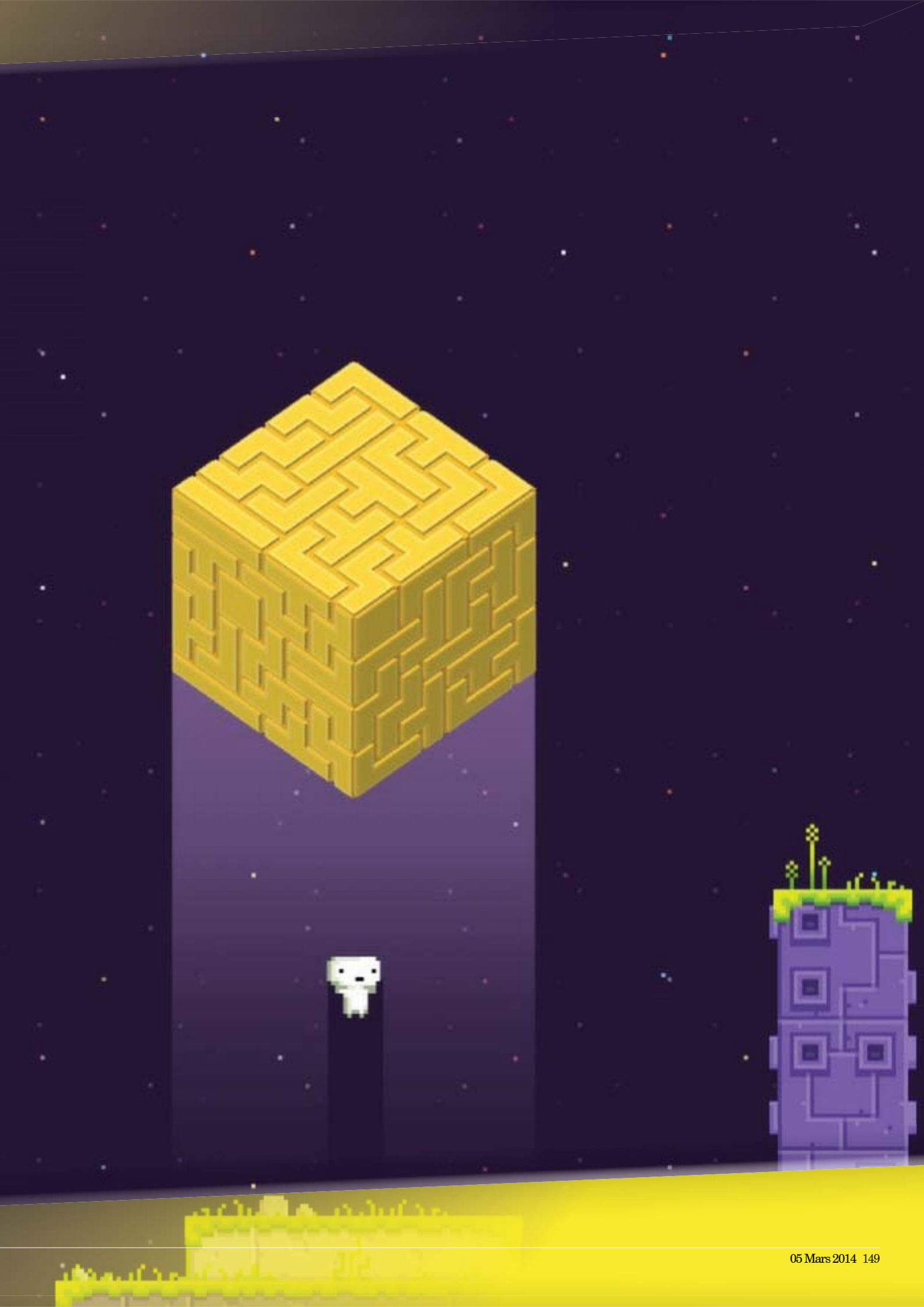
PLATEFORME : DS
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : SNK Playmore
GENRE : Cartes
ANNÉE : 2007

Card Clash 2X ++ Alpha Champion Edition. Il faudra attendre six ans pour qu'un nouvel épisode de la série débarque, mais l'attente n'est pas vaine. À l'aide d'un scénario particulièrement pourri (une méchante intelligence artificielle a lavé le cerveau de tous les gentils et seul notre héros peut les sauver en jouant aux cartes), les développeurs relancent la saga en changeant quelque peu les règles. Maintenant, le mana est déterminé par cinq couleurs, comme dans *Magic*. Toute créature posée sur le terrain de jeu rapporte un point de Force (mana) en fin de tour. Cette ressource sert toujours à jouer les cartes Action/Reaction mais aussi les pouvoirs de chaque perso. Gain de vie, de mana, dégâts directs, la plupart des personnages peuvent maintenant être très utiles même sans se battre. D'ailleurs, si les fans de l'original se plaignent du système de Force qui ralentit beaucoup le rythme, il faut avouer que la diversité des pouvoirs spéciaux ajoute énormément de stratégie aux affrontements. Si le titre est évidemment très répétitif et qu'il faut clairement apprécier le genre pour s'y lancer, les mécaniques fonctionnent très bien et on s'amuse comme un gosse à acheter des cartes, en revendre, retaper son deck et travailler des combos.

Ryu et Ken tapent le carton. Surtout, le jeu contient des doses MASSIVES de fan service. La plupart des personnages connus de SNK et de Capcom sont de la fête et les cartes Action/Reaction, autant d'images inédites qui feront hurler de joie le fanboy des deux éditeurs. Pour vous dire, Capcom a tout simplement mis à jour ses cartes avec les dernières licences sorties depuis (à noter quelques cartes surprenantes comme l'héroïne de *Haunting Ground*, jeu que tout le monde a déjà oublié). SNK est allé chercher ses plus obscures licences en ajoutant les persos de la firme ADK, notamment responsable des *World Heroes*. Bref, vous l'avez compris, *SNK Vs Capcom : Card Fighters DS* est un excellent titre si vous avez un tant soit peu d'amour pour les deux entreprises et pour les jeux de cartes plutôt malins et bien foutus. Cela dit, si vous cherchez une version, évitez comme la peste les cartouches américaines, dont certaines sont affublées d'un bug empêchant de récupérer toutes les cartes. Enfin, si vous préférez quand même les cartes à l'ancienne, en carton, sachez qu'une communauté de fous furieux a monté un site expliquant les règles et permettant d'imprimer ses cartes sur *www.cardfighterproject.com*

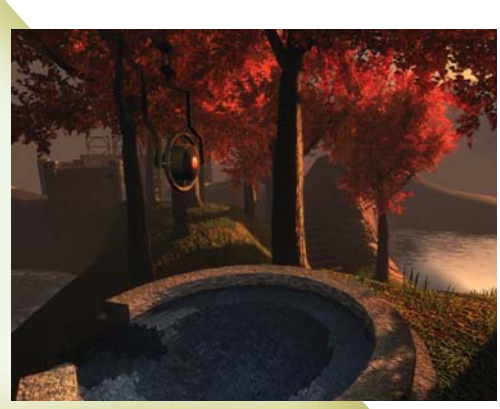
Perdu dans le jeu

Depuis le début du troisième millénaire, la plupart des jeux vidéo tendent à prendre le joueur par la main, à lui raconter une histoire en le noyant sous les détails inutiles d'un univers finalement très classique et prévisible, et plus simplement à détruire tout sentiment de découverte dans le but d'éviter la moindre frustration. Bien sûr, ce n'est pas le cas de tous : certains, à l'inverse, trouvent leur substance dans le fait de perdre le joueur et de le laisser se dépatouiller tout seul. À l'occasion de la sortie d'*Oquonie* ces jours-ci sur iOS, en voici quelques autres.



Myst

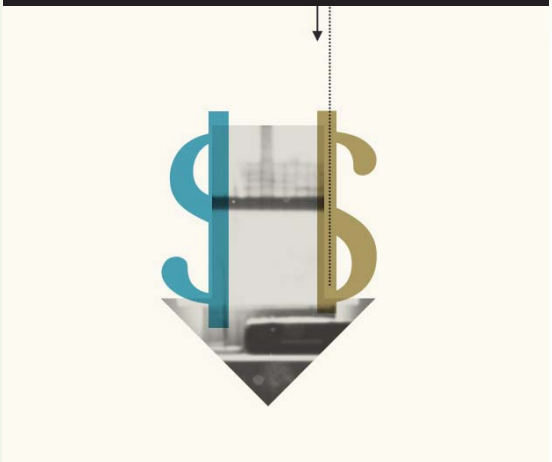
Myst, et peut-être encore plus sa suite *Riven*, est un peu le papa du genre. Les jeux de Cyan et des frères Miller ont été parmi les premiers à mettre le joueur sur une île mystérieuse, sans repères culturels, linguistiques ou historiques, bref totalement perdu. À lui de comprendre ce qu'il fait là et comment fonctionne le lieu. La qualité graphique de *Myst* (l'un des premiers jeux à exploiter réellement le CD-ROM) est pour beaucoup dans son succès de l'époque, mais tout autant l'était l'impression de découverte et de progression que procurait le jeu. Tracer des plans sur papiers, noter soigneusement chaque signe de l'alphabet et du système de numérotation de l'univers de *Myst*, tout contribuait à l'impression d'entrer petit à petit dans le monde du jeu, de saisir ce qui le faisait tourner. Après quelques années de pause (et pas mal de ressorties de *Myst* sur différents supports et avec divers moteurs), Cyan s'est remis au travail récemment sur un nouveau jeu au concept similaire, *Obduction*.



The Witness

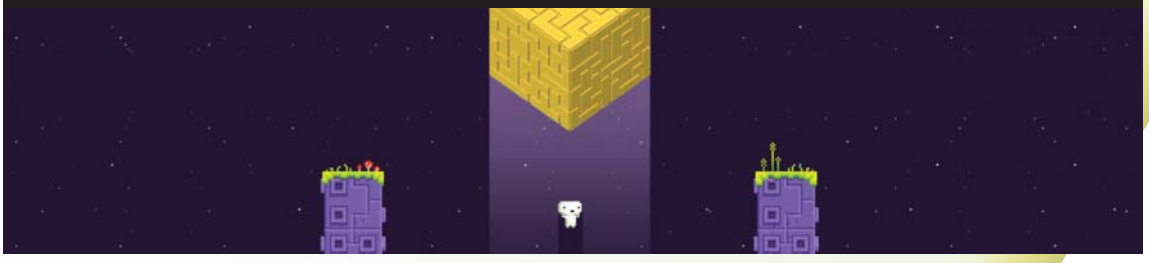
Avec son île gigantesque et son gameplay basé uniquement (ou du moins c'est ce qu'on en sait pour l'instant) sur des puzzles abstraits, *The Witness* semble être un héritier direct de *Myst*. Jonathan Blow, le game designer (et créateur de *Braid*), ne cache d'ailleurs pas s'en être inspiré, tout en précisant que *The Witness* devrait se démarquer au final très nettement. La base, elle, reste identique : vous êtes débarqué sur une île dont vous ne savez rien et vous résolvez des énigmes pour progresser. La première version, jouable en accès libre lors d'une exposition de la Gaîté Lyrique à l'été 2012, laissait déjà entrevoir une belle sensation de découverte, doublée d'une incompréhension totale devant la plupart des puzzles. Autrement dit, j'étais doublement perdu.

Device 6



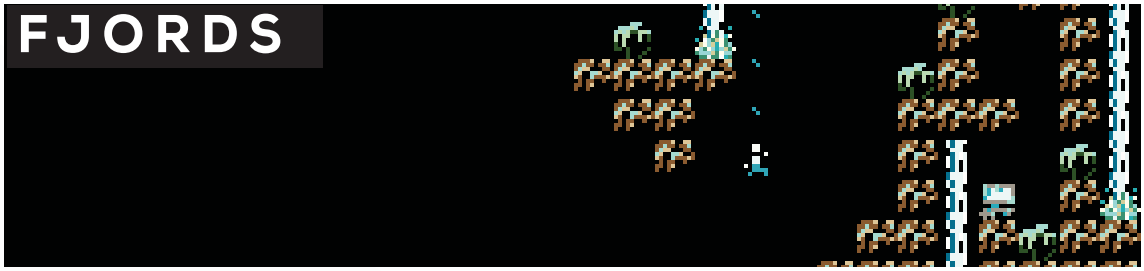
Le jeu de Simogo est, dans cette liste, peut-être celui qui assume le plus ses influences, notamment la série télévisée *Le Prisonnier*… autrement dit celle où le protagoniste se retrouve sur une île inconnue, entouré de gens mystérieux, vivant une situation incompréhensible qui ne lui est jamais expliquée. *Device 6* est aussi le plus différent du lot, car le moins graphique : tout y est textuel, qu'il s'agisse des descriptions, des déplacements ou de la carte de l'île. C'est du coup l'imaginaire du joueur qui fait l'essentiel du travail, amplifiant encore le sentiment de découverte et d'appropriation du lieu. Paradoxalement, c'est aussi le jeu où il est le moins possible de se perdre, celui poussant toujours le joueur à aller de l'avant.

FEZ

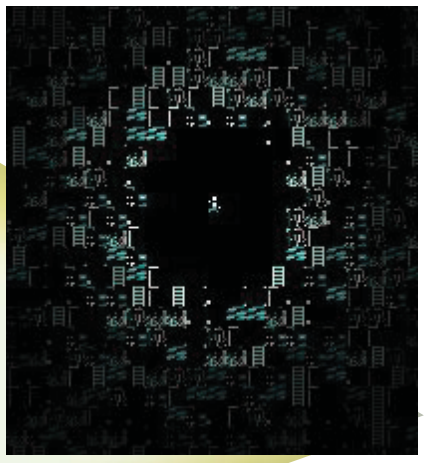


Plein de petits défauts, parfois trop centré sur ses puzzles abstrus et ses solutions pas toujours bien malignes, *FEZ* est pourtant tout à fait à sa place ici. Le jeu de Polytron, où une petite bestiole blanche vivant en 2D découvre l'existence d'un monde en 3D et de nombreuses autres petites îles à visiter, a un peu relancé la mode. Complètement dénué de texte, *FEZ* laissait le joueur se débrouiller, lui faisant d'abord croire à une simple balade dans un univers pépère, avant de lui faire découvrir les restes d'une civilisation, avec langage et système de numérotation à déchiffrer. Pour les adeptes de *Myst*, cette dernière partie était d'ailleurs simplifiée, Polytron ayant utilisé des méthodes très proches des jeux de Cyan. Le monde tranquille de *FEZ*, vivant et varié, plein de recoins et de surprises, était aussi l'un des plus agréables à visiter de ces dernières années.

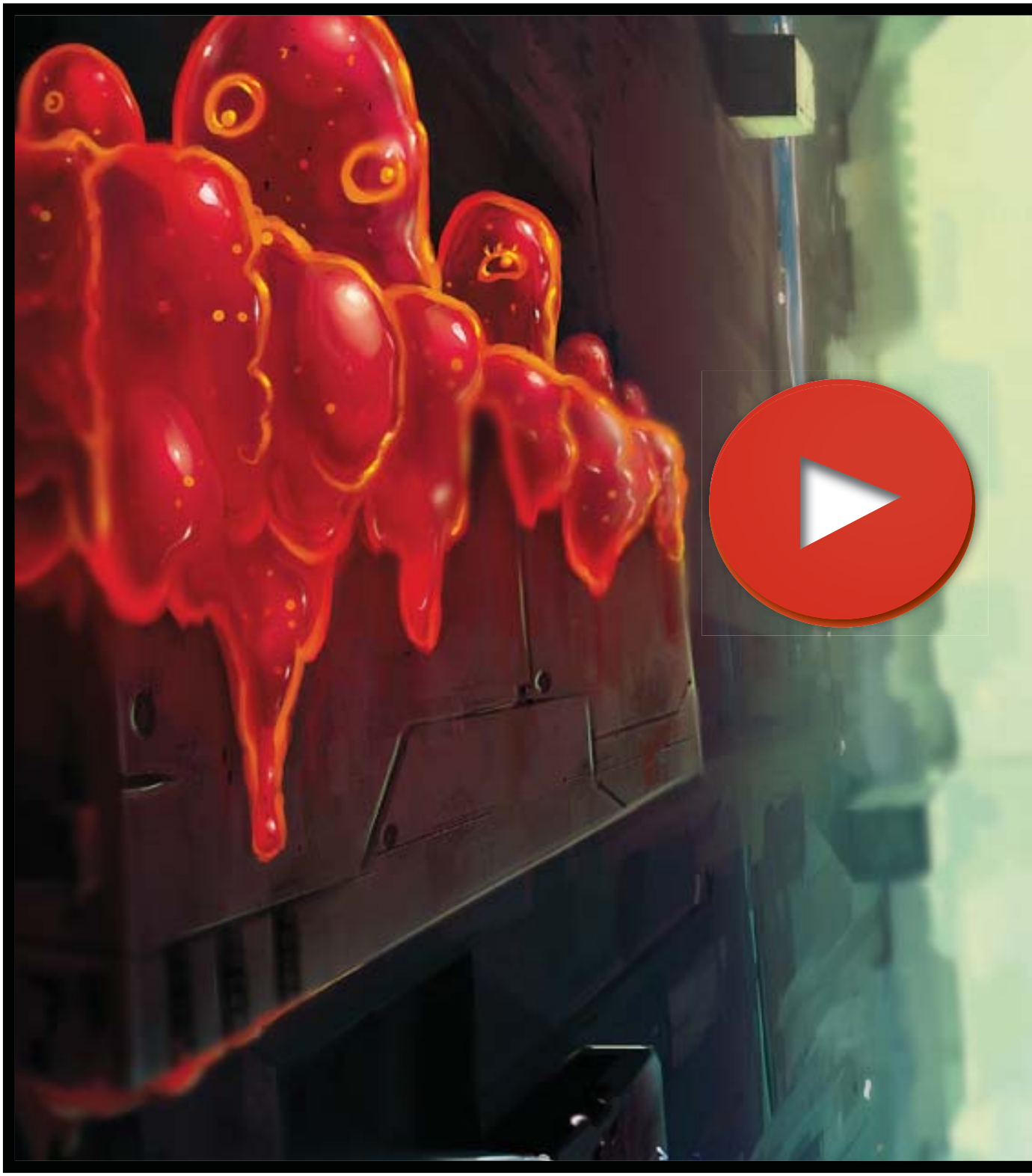
FJORDS



Avec sa résolution fixée et son format vertical, *FJORDS* occupe environ 5 % de votre écran géant, et ce n'est même pas l'aspect le plus bizarre du jeu. Pourtant, dès le départ, il prend à contre-pied. Dans le jeu de Kyle Reimergartin, vous incarnez un livreur de pizzas avec une terrible mission : livrer des pizzas à des scientifiques à l'autre bout des fjords. À vous de vous débrouiller pour trouver comment aller jusque-là. De base, vous pouvez monter des échelles et utiliser un grappin pour escalader des montagnes, et c'est à peu près tout. Mais à chaque fois que vous atteignez un refuge dans les hauteurs, au milieu des cascades ou après un voyage en bateau, vous avez accès à un ordinateur. C'est là que *FJORDS* se révèle vraiment, là qu'il devient complètement bizarre : chaque terminal d'ordinateur permet d'activer ou de désactiver des éléments du monde, d'inverser les chutes d'eau, de transformer les échelles en escalators, de vous téléporter… Les possibilités sont d'un coup assez vertigineuses et la découverte du niveau prend alors un tout autre sens. Passé relativement inaperçu à sa sortie, *FJORDS* peut facilement obséder ses joueurs et a déjà laissé sa marque : les ordinateurs cachés de *The Floor is Jelly* lui font explicitement référence.



Tetrobot & Co



Free Floating

↗ Cela fait quelques semaines maintenant que la rédaction est terriblement calme. Tout le monde a l'air très concentré, fixant son écran, sourcil froncé, casque vissé sur les oreilles. En me baladant, je me suis rendu compte qu'il jouaient tous à *Tetrobot & Co.*, le jeu de réflexion des Montpelliérains de Swing Swing Submarine. Et s'ils ne décrochent pas d'un regard, il est fort possible que ce soit grâce à la fantastique bande-son composée par Yann van der Cruyssen, aussi appelé Morusque. Rappelant parfois les mélopées de *Portal 2* en un peu moins excité, les morceaux de la BO sont parfaits pour les longues séances de réflexion. Quant à *Free Floating*, c'est peut-être l'un des morceaux les plus beaux et reposants du jeu, sans toutefois céder à la facilité des nappes synthétiques dépourvues de mélodie. Vous pouvez évidemment écouter tout le reste de la BO sur *morusque.bandcamp.com*

Suivez nous sur **Twitter**
@Canardpcredac

Canard Jeux Vidéo 014

Rambo, Thief et Divinity : Original Sin

rs dans Canard PC n° 293

Mensuel, parait le 5 de chaque mois. Canard Jeux Vidéo est l'édition numérique, mensuelle et enrichie du bimensuel Canard PC.
Est édité par Presse Non-Stop SAS au capital de 86 400 euros
Immatriculée au RCS Paris
450 482 872

Président : Jérôme Darnaudet
Associés : Jérôme Darnaudet, Domisys, Gandi, Ivan Gaudé, Pascal Hendrickx, Olivier Peron et Michael Sarfati

Siège social :
14 rue Soleillet, BAL 62 75020 Paris

Rédaction

Directeur de la publication : Jérôme Darnaudet
Rédacteur en chef de l'édition numérique: Ivan Gaudé
Ont participé à ce numéro : Sébastien Delahaye, Cécile Fléchon, Ivan Gaudé, Ambroise Garel, Freddi Malavasi, Olivier Peron, Sébastien Rio, Pierre-Alexandre Rouillon et Étienne Rouzet

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

COMPOSITION
Premier rédacteur graphiste:
Jean-Ludovic Vignon
Rédacteur graphiste:
Thomas Rainfroy,
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 14, prix unitaire 2,69€
Date de parution : 5 Mars 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 magazine le sont à titre informatif, sans but publicitaire. Les manuscrits, photos et dessins envoyés à la rédaction ne sont ni rendus ni renvoyés. À partir de ce point, 360 heures d'attente avant le prochain numéro.