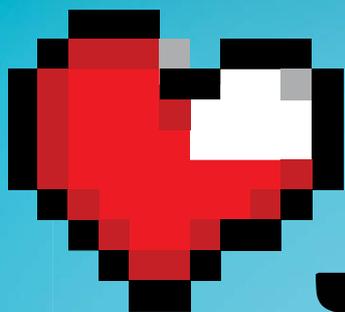


- CJV 16 - 05 Mai 2014 -



# CANARD JEUX VIDEO

L'actualité du jeu vidéo

On n'en a pas un peu trophée ?

À VENIR

## Watch Dogs

Bienvenue à la Star Hack

À VENIR

## Hotline Miami 2

Chérie ça va troncher

EN TEST

## Diablo 3 Reaper of Souls

La mort lui va si bien

À VENIR

## Trials Fusion

Pédalage artistique

EN TEST

## Jojo's Bizarre Adventure : All Star Battle

Rainbow Warrior

EN TEST

## Wargame Red Dragon

Nems au port



DOSSIER

# esport

## Quand jouer devient une affaire de pros

- Des enjeux financiers colossaux
- Les joueurs jouent, les sponsors gagnent
- Commentateurs, coachs, gadgets idiots : le business de l'esport

# Comment utiliser ce magazine ?

## Lecture

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



Glisser horizontalement pour afficher la page suivante.

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

## Navigation

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

Bouton Fermer: Touchez pour revenir au choix du magazine.

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



Options

Bouton Options: Touchez pour afficher les options.

Aide

Bouton Aide : Touchez pour afficher les conseils de lecture.

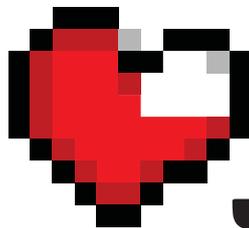
Touchez les numéros de page pour accéder directement à la page voulue.

## Interactivité

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



Cliquez pour lancer une vidéo.



Suivez nous sur [Twitter](#)

@Canard-console



@Canardpc  
redac



Canard Jeux Vidéo 016

## A la Une :

88 / L'esport



Sommaire

### Actualités

- 4 / Edito
- 6 / News

### Les tests PC

- 30 / Age of Wonders 3
- 26 / Betrayer
- 37 / Blackwell : Epiphany
- 36 / Les Chevaliers de Baphomet 5
- 18 / Diablo III : Reapers of Souls
- 34 / Escape Goat 2
- 20 / FRACT OSC

- 28 / Go! Go! Nippon!
- 35 / Goat Simulator
- 21 / Mercenary Kings
- 22 / Moebius : Empire Rising
- 32 / Stranded
- 16 / Wargame Red Dragon
- 24 / Warlock II : The Exiled

### Les jeux à venir :

- 48 / Mini-dossier : Pax East 2014
- 58 / Act of Agression
- 56 / Batman Arkham Knight
- 62 / Beyond Perception
- 44 / Broforce
- 66 / Carmageddon : Reincarnation
- 32 / The Crew
- 46 / Enemy Mind
- 68 / Gang Beasts
- 42 / Hotline Miami 2
- 71 / The Incredible Adventures of Van Helsing II
- 69 / Prodigy
- 70 / Silence of the Sleep
- 54 / Starpoint Gemini 2
- 64 / Stonehearth
- 38 / Watch\_Dogs

### Les jeux online :

- 74 / News online
- 84 / ArcheAge
- 88 / Dossier esport
- 78 / The Elder Scrolls Online
- 82 / Smite

### Le hardware

- 114 / Actualités
- 120 / Tour du périple
- 122 / Configs de Canard

### et aussi :

- 14. 72. 112 / Les pages du screen
- 104 / Au coin du jeu
- 100 / Dossier Dating Sims
- 106 / Je vis des hauts et des bas : Arma 3
- 108 / Je vis des hauts et des bas : Vice Project Doom
- 98 / On y joue encore : Marvel Heroes
- 110 / J'ai testé la réalité virtuelle de demain

## LE CAHIER CONSOLES ET MOBILES 142

### Événement

- 128 / Jojo's Bizarre Adventure : All Star Battle

### News 130

### En test

- 130 / Child of Light
- 132 / Deception IV : Blood Ties
- 128 / Jojo's Bizarre Adventure : All Star Battle
- 136 / Mario Golf
- 139 / Mario Kart 8
- 134 / Nightmare Busters
- 126 / Trials Fusion
- 138 / Yaiba : Ninja Gaiden Z

### Avec en plus

- 148 / Flashback
- 150 / Listomania
- 154 / La B.O. du numéro

### Sur mobiles 142

## Édito

Il était temps que la France se distingue. On n'en pouvait plus. Après des années à passer pour les seconds couteaux du jeu vidéo, les gagne-petits de l'amusement électronique, il était temps qu'un fier gaulois frappe fort et juste. C'est vrai que les Britanniques et les Américains ont plus de moyens, plus de talent – ça aide, une population plus nombreuse et une attractivité plus forte – mais comme chacun le sait, "impossible n'est pas français". Et contre toute attente, Ubisoft a réussi à ridiculiser d'un geste toute la concurrence internationale, y compris les éditeurs d'Europe de l'Est, bien connus depuis quelque temps pour y aller très fort. Lors de la présentation de *Watch Dogs*, un attaché de presse d'Ubi' a eu l'ingénieuse idée de fournir à tous les journalistes présents une tablette Nexus 7 (dans les 250 euros) équipée de deux ou trois

widgets en rapport avec le jeu. Enfin, à tous les journalistes anglo-saxons, parce que nous, ce n'est pas la peine, nous sommes depuis bien longtemps tout acquis à la cause du patriotisme économique. L'effet a été quasi immédiat : dans un landerneau vidéo-ludique encore traumatisé par le Doritos Gate, on a vu se multiplier les posts de blogs et les news à clics : "Ubi' a essayé de m'acheter", "Je vais mettre ma tablette sur eBay et reverser tout l'argent à une œuvre de charité", "Pour qui nous prennent donc les Français ?". Y a vraiment qu'un Rosbif pour cracher sur notre légendaire "on l'a fait". Mais ce qui compte vraiment, c'est qu'on l'a fait ! Enfin ! Au bout de quinze ans, la France revient enfin sur le podium de la corruption internationale ! Évidemment, certains esprits chagrins ne manqueront pas de préciser que l'initiative venait d'un RP anglais. Mais, amis patriotes, ne laissez pas les faits gâcher la fête. Vive la France !

ERRATUM : contrairement à ce qui a été annoncé en couverture, ce magazine ne contiendra pas de conseils pour perdre en restant digne, le rédacteur chargé de la rubrique étant actuellement en train de taper des pieds en pleurant après avoir perdu à *Wargame*.

## NEWS

**Critic Simulator.** Vous ne connaissez pas *Citybus Simulator* : Munich et nous non plus.

Nous ne sommes d'ailleurs pas les seuls puisque sa page Steam n'affiche qu'un seul extrait de critique. Un truc plutôt positif, en provenance du site *asn.aerosoft.com* qui, quel hasard, appartient à l'éditeur du jeu. Un petit clic et nous voici directement sur le fameux test qui offre la conclusion suivante, répétitions comprises : "Il n'y a pas beaucoup de simulateurs de bus, mais CBS2 : Munich est l'un des meilleurs et l'un des plus réalistes simulateurs de bus que j'aie pu voir. Il dispose d'excellents graphismes, d'une bonne partie sonore et d'un haut niveau de

détails et de réalisme. Je recommande ce simulateur à tous les amoureux du bus et aux gens qui veulent essayer autre chose que de transporter des gens par voie aérienne." Puis dans un trait de génie, les propriétaires du site ajoutent cette annotation à la

fin du test : "Cette critique est écrite pour *Aerosoft Sim News* et publiée sur le site Internet *Aerosoft*. Nous demandons au lecteur de garder à l'esprit que le testeur a disposé d'une liberté journalistique complète." Ah, bon. Ben si c'est écrit alors.



### ■ Méusage de faux

Internet est une fantastique caisse de résonance. C'est ainsi que de mauvaises habitudes langagières se prennent à la vitesse de l'éclair (trololol) et que certains individus aimables mais psychorigides frôlent l'apoplexie toutes les deux

pages en moyenne. Chez nos amis anglo-saxons, le mot "literally" (littéralement) est l'épidémie à la mode, et cela rend des gens littéralement malades (à ce propos : *cpc.cx/9B8*). Mike Walker, un héros au cœur pur, a donc développé une extension

pour Chrome qui remplace toutes les occurrences de "literally" par "figuratively" (figurativement). On attend désormais son extension pour *Canard PC* qui remplacera tous les "YOLO" de Netsabes par "J'ai envie de mourir tout de suite et maintenant".

### ■ Le secret de Barbaque Mountain

Le retour du beau temps fait peser sur nos lecteurs et lectrices un danger redoutable : celui des barbecues et des trop nombreux cancers que cause la viande brûlée.

Fort heureusement pour notre santé, une équipe de chercheurs portugais, de l'Université de Porto, s'est intéressée aux marinades, dont on se doutait qu'elles avaient le pouvoir de réduire la quantité de produits chimiques carcinogènes. Ils ont donc fait mariner de la viande de porc dans de la bière, quatre heures durant. Et leurs résultats sont sans appel. Faire mariner sa viande dans de la bière brune permet de réduire la quantité d'hydrocarbures aromatiques polycycliques (les méchantes substances responsables de cancers et de la calvitie des bébés pandas) de deux tiers dans la viande cuite. Dans de la Pilsner sans alcool c'était moins un quart. Et dans de la Pilsner normale, moins 13 %. Donc barbecuez en paix, mais faites mariner votre barbaque dans de la brune.

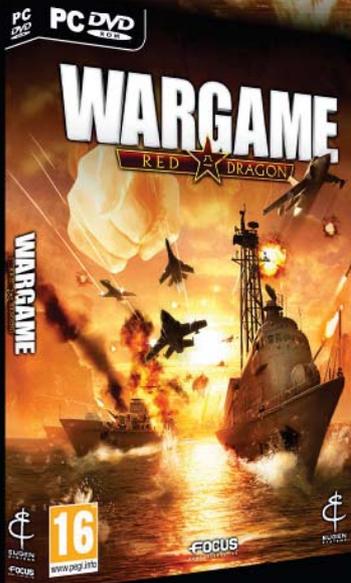


# WARGAME

## RED DRAGON



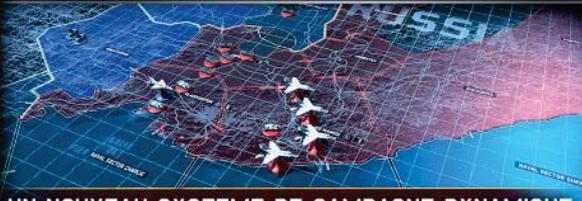
LA RÉFÉRENCE DE LA STRATÉGIE TEMPS RÉEL REVIENT LE 17 AVRIL !



17 NATIONS, 1 450 UNITÉS DIFFÉRENTES



NOUVELLES UNITÉS : LES NAVIRES DE GUERRE



UN NOUVEAU SYSTÈME DE CAMPAGNE DYNAMIQUE



MODES MULTIJOUEUR JUSQU'À 20 JOUEURS

[www.WARGAME-RD.COM](http://www.WARGAME-RD.COM)

16  
www.pegi.info

RE JOIGNEZ-NOUS /WARGAMERTS /FOCUSINTERACTIVE @WARGAMERTS

©2014 Eugen Systems et Focus Home Interactive. Développé par Eugen Systems et publié par Focus Home Interactive. Tous droits réservés. Tous les autres noms, marques et logos sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

FOCUS HOME INTERACTIVE PC DVD



### ■ C'est pas sorcier

Julian Gollop, le créateur original de la franchise XCOM (depuis magistralement ressuscitée par Firaxis), travaille sur un nouveau jeu : *Chaos Reborn*. Après un financement par Kickstarter réussi de justesse, il met désormais à la disposition du public une version jouable dans le navigateur du

prototype de son jeu. Ça se passe sur [cpc.cx/9Am](http://cpc.cx/9Am) et vous devrez installer le plug-in Unity – c'est rapide et ça tourne sans souci. Après y avoir joué 10 minutes en 1 contre 1, mes impressions. 1) C'est un jeu de duels tactiques de sorciers au tour par tour. 2) Je ne dirais pas que c'est la chose la plus excitante du moment. 3) Je me suis fait démonter à tous les matchs.

■ **Enfin libre.** Comme chaque été, Wizards of the Coast revient à la charge avec son *Duels of the Planeswalker*.

D'ordinaire, nous attendons sagement la sortie du titre pour vous en parler, mais les développeurs viennent de révéler quelques détails, dont un qui mérite un peu d'amour et d'attention. En effet, la mouture 2015 du jeu se séparera du mode Draft introduit par le précédent opus, pour enfin nous permettre de constituer nos propres decks à l'aide de "centaines de cartes". Voilà qui n'arrangera probablement pas mon mois de juillet. Et tant que je vous tiens,

Wizards vient d'annoncer la création de cartes par des "invités" pour son édition de base 2015, dont la sortie devrait coïncider avec le jeu. Or, la liste comporte déjà quelques noms qui vous diront quelque chose, comme Markus "Notch" Persson, Richard Garriot et Brian Fargo. Perso, je croise très fort mes petits doigts pour que Molyneux ne se retrouve pas dans cette liste. Personne n'a envie de payer un coût énorme de mana pour une carte inutile avec un joli dessin.

### ■ Last Putrefaction Hero

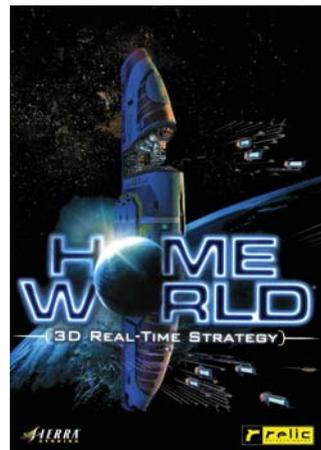
À vous, je peux le dire, on est entre nous, et puis les news ne sont pas signées, alors hein : je trouve que *DayZ* met vraiment trop de temps à évoluer. Et j'ai l'impression que des petits malins ont dressé le même constat et en sont venus à la conclusion qu'il y avait une place à prendre. Non, je ne parle pas des rigolos escrocs de *The War Z* qui sont tombés sur plus voraces qu'eux et ont dû renommer leur machin *Infestation*. Non, je parle de Sony,

excusez du peu, qui a annoncé la naissance à venir de *H1Z1*, qui sera... ben... du *DayZ*, pur jus. John Smedley, président de Sony Online Entertainment, ne s'en cache pas le moins du monde, pas plus qu'il ne dissimule son admiration pour le boulot accompli par Dean Hall et ses potes. Mais bon, la loi du marché, la concurrence, tout ça... Rien de personnel, mais on va faire mieux, quoi. Le titre, qui aura la particularité d'être disponible sur PC et PS4, n'a pas été avare en promesses alléchantes. Des serveurs permet-

tant d'établir différentes règles spécifiques, un intéressant système de vote pour les choisir, des fortes-resses, des véhicules, de l'incitation à la coopération, du jeu hardcore "pas fait pour les petites natures", du genre "qui plaira aux amateurs de Dark Souls"... Et puis, pour joindre l'action à la parole, un gros et long streaming de la version actuellement en développement. Vide, chiant, moche, n'arrivant même pas à la cheville des premières alpha du mode *DayZ*. Ah ben oui, l'importance d'un bon timing...

### ■ Bébé-bulle

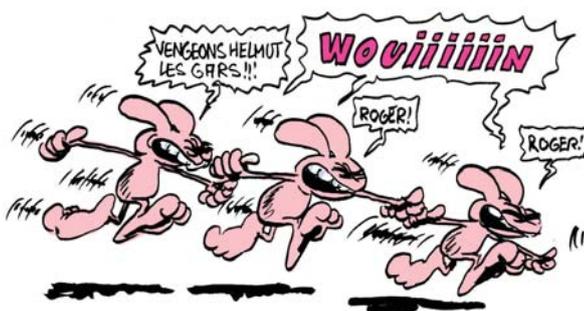
On savait que ça allait mal finir. Surfant sur la mode du crowdfunding, le site SeedInvest (qu'on peut traduire, si j'en crois mes cours de biologie de 4<sup>e</sup>, par "investissez dans la semence"), est un site de financement participatif qui permet aux utilisateurs d'investir directement dans le capital d'une start-up plutôt que dans ses produits. Et, pour vous dire à quel point tout ça est sérieux business, seuls les investisseurs "accrédités", fonds d'investissements ou particuliers fortunés, ont le droit d'investir. Le pouilleux de base n'aura donc pas la chance de pouvoir claquer toutes ses économies dans une start-up hippie de San Francisco fabriquant des pipes à eau compatibles USB 3.1. D'ailleurs, comme le reconnaît SeedInvest, "le principal objectif du site est de permettre à des entreprises de faire savoir publiquement qu'elles lèvent ou cherchent à lever des fonds". D'ailleurs, comme charité bien ordonnée commence par soi-même, SeedInvest a "fait savoir publiquement" sur ses propres pages qu'il cherche un million de dollars. Voilà, un site de crowdfunding qui se crowdfunde lui-même. La boucle est bouclée et la bulle prête à éclater.



### ■ La traînée des réacteurs en 4K

Depuis que Gearbox a racheté la franchise une bouchée de pain (1,35 million de dollars lors de la liquidation de THQ), nous savions qu'*Homeworld* et *Homeworld 2* allaient ressortir de la naphtaline dans laquelle ils étaient plongés depuis une décennie. Le studio texan vient d'annoncer que cela se fera avant la fin de l'année. *Homeworld Remastered Collection* contiendra les deux jeux en version haute définition, avec de nouvelles textures, de nouveaux modèles et de nouvelles scènes cinématiques. Déjà magnifiques à leur sortie, les deux STR spatiaux pourront même s'afficher dans toute la splendeur décadente d'une résolution 4K (3840 x 2160). Et une édition Collector, vendue autour des 100 dollars, contiendra une réplique de 30 cm de haut du célèbre vaisseau-mère. Avec sa forme oblongue et son bout arrondi, je sais déjà comment les fans de la série vont l'utiliser.





■ **Tacatacata ! Boom !** Parfois, il suffit d'une petite idée de rien du tout pour rendre un jeu au concept éculé particulièrement croustillant.

C'est ainsi que les créateurs d'Omegalodon reviennent en annonçant un TPS sous le nom de *Cult of the Wind*. Classique, si ce n'est que les joueurs sont des types qui se prennent pour des avions. Et histoire de ne pas s'arrêter en si bon chemin, les développeurs vont au bout de leur délire en promettant que tout ce

petit monde s'affrontera en bruyant à la bouche les sons de moteur, de tirs et d'explosions. Enfin, le tableau se complétera d'un éditeur de niveaux qui devrait être "simple", ainsi que la possibilité de customiser son fou. Ça devrait être con comme la lune et pourtant, on a une curieuse envie d'y jouer.



■ **Relooking extrême.** William Bradford Bishop Junior a un joli nom et un encore plus joli surnom : "Family Annihilator".

Ce charmant garçon au pseudo de téléfilm de série Z est accusé d'avoir tué toute sa famille en 1976 puis d'avoir fui la justice, ce qui n'est pas très poli. Cela fait maintenant 38 ans que le FBI le recherche. Espérant encore l'attraper avant la faucheuse, le Bureau Fédéral a ajouté à sa page des dix criminels les plus recherchés un buste entièrement 3D de monsieur Bishop réalisé par la sculptrice Karen Taylor,

qui peut être examiné sous divers angles et décoré de divers accessoires. "C'est tout nouveau pour nous d'utiliser une artiste aussi talentueuse et cela peut vraiment aider notre travail", a expliqué au site Motherboard la seule responsable du FBI qu'ils ont pu joindre. Les autres étaient trop occupés à customiser leurs petits Bishop virtuels avec des lunettes et une barbe comme dans un *GTA* grandeur nature.



**PAPIER CULTURE**

# Her

J'avais vu les affiches sur les colonnes Maurice dans Paris, et le visage mélancolique et moustachu de Joaquin Phoenix m'avait convaincu qu'il s'agissait d'une comédie romantique formatée et cucul-la-praline. Mais seuls les imbéciles ne changent pas d'avis, et puis je n'avais pas fait attention que c'était réalisé par Spike Jonze, le même que celui de *Dans la peau de John Malkovich*. C'est donc accompagnée d'un bon ami du genre à préférer une bonne côte de bœuf que j'allais voir *Her*. Ce n'est pas le pitch qui vous convaincra de l'intérêt du film : Theodore vient de se faire larguer par sa femme et l'écrivain de lettres sentimentales, pour meubler sa solitude, installe donc un nouvel OS intelligent. Samantha – c'est son nom – est gaie et s'enthousiasme de toutes ses découvertes, et boum, Theodore en tombe amoureux. Voilà, des sentiments, un léger goût d'anticipation (on est en 2025), un casting resserré et pas de course-poursuite en voiture : ça aurait pu être niais et chiant. C'est beau comme un clip, drôle comme je ne m'en doutais pas, et encore mieux écrit que les papiers de Sébum. Du coup, moi qui pensais que Phoenix était juste un bellâtre aux yeux clairs, j'ai découvert un acteur fantastique, et Scarlett Johansson, pareil, si vous croyiez qu'elle servait juste à faire beau, vous serez bien embêté tellement elle est fortiche alors qu'on ne la voit pas.

**Maria Kalash**

*Her*, un film de Spike Jonze, avec Joaquin Phoenix, Amy Adams, Olivia Wilde et Scarlett Johansson. 126 minutes, dans toutes les bonnes salles de cinéma.

**TELEX** Il y a les bonnes nouvelles, il y a les mauvaises nouvelles et il y a ce genre de nouvelles. Pikachu, le célèbre pokémon jaune pour attirer les enfants et électroifié pour s'en débarrasser, sera la mascotte de l'équipe japonaise lors de la Coupe du monde de foutebaule 2014 au Brésil. Rappelons au passage que les Japonais n'ont jamais passé les huitièmes de finale. Ils ont donc bien fait de choisir comme symbole un rongeur vieux de 18 ans et qui, selon les lois de la biologie, doit aujourd'hui être grabataire.



## ■ I'm sorry Ms. Jackson

Si vous étiez devant votre PC à la fin des années 90, vous vous souvenez sûrement d'*Outcast*, un impressionnant jeu d'aventure à la troisième personne. Son moteur 3D, capable d'afficher des paysages pleins de reliefs et de splendides reflets dans l'eau, avait mis tout le monde sur le cul à l'époque – c'était juste avant l'explosion des cartes 3D accélérées. Tout cela pour vous dire que l'équipe belge responsable d'*Outcast* s'est reformée et vient de lancer un projet Kickstarter afin de financer *Outcast HD Reboot*. Ils refont l'ensemble du jeu "from scratch", visent le 1080p à 60 fps et demandent pour cela la modique somme de 600 000 dollars. Plus de 4 000 personnes ont déjà mis la main à la poche et vous avez jusqu'au 7 mai pour leur faire un petit chèque-cadeau ([cpc.cx/9Af](http://cpc.cx/9Af)) si vous n'êtes pas déjà complètement écoeuré de cette mode Kickstarter.

**TELEX** Sony veut faire un film sur Steve Jobs. Après avoir demandé à David Fincher (*Fight Club*, *The Social Network*) et renoncé à ses ambitions salariales, Sony a maintenant mis sur les rangs Danny Boyle (*Trainspotting*, *28 jours plus tard*, *Slumdog millionnaire*). La blague, c'est que pour jouer Jobs, Boyle voudrait Leonardo di Caprio. Avec ça, aucune chance de noyade.



## ■ La gueule du coup de pouce

On sait que vous raffolez des études. Ne mentez pas, ce magazine est doté d'un capteur d'expression faciale qui nous indique que votre visage s'illumine avec 37 % plus de force quand une news vous parle des travaux d'universitaires (tout comme on sait que vous êtes 18 % au bord de la nausée devant les illustrations de l'Actu Hard, mais c'est une autre histoire). Celle-ci nous permet de battre en brèche l'idée que les réseaux sociaux permettent le développement de citoyens plus engagés. Idée alimentée par le rôle, bien réel lui, qu'ils ont joué lors d'événements majeurs tels le printemps arabe. Nos chercheurs, américains pour le coup, se sont intéressés à l'investissement personnel d'internautes ayant apporté leur soutien à de grandes causes. Et ce, en prenant pour exemple le compte Facebook "Sauvez le Darfour", un regroupement de 180 associations tentant de mettre un terme au génocide au Soudan, qui est l'un des plus importants de la plateforme. L'étude a révélé que sur le million de personnes



qui avaient "liké" la page, moins de 28 % ont sensibilisé une personne tierce, et surtout 99,76 % n'a pas versé un rond pour soutenir le fonctionnement des dites associations. Ce 0,24 % de soutien est bien en deçà des 2 à 8 % observés lors d'emplois de méthodes plus traditionnelles comme... le courrier. Moralité : avant, pour se donner bonne conscience d'être un sale privilégié, on filait quelques piécettes. Aujourd'hui, la population qui ère sur Facebook se contente d'un pouce levé sans dégainer le moindre centime. De là à dire qu'elle n'a pas d'âme, il n'y a qu'un pas que je me sens d'humeur à franchir aujourd'hui.

## ■ Poissons pas nets

Après *Natural Selection 2* (qui était bien mais pas top), le studio Unknown World bosse sur un nouveau projet répondant au doux nom de *Subnautica*. Et, vous l'avez deviné, ça va se passer sous l'eau. Il s'agira d'un jeu d'aventure "open world" dans lequel le joueur barbotera entre les récifs coralliens et les poissons bizarres pour récolter des ressources qui lui serviront à... euh... faire des choses, sûrement, mais les détails sont encore flous. On sait qu'on trouvera des sous-marins (avec des intérieurs détaillés) et que les monstres aquatiques

seront de plus en plus méchants au fur et à mesure que l'on s'enfoncera dans les profondeurs abyssales de l'océan. Le jeu en est au stade de la pré-alpha, ne comptez donc pas sur une version finale avant 2015.



## ■ La fin d'une saga

Il était temps que ça se produise : King vient enfin de comprendre le ridicule de sa panique autour des sales développeurs qui ne font rien qu'à utiliser le terme "saga". Il paraît même que cela pourrait nuire à leur image et induire le consommateur

en erreur. Aussi, les développeurs de Stoic ont fait les frais de leur paranoïa, après avoir eu l'outrecuidance de nommer leur premier jeu "*The Banner Saga*". Bref, il semblerait qu'un des responsables de *Candy Crush* ait finalement retrouvé ses esprits, puisque l'entreprise vient d'annoncer un accord

entre les deux parties, sans donner plus de précisions. On imagine que le contrat signé dans l'ombre à l'aide d'une plume enduite de sang d'une vierge devait comporter la mention : "Pour éviter toute confusion avec les productions de King, Stoic s'engage à produire des jeux plus profonds qu'un évier."

**ASUS**<sup>®</sup>  
IN SEARCH OF INCREDIBLE



# POUR LES GAMERS LES PLUS EXIGEANTS

## 15€ OFFERTS

Avec le code **ROG15**  
sur les 100 premières commandes\*



**Maximus VI Hero C2**  
**Carte mère ASUS**  
**Republic of Gamers**

- Socket LGA1150 pour processeurs Intel<sup>®</sup> Core<sup>™</sup> de 4<sup>e</sup> génération
- Chipset Intel<sup>®</sup> Z87 Express pour l'overclocking
- SupremeFX pour une qualité audio supérieure

~~176€90~~

**168€90**

**RueduCommerce.com**  
*ma rue, mes boutiques, mes envies*



**TELEX** Un sondage montre que, globalement, les Américains ne sont pas si fans que ça de science-fiction appliquée à la vraie vie. Ils sont franchement hostiles aux robots-infirmières pour les petits vieux, aux Google Glass et consorts, et à la possibilité d'améliorer l'ADN de leur progéniture. Ils ne mangeraient pas de viande produite en laboratoire, et les trois quarts refuseraient un implant destiné à les rendre plus intelligents.



### ■ Y a-t-il un pilote pour sauver l'avion ? (Non.)

Tous ceux qui aiment piloter des Boeing et des Airbus sur *Flight Simulator X* le savent : les avions modernes sont effroyablement automatisés. En pratique, un pilote de ligne peut tout à fait laisser l'avion faire 99 % du vol et même atterrir seul en pilotage automatique. Il ne touche le manche que lors du décollage. Mais c'est déjà trop pour le DARPA. L'agence de recherche de l'armée américaine annonce en effet un nouveau système de pilotage automatique, l'ALIAS, qui permettra cette fois-ci aux ordinateurs embarqués de

prendre en charge 100 % du vol. Roulage, décollage, croisière, atterrissage, le pilote n'aura plus rien d'autre à faire qu'à surveiller le système. Même les pannes d'équipement et les situations d'urgence seront gérées par la machine, l'humain n'ayant qu'à valider les actions de celle-ci en appuyant sur un écran tactile ou en utilisant la voix. Imaginez donc à quoi ressemblera le *Flight Simulator* de 2050. Vous n'aurez qu'à chausser l'Oculus Rift 8k Advanced puis dire "Avion, Démarage !" pour effectuer un Paris-New York en Airbus A390 à la perfection.

**■ Mon dieu, Titanfall a été développé par des hippies !** À *Canard PC*, on éprouve une totale et sincère sympathie à l'égard de ceux qui osent tout.

Surtout en public. Par exemple, ce brave Drew McCoy, producteur d'un petit FPS multi indépendant développé dans un garage par deux étudiants entre deux partiels, était interrogé par Gamespot sur la rentabilité de son titre, le très méconnu *Titanfall*, lors de la récente PAX. Ce à quoi le petit artisan du jeu vidéo a répondu qu'il s'en foutait. Que l'important, c'était "de faire les jeux auxquels on aime jouer soi-même". Alors, de deux choses l'une : ou bien les ventes sont très en dessous des attentes du studio et d'Electronic Arts et quand il répond cela, le brave McCoy est en train de bouillir et de se mordre la joue pour ne pas coller une droite au journaliste qui a posé la question. Ou bien le contrat d'exclusivité avec Microsoft était suffisamment juteux pour que tout ce petit monde n'ait pas les yeux rivés

sur les chiffres. Ou alors, les organisateurs de la PAX ont fourré leurs sandwiches aux psychotropes. Éventualité à ne pas négliger, car l'instant d'après, il a osé renchérir et espère "que *Titanfall* montre à l'industrie qu'il est possible d'innover et pas seulement copier des formules existantes". Sainte-mère de dieu, je veux savoir ce que cet homme a pris et en faire la base de mon alimentation.

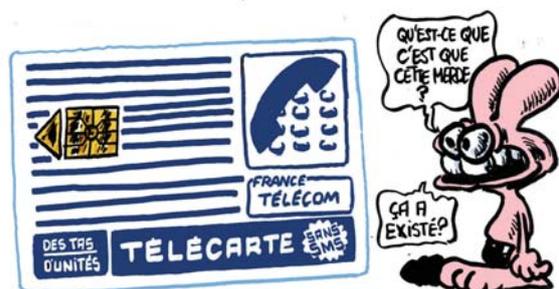


### ■ Review et corrigé

Depuis des mois, votre magazine est écrit par des robots. Pendant ce temps, vos rédacteurs sont occupés à écrire des commentaires à la gloire de nos ebooks *Call of Duty* (cpc.cx/9B9) et de nos applications mobiles (cpc.cx/8g5). Mais une récente étude (eh oui, encore) menée par des universités américaines a montré que les avis des clients avaient un impact plus positif sur les ventes lorsqu'ils étaient accompagnés de réserves poliment

exprimées. Les gens paient plus volontiers et plus cher un article si ses défauts sont mentionnés de manière agréable, notamment parce que la critique leur paraît du coup "plus honnête", et "raisonnable". Rappelons cependant que selon une autre récente étude (oh là, ça n'arrête plus), environ 20 % des avis postés en ligne l'ont été par des gens n'ayant en réalité pas acheté ni testé le produit concerné. Voire même pas fait d'études.

**TELEX** C'est la mort dans l'âme que France Télécom annonce la fin des "télécartes". Eh oui, il fut un temps où les cabines de téléphone publiques représentaient un moyen de communication viable une fois hors du domicile, poussant ainsi les autochtones à se munir de pièces de monnaie puis de cartes chargées d'un crédit d'appel. Or, la production vient de cesser au 14 avril dernier et France Télécom estime que les stocks finiront de s'écouler d'ici 2016. Au moins, vous pouvez toujours acheter un Tadoo.



## ■ while (eons) { sleep(); dontdie(); }

Les créateurs de *Eldritch* sont vraiment des gars bien. Déjà parce que leur survival-FPS old-school ([eldritchgame.com](http://eldritchgame.com)), malgré quelques défauts, est l'un des seuls à avoir vraiment saisi l'essence des œuvres de Hortense Pétunia Lovecraft. Mais surtout parce que, en bons lovecraftiens, ils ont décidé de montrer à tout le monde leurs belles entrailles rouge sang. Enfin pas les leurs, pour le moment, mais déjà celles de leur jeu dont le code source C++ peut être téléchargé ([cpc.cx/9AZ](http://cpc.cx/9AZ)) et redistribué selon les termes de la licence Zlib dont l'ouverture est digne des plus prodigieuses filles de joie thaïlandaises. En gros, vous pouvez faire ce que vous voulez, même créer votre propre jeu. Si vous avez toujours voulu jeter un coup d'œil sur un moteur 3D, simple, old-school et fait maison (pas par des manchots qui plus est : les créateurs d'*Eldritch* ont bossé entre autres sur *Borderlands* et *BioShock 2*), c'est une excellente occasion.

**TELEX** Facebook se sépare de son système de messagerie instantanée dans ses applications mobiles et préfère demander à ses utilisateurs d'installer Messenger, en expliquant que c'est comme des SMS mais en mieux. Signe que le géant du réseau social sent le vent tourner et change de stratégie ? En tout cas, ça a bien énervé ma tata Joceline.



### RECETTE

## Les Gypsie Eggs

Avec la bagarre, j'aime bien les plats qui se préparent à l'avance et se réchauffent au dernier moment. C'est le cas de ces œufs à la gitane, qui souffrent très bien une pré-préparation et une finalisation en 5 minutes. Autre avantage : c'est une recette très imprécise qui s'accommode très bien de vos restes de légumes divers et variés.

#### Ingrédients (pour deux portions de sportifs) :

- 90 grammes de chorizo
- un gros oignon
- une gousse d'ail, poivre, sel, pincée de cumin

- un petit poivron de la couleur que vous voudrez
- quatre ou cinq champignons de Paris
- une grosse boîte de tomates en conserve

- 100 grammes d'épinards en branches surgelés (ou frais si ça vous chante)
- deux grosses cuillères à soupe de cottage cheese
- deux œufs frais

1. Pelez et coupez votre chorizo en tout petits morceaux. Émincez l'oignon.

2. Dans une sauteuse, faites revenir votre oignon à feu doux avec le chorizo jusqu'à ce qu'il devienne translucide. Le gras du chorizo remplacera avantageusement de l'huile, n'en rajoutez donc pas.

3. Ajoutez l'ail, et un peu de cumin si vous aimez ça. Moi j'aime alors j'en mets une demi-cuillère à café.

4. Détaillez le poivron en morceaux de 0,5 cm sur 2 environ. Ajoutez-le à votre mélange oignon-chorizo.

5. Émincez vos champignons. Ajoutez-les avec les épinards à la préparation.

6. Une fois que le tout a un peu rendu sa flotte, vous pouvez ajouter la boîte de tomates. Laissez réduire environ 25 minutes à feu doux et rectifiez l'assaisonnement. Si vous préparez pour plus tard, c'est une fois que ça a réduit que vous pouvez vous interrompre.

7. Creusez deux trous dans la préparation. Mettez-y une grosse cuillère de cottage cheese. Lissez un peu le dessus et déposez sur vos tas de fromage un blanc d'œuf (si vous n'avez pas d'âme et que vous aimez les jaunes d'œuf cuits à cœur, vous pouvez mettre l'œuf entier directement.) Réservez le jaune et rajoutez-le cinq minutes plus tard. Couvrez. Une fois que c'est cuit, régalez-vous. C'est super bon avec un petit toast en version régime, ou avec une plâtrée de riz en version décadente.

P. S. : Vous pouvez aussi terminer la cuisson, avec œuf et cottage cheese, au four, dans une petite casserole. Le problème, c'est que c'est très long à cuire, un œuf au four. L'avantage, c'est que c'est beaucoup plus joli dans un petit plat à four mignon.

Maria Kalash



J'avais un grand-père très bricoleur. Sa cave était un fouillis rangé de manière extrêmement précise, dans lequel on trouvait de tout. Environ 147 sortes de vis, triées par taille de striures. À peu près autant de genres de clous, organisés en fonction de la circonférence de la tête. Des bouts de bois, des sachets en papier, des bitoniaux en plastique sur lesquels étaient attachés nos accessoires de Playmobil.

PAR MARIA KALASH

## Limbs Repair Station

VALSE MANUELLE

**D**e ce fatras, mon grand-père pouvait faire naître à peu près n'importe quoi. Un coffret en bois avec un mécanisme secret ; une mini-pièce en plastique destinée à réparer le système de fermeture d'une cocotte-minute ; un lit de poupée, avec sommier en lattes. Évidemment, je n'ai rien récupéré de ce talent familial, et je passe ma vie à me sentir manuellement inutile. Heureusement, la Cyberpunk Gamejam a donné l'occasion à un aimable plagiaire

du *Papers, Please* de Lucas Pope de créer de quoi me faire vivre mon destin d'artisan. Vous avez un petit établi, et votre travail, c'est de réparer des mains bioniques. Avant de commencer à vous casser le tronc sur la remise à neuf, vous vérifierez que la garantie de la main que l'on vous confie est conforme et valide. En tout cas, c'est ce que j'ai fait car, en bonne paresseuse, je n'aime pas travailler pour rien. Ensuite, vous allez pouvoir désosser la main et la rendre acceptable aux yeux de son propriétaire. C'est parfois l'affaire d'une demi-seconde. Juste une coque à changer, remplacer une coque sombre par une coque claire, pour qu'elle corresponde à la peau de

votre client. C'est parfois un peu plus complexe : il faut changer des doigts cassés ou un composant grillé. C'est plus rarement franchement compliqué, quand la main doit servir à un autre vénérable artisan. Selon son métier, il aura besoin d'un certain ratio force/précision, et il vous faudra changer les composants en fonction. Il peut aussi requérir certains gadgets. Une réserve de poison ou un pistolet feront le bonheur de certains clients et le malheur des autres. Alors oui, ça ressemble trait pour trait à *Papers, Please*, presque abusément. Mais pour les fondus comme moi qui ont retourné ce dernier dans tous les sens, c'est une façon de renouer avec le bonheur.



**Genre :**  
Papers, Please  
+ System Shock  
**Développeur :**  
Przemyslaw  
"Rezonator" Sikorski  
(Pologne)  
**Site :**  
[rezonator.itch.io/](http://rezonator.itch.io/)  
[limbs-repair-station](http://limbs-repair-station)

## Extrasolar

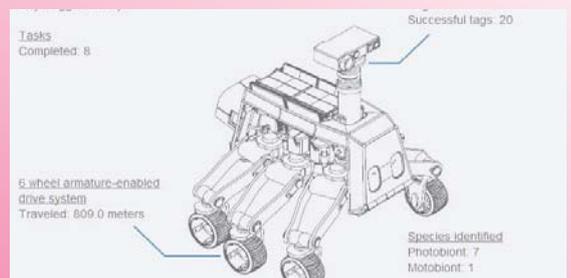
JAVA MARTIENNE

**E**xtrasolar, c'est un peu moins la bricole, mais quand même. Quand j'ai postulé pour télécommander un rover sur Epsilon Prime, une version un peu plus accueillante de Mars, je pensais agir pour le Bien. Participer, au nom de la Science et de la gigacorporation XRI, à l'exploration d'un Nouveau Monde. Bon, ma candidature n'a pas été acceptée immédiatement, mais pas si longtemps après m'être fait recalier, j'ai réussi à faire partie de l'aventure. Et tout a changé. Je suis entrée dans l'histoire. Chaque jour, j'ai télécommandé mon rover. Toutes les quatre heures, je lui choisissais une nouvelle destination.

Un nouvel angle. Je réglais, flash ou pas flash, panoramique ou pas panoramique, et zboum, je participais à la connaissance de la faune et de la flore si particulières de ce Nouveau Monde. Et puis, peu à peu j'ai compris. Que quelque chose se tramait. Alors bien sûr, si, comme Netsabes, ce vendu qui vous présentait l'aventure de manière hyper-laconique dans le *Canard PC* n° 294, vous avez vos entrées au sein de la XRI, vous en aurez pour une dizaine de jours à peine pour aller au bout de votre mission. Mais moi, ça fait déjà une semaine que je planche. Et je ne vois pas le bout de l'espace.



**Genre :**  
ARG / Exploration  
**Développeur :**  
Lazy 8 Studios  
(États-Unis)  
**Site :**  
[exoresearch.com](http://exoresearch.com)





**MATERIEL.NET**  
Votre spécialiste High-Tech

JUSQU'AU 20 AVRIL 2014

**20% DE REMISE !**

SUR TOUTE LA GAMME

**fractal**  
design



**www.materiel.net**

INFORMATIQUE - TABLETTES - SMARTPHONES - IMAGE & SON - OBJETS CONNECTÉS

Plus de 13 000 produits sélectionnés - 12 agences en France - Financez votre achat sur 3 à 60 mensualités à partir de 100 €  
Offre valable du 7 au 20 avril 2014 sur tous les produits Fractal Design

15 Mars 2014 - 13





← À une époque où les Point & Click sont encore rois, un trio de développeurs domine le genre : LucasArts, Westwood et Sierra, tous américains. Pourtant, en France aussi, certains tentent l'aventure : Infogrames, notamment, sort en 1993 et 1995 deux jeux d'aventure sous licence Call of Cthulhu. Shadow of the Comet, d'abord, et surtout Prisoner of the Ice. Nettement inspiré des jeux et films Indiana Jones, Prisoner of Ice est un Point & Click plein de rebondissements mais très court pour les standards de l'époque. Une poignée d'heures suffisent à passer d'un sous-marin au Pôle à une apocalypse déclenchée par des créatures chtoniennes. Le jeu ne parvenait jamais à créer une véritable atmosphère d'horreur digne des histoires d'H.P. Lovecraft, mais l'ambiance Indy en plus sérieux fonctionnait tout de même correctement.

# Wargame : Red Dragon

## Coques en stock

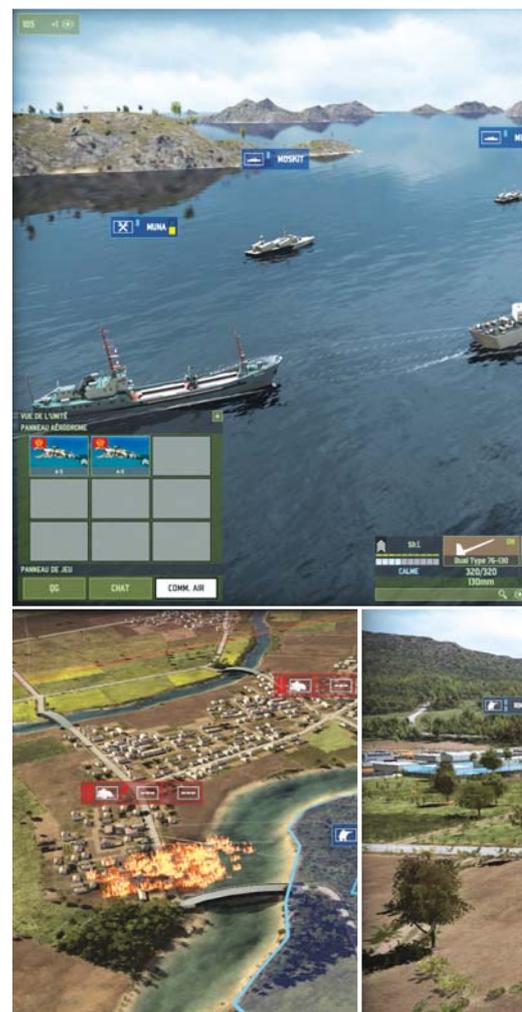
Il y a deux ans, la série *Wargame* venait au monde et rendait soudainement les joueurs familiers avec les termes chantants de Buratino ou Sondereinsatztruppen. Un an plus tard, sa suite intégrait les avions et révélait toute la poésie d'un largage de missile SEAD AGM-88 depuis un F-111. Armées de Terre aux anges, Armées de l'Air extatiques... Et aujourd'hui, avec *Red Dragon*, les forces navales du monde entier vont pouvoir arrêter de se sentir exclues et de faire la gueule.

Je passerai rapidement sur l'héritage de la série. Si vous êtes un lecteur fidèle de *Canard PC*, vous connaissez sûrement, même sans y avoir déjà joué, le jeu de stratégie en temps réel développé par le studio parisien Eugen Systems. Et dans le cas contraire, eh bien... sachez, pour faire court, que c'est complexe, plein d'unités aux noms bizarres qui font rien qu'à se plaindre de ne plus avoir de munitions ou d'essence, et que c'est vachement chouette dès qu'on commence à y comprendre quelque chose. *Red Dragon*, troisième opus qui se projette avec tant d'énergie qu'il avance dans le temps (10 ans) et dans l'espace (un grand bond depuis la Scandinavie jusqu'en Asie), signe donc l'arrivée des unités marines dans le grand arsenal de jouets meurtriers placés, de manière assez inconsciente, dans nos mains par le studio. À la clé, donc, de nouvelles unités et nations (Japon, Chine, les deux Corée, Australie, Nouvelle-Zélande), un paquet de nouvelles cartes qui, même en un contre un, frappent par leur grande taille et un paquet de petites améliorations déjà évoquées dans notre récent *À Venir du Canard PC* n° 293 et sur lesquelles je ne vais pas revenir ici. Enfin, si : sur une.

**Filtres d'amour.** Oui, car les filtres au sein de l'armurerie ne sont pas seulement pratiques, ils sont devenus proprement indispensables pour s'y retrouver au milieu des quelque 1 500 unités que contient désormais le jeu. Un nombre tel que l'équilibre en multijoueur est... délicat, diront certains. Impossible, affirmeront d'autres. Mais, alors que les forums sont mis à feu

et à sang pour que le prix du VTT-323 Hwasung-Chong soit baissé/relevé ou que le cercle de dispersion de l'artillerie AMX AuF1 soit réduit/augmenté (si vous n'avez pas grand-chose à faire dans la vie, allez y faire un tour, vous verrez des choses surréalistes), on se dit qu'à défaut d'un jeu ultra-compétitif taillé pour l'e-sport – qu'il n'a jamais été et ne sera jamais –, *Wargame* est devenu une immense boîte de chocolats, avec des hélicoptères d'assaut et des véhicules lance-missiles TOW en guise de pralinés et de giandujas. Si, si, je vous assure : ouvrez la boîte Corée du Nord, et choisissez un truc au nom incompréhensible, vous ne saurez jamais sur quoi vous allez tomber. Mettons un terme à cette analogie pourrave pour dire, plus sérieusement, que le jeu dans le jeu consistant à bâtir des decks (les nationaux, avec leurs forces et faiblesses sont d'ailleurs plus intéressants que ceux, plus aisés à optimiser, des coalitions) ne s'en voit que renforcé.

**Amphibies curieux.** À ceux qui s'inquièteraient des interrogations soulevées dans le dernier article consacré à *Red Dragon* au terme de la bêta, il convient de signaler que les développeurs ont procédé à de nombreux ajustements, à commencer par les prix des navires, largement réévalués, et réglé les déséquilibres induits par une domination maritime totale sur les cartes mixtes. Néanmoins, l'enthousiasme à l'égard de ce nouvel aspect du jeu reste mesuré. Certes, disposer de véhicules amphibies et de barges de débarquement représente des options



sympathiques, parfois même tactiquement intéressantes. Mais les affrontements entre unités navales le sont un peu moins. Car dans les faits, ces gros bateaux nécessitent beaucoup plus de micro-management que les troupes terrestres, alors que la portée stratégique de leurs affrontements est bien moindre. Si bien que les joueurs adeptes du multi ne perdent pas grand-chose en ne se consacrant qu'aux cartes 100 % terrestres du jeu. Alors quoi ? Gadgets inutiles, les gros destroyers Sovremenny et frégates Oliver Hazard Perry ? Pas totalement. En réalité, bien plus qu'en multijoueur, les bateaux justifient leur présence dans les campagnes solo.

**Régiments hypocaloriques.** À mi-chemin entre les figures imposées d'*European Escalation* et la liberté tactique d'*Air-Land Battle*, le solo de *Red Dragon* est indéniablement le meilleur de la série. La base : quatre scénarios basés sur les uchronies chères au studio (invasion de la Corée du Sud par le Nord, de la Hong-Kong encore britannique par la Chine, conflit sino-russe autour de Vladivostok, réchauffement de la Guerre Froide sur le sol japonais). Elles



rappellent vaguement les affrontements scandinaves du grand frère, mais avec deux différences notables. La première, c'est que leur déroulement est légèrement scripté, rendant chaque campagne plus vivante. La seconde, c'est le système de pions (régiments relativement polyvalents, bataillons et compagnies plus spécialisés, couvertures aériennes) qui permet de constituer finement les groupes. Ce système rend l'allocation – et le recrutement – des forces sur la carte stratégique aussi importante que les batailles elles-mêmes. Sur quelle zone envoyer ses avions de chasse ? Où peut-on se permettre de ne pas avoir d'infanterie, de logistique ou de véhicules antichars ? Peut-on se permettre de faire reculer ce bataillon et l'immobiliser un tour pour lui permettre de reconstituer ses effectifs ?

**Casse-têtes chinois.** Là où cela devient franchement intéressant, c'est que contrairement à *AirLand Battle*, ce système, couplé à la scénarisation des campagnes, provoque des affrontements asymétriques. Dès lors, les limites que l'I.A. affiche depuis le premier *Wargame* ne sont plus si graves, car elle joue ici un rôle de sparring-partner.

Le joueur saura en exploiter ses failles, oui. Mais, comme dans les challenges de *R. U.S.E.* (l'ancêtre de *Wargame*, en quelque sorte), il devra aussi se creuser la tête pour faire face à une supériorité numérique, technologique, ou à certaines situations épineuses "imprévues", comme un débarquement de troupes d'élite, des contre-attaques sauvages. Les situations ainsi générées forcent le joueur à se fixer ses propres sous-objectifs en cours de campagne. Tirer parti de ces fameux bateaux lors d'un débarquement, affaiblir la DCA ennemie lors d'une bataille pour s'assurer une suprématie aérienne lors du tour suivant. Ou tendre des pièges aux T-80 soviétiques, réputés invincibles, en les attirant dans des goulets d'étranglement où mes misérables SU-100 nord-coréens de la Seconde Guerre pouvaient essayer de les cogner de flanc.

**La pause de la victoire.** Et puis, cerise sur le gâteau, le contrôle du temps – incluant notamment une précieuse pause active – permet désormais aux joueurs rapidement débordés (comme, euh, ben moi par exemple) d'organiser de très satisfaisantes offensives sans ressentir le besoin de se faire

greffer une paire de mains supplémentaire. Beaucoup plus distrayantes – même si la première est plus faible que les autres – que les affrontements "monolithiques" de l'épisode précédent, ces campagnes ne sont hélas pas jouables en coop'. Que le versus soit absent en raison du deus ex machina présent dans chaque campagne, cela se comprend. Mais même s'ils n'étaient pas nombreux, les aficionados du coop' d'*AirLand Battle* seront un peu tristes et espéreront, comme moi, sa réintégration dans les futurs DLC gratuits que le studio, comme à son habitude, viendra lui adjoindre.

**Guy Moquette**

**Notre avis** Même si l'ajout des unités navales à *Wargame* n'est pas aussi intéressant et pertinent que celui, en son temps, de l'aviation dans *AirLand Battle*, la recette du studio parisien fonctionne toujours très bien. Les joueurs les moins attirés par le multi en ligne seront eux ravis d'apprendre que *Red Dragon* propose un contenu solo plus fin, plus intéressant et relevé que ses prédécesseurs.



# Diablo III : Reaper of Souls

## Revenu d'entre les morts

Comme disait Juliette avant de rejoindre Roméo dans la mort, "putain celui-là il m'aura fait chier jusqu'au bout". Voyez-vous, je pensais que c'était fini. Que l'incendie déclenché par mon 9/10 à *Diablo III* allait finir par s'éteindre, que plus jamais Blizzard ne me balancerait dans les pattes un jeu impossible à tester, excellent et raté à la fois, qui m'obligerait à tartiner des pages d'explications pour tenter d'être compris, tout ça pour me faire insulter à la fin. J'avais tort.

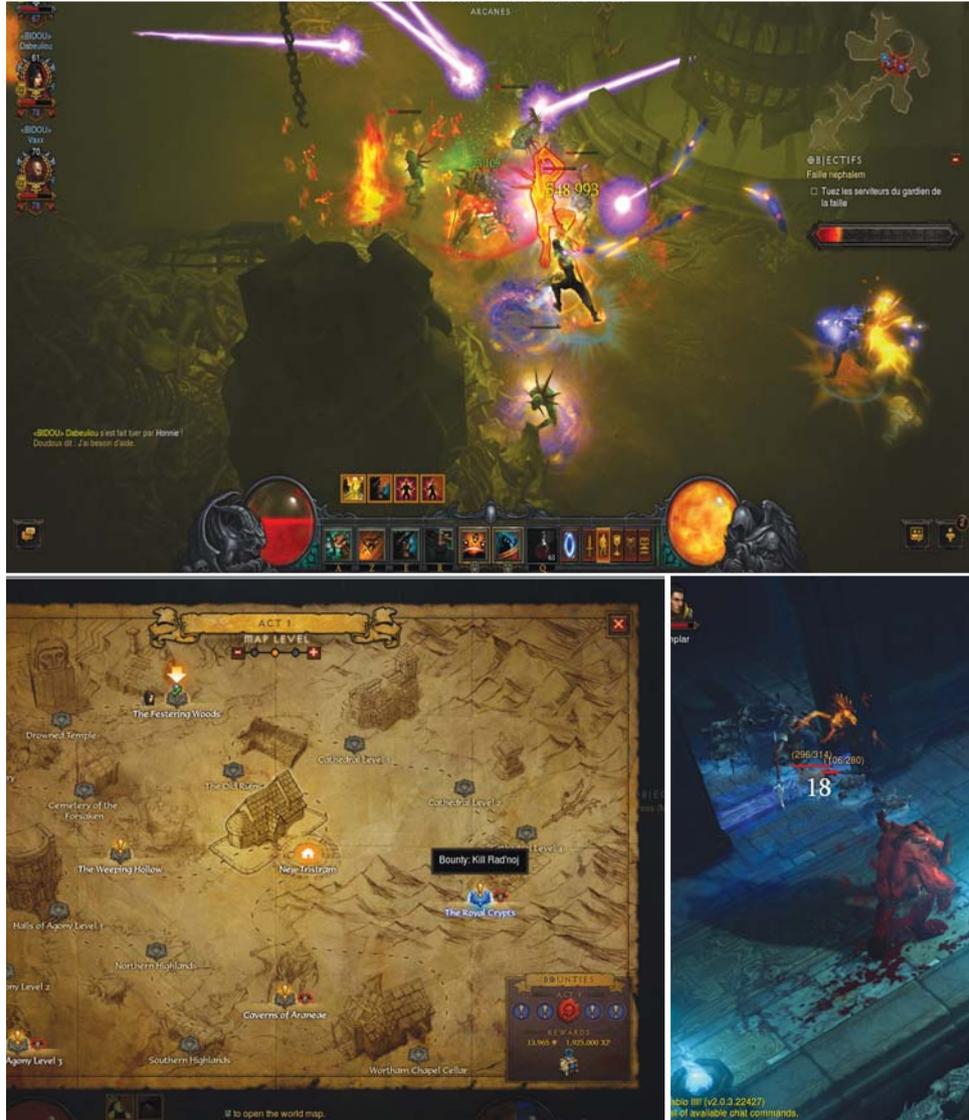
**A**u terme de ces deux pages, je devrais donner un avis définitif sur *Reaper of Souls*. Vous dire si vous devez l'acheter. Autant vous l'annoncer tout de suite, ça ne va pas être facile. Commençons dans le désordre en vous disant ce que *Reaper of Souls* n'est pas. Contrairement à ce que vous avez lu ailleurs (car vous êtes infidèles, ne le niez pas, on fouille dans vos SMS), *Reaper of Souls* n'apporte rien de radicalement nouveau. Le scénario est toujours aussi moisi. Le nouvel acte est très varié et très agréable mais, à l'exception d'un passage dans un temple perdu digne de la crypte de *Hellfire* (l'extension semi-officielle de *Diablo I*), ne consiste qu'en un best-of amélioré des actes précédents. La ville infestée de Westmarch est une Tristram version métropole très inspirée du look gothique de l'acte 1. Quant au plan d'existence gris et inquiétant qui conclut le jeu, il se contente de reprendre le paradis de l'acte 4 en plus joli et moins répétitif.

**Croisé et bâtard.** Rien de neuf non plus du côté du croisé, variation badass du paladin de *Diablo II*. Ses compétences de "moyenne portée" (dixit Blizzard) en font une classe efficace, agréable à jouer, mais aussi un pot-pourri de ce qu'on connaît déjà avec des gros coups de tatane façon barbare, des attaques de zone que ne renierait pas la sorcière et des effets permanents inspirés de ceux du moine. Sa ressource, la "colère", fonctionne

d'ailleurs un peu comme "l'esprit" de son pote chauve et bouddhiste, avec une régénération lente mais permanente qu'il est possible d'accélérer en utilisant les attaques principales, lesquelles ajoutent à chaque coup quelques points dans le pot. Pour le reste, on trouve des skills importées du bon vieux palouf de *Diablo II* comme le coup de bouclier ou le marteau de lancer. Quant aux autres ajouts, nouvelles compétences (une seule) et runes (une poignée) pour chacune des classes du jeu original, niveau maximum monté à 70 qu'on atteint en une poignée d'heures à moins d'être manchot, nouvel artisan (la mystique) qui permet de modifier une stat' d'un objet ou de changer son apparence, ils ne justifient pas le prix demandé pour cette extension... mais il y a le mode aventure.

## Rustine ou les malheurs de la vertu.

Revenons un peu en arrière. Vous savez sans doute qu'il y a quelques semaines, avant la sortie de *Reaper of Souls*, Blizzard a sorti gratuitement un énorme patch, numéroté 2.0.1, qui améliore à peu près tous les systèmes de jeu. L'hôtel des ventes a été fermé, tous les objets puissants sont maintenant liés au compte du joueur qui les a ramassés. Le loot a été repensé pour fournir au joueur des objets qui correspondent à son perso, les niveaux d'expérience "paragon" sont désormais illimités et partagés entre tous les personnages d'un compte, la moitié des skills et des runes ont été modifiées pour permettre de meilleures synergies (en particulier en jouant sur le type de dégâts élémentaires) et des dizaines d'objets uniques





et d'effets intéressants offrent enfin la possibilité de créer des builds uniques en modifiant radicalement le fonctionnement d'une compétence (les "bolas" de la chasseuse de démons peuvent par exemple exploser à l'impact, ce qui augmente considérablement leur efficacité) ou en donnant à leur porteur des capacités défensives ou défensives uniques ("town portals" impossibles à interrompre, invocation d'un démon relié à son maître par une chaîne ardente qui découpe les ennemis...). Autant d'excellents points, mais la vraie révolution de ce patch 2.0, celle qui rend à elle seule le jeu mille fois plus intéressant, est son nouveau système de difficulté. Disparus les classiques normal/nightmare/hell/inferno, plus besoin de se taper l'intégralité du jeu trois fois

d'affilée pour accéder enfin à du contenu intéressant, les monstres s'adaptent automatiquement au niveau du joueur. Dix modes de difficulté, ajustables à tout moment, permettent de modifier l'expérience selon qu'on ait envie de s'ennuyer profond, de s'en prendre plein la tronche au moindre mob, ou quelque chose entre les deux. Bien sûr, XP, or et objets légendaires tombent en plus grande quantité dans les modes de difficulté élevés. Pour la première fois dans un Hack & Slash, on est libre de jouer exactement comme on l'entend. Pour la première fois dans *Diablo III*, on a un but à long terme : réussir à farmer efficacement le mode le plus difficile, Tourment VI, demandera des mois d'efforts et de grind aux meilleurs joueurs.

**La liberté a un prix.** Et c'est là qu'arrivent *Reaper of Souls* et son nouveau mode de jeu, "aventure". Une fois la campagne terminée avec n'importe quel personnage (comptez six heures pour ce nouvel acte), il est possible de jouer librement, de se téléporter à n'importe quel portail du monde pour refaire uniquement ses passages préférés. Histoire de structurer un peu tout ça, des objectifs aléatoires, les "primes", qui consistent généralement à tuer un champion ou un boss, à accomplir une quête secondaire ou à nettoyer une zone de tous ses habitants, sont offerts à chaque nouvelle partie. Chaque objectif accompli rapporte au joueur une énorme quantité de thunes et d'expérience ainsi que des cristaux de sang, qu'on peut échanger en ville contre un objet aléatoire (en pratique, le système ressemble au "gambling" proposé par Gheed et compagnie dans *Diablo II*), sans oublier des clés magiques permettant d'ouvrir des "failles néphalem". Ces niveaux totalement aléatoires, où tous les décors et ennemis du jeu sont mélangés, sont gardés par un boss lui aussi aléatoire mais toujours bien pourvu en loot. Dans les failles, dans le mode aventure, tout le potentiel de *Diablo III* apparaît : son système de combat toujours aussi chouette, la liberté qu'il laisse au joueur de bricoler son build à tout moment sans avoir à recopier un guide trouvé sur Internet pour espérer obtenir un personnage jouable, sa grande variété de situations tactiques à la fois arcade et connement Hack & Slash. Plus de scénario nul, d'hôtel des ventes cupide, un pur défouloir élégant et incroyablement bien pensé, qui se prête aussi bien à des missions rapides de dix minutes qu'à des nuits entières de massacre. Le patch 2.0.1 n'a pas changé *Diablo III*, il l'a nettoyé, dégraissé. *Reaper of Souls* lui a donné le mode qui lui manquait pour achever d'en faire le Hack & Slash light et bourrin ultime. Puis il nous a présenté la facture : 40 euros.

**Louis-Ferdinand Sébum**

#### Notre avis

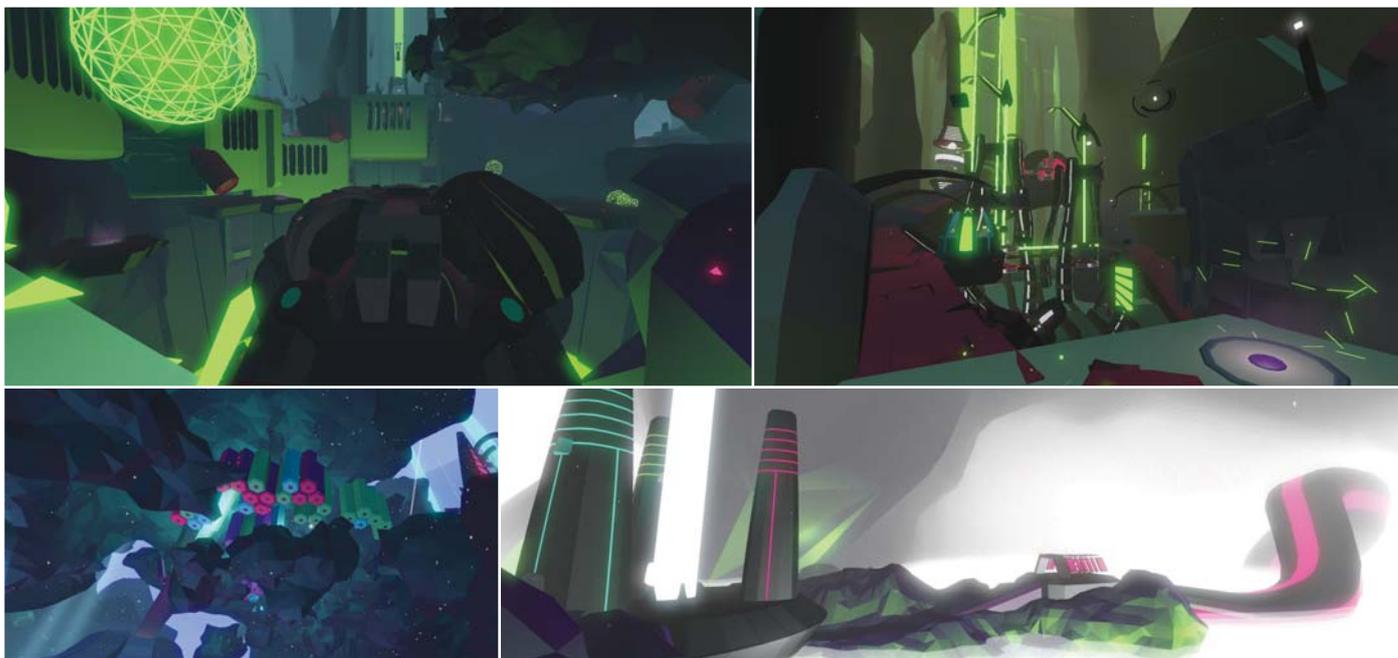
*Diablo III* n'a plus rien à voir avec le jeu qu'on a connu lors de son lancement. Le loot, la difficulté, les compétences, tout a été repensé et amélioré par le dernier patch. Si vous aviez laissé tombé, retournez-y au plus vite. Si vous ne l'aviez pas acheté à l'époque, n'hésitez pas à claquer aujourd'hui les 40 euros réclamés par Blizzard. Quant à savoir s'il est nécessaire d'en lâcher 40 de plus pour un peu de contenu sympathique mais dispensable et un nouveau mode de jeu, aussi extraordinaire soit-il, on peut se poser la question.



# FRACT OSC

## Ballade mentale

Si je ne dis pas de conneries – et cela peut m'arriver, ma mémoire autobiographique étant assez nulle –, *FRACT OSC* fut le premier jeu sur lequel j'ai écrit un À Venir en arrivant chez *Canard PC*. C'était il y a quatre ans, à quelques demi-mesures près, et autant vous dire que depuis, j'avais perdu tout espoir de voir se réaliser l'un des projets de jeu les plus fifous de l'histoire.



J'ai bien fait d'avoir abandonné. Comme ça, je me suis laissée prendre par surprise. *FRACT OSC*, ses paysages absurdes et immenses, minéraux et organiques, ses musiques basses et légères, étaient encore plus profondes que dans les souvenirs que je m'étais appliquée à enfouir. Complètement différent aussi : à l'époque, la poignée de puzzles que j'avais testée était fantastique. Les fous furieux de Phosfiend Systems ont eu le courage de les effacer, purement et simplement, pour en proposer d'autres. C'était grand, c'était beau, c'était malin : c'est gigantesque, magnifique et bluffant. Maintenant c'est pire. Dans un monde impossible à appréhender pleinement, trois totems. Un rose, un bleu, un vert. Derrière chacun d'eux, une porte. Derrière la porte, vous avancez, en vue à la première personne, en terrain plus ou moins balisé.

**Pays pas sages.** Trois couleurs, trois itinéraires, trois familles de puzzles. Alors en dehors du fait que vous pouvez utiliser soit votre ensemble souris-clavier, soit un pad, on ne vous expliquera rien du tout. Vous vous promenez comme dans un FPS, avec le bouton courir enfoncé, parce que le propriétaire est du

genre grand. Comme c'est plutôt joli, vous admirez les aplats de couleurs, les endroits qui ressemblent à de la neige et les zones aux saveurs plus technologiques, façon *Tron*, vous vous interrogez sur les petits hexagones colorés qui se retournent sur votre passage, et puis, de temps en temps, vous comprenez que vous êtes face à quelque chose d'important. À ce moment, il est temps d'user du clic droit. Vous verrez alors apparaître des commandes. Des boutons cachés, un peu comme si vous chaussiez un casque de réalité virtuelle. Et c'est ainsi que vous allez pouvoir interagir avec votre environnement. Parfois, une grille apparaîtra au premier plan, donnant un tout autre sens à l'étrange architecture composée de cubes et de blocs en contrebas. À un moment, vous reconnaîtrez une forme particulièrement tordue de *Pipe Mania*-like. Après c'est un genre de partition perverse et frustrante.

**Noir et grisant.** Parfois je me suis arraché les cheveux. Avant de partir rejoindre l'une des petites cahutes de téléportation-sauvegarde, histoire de reprendre le cours de ma vie normale. Et la plupart du temps, quand je suis revenue, je n'ai pas mis bien longtemps

à comprendre. Ou alors je n'ai pas eu le temps de comprendre, et le premier bouton que j'ai touché m'a offert la solution. *FRACT OSC* est grisant. Les puzzles ont beau être moins musicaux que logiques, les basses et le... euh, bon je n'y connais rien en musique, je ne vais pas faire semblant d'utiliser des termes techniques mais en résumé, la musique vous récompense avec de belles vibrations. Seul regret : au fur et à mesure de votre aventure, vous débloquentez l'utilisation d'un genre de synthétiseur, et parfois, cela m'a paru un peu artificiel. Ce sont les seuls textes auxquels vous serez confronté, et bon, en termes d'immersion, alors que je nageais avec bonheur dans cette soupe harmonique, ça m'a un peu tirée de ma rêverie solitaire. Ça et mon sens de l'orientation en bois, qui m'a conduite à errer des heures durant dans la froide beauté du *Fract*...

Maria Kalash

**Notre avis** *FRACT* n'est pas si grand que ça, mais il parvient à donner cette impression d'immensité, et d'infini mis à la portée des caniches. Les puzzles et leur degré de difficulté ont été pensés comme des œufs, et comme aujourd'hui c'est Pâques, c'est parfait.

8

# Mercenary Kings

## Somewhere over the Rambo

23 h 45. *Metal Slug* s'ennuie, seul au bar, et pense quitter la boîte de nuit. Avant de partir pour de bon, il jette un dernier coup d'œil sur la piste de danse. C'est alors que son regard croise celui de *Monster Hunter*, qui se trémousse lascivement sur le podium central. *Metal Slug* sent que c'est sa chance. Il se lève, engage la conversation avec *Monster Hunter* et commence à flirter.



Et quelques années plus tard, dans une maternité du Canada, naît le petit *Mercenary Kings* accouché par les bienveillants tontons de chez Tribute Games – déjà responsables du très bon *Wizorb*. Comme son héritage génétique le laisse suggérer, *Mercenary Kings* est un jeu d'action en pixel art essayant d'épicer sa recette en ajoutant une pointe d'exploration ici et là. La base du jeu est très simple. On incarne un(e) mercenaire chargé(e) de mettre à mal CLAW, une très méchante organisation qui veut sûrement s'emparer du monde. On débarque dans son petit campement et on file voir le patron pour récupérer une mission. Collecte, sauvetage, élimination... les missions sont nombreuses, même si dans le fond elles manquent un peu de variété (libère des otages, détruis ce gros boss, tue tous les ennemis et *bis repetita*). On est ensuite envoyé dans une grande zone qu'il faudra explorer pour mener à bien sa mission. Il sera par exemple fréquent de poursuivre un boss d'un bout à l'autre de la map pour lui mettre la misère. Le feeling du jeu est assez classique puisque notre avatar peut sauter, courir, faire des roulades, tirer avec son flingue et mettre des coups de couteau, soit le minimum syndical pour un héros d'aujourd'hui.

Toutefois, le titre se démarque de ses différents congénères dès qu'on se retrouve entre deux missions.

**Frères d'rames.** En effet, les premiers niveaux seront l'occasion de libérer des personnages qui viendront habiter le campement et vous venir en aide. Ils vous proposeront de faire le plein contre une partie de vos économies et/ou des matières premières ramassées dans les niveaux. Soins, grenades, nouvelles pétoires ou couteaux, il y aura de quoi se refaire une santé. Et s'il vous reste quelques piécettes, trois bouts de métal et un rondin de bois, vous pourrez toujours les dépenser pour obtenir des augmentations, à moins que vous ne préféreriez améliorer votre armure ou aller voir le cuistot du campement pour profiter d'un buff de statistiques pour la prochaine mission. Le jeu de base est assez répétitif (des missions qui ne se renouvellent pas des masses dans une dizaine de maps pré-construites) mais le nombre farameux de petits à-côtés, d'armes à tester, de combos objets/augmentations à trouver et j'en passe, rendent le jeu particulièrement accrocheur. Il faut dire que le tout se trouve particulièrement réhaussé par ce génie de Paul Robertson,

un graphiste/animateur qui excelle dans le pixel-art. C'est lui qui s'est occupé des graphismes du Scott Pilgrim d'Ubisoft sorti en 2010 et a également réalisé deux courts-métrages d'animation hallucinants. Pour *Mercenary Kings*, il a créé des décors ultra-détaillés où tous les sprites, du héros au moindre petit ennemi, sont bourrés de personnalité. La bande-son n'est pas en reste avec des morceaux composés par Patrice Bourgeault, un musicien chiptune particulièrement inspiré apportant à *Mercenary Kings* ce qu'il faut de blip blip qui donnent envie de se battre. Alors oui, c'est parfois un peu répétitif mais le jeu transpire tellement l'amour et le travail bien fait qu'il est difficile de ne pas vous le conseiller.

Pipomantis

**Notre avis** Bourré de contenu et agréable à jouer tout en se payant le luxe d'être un régal pour les yeux et les oreilles, *Mercenary Kings* est un vrai bonheur. Il manque sans doute un peu de variété dans ses décors et ses missions mais tous ses petits détails, de la customisation des armes jusqu'aux animations des persos, méritent que vous y jetiez un œil.



# Moebius : Empire Rising

## La décadence des nanars

Autant il est difficile de réaliser un Point & Click vraiment brillant et ambitieux, autant un Point & Click complètement raté requiert énormément d'application. Il faut recruter de mauvais artistes, prendre des animateurs dénués de toute notion d'anatomie humaine, écrire une histoire naze, faire coder le tout par un dément, et se débrouiller pour que jamais au grand jamais ces professionnels ne se rencontrent, de peur qu'ils communiquent et parviennent à faire quelque chose de correct.



Tous le suspense dans l'œuf : *Moebius : Empire Rising* appartient à la catégorie des nanars. Vous dirigez la plupart du temps Malachi Rector (prononcez "Malakai"), un antiquaire au QI de 175, égoïste et cynique. Grâce à son extraordinaire mémoire visuelle et à ses connaissances historiques extensives, il se fait bien vite repérer par un genre d'agence gouvernementale super-secrète et embaucher pour traquer des similitudes entre des personnalités du monde moderne et des figures historiques. Présenté comme un thriller métaphysique par Jane Jensen, j'aurais plutôt tendance à parler de roman de gare palot, mais soit. À un moment, un genre de tension sexuelle s'installe entre Malachi et son sidekick blond et musculeux, mais la bromance, le seul événement scénaristique qui était parvenu à éveiller ma curiosité, cède bien vite la place à des histoires d'enlèvement sans grand intérêt.

**Danse avec les stars.** Des P&C réussis avec une histoire nulle, ça existe. Le problème, c'est que l'histoire est à peu près ce qu'il y a de plus réussi dans ce *Moebius*. Les décors en 2D sont le plus souvent plutôt

soignés – moches et datés, mais soignés. Sauf quand, on ne sait pas pourquoi, ils se terminent par une bouillie de pixels. Les personnages, qui ont eux droit à 3 dimensions, semblent sortis d'une parodie moldave des *Sims*, leurs sourcils sont doués d'une vie propre, indépendante de ce qui se passe à l'écran et les animations donnent l'impression d'un ballet où tous les personnages dansent un genre de reverse moonwalk, les épaules rentrées vers l'intérieur, tous sourcils dehors. Cela va bien avec l'ambiance sonore, façon musique d'ascenseur à tous les étages. Mais le meilleur, c'est quand vous passez un peu vite des phases de dialogue : à ce moment-là, les animations défilent en accéléré, histoire de rattraper leur retard. Effet *Benny Hill* garanti.

### Le protocole des Sages de déduction.

Le Point & Click, très classique dans sa forme (clic gauche partout, qui ouvre un petit éventail d'icônes incompréhensibles), dispose d'une originalité majeure : la capacité d'analyse de Malachi. Sur certains objets et personnages, vous pouvez choisir l'icône limace (qui représente un cerveau), et ainsi accéder au puzzle signature du jeu :

l'observation/déduction. Exemple avec une bibliothécaire. Elle porte un gilet rose. Choisissez la conclusion à en tirer : a) Elle est très gaie. b) Elle est daltonienne. c) Elle est frustrée sexuellement.\* Et voilà la seule bonne idée du jeu piétinée avec application. L'autre puzzle propre à ce *MER* consiste à comparer des traits de la vie de personnages célèbres à ceux de personnages du jeu. Genre "*Elle a eu un fils à 19 ans*", est-ce comparable à "*Elle a eu un fils très jeune*" ? Honnêtement, je n'en sais rien. Et je ne veux pas savoir.

Maria Kalash

\* Il fallait choisir la réponse c. Je vous jure.

### Notre avis

Rarement j'ai eu à ce point l'impression d'assister à un naufrage. Rien ne va : crashes inopinés combinés (cela va de soi) à une absence de sauvegarde automatique, temps de chargement absurdes... Les problèmes techniques seuls devraient parvenir à vous détourner de cette production, dont le seul intérêt réside dans la durée de vie (une bonne dizaine d'heures) et le potentiel comique involontaire.

3

# Synology® NAS DS214 ET DS414

## GÉREZ, PROTÉGEZ ET PARTAGEZ VOS DONNÉES.



### PARTAGE DE FICHIERS

- Partage de fichiers parfaitement intégré aux plateformes Windows, Mac®, and Linux®
- Prise en charge de HTTPS, pare-feu et blocage automatique de l'IP
- Vitesse de transfert jusqu'à 207Mo/s



### SAUVEGARDE

- Assistant de sauvegarde web
- Synology Data Replicator et intégration native d'Apple® Time Machine®
- Synchro du dossier partagé



### FIXATION

- Deux systèmes de fixation : sans vis pour les disques de 3,5" et ultrarapide pour ceux de 2,5"



### STOCKAGE

- Processeur double cœur avec unité à virgule flottante
- Excellente performance en lecture/écriture : plus de 100 Mo/s
- De 512 Mo à 1 Go RAM pour une puissance multitâche accrue



Tous les modèles Synology fonctionnent sous DSM 5

DÉCOUVREZ TOUS LES SERVEURS NAS SYNOLOGY® SUR NOTRE SITE ►

PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR



# LDLC.com

HIGH-TECH EXPERIENCE



# Warlock II : The Exiled

Une demi-baguette,  
bien cuite

Ne dites rien, je sais : ces captures d'écran, ça vous rappelle quelque chose. Rien de plus normal. *Warlock II : The Exiled* ressemble beaucoup à *Warlock : Master of the Arcane*, qui lui-même avait de furieux airs de *Civilization V*. Pourrait-on alors se permettre de résumer ce jeu en un simple *Civ'* médiéval-fantastique ? La réponse est oui, merci d'être venus, vous pouvez passer au test suivant.



Non ? Il faudrait voir à ne "pas déconner et développer un peu" ? Domage, les maquettistes avaient l'air plutôt enchantés à l'idée de faire une double page pleine de jolis screenshots avec des minotaures qui se prennent des boules de feu dans le mufle. Monstres. Mais je ne vous jette pas la pierre, car il faut admettre que le résumer ainsi serait un tout petit peu malhonnête. Oui, au-delà de la quantité d'éléments pompés sur *Civilization V*, de l'aspect graphique au système de combat, en passant par le petit roulement de tambour qui accompagne la montée en niveau d'une unité, *Warlock II* affiche de notables différences avec le jeu de Sid Meier. Déjà, il se révèle moins profond et moins intéressant. Ce qui, vous en conviendrez, est effectivement notable. Ensuite, il n'y est que très peu question d'avancées technologiques puisque ces bastons entre mages sont figées dans une ère faite de créatures fantastiques, de magie et d'un soupçon de technologie médiévale. Si bien qu'au lieu de passer de la massue improvisée au char Abrams, on voit son unité combattante (guerrier, archer, mage...) connaître deux améliorations maximum du début à la fin de la partie. Côté ressources, l'or, la nourriture et la mana permettent d'acheter et d'entretenir des unités militaires, de faire croître la population des villes et de lancer des sorts.

**Pimp my minotaure.** Enfin, ça, ce ne sont que les ressources produites par les villes – avec des nombres à virgule, car c'est un jeu Paradox. Mais sur la carte, il



en existe plusieurs autres, pas moins importantes, qui vont déterminer les emplacements stratégiques où implanter ses autres villes. Certaines permettent en effet l'édification de bâtiments spéciaux, rapportant divers bonus ou débloquent la construction d'équipements pour les unités ou le recrutement de races non affiliées (minotaures, dragons, tortues géantes...). Et tout un tas de particularités qui, au final, font oublier l'apparente similitude entre *Warlock II* et *Civilization*. À commencer par la magie, dont le joueur fixera les priorités de recherche de sorts tout au long du jeu. D'abord anodins – une boule de feu par-ci, un sort de résistance aux

projectiles par-là –, ils deviennent ensuite de plus en plus puissants. Sorts de zone, buffs permanents sur une unité, jusqu'à la transformation pure et simple de la géographie, en transformant par exemple une région remplie de marais putrides en prairies verdoyantes pourvoyeuses de nourriture... Et inversement. Ajoutez à cela un côté *Heroes & Might & Magic* avec la gestion... ben, des Héros, qui constitueront la clé de voûte des armées, ou la possibilité de diversifier ses forces et ses bâtiments en capturant les nombreuses villes neutres d'une autre culture qui fleurissent sur la carte. Ou encore l'accomplissement de quêtes, l'omniprésence de tanières à



faides alliances et à l'exigence de tributs en échange de la promesse de ne pas déclarer la guerre – enfin, disons plutôt de la repousser de quelques tours –, nos mages concurrents se distinguent davantage par leur capacité à envoyer des colons à la mort, à gaspiller leur mana sur des monstres que l'on combat dans l'espoir de nous plaire, ou à lancer des micro-offensives vouées à l'échec.

### Le retour de la vengeance du mage

**contrit.** Heureusement, une bonne partie de ces reproches affectent surtout le mode de jeu "sandbox", c'est-à-dire le jeu libre classique. Copie quasi conforme de son aïeul sur de nombreux points, *Warlock II* a au moins la bonne idée de lui proposer une alternative dont il tire son sous-titre. Le mode "The Exiled" constitue en effet une grosse mission scénarisée dans laquelle vous êtes l'exilé et devez faire leur fête aux têtes de nœud qui vous ont, ben, exilé, et pour ce faire rejoindre préalablement le continent d'Ardania. Mélange de figures imposées et de génération aléatoire de cartes, ce mode évite les écueils du traditionnel "je m'installe et je m'étends sur la carte" en le remplaçant par une sorte de casse-tête qui rend les défauts du jeu plus supportables. Oh, là encore, le titre n'est pas irréprochable : la génération procédurale aboutit parfois à quelques bugs et/ou des situations insolubles et jongler entre les différents "îlots" reliés par des portails magiques peut rapidement s'avérer pénible. Mais l'initiative est louable. Reste l'ultime handicap de *Warlock II*, mais dont la responsabilité n'est absolument pas à imputer à ses auteurs : sa date de sortie. Tomber à quelques jours de l'annonce d'un *Alpha Centauri 2* qui rechigne à dire son nom et de l'arrivée du 4X médiéval-fantastique d'Amplitude (le studio à l'origine du très chouette *Endless Space*) en Early Access sur Steam, et dont les premiers aperçus ont mis notre ackboo en pamoison, ce n'est vraiment pas de bol.

**Guy Moquette**

**Notre avis** Mélange audacieux de *Civilization* et *Heroes of Might & Magic*, *Warlock II* apporte un peu de fraîcheur au genre et propose aux joueurs ayant essoré le premier opus un nouveau mode de jeu intéressant qui sort des canons du genre. Il ne suscitera sans doute pas de vocation, pas plus qu'il n'occupera les nuits blanches des accros au 4X. Mais en attendant les drogues dures – on croise les doigts –, *Endless Legend* et *Beyond Earth*, il peut constituer un honorable substitut.



nettoyer, tant pour la tranquillité des habitants que pour le loot qu'on peut y trouver, les portails ouverts sur d'autres mondes...

**Mages canoniques.** Plein de bonnes petites idées, donc, mais également quelques soucis. D'ailleurs, à l'heure où j'écris ces lignes, il y a une partie inachevée qui m'attend. Et étrangement, j'ai autant envie d'y retourner et faire sa fête à ce Roi des Rats pathétique qui me sert de voisin que de la laisser en friche et attendre de voir ce que la concurrence va bientôt proposer dans le genre. Ce sentiment paradoxal naît, en partie, d'un petit manque de profondeur. Par certains aspects, *Warlock II*

peut certes se révéler complexe. Le joueur se verra ainsi dans l'obligation d'organiser finement son empire, prévoyant ses futurs besoins et spécialisant ses villes sous peine de subir des pénuries de l'une ou l'autre ressource. Mais globalement, l'absence de grosses évolutions en matière d'unités et de bâtiments installe une routine qui plombe parfois l'enthousiasme. De plus, les disparités entre les différentes factions (humains, morts-vivants...) sont un peu trop anecdotiques pour leur conférer un véritable style de jeu. Quant à l'I.A., point d'achoppement de nombreux jeux du genre, elle ne brille pas particulièrement. Déjà que les relations diplomatiques se résument à de

# Betrayer

## Terra incognita

La plupart des FPS ressemblent à des brasseries munichoises. On vous y sert des plâtrées de saucisses fourrées au lard et noyées dans la sauce, le tout accompagné de chopes de bière d'un litre apportées par des serveuses grassouillettes à la voix caverneuse qui crient "Ach ! Serh gut !" en vous regardant vous empiffrer. *Betrayer*, lui, tient plus du restaurant gastronomique.

Il ne cherche pas à vous saturer les nerfs optiques et auditifs à grands coups d'explosions et de dubstep. Le monde de *Betrayer* est impressionniste. Noir et blanc avec du rouge pour souligner le danger et les éléments importants, une sorte de *Sin City* glauque et lent. Pas de musique de fond, quelques bruits d'ambiance – vent, cris d'oiseaux – qui se détachent brusquement du silence, qui se répètent, comme dans les

### Confessions d'un cuistre

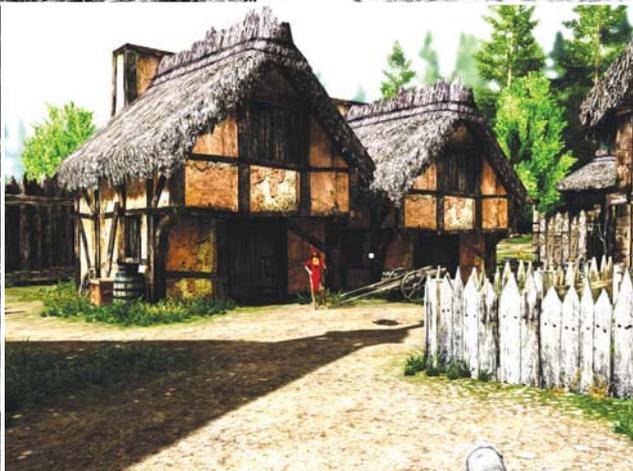
Pendant l'Early Access de *Betrayer*, des crétiens se sont plaints que le jeu était en noir et blanc. Bien sûr, en gros prétentieux, je me suis moqué de ces abrutis incapables de comprendre qu'il s'agissait d'un parti pris artistique. Puis j'ai tapé très fort sur la table avec mes petits poings rageurs en apprenant que les développeurs avaient ajouté une option pour passer le jeu en couleur. *Mea culpa, mea maxima culpa*, j'avais tort. Non seulement l'ambiance de *Betrayer* est (presque) aussi saisissante en version technicolor qu'en nuances de gris mais cela donne aussi une excellente occasion de relancer le jeu. Finissez *Betrayer* en noir et blanc une première fois et, pour votre deuxième partie, poussez à fond le curseur "saturation des couleurs". Explorez les mêmes chemins, les mêmes forêts, les mêmes cabanes abandonnées, prenez votre temps, remarquez à quel point tout est différent. Par contre, n'activez surtout pas l'option qui augmente la luminosité de "l'autre monde" : elle transforme les limbes en pastel dégueulasse dont même le Douanier Rousseau n'aurait pas voulu.



vieux jeux, à l'époque où les cartes son n'étaient pas capables de mixer 16 pistes en permanence. Il faut y jouer seul, dans le noir, avec un casque, pour mieux sentir chaque petit élément visuel ou sonore venir nous titiller le cerveau, pour réaliser que cette forêt blanche et noire et silencieuse nous donne beaucoup plus l'impression de marcher dans un bois que toutes celles, photoréalistes, des autres jeux.

**Manœuvre de Unheimlich.** Mais s'il faut surtout y jouer seul, c'est parce que *Betrayer* est terrifiant. Oubliez les screenshots, ils ne lui rendent pas justice. Il faut voir *Betrayer* bouger pour réaliser à quel point... il ne bouge pas justement. À quel point tout est calme, trop calme, dans cette forêt du nouveau monde où notre héros anonyme explore

quelques campements abandonnés où ne se trouvent que les cadavres pétrifiés de conquistadors. Enfin presque. Il y a aussi cette caisse faisant office de distributeur automatique, qui permet de vendre et d'acheter armes et talismans offrant boosts de vie, de dégâts ou de vitesse. Sur la caisse, un mot du marchand qu'on ne croisera jamais, "*cher et unique client, toujours heureux de commercer avec vous*". Il y a aussi cette fille en rouge qui cherche sa sœur, qui nous dit qu'elle ne voit pas les corps vitrifiés autour de nous. "*L'un de nous deux ne perçoit pas le monde tel qu'il est réellement*." C'est mauvais signe. Dès qu'on quitte les campements, on croise des Espagnols et des Indiens qui semblent revenus à l'état sauvage et poussent des cris d'animaux. Dans chaque région se trouve une cloche qu'on peut faire sonner pour



basculer dans "l'autre monde". Là tout devient noir, le monde n'est plus peuplé d'humains bestiaux mais de squelettes et de spectres. Certains nous parlent, nous demandent de retrouver un proche ou une partie de leur corps. On fouille les tombes, on cherche des indices à coups de pelles, guidés par l'ouïe surhumaine que nous a donnée cette oreille calcifiée trouvée par terre.

**L'ouïe la brocante.** Pas de marqueur de quête dans *Betrayal* (sauf si vous activez l'option "marqueurs visuels pour aider à écouter" mais ne le faites pas par pitié), c'est l'ouïe qui nous guide. Une pression sur X et, comme un sonar, les cris des damnés se font entendre, plus ou moins lointains, plus ou moins à notre gauche ou notre droite. On joue à

**Même une fois la couleur activée, le style visuel de *Betrayal* reste saisissant.**

chaud et froid pour trouver l'origine du son, âme en peine perdue sur un chemin qui nous donne une quête secondaire ou bien un totem corrompu à purifier pour passer à la zone suivante. Mais vos oreilles vous serviront avant tout à rester en vie. À moins de jouer en mode facile (là encore, pitié, non !), les combats sont très difficiles et doivent la plupart du temps être évités. Ne pas suivre les routes mais rester dans les fourrés qui les bordent pour voir le danger en contrebas. Bien sûr, parfois il faut se battre et, là aussi, *Betrayal* prend à contre-pied tous les codes du FPS. Les armes sont mortelles mais très lentes. On est en 1604 après tout. Recharger un pistolet prend cinq

secondes, un mousquet le double, une arbalète presque autant. Les arcs sont plus rapides et silencieux mais moins puissants. Il faut approcher l'ennemi avec prudence, repérer les arbres et les pierres où se cacher des flèches ennemies, tenter le headshot et, en cas d'échec, prier la vierge en balançant un tomahawk dans l'espoir d'estourbir le connard d'en face avant qu'il arrive trop près.

### Et pourtant on tourne en rond.

*Betrayal* est un chef-d'œuvre. Les trois ou quatre premières heures qu'on passe à chercher des indices pour comprendre ce qui est arrivé dans cette colonie maudite, à successivement traquer et être traqué par des ennemis assez inhumains pour être inquiétants et assez humains pour être profondément malsains, se révèlent extraordinaires. Puis, peu à peu, on réalise qu'on fait toujours la même chose. Chercher des indices, éviter la ligne de vue des conquistadors mutants, trouver un avant-poste ou une cabane pour débloquent un nouveau point de fast-travel, sonner une cloche, parler aux spectres, purifier les totems corrompus puis passer à la zone suivante. Ça devient un peu mécanique. C'est dommage, tellement dommage, dans un jeu qui est justement l'antithèse des gameplays gimmicks ou machinaux qu'on nous propose en général, un jeu qui, à l'inverse, parle à nos sens, nous inquiète sans un cri ou une goutte de sang. On se prend à rêver de ce qu'auraient pu faire les types de Blackpowder Games (qui ne sont pas des bleus : anciens de *Monolith*, ils ont bossé sur *F.E.A.R.* et *No One Lives Forever*) s'ils avaient eu assez d'argent pour en faire un vrai open-world avec des environnements et des rencontres plus variés. Et puis on leur pardonne. Les jeux ambitieux sont tellement rares, on ne va pas faire la fine bouche.

Louis-Ferdinand Sébum

### Notre avis

L'ambiance de *Betrayal*, disons-le avec la franchise qui caractérise notre publication bimensuelle et néanmoins toujours excellente, écrase la gueule de quasiment toute la concurrence. Rarement un jeu a su créer un monde aussi unique, inquiétant, à la fois familier et étrange. Survival flippant et précis, FPS lent et tactique, jeu d'enquête intéressant où la recherche d'indices n'est jamais laborieuse, *Betrayal* serait parfait s'il ne donnait pas l'impression, au bout d'à peine quelques heures, de nous resservir en boucle les mêmes idées.

8

# Go! Go! Nippon! My First Trip to Japan

## Le Fluide du routard

Ah, le Japon. Ses cerisiers en fleurs, ses ramen et ses écolières en jupette. Quoi ? Des clichés ? Où ça ? Pas du tout. Non sérieusement, le Japon ne m'a jamais vraiment fait rêver. Il aurait plutôt tendance à m'angoisser vaguement, avec ses trains super rapides, ses hommes d'affaires et ses petits vieux très vieux. Mais aujourd'hui est un autre jour : entre fantasme et repoussoir, *Go! Go! Nippon!* est sorti sur Steam. Et je vais découvrir le véritable Japon d'aujourd'hui.



Dans *Go! Go! Nippon!*, vous incarnez un héros sans visage. Un amoureux de culture japonaise, qui, dans son pays occidental, se gave de manga et d'anime, et apprend méthodiquement ses kanji. Et ce héros au cœur pur, au moment où vous en prenez les commandes à la souris, s'apprête à réaliser le rêve de sa vie : un séjour à Tokyo. Une semaine chez Makoto et Akira, deux frangins rencontrés sur les internets. Sauf que le japonais laisse un flou artistique planer sur le genre des locuteurs, et que Makoto et Akira se révèlent être deux sœurs, aux yeux grands comme l'amour qu'elles ont à vous donner.

### Malaise dans la civilisation.

Passons sur la romance écrite à la va-vite et sur les grands moments de malaise que cet arc narratif engendre (puisque notre héros sera confronté bien malgré lui – en tout cas bien malgré moi – à des visions de ses jeunes hôtes gentiment dénudées, en rentrant par exemple dans une chambre sans avoir, c'est idiot, préalablement frappé à la porte), pour nous intéresser au cœur du jeu. Euh pardon, du visual novel. On peut aussi rapidement évacuer l'écriture. Le dialoguiste

a manifestement eu un prix de gros sur les points de suspension. Il nous reste donc les infos. *GGN* ambitionne en effet d'être votre premier voyage au Japon. Et tous les petits trucs à savoir, *GGN* vous les donne. Vaut-il mieux, pour les transports, prendre une carte SUICA ou une PASMO ? Est-il nécessaire de sortir sa carte de son portefeuille pour les opérations de paiement sans contact ? Combien de quais compte la gare Shinjuku ? Autant de questions palpitantes auxquelles vous aurez enfin la réponse en jouant à *GGN*. Ma première partie a duré trois heures environ, et, si ma passion pour les random facts avait été suffisante, j'aurais pu rejouer une deuxième fois.

### "C'est comme des vagues d'humanité".

Car certains jours, le programme vous est imposé. Mais la plupart du temps, c'est à vous de choisir où vous rendre. Une des sœurs vous accompagnera (en fonction de l'endroit où vous allez), vous abreuvera d'anecdotes sur le site que vous visitez et se laissera parfois aller à quelques réflexions philosophiques. "C'est un spectacle extraordinaire, tant de gens qui traversent la rue d'un coup."  
– Oui, c'est comme des vagues d'humanité

qui viennent s'écraser les unes contre les autres en tous sens."

Selon celle des deux sœurs avec qui vous passerez le plus de temps, vous tomberez irrémédiablement amoureux le dernier jour, et puis voilà. Alors bon, on est dans du visual novel pur et dur, ne croyez pas ceux qui prétendent que c'est une dating sim. Vous choisirez trois fois quoi manger et où aller, et pis c'est tout. Perso, je me suis sentie légèrement insultée par l'insistance du personnage principal à jouer les protecteurs. Et, au cours d'une conversation dans laquelle on lui explique que les geisha et les geiko, c'est "comme des fleurs", une façon d'ajouter à l'agrément d'une pièce, il s'exclame : "Quel dommage que l'on perde ces traditions millénaires !" Vous m'avez comprise.

Maria Kalash

### Notre avis

Ni drôle, ni vivant, ni intéressant, ni vraiment informatif, ni sexy (enfin, si vous trouvez *Le Petit Futé* sexy alors si, *GGN* est sexy), *GGN* se contente d'être chiant et mal écrit. Et complètement puant. Le seul intérêt, c'est le bouton qui permet de voir l'endroit où l'on se trouve dans Google Maps.

# 3



**MATERIEL.NET**  
Votre spécialiste High-Tech

# MEDIC !



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

## **AGISSEZ RAPIDEMENT !**

# **PENSEZ À NOS KITS DE MISE À JOUR PC !**

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

# www.materiel.net

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

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

# Age of Wonders 3

Fidèle, jusque dans les défauts

Je n'entends jamais parler de jeux vidéo dans le monde réel. Enfin, sauf là.

J'étais assis tranquille chez Anna & Jo's à attendre ma pizza PBSS façon San Francisco. Deux couillons à bonnet bordeaux – hipsters bi-classés Commandant Cousteau – s'assoient à la table d'à-côté. Ça parle de *Heroes of the Might & Magic*. Que le 6 était trop pro-gamer, pas assez fantasy, trop dark... OK, ces deux clowns sont à deux doigts d'entrer dans la "Famille des Gens Que Je Respecte Parce Qu'ils Pensent Comme Moi". Mais, voilà que le plus maigre des deux, celui qui a volé les Wayfarer de Couly, balance "Y a un nouveau HOMM-like qui sort, ça s'appelle Age of Wonders". Je renverse leur table ? Je leur fais bouffer leurs bonnets ? Je leur mets direct du parmesan et de la sauce piquante dans les yeux ? Non. Ma divine pizza arrive.

**Pepperoni.** Afin d'éviter un futur drame, mettons les choses au point. Trois éléments peuvent laisser croire qu'il existe une parenté entre *HOMM* et *AOW* : le tour par tour avec points d'action, la séparation entre carte stratégique et



## Aléatoire Jacta Est

Les campagnes, c'est sympa pour apprendre à jouer (mais c'est horriblement mal écrit). Les scénar', ça permet d'être confronté à des I.A. un peu plus vénères que la moyenne. Mais le vrai mode de jeu, c'est la carte aléatoire... Le nombre de paramètres – géographiques, économiques, diplomatiques – à modifier est dément et il ne m'est jamais arrivé de tomber sur quelque chose d'injouable, même en cherchant délibérément à flinguer la machinerie. Qui plus est, ce mode permet de commencer au niveau que vous désirez : jouez comme un goblin clodo essayant de se tailler une terre promise ou un empereur orc paranoïaque, à vous de voir !

combat tactique et la fantasy. Pour le reste, ça n'a rien à voir. *Age of Wonders* se veut beaucoup plus complexe que *Heroes of the Might & Magic*. Si vous disposez d'un héros dès le début, toutes les unités peuvent se balader librement ou protéger un lieu, sans chef. En poussant un peu, on pourrait dire que le gameplay stratégique d'*AOW3* ressemble davantage à celui de *Civilization* qu'à celui d'*HOMM*, surtout en début de partie. Vous commencez en trimbalant un petit colon, histoire de chercher un endroit propice à la construction de votre première cité – de préférence sur des terres fertiles et pas trop loin de quelques ressources. Puis, vous agrandissez votre ville, vous commencez à étendre votre zone d'influence – unique moyen de vraiment bénéficier des matières premières dont vous avez conquis le lieu de production –, vous faites un peu de diplomatie, vous faites évoluer votre culture et vos technologies. Et la ressemblance s'arrête là.

**Bacon.** Car, vous ne pourrez pas vous contenter de cela. Vous allez taper sur quelques monstres errants, effectuer des quêtes afin de vous mettre dans la poche les voisins neutres (ou les tuer si vous avez un problème d'agressivité), explorer du souterrain, chercher de l'objet magique dans des ruines infestées. En parallèle, vous ferez évoluer votre héros à coups de compétences, d'anneaux de protection contre le feu et j'en passe. Votre domaine va s'agrandir, vous allez devenir de plus en plus riche, produire de chouettes unités, terra-former les environs avec des sorts spécialisés afin de faciliter la progression de vos potes ou de compliquer celles de vos ennemis... Jusqu'au moment où vous tomberez sur une autre grande faction que vous allez travailler au corps en pourchassant ses troupes et en assiégeant ses villes. À moins que ça ne soit elle qui rase votre royaume parce que vous avez été trop lents à la détente.

PUBLI-COMMUNIQUÉ : Anna & Jo's Pizza, une merveilleuse pizzeria (si on supporte les hipsters et qu'on aime le rap West Coast), 9 rue de Pontoise, Paris



**Salami Piquant.** Ça, ça concerne le versant stratégique. Le versant tactique est lui aussi très différent d'*HOMM*. Je dirais que ça ressemble à du *Total War* minimaliste au tour par tour. Et encore. Contrairement à *Heroes*, on n'envoie pas au front des stacks de 20 000 unités. On sélectionne, au maximum, six troupes par héros, des troupes archétypales et dont la fonction est très similaire d'une race à l'autre (corps à corps blindés, archers, engins de siège, etc). *Age of Wonders* met l'accent sur la tactique et l'exploitation du terrain plutôt que sur le nombre. Mais rien ne vous empêche d'envoyer plusieurs héros sur les bords adjacents de l'hexagone (l'I.A. ne s'en prive pas), ce qui provoque souvent des combats avec plus d'une quarantaine d'unités). Vous allez pouvoir attaquer dans le dos, faire des prises en tenaille, contourner et j'en passe. L'ennemi ne s'en privera pas. Il est d'ailleurs essentiel, après chaque mouvement, de réorienter le regard des unités vers leurs adversaires pour éviter de se prendre des dégâts multipliés.

Ça surprend un peu les novices mais ça vaut le coup de s'y habituer : en tirant parti des goulets d'étranglement, des lignes de vue, des obstacles et en utilisant des techniques de guérilla, les unités faiblardes pourront tout à fait triompher de gros balèzes. Contre l'I.A., en tout cas. Une I.A. honnête qui vous fera immédiatement payer vos erreurs les plus grossières mais qui connaît tout de même des limites. Ça reste tout à fait suffisant, surtout si l'on garde à l'esprit que les *Age of Wonders* ont toujours été pensés pour le jeu en multi...

**Saucisse italienne.** Bon, maintenant que j'ai un peu débroussaillé pour les nouveaux, adressons-nous aux experts... Qu'est-ce qui a changé depuis *Shadow Magic* ? Le système des zones d'influence, ça y est, vous êtes déjà au courant. Hum, les tours des mages... Elles n'existent plus que sous forme de ruines à explorer et les magos sont désormais libres de se balader sur la carte. En compensation, les héros disposent d'un bâtiment

en rapport avec leur classe. Tiens, les classes, parlons-en. Au nombre de six, elles prennent une importance majeure puisque c'est par elles que votre style de jeu va s'exprimer pour de vrai. Les six races sont désormais plutôt cosmétiques – toutes les troupes sont les déclinaisons du même concept et, dans le cas du Warbreed, ça se voit un peu trop – car toutes les unités bizarres, et souvent inutiles, qui faisaient le sel d'une nation ont été remplacées par des soldats surpuissants liés à la classe de votre général en chef. Les dieux ont disparu – mais les quêtes filées par les indépendants leur succèdent – et il n'est plus possible d'utiliser les buffs de combats sur la carte stratégique. Voilà l'essentiel.

**Tomates séchées.** Alors, faut-il crier à la trahison ? Ben, non, pas la peine. Si l'on regrette un peu la standardisation des races, justifiée par le studio au nom de la nouvelle progression très RPG du héros, la plupart des décisions fluidifient les parties sans en altérer la saveur. Ni le rythme d'ailleurs. Si bien que l'on retrouve un problème typique de la série : passé le milieu de partie, on s'ennuie : on a les poches remplies d'or et de mana, les adversaires produisent à la chaîne leurs troupes les plus balèzes, nous les envoient par petits paquets et on ne s'amuse vraiment que pendant les fantastiques sièges. Je me suis surpris à rarement terminer, préférant recommencer et retrouver cette période très particulière où une I.A. un peu audacieuse peut vous mettre à l'amende parce que vous ne vous êtes pas étendu assez tôt. Autre problème, j'ai l'impression que le moral est là pour faire joli : si votre général et ses troupes sont de races différentes, qu'ils se baladent sur un terrain qui leur donne un malus et que vous les payez en boutons de culottes depuis plusieurs tours, vous aurez un petit échec critique de-ci de-là, rien de plus. Si l'on rajoute à cela une optimisation scandaleuse et une ergonomie très discutable, on a tout de même un peu envie de râler. Mais, entre la diligence des développeurs qui ont déjà commencé à s'attaquer à l'équilibrage et au débogage, et l'originalité inhérente à la série, je me vois mal vous dissuader de l'acheter.

Omar Boulon

#### Notre avis

Très fin tactiquement et plus touffu que la moyenne au niveau stratégique, *Age of Wonders* a de quoi vous amuser pendant des dizaines d'heures entre ses campagnes, ses scénarios et son fantastique générateur de maps aléatoires. Et si les patches promis débarquent vraiment, vous pourrez rajouter un point de plus.

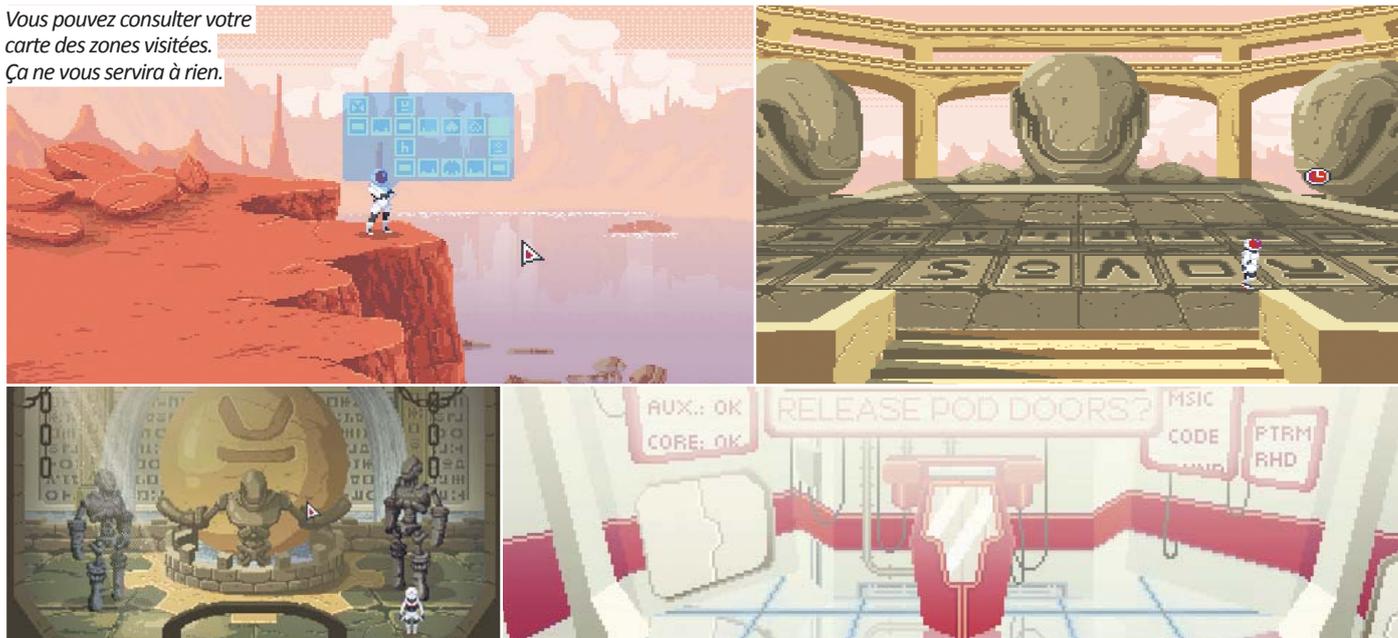


# Stranded

## Lost in space

"Chic, enfin un Point & Click que n'aura pas Maria Kalash !", me suis-je dit en lançant *Stranded*. Bon, je me suis un peu trompé : *Stranded* n'est pas tout à fait un Point & Click. C'est bien de l'aventure, mais plus proche des jeux de balade façon *Proteus* ou d'une nouvelle interactive que d'une suite d'énigmes. Oui, c'est la chute de mon anecdote, et je suis bien conscient qu'elle n'est pas terrible.

Vous pouvez consulter votre carte des zones visitées. Ça ne vous servira à rien.



### Jour 1

Premier lancement de *Stranded* : astronaute en sommeil cryogénisé, je me réveille en découvrant que mon vaisseau s'est écrasé sur une planète inconnue. Depuis quand ? Joker. Je décide de sortir de l'appareil pour explorer un peu ce nouveau monde. Après tout, c'est ça ou attendre la mort à bord du vaisseau. La planète est rouge, aride, mais du plateau où je me trouve, j'aperçois au loin un grand lac. Il y a peut-être de la vie par ici. En marchant, je découvre un temple un peu étrange, dont les portes s'ouvrent automatiquement à mon approche. À l'intérieur, une statue et une lettre géante. Plus loin, j'en aperçois deux autres similaires, mais avec des statues et des lettres différentes. La douce musique de *Stranded* me porte : l'exploration se passe bien, je découvre des choses, j'ai le jeu en main, je le sens. Je tombe sur un dernier temple, lequel s'ouvre sur le ciel et contient trois têtes géantes. Au sol, tout un alphabet s'affiche sur les dalles, dont les trois lettres aperçues plus tôt. Je suis content d'avoir trouvé tout ça, mais je ne sais pas quoi en faire. Je reviens sur mes pas, mais rien de plus. Je décide de quitter ce jeu imbécile et de remettre ça au lendemain.

### Jour 2

Quand je relance *Stranded*, j'ai une surprise : alors que j'avais exploré la planète de jour, il y fait désormais nuit. Je sors du vaisseau et... deuxième surprise, j'entraperçois vaguement, en train de quitter l'écran, une silhouette humanoïde géante. N'ayant que ça à faire, je décide de la suivre. L'ambiance de nuit est complètement différente sur la planète. Une sorte de pulsation illumine régulièrement les décors et la musique se fait plus énergique. Quand je rejoins enfin le géant, je constate qu'il s'agit d'une sorte d'être de métal, rappelant vaguement le robot du *Château dans le ciel* des studios Ghibli. Je le regarde, il me regarde, il ne se passe rien. Je ne peux pas interagir avec lui, mais je découvre petit à petit qu'ils sont nombreux : il y en a maintenant un ou deux pratiquement dans chaque lieu que je visite. Quand la musique s'arrête, je n'entends plus que deux choses : ma respiration lourde et mes pas lents. OK, l'exploration et l'ethnologie c'est sympa, mais je ne dois quand même pas oublier que je suis là pour tenter de survivre. On ne va pas se mentir : c'est mal engagé cette affaire.

### Jour 3

Je pourrais continuer mon mini-journal de bord de *Stranded*, mais il serait criminel

de raconter l'histoire plus avant. Le jeu n'est pas bien long et son intérêt réside dans son mélange d'histoire muette et de découvertes, le tout soutenu par la direction sonore. Pas d'énigmes, pas de blabla : *Stranded* se limite à de l'exploration simple dans un monde mystérieux, et il le fait fort bien. Même si l'aventure se finit vite, sa meilleure idée consiste à (plus ou moins) forcer le joueur à faire des pauses, en changeant l'environnement lorsqu'une nouvelle partie est lancée. Au lieu de tout faire d'une traite, *Stranded* oblige à absorber chaque chapitre un à un, ce qui permet de mieux s'imprégner de l'univers et, inconsciemment, d'y associer d'autres références. Le jeu permet de zapper cette pause, de sauter directement à la nuit ou au jour suivant, mais ce serait une erreur d'en profiter : *Stranded* est bien meilleur à petites doses.

Netsabes

### Notre avis

Bien qu'il n'affiche pratiquement pas un mot à l'écran, *Stranded* crée en peu de temps tout un univers et y installe le joueur. Le résultat, simple et direct, est peut-être ce que j'ai vu de plus proche d'une adaptation indirecte des *Chroniques martiennes* de Ray Bradbury.

7

# VOS PROUESSES SPORTIVES MÉRITENT D'ÊTRE PARTAGÉES EN FULL HD

14  
ACCESSOIRES  
FOURNIS



CAMÉRA SPORTIVE

## Touch

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

# 189€<sup>95</sup>

Avis client : ★★★★★

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

PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR



# LDLC.com

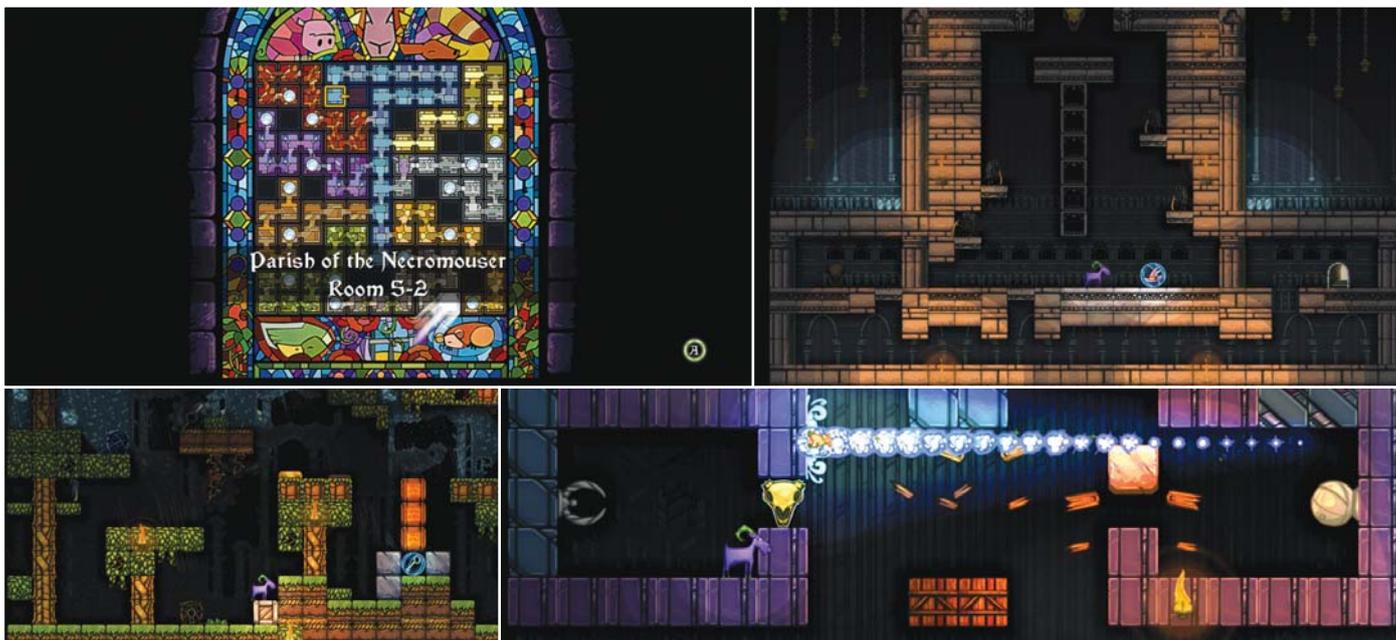
HIGH-TECH EXPERIENCE



# Escape Goat 2

## Grotte de bique

"Le seul jeu indépendant de 2014 qui ne soit pas inspiré par Dark Souls et qui ne contienne pas d'éléments de rogue-like ou de contenu procédural." Voilà la phrase qui vous accueille si vous allez sur le site de Magical Time Bean pour y acheter *Escape Goat 2*. Et si vous me permettez, je trouve ça malhonnête. Déjà, ce n'est sûrement pas le seul mais surtout, son développeur a oublié de dire que c'était aussi le jeu de réflexion le plus ingénieux du moment.



Pour les retardataires ou ceux qui ne suivent pas, le premier *Escape Goat* est sorti en 2011 sur PC et Xbox 360 (dans le XBLIG, store réservé aux jeux indépendants). Il vous mettait dans les sabots d'une chèvre violette, enfermée dans une étrange prison pleine de mécanismes, d'interrupteurs et de vilains ennemis cracheurs de feu. Dans *Escape Goat* (ainsi que dans sa suite qui nous intéresse aujourd'hui), le but de chaque niveau est de trouver un nombre donné de clés puis de réussir à atteindre la sortie en un seul morceau. Simple, direct, efficace. Pour l'aider dans sa mission, notre biquette aura non seulement la possibilité d'effectuer des doubles sauts et de violents coups de tête mais surtout, elle sera accompagnée d'une petite souris débrouillarde et fort pratique. Cette dernière peut marcher sur les murs et traverser des passages étroits pour aller appuyer sur des boutons inaccessibles. Plus fort encore : en récupérant des chapeaux, la souris pourra bénéficier de pouvoirs magiques. Dans le premier, il était uniquement possible de téléporter la chèvre là où se trouve la souris et vice-versa. Pour cette suite, Ian "Magical Time Bean" Stocker a ajouté de nouveaux chapeaux permettant maintenant à la souris de

sauter d'un mur à un autre ou encore de se transformer en pierre afin de bloquer des boules de feu et appuyer sur des interrupteurs. Voilà pour le gameplay de base et les changements apportés à la suite. Maintenant, voyons ensemble pourquoi *Escape Goat* est un jeu brillant.

**Marche ou chèvre.** Ça commence (comme toujours dans les jeux du genre) par le level design. Clair, inventif et intelligent sans jamais être trop complexe, il fait un boulot fantastique. On commencera parfois un niveau effrayé par son architecture pour très vite comprendre que la solution n'est pas si compliquée. En revanche, son exécution posera parfois quelques soucis, *Escape Goat 2* proposant aussi bien des phases de réflexion que de plateforme. Vous devrez correctement assimiler le double saut et l'inertie du jeu pour vous en sortir, parfois au prix de quelques crises de rage. On sent clairement que le moindre stage a été agencé avec amour et minutie, permettant parfois au joueur de s'en sortir de plusieurs manières et lui donnant constamment l'impression d'être un génie (on ne galère jamais vraiment longtemps). Visuellement, *Escape Goat* fait un bond impressionnant entre un premier épisode en

pixel art et la beauté des sprites et autres effets de lumière de cette suite. La bande-son d'*Escape Goat 2*, signée Ian Stocker, (à ses heures compositeur de BO de jeux vidéo), est quant à elle incroyable. Lui apportant presque une atmosphère mystique, elle contribue clairement à le détacher d'un jeu de réflexion lambda (on peut même la trouver sur un Bandcamp dédié : [cpc.cx/9t2](http://cpc.cx/9t2)). Vous l'aurez compris, si vous aimez vous creuser le cerveau tout en cherchant un peu de challenge pour votre coordination, *Escape Goat 2* est fait pour vous. Dernier petit avertissement : le jeu est facile et assez court, mais les quelques heures que vous aurez passées en compagnie de cette chèvre et de cette souris valent clairement leur prix.

Pipomantis

**Notre avis** Éléгант, délicat et intelligent, *Escape Goat 2* est le genre idéal. Un peu court sur pattes mais tellement brillant, on lui donnerait le bon dieu sans confession. Arrivant à toujours valoriser le joueur sans jamais l'énerver, il a tout compris du principe du jeu de réflexion. Dommage du coup qu'il soit parfois un peu facile, mais on le lui pardonne volontiers.

8

# Goat Simulator

## La chèvre de Monsieur Gueudin

Avant de commencer, mettons les choses au point : les moutons, c'est de la merde. Ils sont teubés, ils sont lents et observent benoîtement leurs congénères en train de se faire démonter à la batte de base-ball. Je les hais. Dans le règne animal, le mouton est l'équivalent d'un usager du métro parisien.



Les chèvres en revanche, c'est super classe. Ça se sauve, ça survit par soi-même et ça ne sourcille même pas quand on tire au Mac-10 à proximité. J'aime profondément les chèvres. Il faut dire que j'ai passé un sacré paquet d'étés à cavalier derrière. Je dois même avouer que je me suis fait une petite réputation à ce niveau sur la plaine orientale corse. Ma tante avait constaté qu'à force de poursuivre impitoyablement ses bestioles, je leur collais des diarrhées d'angoisse. Si bien que, du côté de Ghisonaccia, je suis rapidement devenu la personne à appeler en cas de constipation caprine. Car, croyez-le ou non, la paresse excrétoire est la première cause de mortalité de la chèvre corse. Ce talent m'aura même ouvert une voie royale vers les cimes académiques puisque quelques années plus tard, je publiais une thèse sur les liens – nombreux – entre fromage de chèvre et terrorisme sous la direction du doyen de la Sorbonne. Tout ça pour vous dire que *Goat Simulator* va être testé par un spécialiste. Un peu comme si un pilote de ligne testait *Flight Simulator* ou si Ayrton Senna testait *Destruction Derby*. Alors voici l'avis de l'expert : une partie de *Goat Simulator* offre au joueur un reflet exact et parfaitement réaliste de la vie de chèvre. On sautille, on tire la langue et on gâche des dizaines de vies.

**Non Sébum, c'est pas Goethe Simulator.** Dans un open world aux dimensions riquiqui, mais bien achalandé niveau spots à la con, le joueur évolue librement en courant, en donnant des coups de tête (ou de pattes arrière), en léchant un objet pour s'y coller et en bêlant gentiment. En cours de saut, on peut cliquer sur le bouton droit de la souris qui permet d'enchaîner des flips avec les touches de direction. Si on ne clique pas on ne flippe pas, mais on dispose – toujours avec les mêmes touches – d'un air control très efficace. Il est aussi possible d'appuyer sur la touche A pour abandonner toute velléité de contrôle sur son anatomie, ce qui permet de s'effondrer comme un gros flan dépressif. Cette option apparemment stupide permet de prendre de l'élan pendant ses chutes ou de multiplier l'efficacité des trampolines, pensez-y. Et ça sert à quoi ? Certains parlent d'un mélange entre les missions "Arnaque à l'assurance" de *Saints Row* et *Tony Hawk*. Mais, après quelques heures de jeu, je peux vous affirmer qu'il s'agit plutôt d'une brillante greffe des bugs de *Skate* sur le *Cargo* d'Icepick Lodge. Si vous n'y avez pas joué, dites-vous que le but de *Goat Simulator* est de mélanger

un moteur physique chelou, une super plâtrée de bugs et tout un tas de blagues idiotes afin d'offrir au joueur des tranches de 15-20 minutes de rigolades imprévisibles. Ça marche fantastiquement bien. Il y a dix minutes j'attrapais encore un redneck avec ma langue, je me projetais contre un camion lancé à pleine vitesse pour que le choc nous envoi tous les deux dans le ciel, juste avant que je n'abandonne mon compagnon de cascade pour atterrir sur les ailes d'un deltaplane. Enfin, c'était avant que je n'abandonne mon jetpack pour sacrifier des humains au diable pour transformer ma chèvre en sorte de Katamari-Damaci maléfique. Je n'en dis pas plus... Vous fouillerez vous-mêmes.

Omar Boulon

**Notre avis** Dix euros la blague, ça ne me dérange pas. Mais je suis un esthète (et j'ai eu le jeu gratos, aussi). Avant d'investir, et de profiter de toute la stupidité de *Goat Simulator*, je vous conseille d'attendre que le Workshop se remplisse. On y trouve déjà de chouettes idées (chèvres obèses et téléportation) mais ne vous précipitez pas trop.

# Les Chevaliers de Baphomet 5 : La Malédiction du Serpent - Partie 2

## Enfer et rédemption

Résumé des épisodes précédents : dans la première moitié des *Chevaliers de Baphomet 5*, le joueur aventureux et enthousiaste se trouvait projeté dans une équipée digne d'une production de 1997. À quelques décors près, tout était dans son jus, au risque de désorienter l'amateur de Point & Click qui aurait évolué avec son temps. Nos héros parviendront-ils malgré tout à mener l'aventure à son terme ?



Pour une fois, j'y allais à reculons. Cinq mois s'étaient écoulés depuis la première moitié des *Chevaliers de Baphomet 5*, le jeu d'aventure sorti sous forme de kit, apparemment parce qu'il avait trop bien réussi son Kickstarter en 2012. Cinq mois qui avaient permis à mes souvenirs de se décanter. Je ne gardais de ce premier épisode que des impressions confuses : un vol de tableau dans une galerie d'art à Paris, des puzzles et énigmes insolemment faciles, et une mollesse générale susceptible à elle seule de terrasser le capital sympathie de Nicole Collard et George Stobbart, le duo franco-états-unien héros de la pentalogie. Je me rappelais quand même que le premier épisode se terminait pile au moment où, après cinq heures de jeu, l'intrigue commençait – enfin – à prendre un peu d'épaisseur.

**Normandie.** Et me voici quatre heures plus tard, soit la durée de cet épisode 2, un peu enquinée. C'est que ça n'était pas si mal que ça, ce deuxième acte. S'il avait été aussi maigrichon que le premier, ça aurait été réglé. Je l'aurais descendu en flammes avec ma cruauté légendaire, et l'affaire eût été close. Mais c'était plutôt chouette. Il y avait

des tas de très jolis décors. On est enfin entré dans le cœur de l'histoire, on a daigné nous expliquer ce qu'étaient ces fichus évangiles gnostiques, et du coup j'ai enfin pigé ce qui motivait les gentils et les méchants. Revolution Software a joué la carte du fan service à fond les ballons avec l'apparition en guest stars de têtes bien connues des amateurs de la série et surtout le grand retour de la chèvre. Oui, la même qui a traumatisé une génération d'aventuriers de la souris. Et pour ne rien gâcher, plusieurs puzzles ont réclamé de moi que je réfléchisse. L'un d'eux m'a même mis dans la peau d'un Champollion, sans que j'aie l'impression de l'avoir déjà fait 18 fois, me procurant du coup un peu de bonheur.

**Extatique en toc.** Alors je vous avoue que j'ai joué à ces *Chevaliers de Baphomet 5.2* après avoir testé *Moebius : Empire Rising* (voir dans ce numéro) et je m'attendais donc à un genre de loi des séries des vieilles gloires du jeu vidéo qui foirent leur jeu kickstarté. Comme ça n'est pas si raté que ça et que je viens de subir l'une des pires purges de ma vie point&cliquesque, par contraste, je suis extatique. Il faut cependant raison

garder : *La Malédiction du Serpent* ne révolutionnera softwarement rien du tout. Pour qui ne serait pas un inconditionnel de la série, je doute fort que la deuxième moitié de l'aventure justifie que l'on se farcisse la première, qui était franchement plate. De nouveaux personnages sont introduits, on se demande bien pourquoi vu la faible place qui leur est accordée. George passe son temps à entrer dans les décors, et globalement, les dialogues volettent à peine au niveau des pissenlits, même quand ils s'essaient à la philo. Si vous avez déjà investi 20 euros et cinq heures en revanche, vous pouvez relancer le jeu en toute confiance : le plus dur est fait.

Maria Kalash

### Notre avis

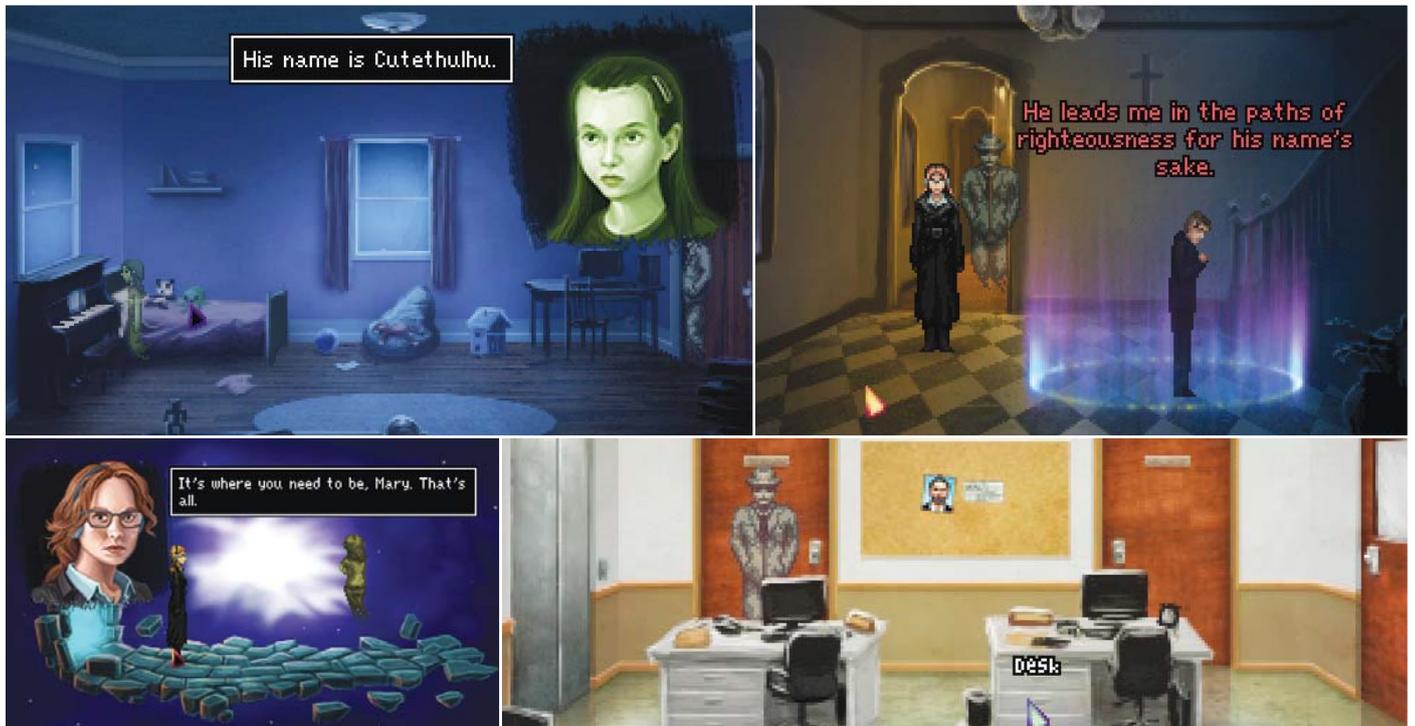
À mon sens, la première partie méritait un 4, celle-ci un 6. Parce que je suis du genre à privilégier les énigmes. Ceux qui sont là pour les personnages et le fan service feraient peut-être l'inverse. Bon en vrai on s'en cogne de la note hein, tout ce que je veux dire c'est que pour les nouveaux venus, les novices de *Baphomet*, eh bien non, je ne prendrai pas la responsabilité de leur dire de jouer à cette *Malédiction du Serpent*.

# 5

# Blackwell Epiphany

Medium plus

C'est un joli mot épiphanie. D'abord ça sonne bien à l'oreille, c'est agréable à regarder, avec le ph qui fait ffff et les e au début et à la fin. Comme c'est un décalque du grec, ça fait des chouettes graphies. Ἐπιφάνεια. C'est l'occasion de se gaver de galettes. Et puis, la "compréhension soudaine de l'essence de quelque chose", c'est un concept qui me fait plaisir, à moi qui ai plutôt tendance à la perplexité.



J'ai beau l'avoir découverte sur le tard, j'aime beaucoup la pentalogie *Blackwell*. J'aimais la tétralogie, ce cinquième et dernier épisode vient plaisamment terminer l'édifice. On retrouve les fondamentaux qui ont fait le succès d'estime de la série : du Point & Click très épuré, intelligent et adulte, des inventaires légers et des dialogues fournis. Alors évidemment, jamais *Blackwell* n'a pu égaler en puissance son premier épisode, *Legacy*, dans lequel Rosangela Blackwell, jeune journaliste new-yorkaise, comprenait enfin l'origine de la malédiction qui frappait de folie les femmes de sa famille. Mais au fil des épisodes, délivrés au compte-gouttes par l'équipe de Dave Gilbert, on a fait davantage connaissance avec Rosangela et son rôle de Bestower (je n'ai pas trouvé de mot chic pour le traduire ; on va dire Génèreuse Donatrice), avec Joey Mallone, son fantôme attiré, et avec leur faculté à se retrouver au cœur d'histoires auxquelles eux-mêmes ne comprennent pas grand-chose.

**Mon éther bien-aimé.** Le duo Joey et Rosa fonctionne sur leur complémentarité.

Rosa traîne les pieds, fait de son mieux avec ses phobies sociales et agit dans le monde physique, tandis que Joey ne peut provoquer que de maigres courants d'air, traverser les portes (pas les murs) et vanner. Dans *Epiphany*, après des débuts relativement légers – si l'on tient compte du fait que leur mission est de permettre à des fantômes de quitter leurs chaînes affectives après une mort souvent douloureuse –, l'ambiance devient de plus en plus pesante. Jusqu'à ce qu'une secte mystérieuse s'invite au cœur de l'intrigue, et que l'on surnage en plein cauchemar. Comme d'habitude, les puzzles sont discrets, et requièrent davantage réflexion et planification que combinaisons d'objets hasardeuses et autres taquins. Un système de déduction, un peu sous-employé, vient renforcer le côté enquête de l'aventure et permet de tirer des conclusions des informations qui vous ont déjà été transmises.

**Pendan papaw pa la, Rosangela.** Pour qui a déjà goûté, et apprécié, les aventures des femmes Blackwell, ce dernier épisode, beaucoup plus long et fourni

que les précédents (six bonnes heures de jeu), ne décevra pas. Plusieurs fois je me suis dit "non, ça ne peut pas finir comme ça" avant un retournement de situation qui m'a fait hurler "mais oui mais non mais je le savais !". Pour les autres, c'est un excellent prétexte pour découvrir une série intelligente et ouvragée, des musiques jazzy, de gros pixels, et vendue en bundle aux alentours de 15 euros. Parce que certes, l'épisode est censé se suffire à lui-même. Mais vous passeriez à côté du goût du détail des gars de Wadjet Eye, et ce serait rudement dommage.

Maria Kalash

**Notre avis** *Blackwell Epiphany*, après *Legacy*, *Unbound*, *Convergence* et *Deception*, c'est le très triste moment de quitter l'un des duos les plus discrètement attachants de ces dernières années. Mais je me réjouis pour tous ceux qui ne les connaissaient pas encore, car c'est l'occasion pour eux de découvrir une série pleine d'humour et à l'atmosphère prenante.

8

# Watch\_Dogs

## Ma cité va hacker

Le jour où Ubisoft nous a proposé de mettre nos mains sur une version jouable de *Watch\_Dogs*, nous avons jugé opportun d'y envoyer un duo hétérogène. D'un côté moi, mon œil objectif et impartial et la candeur de mes vingt ans – ça va, faites au moins semblant d'y croire – et de l'autre, Netsabes, l'homme qui entretient une relation d'amour/haine avec l'éditeur breto-franco-canadien, un peu blasé, qui prédit que son prochain blockbuster se résumera à "un *Assassin's Creed* avec des bagnoles".

**Infos**  
**Genre :** GTA sauce Anonymouse  
**Développeur :** Ubisoft Montréal  
**Editeur :** Ubisoft  
**Sortie prévue :** L'an dernier. Oh, ça va, on rigole : 27 mai 2014.

Le pari stupide fut lancé lors de la riante et ensoleillée matinée d'avril, vers 15 ou 16 h, la veille de la présentation de *Watch\_Dogs* (fun fact : les gros coudes de mon voisin de transport en commun viennent de me faire écrire "*Watch\_Gogs*" à l'instant, et je me dis que des chiottes en réseau sur-

veillées par un consortium sans scrupule, ça pourrait faire l'objet d'un excellent DLC, faudra que je songe à en parler à Ubisoft). Exprimant une sensible modération de mon enthousiasme à l'idée de me rendre aux aurores (14 h 30 !) au cœur de Paris, Netsabes me lança, avec l'aplomb et la nonchalance qui le caractérisent : "*Pas besoin d'y aller. Je peux d'ores et déjà te dire tout ce qu'il y a dans le jeu.*" Joignant le geste à la parole, il saisit son clavier et m'envoie, une demi-heure plus tard, 3 500 signes de prédictions sur *Watch\_Dogs*. C'est donc avec ce document ultra-secret dans la poche que je me suis rendu à la présentation, curieux de savoir si *Canard PC* tenait le Raspoutine du jeu vidéo.

"**J'ai ici une enveloppe...**" Ce document, je n'en dévoilerai pas l'intégralité ici. Mais force est d'admettre que mon estimé collègue a vu juste sur un bon nombre de points. Le drame familial, forcément odieux, qui conduit Aiden Pearce à se

Oui, toutes ces illustrations ont été fournies par l'éditeur. Non, elles n'étaient pas stockées sur une tablette Nexus 7, mais sur un DVD. Même pas réinscriptible.



transformer en justicier, ou plus précisément en ce que les Anglo-Saxons appellent "vigilante", ce qui est pareil, mais en vachement badass et pas nécessairement respectueux de l'autorité en place. Les combats à mi-chemin entre *GTA* pour la distance et des contres à la *Assassin's Creed* pour le corps-à-corps. Les gimmicks d'Ubisoft avec les innombrables trucs et machins à collectionner, les mini-jeux, le craft pour tout et n'importe quoi et la progression par zone. Oui, le "hack the city" passera d'abord par le "hack the pâté de maison" prédit par Netsabes en trouvant le data-center du quartier. Bon, il ne

prenait pas de gros risques sur ce coup-là, puisque même *The Crew*, le jeu de voitures d'Ubisoft, y est allé de son bidule à activer pour lever le brouillard de guerre de la zone et en dévoiler les missions secondaires et points d'intérêt. On pouvait donc se douter que *Watch\_Dogs* aurait toutes les peines du monde à y échapper. D'autres prédictions nécessiteront quant à elles de jouer à la version finale pour savoir si Netsabes a gagné son pari.

**Sweet Home Chicago.** Mais revenons à nos premiers pas, forcément émouvants après ces deux années de



tapage médiatique autour d'un jeu que l'on nous vend comme le symbole de la nouvelle génération, et pas seulement de consoles. Après avoir molesté un paltoquet impliqué dans l'odieux drame familial sus-cité, Aiden Pearce doit s'échapper des sous-sols d'un stade en pleine effervescence tandis que la police commence à investir les lieux. Grâce à son téléphone intelligent, notre héros nous fait une courte session de piratage pour infiltrer le réseau de surveillance, sauter d'une caméra d'observation à l'autre et atteindre le panneau de commande lui permettant de déverrouiller une porte. Puis il utilise ses compétences de bricoleur de

l'extrême, opère une diversion sur un flic de 29 ans fan de base-ball – ça, c'est le genre d'infos généralement inutiles que l'on glane en un rien de temps sur les gens que l'on croise – et pénètre dans un bar. Là, tout le monde est visiblement assez imbibé pour ne pas remarquer, ou plus probablement ne pas faire cas, du type au visage masqué qui s'accroupit contre le comptoir à deux mètres d'eux. Ou alors, c'est leur champ de vision qui est peut-être aussi étrié que celui du joueur et qui les prive de perception périphérique, allez savoir. Toujours est-il qu'Aiden Pearce duplique tranquillement à distance un code de sécurité pour

provoquer une panne d'électricité généralisée et profite de l'obscurité pour se faire la malle.

**Insécurité routière.** Le didacticiel – car on ne va pas se mentir sur la nature profonde de cet événement se déroulant en lieu clos et totalement scripté – nous amène à pouvoir tester la conduite dans *Watch Dogs*, puisque notre i-héros se jette à l'intérieur d'une voiture de démonstration placée à la sortie du stade, tandis que toute la volaille alentour s'énerve. "*La physique est... intéressante*", observe Netsabes après que son véhicule s'est profondément encasté dans un semi-remorque. Il s'extrait de son épave et court alors que les voitures de police s'arrêtent en crissant des pneus. Les policiers ouvrent le feu – la demi-douzaine de piétons concassés lors de la fuite a dû les mettre sur les nerfs – provoquant des mouvements de panique chez les passants. Netsabes cherche refuge dans un parking, enjambe un parapet d'un geste félin et s'écrase comme une bouse cinq mètres plus bas, mort. "*Ah, en fait ce n'est pas comme Assassin's Creed, on ne peut pas sauter comme un con...*" Il me tend le pad PS4 pour que je tente ma chance à mon tour. "*Ah oui, j'ai oublié de le mentionner dans le document, mais je savais que la mort serait punitive*" tandis que nous attendons que s'écoule la quarantaine de secondes de chargement. Retour au début de la poursuite en voiture. Je m'en tire mieux que mon camarade. Il faut dire qu'après toutes ces heures de ma jeunesse passées à écraser des poules à bord de la Renault 18 familiale pour tuer le temps, j'ai développé une certaine science des trajectoires. Une fois sorti de la zone de recherche de la police, la traque prend fin et la mission est validée. Nous voilà libres d'explorer Chicago.

**Grand Theft Hacker.** Et c'est finalement à ce moment que *Watch Dogs* affiche le plus ses similitudes avec *GTA*. La ville américaine devient un grand self-service dans lequel le joueur pioche l'activité qui le motivera à un instant précis comme se lancer dans des mini-jeux (allant du très rigolo trip de destruction massive à bord de ce spider-tank capable d'évoluer sur les murs et plafonds à l'anecdotique chasse à l'alien en réalité augmentée), partir à la chasse aux trucs planqués ou accomplir des sous-missions, telles celles de voyeurisme. Tiens, d'ailleurs Nets vient de décrocher le point "creepy" du jour en réussissant une sous mes yeux : un petit puzzle fait de connecteurs à relier et le voilà à intercepter l'appel téléphonique d'un PDG qui se plaint que sa

poupée gonflable ne dispose pas de toutes les options souhaitées... Brrr... D'autres préféreront flâner, s'amuser à lire les SMS reçus par tel passant ou hacker les informations bancaires de tel autre pour aller faire de l'argent facile au distributeur du coin avant d'aller au point indiqué sur la carte qui déclenchera la mission principale ou secondaire désirée. Oui, comme à Los Santos, voilà. À ceci près que l'on refrénera nos éventuels désirs d'y semer un boxon de proportion biblique, tant la santé d'Aiden est plus fragile que celle d'un Trevor sous speed, les policiers plus chatouilleux et les passants plus enclins à composer fébrilement le 911 dès qu'ils aperçoivent une arme sortir de sous une veste.

### Le petit bonhomme Anonymous.

En matière d'activités secondaires, *Watch\_Dogs* tente d'être aussi généreux que son illustre muse. On verra ce qu'il en est sur la version finale, mais il semble y avoir de quoi faire entre les missions multijoueurs (amusantes, mais relevant davantage de la récréation au milieu d'un jeu dont l'esprit semble résolument solo, quoi qu'en dise l'éditeur), les enquêtes ou les divers contrats à choper à la volée. Pris un peu par hasard, l'un d'eux nous a fixé pour objectif d'intercepter un convoi entre son départ et sa destination. Même si notre subtile embuscade à base de charges explosives placées sur l'autoroute a échoué lamentablement, l'exercice fut franchement amusant et on a bon espoir que ce genre d'activité soit suffisamment ouvert pour permettre un tas d'approches différentes. Surtout une fois que notre hacker à casquette aura débloqué une partie des nombreuses capacités entrevues lors de cette présentation. Parce que trafiquer les feux de signalisation, c'est mignon, mais tout devient plus intéressant quand il est possible de faire surgir des plots rétractables, d'activer des ponts basculants et autres bidouillages à fort potentiel de dawa...

**Vigilante à la détente.** Et puis, côté événements aléatoires, il y a les interventions sur les scènes de crime. À tout moment, ctOS – le super-réseau de super-surveillance super-hacké par Aiden – peut déceler l'imminence d'un crime. Oui, un peu à la *Minority Report*. Mais l'analogie s'arrête là. Car Pearce doit identifier la victime potentielle et sauter sur le malandrin pour lui expliquer le civisme à coups de tonfa dans les rotules, certes, mais seulement après que l'agression a eu lieu. Mon camarade, en intervenant trop tôt, fait ainsi fuir l'agresseur et échouer la mission dynamique qui venait de commencer.



"Ah ben bravo, on privilégie la répression à la prévention. Belle mentalité !", s'exclame Netsabes qui porte encore les stigmates de plusieurs années de travail à *Libération*. "Allons, il faut arrêter avec l'angélisme, lui oppose-je, il vaut mieux une saine petite politique du chiffre qu'un laxisme menant à l'anarchie, à la perte des valeurs républicaines et au mariage pour tous." Oui, j'ai pour ma part été traumatisé par quelques stages au *Figaro*.

**Le hacker de la meule.** Au moins sommes-nous tous deux tombés d'accord sur un point : *Watch\_Dogs* s'annonce plutôt bien. Le jeu est plaisant, graphiquement joli – surtout sur PC, mais on va attendre de voir quelle genre de machine sera capable de le faire tourner sans vomir ses circuits imprimés – et c'est déjà pas mal. Quant à savoir

s'il sera à la hauteur des larges épaules qu'Ubisoft lui a taillées depuis son annonce à l'E3 2012, on préfère rester prudent. Netsabes craint que, je cite, "l'ambiance hyper-sérieuse" ne nuise à un bac à sable où l'on est supposé pouvoir faire tout et (surtout) n'importe quoi. Pour ma part, je crains que le hacking à la volée d'Aiden Pearce ne vire au gimmick, et que les véritables coups d'éclat ne soient l'apanage de missions principales trop scriptées. En mai prochain, on en saura plus. Tout comme on saura si Netsabes est le Raspoutine ou le Paco Rabanne du jeu vidéo (si le méchant est un homme grand, mince arrogant et lâche, je vais sérieusement flipper) et s'il gagne son pari. C'est important, le perdant écoperait du test de *Homefront 2*.

Guy Moquette

# A L I E N I S O L A T I O N™



7 OCTOBRE 2014

PRÉCOMMANDEZ MAINTENANT

**18**  
www.pegi.info  
PROVISOIRE



PS4

PS3

PC



XBOX ONE



XBOX 360



/ ALIENISOLATION



SEGA®

www.sega.com

Alien: Isolation, Alien, Aliens, Alien 3 TM & © 2014 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 et leurs logos respectifs sont des marques déposées ou des marques commerciales de Twentieth Century Fox Film Corporation. Le logiciel de jeu Alien: Isolation, n'incluent pas les éléments de Twentieth Century Fox © SEGA. Développé par The Creative Assembly Limited. Creative Assembly et le logo de Creative Assembly sont des marques commerciales ou déposées de The Creative Assembly Limited. SEGA et le logo SEGA sont des marques commerciales ou déposées de SEGA Corporation. Tous droits réservés. "PS4", "PlayStation" et "PS3" sont des marques commerciales ou déposées de Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" est une marque déposée de la même entreprise.

## Hotline Miami 2 : Wrong Number Protectionniste, et alors ?

Vous qui jouez sans vous poser de questions, sachez qu'un bon jeu est une véritable malédiction. Chez *Canard PC*, ils font exploser notre cohésion de groupe, déclenchant bagarres et disputes pour savoir qui sera en charge du papier. Sans déconner, j'ai dû foutre un coup de pied dans le tibia de Sébum pour protéger mon pré carré de *Hotline Miami*. Et du côté des développeurs, on ressent la grosse pression des fans qui réclament une suite pareille mais différente. Voire pire quand, comme Dennaton, votre premier titre fut créé dans l'optique d'être unique.

**Infos**  
Genre : Top  
Down Shooter  
Développeur :  
Dennaton  
Games (Suède)  
Éditeur :  
Devolver Digital  
Sortie prévue :  
Été 2014

Pour ceux qui seraient passés sous un tunnel en octobre 2012, *Hotline Miami* relate l'histoire de celui que l'on surnomme "Jacket". Un type comme n'importe quel autre en 1989 qui reçoit pourtant les appels d'une mys-

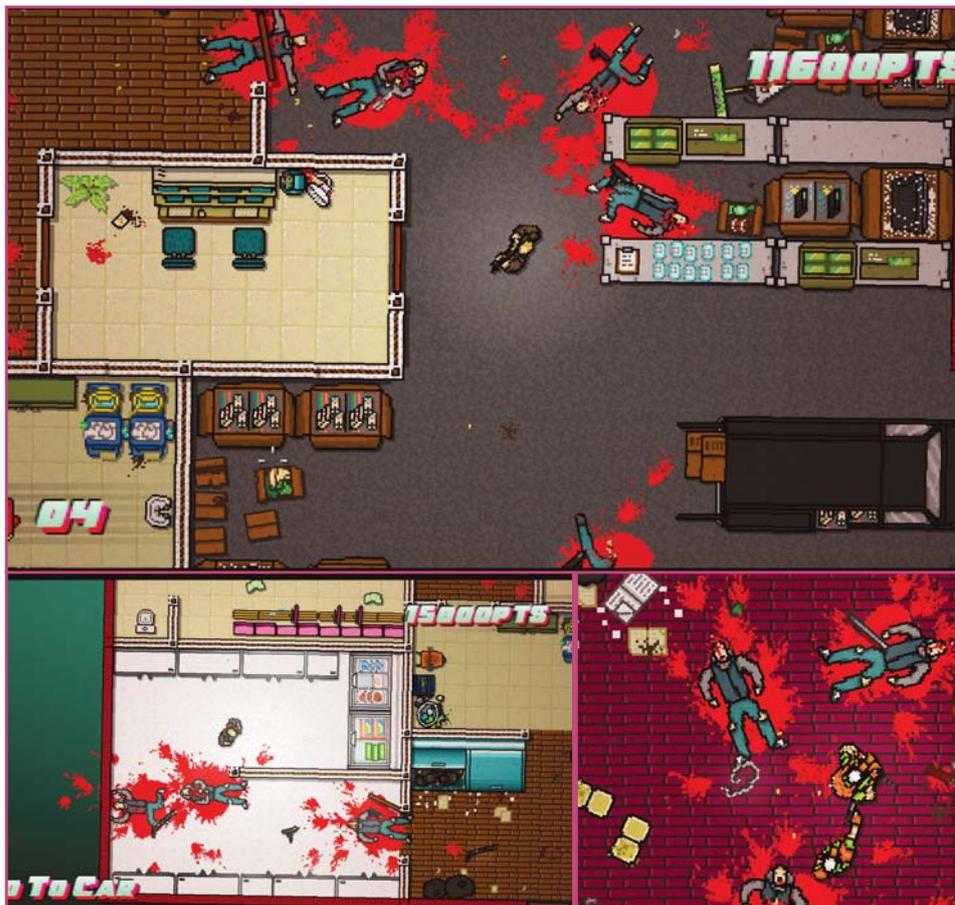
térieuse personne, lui ordonnant d'aller défoncer des mafieux russes. Et, aussi étrange que cela puisse paraître, Jacket obéit. Il enfle un masque d'animal, rejoint les lieux et fait un massacre avant de rentrer dans son appartement pourri. En réalité, la puissance de la narration repose sur tout ce qu'elle nous laisse supposer à l'aide de pistes implicites. Caméra qui tanguent étrangement pendant les déplacements, couleurs psychédéliques, musiques au style années 80 qui posent des ambiances frénétiques ou planantes... tout est bon pour essayer de mettre le joueur sur la voie. Jacket ne serait-il donc qu'un simple drogué ? Un schizophrène ? Quels événements se sont réellement produits ? Pour le savoir, il faudra jouer à ce top down shooter où votre personnage meurt du premier coup. J'aimerais même vous dire qu'il entre aisément dans la catégorie des "Die & Retry", mais on va me reprocher de

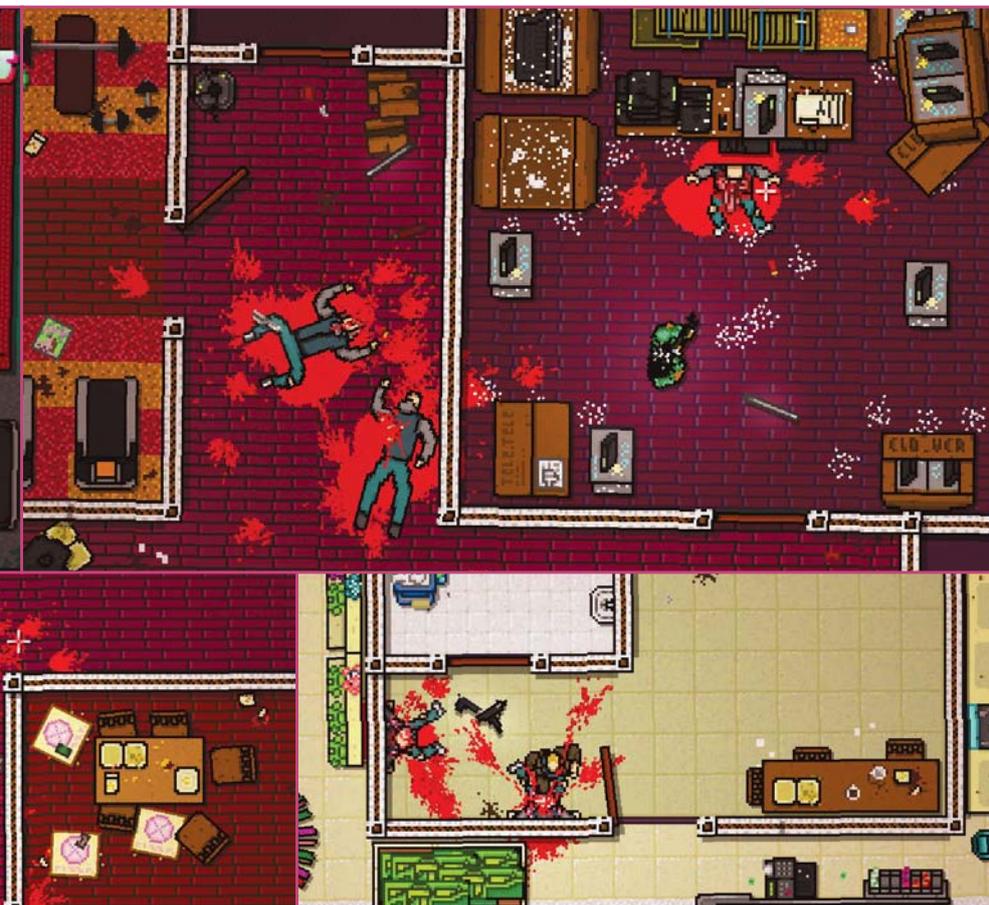
remplir le magazine avec des mots anglais, alors que vous payez pour avoir des mots français.

**Latex du gendarme.** Aujourd'hui, nous sommes en octobre 1991 et Jacket a fait beaucoup parler de lui. À tel point qu'un film à son sujet est en court de réalisation, sous le nom de "Midnight Animal". Plus gênant pour les bonnes âmes californiennes, ses meurtres inspirent désormais des fans qui en reprennent les codes pour faire du vigilantisme masqué. Or, Jacket a bien bossé et la mafia russe n'est plus présente à Miami, obligeant lesdits fans à s'en prendre aux délinquants plus "classiques" dans l'espoir que leur téléphone sonne enfin comme celui de leur héros. C'est ainsi que l'on retrouve quatre types masqués qui s'ennuient dans un bar minable. Les lieux sont crades, personne ne semble les calculer malgré leur accoutrement et pour couronner le tout, un type crache ses tripes dans les toilettes. Puis un cinquième larron tout aussi masqué arrive et annonce que c'est le jour J. Que les armes sont prêtes dans la camionnette.

Conformément à cette tradition sordide, personne ne pose trop de questions et embarque vers l'inconnu avec une seule certitude en tête : le sang des salauds doit couler.

**Avancez masqué.** Sans surprise, le niveau démarre sur le choix d'un masque et on retrouve Tony le tigre qui permet au joueur de tuer avec ses poings tout en, petite nouveauté, ne pouvant plus porter d'armes. Plus rassurant, trois masques entièrement neufs étaient présents dans la démo envoyée par Dennaton, comme Corey le zèbre capable d'effectuer des roulades pour esquiver les attaques. Rien de bien folichon à côté de Mark avec son masque d'ours et ses deux pistolets mitrailleurs. Un détail qui prend tout son sens quand on écarte les bras d'un clic droit et que l'on tourne sur place en maintenant Shift. Et ce même personnage semble encore bien fade quand on a goûté à l'excellent duo composé d'Alex et Ash avec leurs masques de cygnes. Oui, ce sont bien deux personnages que vous manipulerez. Ou plutôt Alex et sa tronçonneuse, suivi par Ash et son flingue. Dans les faits, vous





découpez du méchant d'un clic gauche tandis que le clic droit servira à tirer. Brutal et jouissif, même si je regrette déjà que seul Alex soit sensible aux balles ou susceptible d'être vu par les ennemis, transformant ainsi le duo en un concept complètement pétié qui pourrait rendre le jeu trop facile. Bref, ma série de meurtres se termine et, bêta oblige, le soft m'évoque un score qui semble s'appuyer sur les mécaniques du précédent épisode, à coups de combos, d'exposition au danger et de distance des tirs.

### Le numéro que vous avez demandé.

C'est d'ailleurs tout le jeu qui s'architecture comme le premier *Hotline Miami*, jusqu'à la petite scène qui conclut le niveau en montrant l'ours qui va acheter des pizzas pour toute la bande, un peu comme le faisait Jacket. Pour retrouver du neuf, il faudra embrayer sur le second niveau et son inconnu qui nous sert de personnage. Il est au café du coin, papote avec la serveuse au sujet de sa journée pourrie et quitte les lieux. Officiellement, pour se coucher. Officieusement, l'inconnu se retrouve dans un centre commercial infesté de sales

types dont on se débarrassera soigneusement, avant de se faire coincer par les flics qui attendaient à la sortie. Et c'est tout. Oui, la démo était courte, mais paradoxalement assez longue pour savoir ce qui nous attend sur *Hotline Miami 2*. Sans grande surprise, le jeu devrait être très fidèle à ses origines. Peut-être même un peu trop, puisque l'I.A. semble toujours aussi erratique quand il s'agit de réagir au son des coups de feu. Plus concrètement, les nouveautés devraient s'articuler autour des masques inédits et d'une retouche des anciens, ainsi que des animations plus détaillées et variées. Pour l'heure, ma seule petite angoisse repose sur la bande originale qui ne m'a pas laissé un souvenir impérissable, mais la présence de Carpenter Brut et Perturbator devraient relever le niveau. Allez, on ne va pas s'affoler pour rien car il reste encore quelques mois à Dennaton pour peaufiner tout ça et, sauf vice caché de ouf gueudin, cette suite devrait se montrer tout à fait légitime. D'ici là, je vais garder ma moto à l'œil. Il paraît que Sébum rôde autour avec un masque de cheval.

Kahn Lusth

## Les gueules de l'emploi



ALEX



COREY



MIAMI



TONY

# BROFORCE

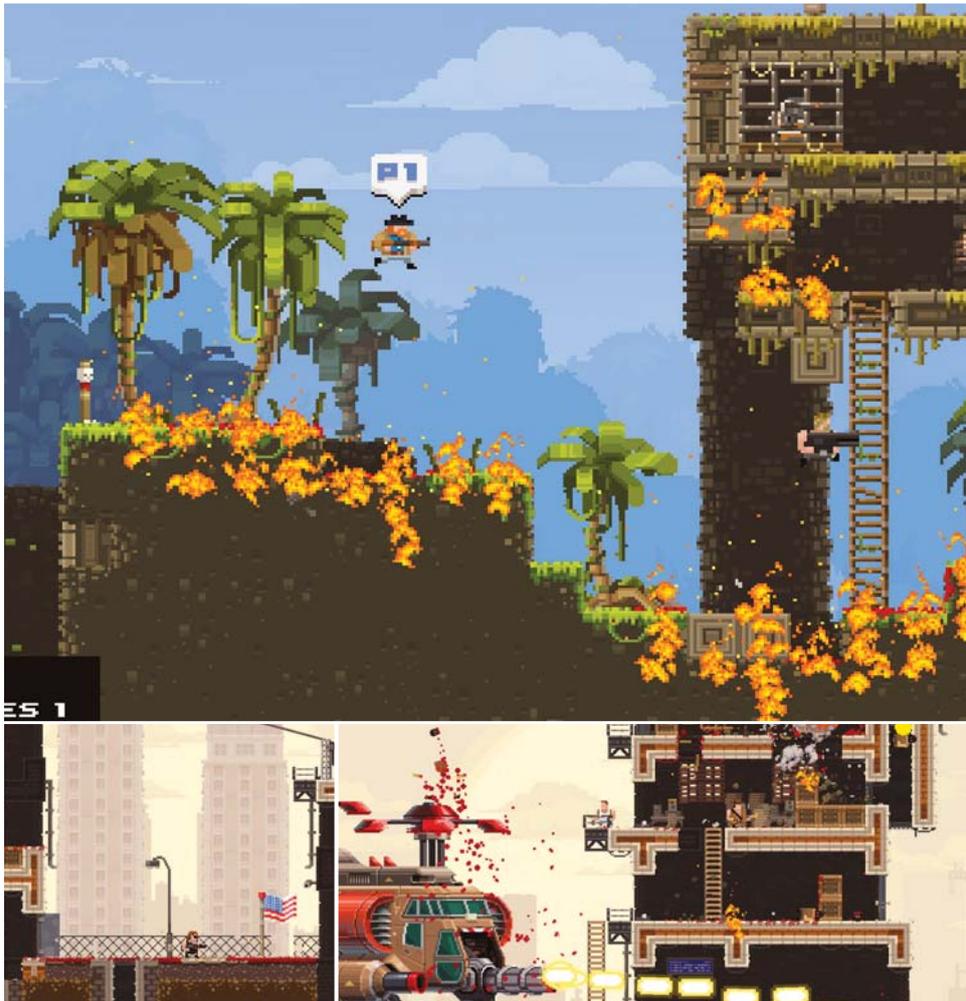
À BROS raccourcis

## Infos

**Genre :** Sous vos abrodissements  
**Développeur :** Free Lives (Afrique du Sud)  
**Editeur :** Devolver Digital  
**Sortie prévue :** Fin 2014 pour la version finale, mais une préversion est déjà sur Steam Early Access  
**Prix :** 14 euros

J'ouvre la porte : j'aperçois un kamikaze qui me tourne le dos. Il regarde par la fenêtre, le vil fourbe ceint d'explosifs, et moi je lui tire dans le dos. Il s'effondre et active sa bombe. Je lâche une nouvelle rafale dans le corps, qui passe à travers la vitre en laissant une belle traînée de sang. Il atterrit trois étages plus bas, sur une voiture, et explose.

**Dommage collatéral.** Tout d'un coup, c'est le chaos : la voiture pète à son tour, enflammant d'autres kamikazes, qui courent partout et foncent vers des bidons rouges qui n'attendent qu'eux. La réaction en chaîne est magnifique depuis mon promontoire : tout explose sous mes yeux, dans de sublimes gerbes de sang. Seul survivant du massacre, un molosse commence à boulotter un cadavre et se transforme illico en chien monstrueux. Je lui lance une grenade incendiaire



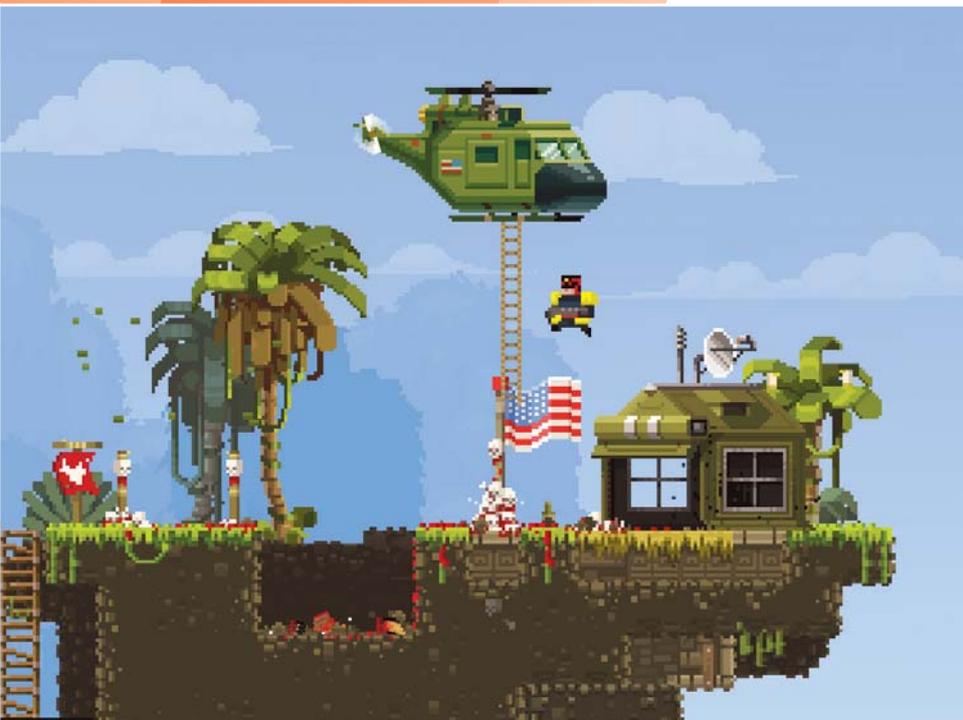
## Mes BROS favoris

- MacBrover : dans les versions précédentes, avant l'introduction du corps à corps, MacBrover était très dur à jouer. Sans flingue ni coup de poing, il semblait très fragile. En réalité, MacBrover, c'est le saboteur, c'est le tank dans un jeu de quilles : il est capable de jeter des dynamites dans tous les sens, mais aussi de les coller aux murs ou directement sur les ennemis. Pire, il peut attirer tous les ennemis alentour avec une gigabombe. Il est toujours dur à jouer, mais si vous aimez vous faire plaisir, MacBrover c'est le choix du cœur.

- Bronan (et Mr Anderbro, et Brade) : ces trois-là se battent exclusivement au corps à corps et possèdent des attaques de zone monstrueuses. Le ground pound de Bronan est incroyablement jouissif. Broneo peut aussi en faire un (plus petit) mais aussi arrêter et renvoyer les balles ennemies. Brade, lui, dispose d'une courte période d'invincibilité couplée à un dash en avant. Pas de flingues, pas de problèmes.

pour le calmer. Je me sens plutôt bien dans *BROFORCE*. La dernière fois qu'on a parlé du jeu, c'était dans *Canard PC* n° 272, il y a une éternité. À l'époque, il était encore une toute petite alpha jouable gratuitement en ligne et venait d'arriver sur Steam Greenlight. Depuis, il a bien grandi et vient de sortir dans Steam Early Access. Le principe n'a pas changé : il s'agit d'un run & gun ultra-arcade, bourrin, violent et débile, où vous incarnez un héros des années 80 (ou 70, ou 90, mais essentiellement 80) à chaque vie, en semant des balles et des globules rouges avec joie autour de vous. C'est complètement con, parfois horriblement facile et parfois atrocement impossible : du *BROFORCE*, en somme. Et aujourd'hui, *BROFORCE* contient toute une série de nouveautés : de nouveaux personnages, certes, mais surtout plein de nouveaux trucs qui augmentent la durée de vie du jeu.

**Bienvenue dans la jungle.** La principale nouveauté, celle qui change tout ou presque, c'est l'arrivée du corps à corps. Désormais, vous pouvez tuer silencieusement un ennemi d'un coup de couteau. Quel intérêt pour des armoires à glace sur-armées ? Eh bien, ça semble un peu hors sujet, mais *BROFORCE* propose maintenant des mécaniques d'infiltration. Il y a des guetteurs (qui vous voient de loin, mais seulement en ligne droite), des portes qui coupent la ligne de vue des ennemis (et heureusement pas la vôtre), des fenêtres, des conduits à la *Die Hard* et des chiens qui vous traquent. Oh, et les ennemis sont maintenant alertés par le bruit, d'où l'intérêt du stealth kill au corps à corps. Bon, je ne vais pas vous la faire à l'envers : les trois quarts du temps, je me contente de foncer dans le tas en balançant toutes mes grenades à l'avance et en laissant le doigt enfoncé sur la gâchette. Cela dit, par moments, un petit trip infiltration permet de se faire plaisir



## Trois questions à Shaz Strauss, de Free Lives

**Maintenant que BROFORCE est en Early Access, quelle est la suite prévue ?**

En ce moment, on essaye d'ajouter du contenu et d'améliorer la stabilité du jeu online. On est aussi en train de revoir le fonctionnement de la campagne solo : pour le moment, elle dure à peu près la moitié de ce qu'on voudrait. Après ça, on voudrait toujours ajouter plus de modes multi, plus de BROS, plus d'ennemis, plus d'explosions... plus de tout !

**Il y a un an, vous aviez essayé une autre direction artistique pour le jeu, c'est abandonné ?**

Oui, on avait essayé un style plus HD, mais ça augmentait énormément le temps nécessaire pour ajouter du contenu. On préfère avoir 40 BROS en gros pixels dans le jeu que 20 BROS plus jolis. Et puis, même si la version HD se jouait de la même façon, on a toujours préféré la version en gros pixels.

**Vous avez d'autres projets, à part**

**BROFORCE** ? L'an dernier, on a participé à la game jam organisée par Ouya et Killscreen avec un jeu nommé *Strange Happenings on Murder Island*. On a gagné, mais on a préféré continuer à travailler sur **BROFORCE**. On a aussi un prototype de FPS nommé *Death-smashers* (NdNets : ça se télécharge ici : [cpc.cx/9Ae](http://cpc.cx/9Ae)) mais pour le moment, on veut surtout finir **BROFORCE**. Ensuite, on sautera peut-être **BROFORCE 2** pour passer directement à **BROFORCE 3**.

autrement. Et puis il y a quelques ennemis (une sorte de Heavy ultra costaud et un lance-grenadier qui spamme sans pitié dès qu'il est alerté) qu'il vaut mieux abattre avant qu'ils aient commencé à tirer, histoire de ne pas perdre une vie bêtement. Les vies, tiens, pendant que j'y pense : chaque niveau de **BROFORCE** est truffé de cages à prisonniers, et pour chaque détenu libéré, vous changez à la fois aléatoirement de BRO et gagnez une vie. La plupart du temps, vous n'êtes du coup vraiment fragile qu'en début de niveau. À vrai dire, ça part vite, une vie : une balle et hop, retour au checkpoint. Surtout qu'en coop', à deux ou plus, quand le chaos atteint son paroxysme, il est souvent impossible de prévenir tous les dangers.

**Last Action Hero.** Et puis parfois, il faut accepter la mort avec plaisir, pour pouvoir réapparaître avec un autre BRO. Depuis l'an dernier, les développeurs de **BROFORCE** se sont fait plaisir. Outre

Mr Anderbro et Bronan (voir encadré), ils ont ajouté Brobocop (Robocop), les Brodock Saints (Boondock Saints), Indiana Brones, Ash Brolliams (Evil Dead), Brochete (Machete), Ellen Ripbro (Alien)... Au total, on compte pour le moment 19 personnages jouables, chacun avec une arme et un pouvoir spécial dédiés. Les développeurs ont en même temps affiné les adversaires : en plus des nouveaux ennemis de base (chiens, guetteurs & Co.), on a désormais des transports de troupes, des mines antipersonnels, des raids aériens et surtout des boss. Pour le moment, les combats de boss sont loin d'être la partie la plus réussie de **BROFORCE**, d'autant qu'ils alternent ennemis faciles à dessouder comme atrocement longs à battre. Le jeu est de toute façon encore très loin de sa version finale : dix jours après la sortie en Early Access, Free Lives sortait déjà une première grosse mise à jour qui revoyait de fond en comble la campagne solo, la

rendant moins linéaire et redesignant au passage la plupart des niveaux.

**Double détente.** L'autre grosse nouveauté, c'est l'enrobage : il y a désormais un mode online et un éditeur de niveaux. Le mode online, pour l'instant, ça n'est pas encore tout à fait ça : le netcode (que je ne pourrais décrire qu'en des termes qui ne conviennent point à un gentleman) rend pénible tant le coop' que les modes compétitifs. L'éditeur de niveaux, en revanche, ça c'est quelque chose : relativement simple d'utilisation, il permet à n'importe qui de créer et de publier sa petite campagne perso pour **BROFORCE**. Et ça marche : le jeu propose déjà des dizaines de nouvelles missions, la plupart sans intérêt mais certaines tout de même très réussies. Si le jeu continue à ce rythme, **BROFORCE** a de quoi passer dans quelques mois du statut de drogue du moment à celui de coup de cœur de l'année.

**Netsabes**

# Enemy Mind

Tous à bord du Bipolar Express !

À la fin des années 90, nous avons pu assister à la mort de deux genres vidéo-ludiques majeurs : le jeu de combat et le shoot-them-up. Si le premier a réussi à renaître de ses cendres grâce à *Super Street Fighter IV* et tous les titres lui ayant emboîté le pas, le second continue de se faire particulièrement discret. Discret mais pas vraiment mort, notamment grâce aux efforts de Schell Games.



## Infos

**Genre :**  
Attrapez-les  
tous  
**Développeur /**  
**Éditeur :**  
Schell Games  
(États-Unis)  
**Sortie prévue :**  
N.C.  
**Disponible en**  
**accès anticipé**  
**pour 13 euros**  
environ

**P**ourtant, avec eux on part de loin, ces développeurs semblant habitués à pondre des MMORPG de qualité discutable et des flashouilleries casual sans grand intérêt. Et soudain, les voilà à l'assaut d'un genre plutôt hardcore et tombé en désuétude, bourré de gros pixels et de chiptune,

prenant en plus le risque de tenter un twist de gameplay particulièrement casse-gueule. Du coup, *Enemy Mind* se réclame de ces shoots à l'ancienne, lents et lourds, bien plus proche de l'école des *R-Type* et des *Gradius* que des *Mushihime Sama* et autres *Dodonpachi*. Deux boutons seulement, pas de smart bomb complètement dingue ou de torrent de feu à lâcher sur ses ennemis, juste un petit vaisseau avec quelques points de vie et un pouvoir un peu particulier. On fait ses petits piou piou avec un bouton et en appuyant sur l'unique autre bouton du jeu, le vaisseau envoie une sorte d'onde psychique permettant de prendre le contrôle d'un

vaisseau adverse. Et la voilà, l'idée de génie d'*Enemy Mind* : limiter chaque vaisseau en munitions pour forcer le joueur à en changer le plus souvent possible. Parce qu'évidemment, chaque vaisseau se joue différemment ; plus ou moins résistant, plus ou moins limité en munitions et – surtout – jamais doté de la même arme. C'est au joueur de composer en fonction de la situation, des adversaires et des ressources à sa portée. Et là, c'est la fête. Du petit laser, du triple tir, des grosses vagues d'énergie, des tirs qui traversent les ennemis... les développeurs se sont creusé le cerveau pour que chaque ennemi dispose de ses forces et ses faiblesses par rapport aux autres vaisseaux. Certains seront horriblement lents mais surpuissants tandis que d'autres seront extrêmement fragiles mais rapides et polyvalents.

**Vaisseau sanguin.** La mécanique de changement de vaisseau devient donc vite une seconde nature et tout le jeu s'articule merveilleusement autour d'elle. Chaque nouveau monde est d'ailleurs l'occasion de découvrir de nouveaux adversaires et donc de nouveaux pouvoirs, sans oublier

certaines idées rigolotes comme cet astéroïde (statique) que vous pouvez incarner si vous avez besoin de souffler quelques secondes. Parce que malgré son postulat, *Enemy Mind* est loin d'être simple. Les vaisseaux disposent rarement de plus de trois points de vie et le joueur se voit très vite submergé par des vagues d'ennemis et de lasers arrivant de toutes parts. C'est d'ailleurs à ce moment qu'on remarque un des gros soucis du jeu : il rame pas mal pour un titre qui affiche globalement beaucoup de pixels et quelques particules. Bon, il s'agit d'Early Access et on peut s'attendre à mieux d'ici la sortie, mais ça reste agaçant de ne pas profiter de 60 images par seconde. Surtout que, mine de rien, on doit parfois éviter de gros barrages de tirs ennemis. Alors on ne panique pas, le jeu est sympathique comme tout, leur idée correctement exploitée et Schell Games a encore le temps de corriger ces petits soucis avant la sortie officielle. On l'espère du moins, ce serait dommage que des petits soucis techniques viennent entacher le premier jeu intéressant du développeur.

Pipomantis

# UNE CONFIGURATION MUSCLÉE, INGÉNIEUSE ET INDISPENSABLE POUR LES GAMERS NOMADES

LDLC  
PC7 **MASTER8** PLUS

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

**1 329€95**



PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR



**LDLC**.com  
HIGH-TECH EXPERIENCE



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.

# Pax East 2014

À l'est, plein de nouveaux

Si, avec une régularité métronomique, les comics-strips de *Penny Arcade* deviennent de moins en moins drôles et pertinents, leurs Expo se déroulant à Boston, Seattle, Melbourne et bientôt San Antonio attirent de leur côté toujours plus de chouettes indés et autres gros éditeurs. Si bien que nous ne pouvons plus snober ces événements créés par des gens moins drôles, moins intelligents mais tellement plus riches que nous. Croyez-nous, ça nous fait mal, mais c'est pour votre bien.

PAR OMAR BOULON

## Civilization Beyond Earth

La plus grosse annonce de cette PAX East venait de 2K : *Alpha Centauri*, le mémorable *Civilization* dans l'espace créé par Sid Meier en 1999, s'apprête à repointer le bout de son nez. Enfin, ça, c'est la version super optimiste.

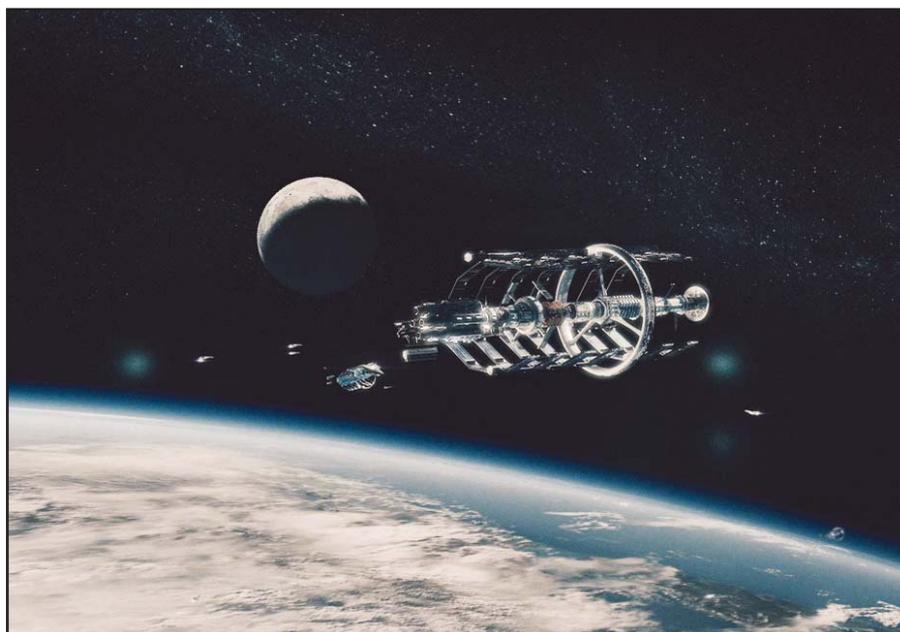
### Infos

**Genre :**  
Stratégie au  
tour par tour  
**Développeur :**  
Firaxis  
(États-Unis)  
**Éditeur :**  
2K Games  
**Sortie prévue :**  
Automne 2014

Tout d'abord, le nom *Alpha Centauri* appartient à Electronic Arts, alors on peut toujours courir pour que Firaxis le récupère chez 2K. Ensuite, les développeurs ne cachent pas que le jeu sera basé sur *Civilization V* et avant tout destiné aux

amateurs du canard boiteux de la famille. On retrouvera donc beaucoup de choses connues et pas forcément appréciées par les obsédés, à commencer par la diplomatie et un système d'espionnage directement hérité de *Brave New World*. Attendez, ne partez pas tout de suite ! Il faut laisser sa chance au produit ! Surtout qu'il y a plein de choses tout à fait intéressantes chez ce petit *Beyond Earth*. D'abord, plutôt que de choisir une civilisation toute faite, la partie commence avec un "loadout" à la *Dwarf Fortress* : avant de décoller de la Terre, vous choisissez le modèle de votre fusée et ce que vous allez mettre dedans – colons et technologies (culture, science, armes) – en fonction de vos envies ou des infos que vous avez collectées sur la planète. Et une fois atterri, vous ne vous trouvez pas directement aux prises avec d'autres colonies humaines. Il y aura d'abord des espèces autochtones – dont la nature dépendra du milieu – que vous pourrez laisser tranquilles, approcher ou massacrer un peu à la manière des cités-états du précédent épisode. Puis, au bout d'une grosse quarantaine de tours, d'autres factions humaines vous rejoindront, elles aussi déterminées par une phase de loadout, histoire d'éviter une trop grande prédictibilité.

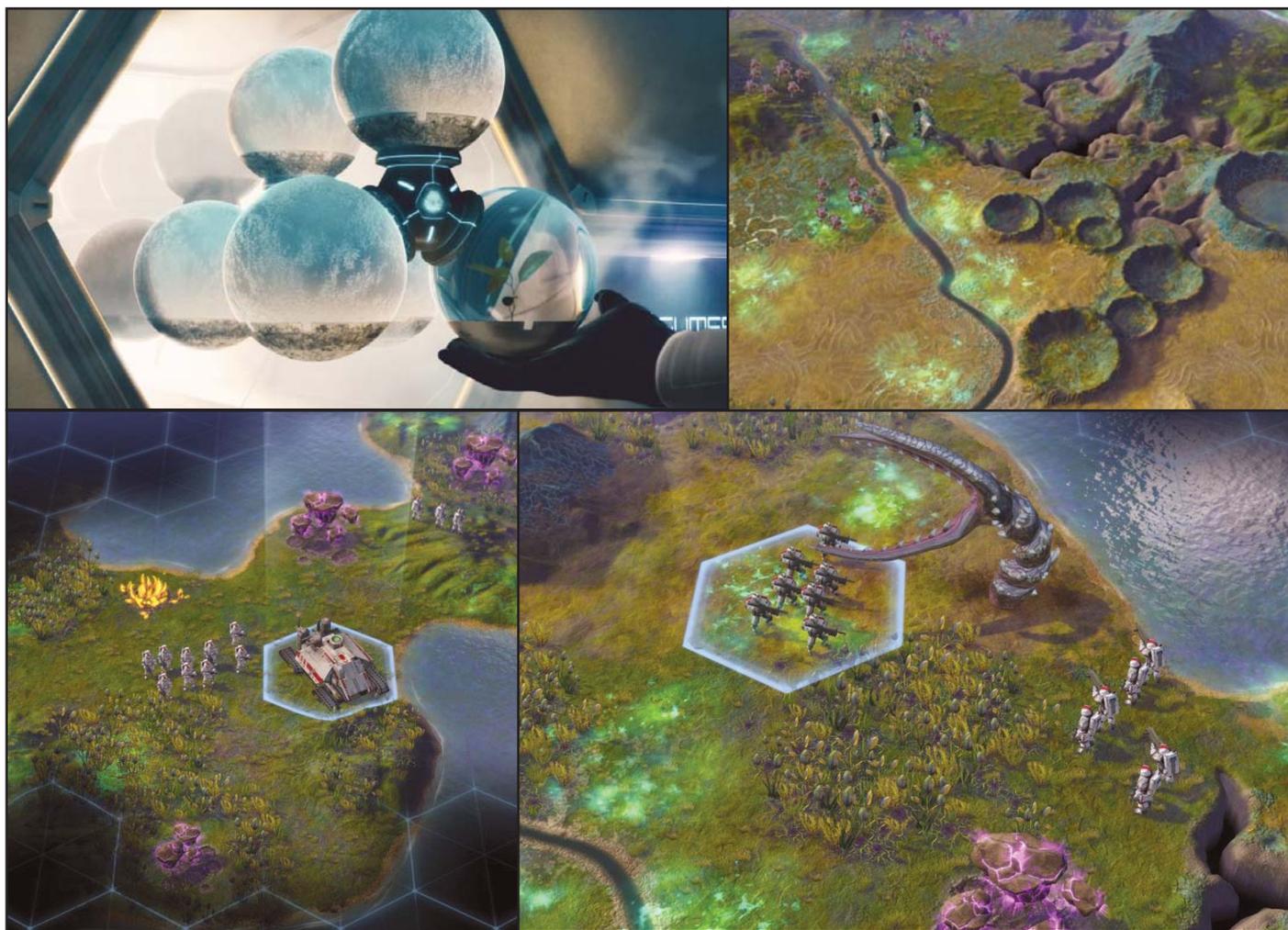
**Les colons de Katarn.** Firaxis ne cache pas que, dans *Beyond Earth*, le plus



important sera d'abord de mettre l'accent sur la découverte de la nouvelle planète (avec des quêtes !) et sur l'adaptation de vos petits explorateurs à cette dernière. Le gameplay plus civilisationnesque ne viendra qu'après. C'est la raison pour laquelle l'équipe a développé un système d'affinité, une manière de caractériser votre approche de la colonisation. Vous pourrez jouer l'Harmonie avec votre nouvelle Eden en la respectant et en altérant lentement votre espèce pour ne faire plus qu'un avec elle (c'est d'ailleurs une des victoires possibles) : cela vous permettra de vous entendre avec les indigènes, de vous développer très rapidement ou de ne pas souffrir de malus de terrain. Si vous êtes plus cyberpunk que

hippie, vous pourrez dédier votre peuple à la technologie qui lui a permis de fuir la Terre et lentement abandonner toute enveloppe charnelle pour devenir un super cyborg ou même une vague d'information désincarnée : c'est la suprématie. Ou vous pourrez pleurnicher sur votre belle planète perdue, tout transformer pour faire comme à la maison et bâtir de gigantesques murailles et des forteresses volantes pour défoncer les traîtres qui ont abandonné leur humanité : c'est la pureté.

**Tu joues Nasa ou nazi ?** Évidemment, ces trois tendances s'exprimeront à travers "une toile d'araignée technologique", une des grosses fiertés de Firaxis. Plutôt que d'offrir



des axes de recherche extrêmement linéaires qui vous amènent dans une direction bien particulière et totalement prévisible, les concepteurs ont décidé d'aller fouiller dans tout ce que notre histoire compte de bouquins de science-fiction et de récits d'anticipation pour créer une superstructure pleine d'interconnexions et de sous-branches. Vous commencez au centre de la toile, choisissez une vague direction – peut-être la xénobiologie si vous voulez tenter l'harmonie ou la terraformation si vous désirez reproduire Vault-en-Velin sur Proxima B16 – puis vous vous étalez en tache d'encre en fonction de vos besoins et envies sans vraiment savoir ce que l'avenir vous réserve. Bien sûr, il est fort possible que vous choisissiez systématiquement de privilégier les directions qui vous permettent de mieux exploiter le type de planète sur laquelle vous êtes tombé – dunes, chaleurs et vers des sables pour le modèle Airy, jungle impénétrable pour le Lush ou champignons géants et terrains vivants pour le Fungal – mais rien ne vous empêche de prendre une tout autre direction.

**Alienation des masses.** L'I.A., elle, se fera un plaisir de piocher dans ce que vous n'avez pas choisi pour monter sa culture. Car – ils l'ont promis sur la Bible, le Coran et le numéro 1 de *Picsou Géant* – l'Intelligence Artificielle de *Beyond the*

## Trois façons de jouer qui s'exprimeront à travers "une toile d'araignée technologique"

*Earth* saura enfin jouer au jeu. Elle exploitera le terrain comme il faut, fera de vrais choix de développement et ne se contentera pas de vous harceler pour vous ralentir : elle visera son propre type de victoire. En fonction de ses penchants, elle pourra tenter de contacter l'espèce E.T. à l'origine de toute vie dans l'univers, essayer de ne plus faire

qu'un avec la planète, retourner sur Terre via une Warpgate pour s'en emparer ou en massacrant tout le monde parce que c'est moins fatigant. Avec un peu de pratique, le joueur humain pourra même savoir vers quelle direction se dirige l'ordi puisque ses différents choix de développement – et par conséquent son objectif final – seront très rapidement visibles sur ses leaders, ses unités ou ses bâtiments. Et si c'est un gros benêt, il pourra toujours avoir recours au système de satellites pouvant être envoyés sur un deuxième set d'hexagones se superposant à la traditionnelle grille terrestre et représentant l'orbite planétaire. Tout cela a l'air bien éloigné du credo original d'*Alpha Centauri*, mais l'équipe garantit qu'elle a tenté de conserver l'esprit du jeu, en le coulant dans les mécanismes de *Civ V* et en y ajoutant des tas de choses inédites. On ne demande qu'à y croire. Espérons surtout qu'ils aient gardé le côté désabusé et limite glauque des événements. De toute façon, on y joue très bientôt et, promis, vous serez les premiers qu'on mettra au courant.

# Borderlands : The Pre-Sequel

Tiens, encore les gars de 2K qui essaient de se faire remarquer. Cette fois-ci, pas de stratégie ou de gestion au tour par tour mais de la bonne grosse fusillade débile avec *Borderlands : The Pre-Sequel*.

## Infos

**Genre :**  
FPS teubé  
**Développeur :**  
2K Australia  
**Éditeur :**  
2K Games  
**Sortie prévue :**  
Hiver 2014

Et sans Gearbox, sans doute trop occupé par les multiples procès provoqués par *Duke Nukem Forever* et *Colonial Marines*. Alors c'est 2K Australia qui s'y colle et, hosanna, ça a l'air particulièrement débile. Ce nouvel

épisode s'intercale entre les deux premiers *Borderlands* et vous projette, menton saillant en avant, au cœur des mésaventures de Handsome Jack et de sa bande alors que notre futur méchant préféré essaie de se faire à son exil sur la lune de Pandora. On nous promet que ce nouvel épisode – extrêmement écrit et offrant pléthore de dialogues aux différents protagonistes – s'interrogera sur la dichotomie entre les intentions et les actes, peignant régulièrement Jack sous le jour d'un mec bienveillant qui veut aider son prochain. Même si ça implique de lui arracher un ou deux morceaux de force. Mais ce que je retiens surtout, c'est que cette lune est remplie d'Australiens. Et qu'il y aura des missions sur le cricket et, sans doute, des vanes aussi terrifiantes que celles de l'abominable *Ja'mie Private School Girl*. Jésus Marie Joseph.

**Un jeu très foster.** Vous essaieriez de supporter cette ambiance digne du plus terrifiant des survival horror en compagnie de quatre personnages que vous avez déjà rencontrés. Il s'agit d'abord d'Athena, la "Gladiator" qui était déjà apparue dans le DLC General Cox du premier épisode. La dame dispose d'un bouclier énergétique qui peut, en fonction de vos choix de développement, renvoyer les tirs des méchants ou leur ricocher dans la tronche en nettoyant une zone. Elle pourra aussi attirer toutes les attaques sur elle et déblayer au corps à corps pendant que ses potes tirent de loin. Il y a aussi Wilhelm l'enforcer, déjà présent dans le deuxième jeu sous la forme d'un boss robotisé – qui deviendra de plus en plus mécanique en fonction de ce que vous ferez avec ses skills et qui met l'accent sur le soutien aérien par drone. Il y a aussi Ni-

sha, le shérif de Lynchwood, sur lequel on n'a pas vraiment d'infos, et un Claptrap (le Claptrap même), renommé pour l'occasion Fragtrap ; on ignore comment il se jouera mais une chose est sûre, son point de vue sera très proche du sol.

**Kangourou Style.** C'est tout ? Bien sûr que non... On est dans le monde merveilleux du jeu vidéo et, comme d'habitude, chaque spin-off, déclinaison, DLC, add-on ou patch apporte son lot de nouveautés. Sauf que là, c'est vrai. Vu qu'on est sur la lune, il n'y a pas d'oxygène, une apesanteur malicieuse et des jetpacks pour flotter ou faire des doubles sauts. Par conséquent, on tirera dans les respirateurs des méchants pour les regarder crever d'asphyxie, on bondira partout comme un cabri

qui sautera très haut mais lentement, on se crashera délibérément dans les ennemis, on étudiera soigneusement sa jauge d'O<sup>2</sup> pour flipper comme un Mario paumé dans un stage aquatique. Et on se demandera souvent s'il était bien judicieux d'avoir recours au jetpack qui tape directement dans les réservoirs du respirateur. Le jeu a l'air nettement plus speed et bondissant que les précédents opus, ça fait très envie. Surtout que tout un tas de nouveaux flingues font leur apparition, menés par le rayon geleur qui permet de défoncer au corps à corps l'ennemi statufié et par les lasers continus dont je n'ai pas vraiment compris l'intérêt. Dans tous les cas, ça s'annonce assez chouette, même si le studio prévoit d'ores et déjà une durée de vie plus proche du premier *Borderlands 1* que du deuxième.



## Always Sometimes Monsters



### Infos

**Genre :**  
Vie de merde  
**Développeur :**  
Vagabond Dog  
(Canada)  
**Éditeur :**  
Devolver Digital  
**Sortie prévue :**  
21 mai 2014

Tiens, voilà un concept intéressant : créer un RPG de la vie réelle, ancré dans la période contemporaine, où le héros est défini par ce qu'il fait. Dans *Always Sometimes Monsters*, vous incarnez un individu (sexe, sexualité et ethnité au choix) devant dénicher de la thune pour retrouver son amour perdu (sexe et ethnité à votre convenance) qui s'apprête à se marier à l'autre bout des États-Unis. Pas de fiche de perso, pas de combat... Simplement une suite de tableaux, d'ellipses, de situations interactives et de dialogues sous forme de QCM aux choix très fins et pas mal écrits. Évidemment, la moindre décision – bien finir un travail chiant, tirer sur un inconnu menaçant, déféquer sur la voiture de son patron, jeter un coup d'œil à une parabole mal accrochée, aider une vieille à faire le ménage – engendre des péripéties projetant votre héros dans des directions souvent imprévisibles. Vu d'ici, ça ressemble un peu à un *Livre dont vous êtes le héros*. La comparaison est tout à fait correcte, mais les situations et l'éventail de conséquences et d'embranchements ont l'air odieusement touffus, un peu comme les années 70. En plus, il existe en contrepoint tout un mécanisme de gestion et de gain d'argent qui vous permet (ou pas) d'aider votre prochain et de mener à bien votre quête. L'humour est grinçant – mon auteur raté semi-clochardisé se voit proposer un job par son ancien éditeur, j'accepte, il s'agit de recycler les exemplaires de mon roman qui ne s'est jamais vendu – et j'espère que la volonté de faire de l'art ou de créer de l'émotion ne gâchera pas cette surprenante entreprise.

## Below



### Infos

**Genre :**  
Rogue-like  
**Développeur :**  
Capybara Games  
(Canada)  
**Éditeur :**  
Microsoft  
**Sortie prévue :**  
Courant 2014

Capybara Games, on s'en méfie un peu. À l'époque de *Sword & Sorcery EP*, pendant que tous les journalistes vidéoludiques passaient leur temps à chanter leurs louanges, on trouvait que leur minimalisme contemplatif était plus prétentieux que tripant. Et là, on se demande encore. Dans *Below*, vous vous échouez sur une plage, vous grimpez au sommet d'une montagne, jusqu'à une grotte, et vous rentrez dans la grotte. Dans la grotte, vous descendez des escaliers, vous croisez un feu de bois, vous continuez à descendre et vous mourez. Un autre protagoniste vient vous remplacer au dernier feu de bois. Et vous avancez et vous mourez. Et ainsi de suite. Vous pouvez récupérer le matos perdu sur le cadavre de vos prédécesseurs. Le combat – qui ressemble un peu à celui de *Zelda* de prime abord – fait rapidement penser à du *Dark Souls* : il faut mémoriser les patterns et agir prudemment. Une fois blessé, on peut se vider de son sang si on ne se soigne pas. C'est déjà beaucoup plus intéressant que *Sword & Sorcery EP*. Surtout que le studio a pris le parti de lâcher un personnage microscopique dans des environnements cyclopéens... L'effet est particulièrement impressionnant, on se sent écrasé par la majesté de chaque salle. On ne vous cache pas que, finalement, on est bien pressé d'y toucher.

## Not A Hero



### Infos

**Genre :**  
Shoot vu de côté  
**Développeur :**  
Roll-7  
(Royaume-Uni)  
**Editeur :**  
Devolver Digital  
**Sortie prévue :**  
Courant 2014

Roll-7 a rejoint mon panthéon personnel à l'instant où ils ont sorti le meilleur jeu de skate des cinq dernières années : *OlliOlli* sur PSVita. Et maintenant qu'ils font porter des lunettes à miroir toutes perraves en promettant aux couillons qu'il s'agit de la nouvelle technologie Iso-Slant qui révolutionnera la "2Dun quart", j'ai été

obligé de leur accorder une deuxième place. Reste à savoir si *Not a Hero* va me pousser à chasser Mister T. de mon Olympe des gars cools pour leur en filer une troisième. Examinons le problème. Bon, déjà, on a un lapin humanoïde nommé Bunny Lord, qui se présente aux élections municipales et recherche un nettoyeur pour purifier la ville. Ensuite, des donuts, des chats explosifs, différents types de balles, du scoring et des héros tout droit sortis de *Hobo with a shotgun* ou de *Falling Down*. Et puis, surtout, un gameplay à mi-chemin entre *Hotline Miami* et *Vanquish* : de l'action 2D millimétrée – au sens propre, la précision des tirs est basée sur la proximité de la cible – où l'on repère les couverts en se fiant aux ombres et où l'on fait de somptueuses glissades d'un abri à l'autre. Un mélange de ballet et de puzzle – un truc sublime et élégant malgré des graphismes délibérément dégueu' – servi par un gameplay tellement efficace et réactif qu'il ne pouvait être conçu que par des gars spécialisés dans le jeu de skate. Autre point des plus sympathique, l'I.A., loin d'être débile : elle est attirée par le raffut, s'organise pour vous piéger en se déployant dans le bâtiment dont, vous, ne voyez qu'une pièce à la fois, se rue sur vous quand elle se rend compte que vous rechargez. Évidemment, c'est édité par Devolver. Comme tout ce qui mérite le coup d'œil.

## Gods Will Be Watching



### Infos

**Genre :**  
Point & Survive  
**Développeur :**  
Deconstructeam  
(Espagne)  
**Editeur :**  
Devolver Digital  
**Sortie prévue :**  
Juin 2014

Le jeu sauce survival, c'est devenu la mode. Mais on ne nous avait pas encore vendu le Point & Click en milieu atrocement hostile. Dans *Gods Will Be Watching*, vous incarnez le chef d'un équipage en mauvaise posture... En fonction de la mission que vous choisissez, vous êtes retenu par des ennemis tentant de vous faire parler, vous êtes crashé sur une tundra désertée ou... surprise. Dans tous les cas, il faut tenir un nombre de jours donné. À vous de trouver la stratégie idéale bâtie

par une myriade de petites décisions à prendre en temps limité. Tenaillé par la faim, vous pouvez pousser vos acolytes à la désertion en les forçant à travailler trop dur ou alors essayer de nourrir tout le groupe en lui servant à manger son membre le plus inutile, le temps de trouver un autre gibier. Pendant les scènes de torture, vous pouvez essayer de vous taire en lâchant juste ce qu'il faut pour ne pas enrager le bourreau ou inventer au risque de vous faire prendre et exécuter. Ce n'est pas de la rigolade, le graphisme tout en pixels laisse beaucoup de place à l'imagination et aux traumatismes et les développeurs ont bien l'intention de faire le nécessaire pour que nous n'en sortions pas indemnes.

# Transistor

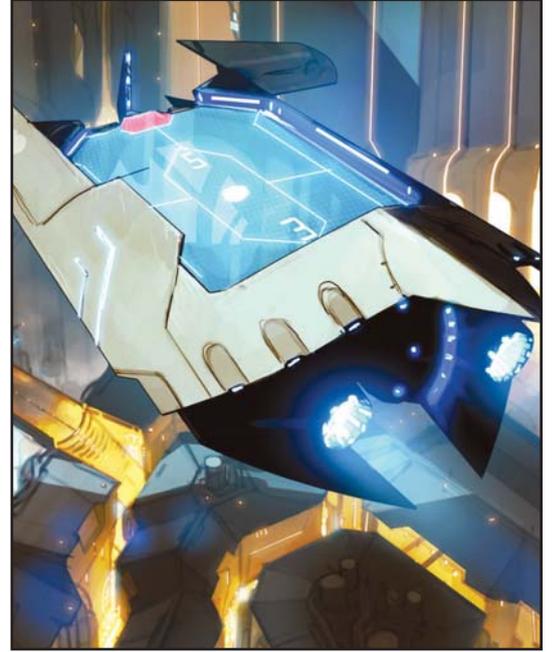


## Infos

**Genre :**  
Action /  
Aventure  
**Développeur :**  
Supergiant  
Games  
(États-Unis)  
**Éditeur :** Nope  
**Sortie prévue :**  
20 mai 2014

**L**aisse tomber, c'est de l'arnaque... C'est toujours Cunningham qui fait le narrateur, c'est encore de l'isométrie et le combat à l'air tout droit sorti de Bastion." Tiens, on dirait que les gens accusent déjà Supergiant d'avoir repris dans *Transistor* la recette de leur premier jeu. Mais, nous, on n'est pas comme ça. On attendra le test pour dire du mal. Le narrateur, cette fois-ci, c'est l'arme de l'héroïne, une épée légendaire qui a décidé de la guider à travers la fin du monde. La fille, ancienne chanteuse, est muette. Les robots du Process ont capturé sa voix comme ils capturent méticuleusement tous les êtres vivants qu'ils rencontrent. Et si elle n'obéit pas, ça sera bientôt son tour. Alors (comme dans *Bastion*), elle peut enchaîner les combos et éviter les attaques à la façon d'un joli petit beat-them-all. Et rapidement (pas comme dans *Bastion*), elle fige le temps et, dans un pastiche de tour par tour, multiplie les ordres de déplacement et d'attaques qu'elle exécutera une fois son plan validé. Sauf que tout ne se passera pas forcément comme prévu, certains ennemis échappant à leur destin et contre-attaquant pendant que notre avatar continue à égrener les ordres qui lui restent. Attaque de corps à corps, charge permettant de toucher des adversaires alignés, retraite rapide, bombe nettoyant une foule de petits streams d'un coup, le panel tactique est pour l'instant assez limité mais on a pu voir qu'il était possible d'acquérir des compétences sur le cadavre de certains PNJ. De toute façon, la succession strat'-baston-strat' offre un assez bon rendu, surtout que le gameplay est porté par l'urgence habitant la voix du narrateur. L'épée se fait du souci pour son porteur.

# Project Cyber



## Infos

**Genre :**  
Speedball  
en bien  
**Développeur :**  
Spearhead  
Games  
**Éditeur :**  
N.C.  
**Sortie prévue :**  
2015

**B**on, une chose est sûre, Spearhead ne va pas gagner de prix d'originalité pour le nom de son jeu. Mais *Project Cyber* a d'autres atouts. Il s'agit d'un simili-jeu de foot/hockey en 3vs3 où les joueurs sont dotés de flingues et de super-pouvoirs... Un peu comme dans un *Mario Strikers* ou un *Speedball 2* qui aurait supporté l'épreuve du temps. Installés dans une petite arène parfois hexagonale, parfois plus bizarre, les trois joueurs de chaque équipe occupent des rôles très distincts : on a un attaquant capable de se téléporter, un goal très lent qui peut invoquer un mur d'énergie et un défenseur dont le rayon laser permet d'influencer le trajet de la balle. Mais tous les participants ne sont pas sur le terrain... Le public qui se connecte au match peut en effet entonner des champs pour un camp et lui conférer des bonus et, après chaque victoire, les supporters récupèrent des cadeaux de la part des vainqueurs. Il est même possible pour les hooligans de provoquer des modifications du stade en ouvrant une fosse au milieu du terrain ou en balançant une pluie de météorites. Le jeu n'est en développement que depuis quelques mois mais une open alpha est déjà disponible sur le site du studio. Pour tester et déboguer évidemment, mais surtout pour permettre à la communauté de donner son avis et de balancer le plus d'idées possible. Certaines ont déjà été intégrées et je vous avoue qu'on a rarement vu un studio aussi à l'écoute de ses joueurs. On devrait d'ailleurs vous en reparler plus longuement dans quelques semaines, dès que *Project Cyber* aura remplacé *Titanfall* et les fléchettes au hit-parade des raisons d'engueulades à la rédac'.

**O.B.**



# Starpoint Gemini 2

En attendant les poids lourds

Après le naufrage X4, l'humanité aurait bien besoin d'un bon jeu d'exploration spatiale. *Elite Dangerous* et *Star Citizen* n'étant pas prévus avant un bon bout de temps, le petit *Starpoint Gemini 2* pointe le bout de son museau afin de faire patienter les fans.

## Infos

**Genre :** Exploration spatiale  
**Développeur :** Little Green Men Games (Croatie)  
**Editeur :** Iceberg Interactive  
**Sortie prévue :** 2014, alpha 0.7 disponible sur Steam

correcte. L'équipe croate responsable du jeu récidive avec un second épisode dont la version alpha, disponible en Early Access sur Steam, semble déjà avoir trouvé un petit public d'amateurs.

**Du combat, mais aussi de la compta'.** Vous connaissez le principe par cœur : lâché au milieu d'une région spatiale (ici le Star System Gemini) aux commandes d'un vaisseau basique, vous devrez besogner dans le cosmos pour

En 2010, *Starpoint Gemini* récoltait un 6/10 dans *Canard PC*, avec les encouragements du jury. Nous l'avions qualifié de "jeu de série B" et de "version low-cost de X3" en soulignant néanmoins ses qualités : un univers vivant, du contenu, une réalisation plus que correcte.

devenir riche et puissant. Le pilotage se fait avec le clavier/souris, en vue à la troisième personne, ce qui n'est jamais l'idéal pour le combat spatial. Mais *Starpoint Gemini* n'est pas vraiment un jeu de dogfight comme *Freespace 2* ou *X-Wing Alliance*. En explorant la galaxie, on tombe certes sur de nombreux ennemis, mais les bastons peuvent se régler en activant l'ordre "Tir à volonté" qui délèguera l'utilisation des armes à l'équipage I.A. – ça fonctionne plutôt bien. Le joueur, en tant que capitaine de son beau vaisseau spatial, doit plutôt se concentrer sur l'exploration, l'économie, la vision à long terme. En parcourant la galaxie (avec les moteurs à fond ou via des couloirs d'hyperespace), il trouvera des missions Freelance, des milliers d'astéroïdes à miner à coups de laser pour choper du minerai, des anomalies à scanner, des carcasses de vaisseau à looter et surtout des tonnes de stations spatiales entre lesquelles on voyagera pour acheter à bas prix et revendre avec une grosse marge.

*Le moteur 3D fait maison semble honnête. S'il est possible de s'arrimer à des planètes, toujours pas de possibilité de passer du vol spatial au vol atmosphérique. Je jure que j'épouserai le développeur qui, le premier, proposera ça dans un bon jeu d'exploration galactique.*

**Un jeu œuf-mayo'.** *Starpoint Gemini 2* est donc un bac à sable d'import/export spatial dans la grande tradition du premier *Elite* et de *Freelancer*. Les fans du genre, qui crèvent la dalle depuis des années, sont déjà en train de s'échanger des astuces sur les forums officiels, vantant la rentabilité d'un trajet Zorclub 31 -> Virgo 28 avec les cales pleines d'hydrogène, discutant de la meilleure façon d'équiper un cargo spécialisé dans le transport de marchandises illégales. Le jeu est déjà assez solide pour offrir une expérience divertissante aux affamés du commerce intergalactique. L'alpha laisse néanmoins l'impression d'un jeu sans grandes innovations, où le joueur doit patiemment grinder du crédit galactique en multipliant les allers-retours aux quatre coins de la Galaxie. Pour l'instant, je le rangerais dans la catégorie des titres "pas mal, sans plus". Lorsque *Starpoint Gemini 2* sortira, il fera sans doute office de hors-d'œuvre correct (par exemple un œuf-mayo') en attendant les grandioses plats de résistance que devraient être *Elite Dangerous* (tartare de charolais, frites maison) et *Star Citizen* (filet de bar en croûte de sel et sa poêlée d'asperges à la truffe).

ackboo



# WORLD OF TANKS<sup>SM</sup>

XBOX 360 EDITION

**PILOTEZ LES TANKS LES PLUS PUISSANTS DE L'HISTOIRE  
DANS DES BATAILLES A 15 CONTRE 15.**



**GRATUIT POUR LES MEMBRES XBOX LIVE GOLD**



[www.worldoftanks.com/xbox](http://www.worldoftanks.com/xbox)



# Batman : Arkham Knight

Saints-Row 4 :  
Arkham Edition

Pour commencer cet article, je vais vous copier-coller quatre phrases écrites en direct, alors que j'étais galvanisé par l'action hystérique mais maîtrisée du jeu.

## Infos

**Genre :** Bac à sable justicier  
**Développeur :** Rocksteady Studios (Royaume-Uni)  
**Éditeur :** Warner Interactive  
**Sortie prévue :** 2014, c'est promis

Quatre phrases qui constituent sans doute l'apogée de mon travail stylistique dans le domaine du journalisme vidéoludique. Un minuscule paragraphe transférant, de manière succincte mais limpide, toute la complexité et l'intérêt de ce nouveau

Batman droit dans l'esprit du lecteur. "Qui ib oeyt ytukuser kes arles de ka viu-tyre oiyr déouayter ou-ce oar ou-ce k'ay\_a rale yb oey laus bib oiyr de ka cibsike c'est beay. Ib va sayver ke druver qyu s'est fay==vaytrer dabs ke crack et ke lec uk a yb ubufirle de qyiu N c'est lec dy scarecri wkuk essaue de drigyer batlab rate et batlab uk kyu o-te ka laub". Voilà. Totale dédicace aux éditeurs et attachés de presse qui persistent à organiser leurs events dans des salles de cinéma où l'on voit que dalle de ce qu'on tape. Vous m'avez très certainement fait passer à côté de l'œuvre de ma vie.

**Next-gène.** La démo était réalisée sur PC, sur une version non optimisée. On y voyait des choses sublimes (la distance de vue, la cohérence de la ligne de vue), des choses absolument horribles (de gros freezes réguliers, des objets low polygons apparaissant au milieu de leurs congénères plus détaillés). Mais dans l'ensemble, le titre est déjà sacrément marquant. Alors, on ne se fera pas trop de souci, surtout connaissant le talent d'optimisation propre au studio.



## "L'épisode de la démesure."

Batman : Arkham Knight est le troisième et dernier épisode de l'arc "Arkham" entamé en 2009 avec Arkham Asylum. Oui, le troisième et dernier. N'insistez pas, ils ne veulent pas entendre parler d'Arkham Origins. "Non merci, on a juste fourni la techno", disent-ils aux trouble-fêtes ayant l'impudence d'aborder le sujet. À vrai dire, on comprend pourquoi : entre la vague tentative de surf sur la franchise récemment publiée par Warner et l'objet dément que Rocksteady nous a agité sous le nez tout à l'heure, il y a un monde. Plus exactement Jupiter, 4 888 042 310 km de circonférence orbitale, 67 lunes et une atmosphère à fond d'ammoniaque. Car Arkham Knight ridiculise ses grands frères les doigts dans le nez. Vous vouliez un Gotham City Open World et entièrement explorable ? Ça y est. Vous vouliez vous jeter d'un immeuble en piqué, déployer vos ailes, planer entre les buildings, vous rapprocher du sol pour frôler les méchants avant de shooter une gargouille au grappin pour reprendre de l'élan et de l'altitude, le tout

pendant 20 minutes d'affilée ?

Ça y est. Vous vouliez conduire la Batmobile et défoncer le décor pour arriver à temps sur le lieu d'un crime, de préférence dans une orgie absurde de particules high-tech ? Ça y est aussi.

**Méga-peur sur la ville.** Arkham Knight débute un an après la conclusion d'Arkham City. Le Joker est toujours mort, le taux de criminalité est au plus bas et notre pauvre batou s'ennuie. Car l'orphelin le plus cool du monde – loin devant Mowgli et cette pourriture d'Harry Potter – n'a plus de super-ennemi capable de lui donner une raison d'être. Il jardine un peu, regarde Des chiffres et des lettres, remplit sa feuille d'impôts... Heureusement, Scarecrow, l'Épouvantail, décide d'occuper la place vacante et en avertit poliment les autorités. Il a caché dans Gotham une bombe sale remplie de gaz neuro-psycho-chimique orange fluo... La ville est évacuée, seuls la police, les petits malfrats et les gros méchants s'attardent encore. Double-face



et le pingouin commencent même à buter du flic pour se délier les doigts. Les affaires reprennent enfin pour Batman. Il va devoir, en monde ouvert et à la troisième personne, remonter étape par étape l'organisation du Scarecrow puis la décapiter, en secouant au passage tous les autres malfaisants de son petit cheptel.

**Hectare-core gaming.** Évidemment, on aura des tonnes de sous-missions, de quêtes secondaires, de challenges et autres surprises à découvrir. Vu les ventes des deux précédents épisodes et par la magie des statistiques, je peux avancer sans trop me tromper que vous connaissez déjà bien la recette. Sauf que, désormais, elle semble plus aérée, comme si on y avait rajouté quatre beaux œufs en neige et trois bonbonnes d'hélium. C'est la magie des mondes vraiment ouverts. D'après ce qu'on a vu, Batman peut directement se balader sur toute la superficie de la ville, explorer les toits et les arrières-cours, pénétrer dans certains immeubles et

sous-sols... On nous a même montré qu'on pouvait aussi bien débarquer dans les meetings de vilains par la porte qu'en s'écrasant en piqué à travers la verrière du toit. Après un *Arkham Asylum* en espace clos et un *Arkham City* à qui on avait beaucoup reproché d'empiler les personnages et les quêtes sur une surface ridiculement petite, j'ai bien l'impression que Rocksteady a enfin trouvé une aire de jeu parfaitement adaptée au gentil monsieur Wayne. Les rues ont l'air animées mais pas dégueulantes d'action, le sentiment d'abandon et de désolation est au point, la cité s'étend à perte de vue avec juste ce qu'il faut de bâtiment marquant pour s'orienter immédiatement en étudiant la skyline. Les quartiers sont immédiatement reconnaissables et la direction artistique est franchement impressionnante, sinistre mais baroque.

**Comme une boule de flipper...** Et pour explorer convenablement une ville aussi marquante, il fallait un véhicule

digne de ce nom. Un mélange entre un tank et une balle rebondissante... Un truc titanesque capable de straffer, de faire des donuts, de traverser palissades, petits murets, grilles, kiosques et autres menus obstacles et, avec un peu d'élan, de grimper sur des surfaces à 90 degrés. Je ne suis pas du genre à fantasmer sur une voiture (sauf quand elle vient de *Carmaggedon*) mais ce véhicule m'a fait beaucoup d'effet. D'abord pour son potentiel de destruction hallucinant, mais aussi pour sa parfaite intégration dans le reste du jeu. Batman peut l'" invoquer " alors qu'il plane encore ou qu'il est suspendu à un toit. À l'instant où monsieur touche le sol, voilà la caisse qui débarque à l'écran de la manière la plus icônique possible tandis que l'homme chauve-souris bondit élégamment pour atterrir dans l'habitacle. C'est une leçon de coolitude absolue. Et contrairement à ce que ma méchanceté naturelle me laissait penser, ce n'est pas du tout scripté. Peu importe où vous vous trouvez, la batmobile fait une entrée hyper classieuse en tirant parti de l'architecture et du level design.

### Je ne veux pas jouer Superman.

Mais on n'est pas dans *Pimp My Ride* ou *Louis la Brocante*. Même si votre carrosse sera sans doute upgradable. La caisse n'est pas là que pour faire joli : elle est là pour poursuivre le crime, faire sauter des pneus avec des mini-torpilles, balancer des projectiles enflammés et plus généralement pulvériser les hummers et autres 4x4 conduits par les ennemis du justicier masqué. On nous promet que dans ses passages d'action-automobile, le véhicule – généralement indestructible, histoire de flatter les bas instincts du joueur lambda – pourra être mis en danger. Tant mieux, car la surpuissance c'est très chouette jusqu'à ce que ça désamorce toute la tension d'un jeu. À ce sujet, je ne vous cache pas que nous sommes très pressés de poser les mains sur *Arkham Knight* : entre le tank à roulettes, l'intégration d'une "Fear Attack" permettant de défoncer toute une troupe de gardes d'un coup, la possibilité de piquer les armes de corps à corps des assaillants et j'en passe, on peut légitimement craindre que le jeu soit un peu trop facile. Une inquiétude qui a bien fait rigoler les développeurs qui se sont contentés de pointer du doigt un nouveau personnage créé en collaboration avec DC – peut-être le *Arkham Knight* du titre – en train de ravager la tronche de Batou dans la cinématique qui concluait la présentation. On verra bien...

Omar Boulon

# Act of Aggression

Retour vers le futur

Le temps passe et les modes changent. Il y a peu, la grande tendance était au reboot, aussi connu sous le nom de "suite qui annonce d'entrée qu'elle va dilapider son héritage". Mais en ce moment, la grande mode est plutôt à la suite qui ne peut, ou ne veut, dire son nom.

## Infos

**Genre :** Stratégie en temps réel  
**Développeur :** Eugen Systems (France)  
**Éditeur :** Focus Home Interactive  
**Sortie prévue :** J'ai promis à Monsieur Chat une première version jouable à la fin de l'été, alors messieurs-dames d'Eugen, déconnez pas, sinon il va nous feuler dans les oreilles jusqu'à la fin de l'année.

Nous avons d'un côté *Civilization : Beyond Earth* qui, sans même murmurer "Alpha Centauri 2", met en émoi plusieurs membres de la rédaction, et pas les moins blasés ; de l'autre *47 Ronin* qui est ni plus ni moins qu'un *La Grande Vadrouille II* – j'ai dormi tout le long, mais c'est ce qu'on m'a dit. Et voilà que se pointe *Act of Aggression*, le nouveau bébé du studio français Eugen Systems, qu'on ne va pas se gêner de sur-nommer "Act of War 2". D'ailleurs, Alexis Le Dressay, le cofondateur du studio, n'hésite pas à parler de "fils spirituel" du jeu de stratégie sorti en 2005 et édité par Atari. Des questions de droits l'empêchent certainement d'être un rejeton légitime, mais qu'importe, les vrais savent.

**Act of War 2 ?** Avec *Act of Aggression*, les Parisiens d'Eugen Systems renouent avec leurs racines, à la fois de développeurs (d'*Act of War*, merci de suivre) et de joueurs (des premiers *Command & Conquer*, qui reviennent à chacune de nos conversations). Ce nouveau STR se déroulera donc sans surprise sur fond de techno-thriller. Vingt années dans le futur, dans un monde de tensions économiques et politiques. Les pays les plus faibles ont fait banqueroute et, dans l'ombre, une association loi 1901 pour la domination du monde, le Consortium

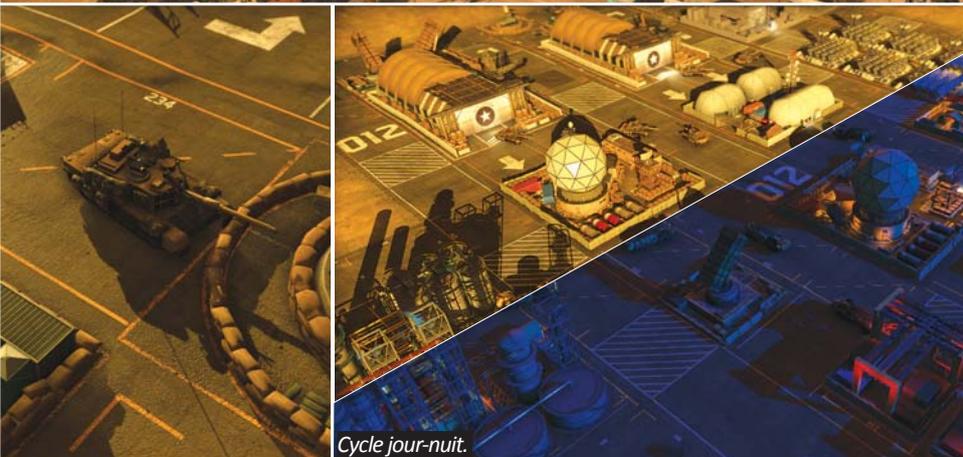
qui, à force d'évolutions, seront toutefois les plus polyvalentes du jeu. Au contraire des États-Unis, nation aux unités les plus puissantes (ça va plaire au péquenaud texan, ça) mais hyper-spécialisées. Le Cartel, lui, jouera la carte de la haute technologie, de la furtivité, dans un design moderno-*Men in Black* qui a d'ores et déjà séduit Monsieur Chat, notre directeur artistique félin.

qui, à force d'évolutions, seront toutefois les plus polyvalentes du jeu. Au contraire des États-Unis, nation aux unités les plus puissantes (ça va plaire au péquenaud texan, ça) mais hyper-spécialisées. Le Cartel, lui, jouera la carte de la haute technologie, de la furtivité, dans un design moderno-*Men in Black* qui a d'ores et déjà séduit Monsieur Chat, notre directeur artistique félin.

**Act of War 2 !** De manière assez amusante, Eugen Systems a eu envie d'un retour aux sources, à la "période faste des STR". Aussi, après avoir fait purement et simplement disparaître la construction de base dans la saga *Wargame*, voilà qu'ils la réintègrent. Enfin, il font plus que la réintégrer, en vérité : ils l'érigent



À vous aussi, ça vous fait penser à Dune 2 ?



Cycle jour-nuit.

en véritable fondation d'*Act of Aggression*. "On ne voulait pas juste reprendre les STR old school et nous contenter de changer l'enrobage, explique Alexis tout en lançant l'alpha du jeu – qui tournait sur une version bidouillée de *Wargame AirLand Battle*, d'où les grosses similitudes dans les graphismes –, la maîtrise du jeu doit passer par des mécaniques complètement neuves, sinon ce n'est pas intéressant. Il y aura donc davantage de subtilité dans les combats et, surtout, la construction et la gestion de la base devrait représenter 50 % du gameplay." Et pour cause : la logistique, véritable marotte du studio parisien, sera essentielle au bon déroulement de la production et, *in fine*, des combats. Les ressources – il en existera plusieurs types, sachant que

la production de certaines unités en nécessiteront plus d'une – ne sont en effet pas stockées dans ce qu'Alexis Le Dressay appelle la "poche magique en haut à gauche de l'écran". Elles sont extraites, entreposées dans des bâtiments spéciaux en attendant d'être transformées en un machin qui fait boum. Ce qui signifie que le joueur devra organiser sa production, se demander sans cesse si à tel ou tel endroit, il a intérêt à construire une grosse base centralisatrice, ou plusieurs bases secondaires autonomes, et comment assurer la sécurité de ses camions de transport...

**Non ?** Cela signifie aussi que la perte ou la capture d'une base peut signifier la perte ou l'acquisition de ressources

qui y sont stockées. Et comme les unités, tout comme les bâtiments de défense, doivent être ravitaillées en munitions – d'une façon plus simplifiée que dans *Wargame*, lâchez donc ces fourches, vous êtes ridicules – elles-mêmes fabriquées par des bâtiments spéciaux, vous commencez à entrevoir la simple "difficulté organisationnelle" qu'implique *Act of Aggression*. "Cela signifie également qu'il existera d'autres moyens que la simple destruction pour vaincre, par exemple, couper les lignes de ravitaillement d'une base ennemie trop bien défendue." Ajoutez à cela une ressource produite par le joueur lui-même (l'électricité), les prisonniers de guerre (qui, si on parle bien d'*Act of War 2*, devraient rapporter un petit mais régulier pécule au joueur, sans doute le fruit d'une vente d'organes à l'international) et vous aurez une vague idée de la profondeur qu'Eugen veut intégrer à son STR.

**Si, si !** Bien sûr, organiser des chaînes de production ne sera pas la seule prérogative du joueur. Il y aura de la baston. De la jolie baston, puisque c'est une version améliorée du moteur maison IrisZoom qui sera évidemment utilisée, avec un cycle jour-nuit qui, en matière de gameplay, ne changera sûrement rien. Mais je soupçonne les développeurs de l'avoir implémenté uniquement parce que ça avait de la gueule. Du côté des forces en présence, ce sera du très grand classique, avec des unités d'infanterie qui pourront prendre possession des bâtiments, des chars, des hélicoptères, des avions dont le fonctionnement sera extrêmement similaire à vous-savez-qui. Et puis, de la recherche. Les paliers technologiques, regroupés en DEFCON, permettront entre autres l'amélioration des unités – d'où le gain en polyvalence des forces de la Chimère évoqué plus haut – qui imposeront de jouer différemment chaque faction en fonction de son niveau d'avancement. Cette même recherche conduira à la mise au point de "super weapons" dont on ne sait pour le moment pas grand-chose, mais personnellement, je tablerais sur des classiques tels que l'impulsion électromagnétique ou le champignon vénéneux. J'en connais quelques-uns qui étaient bien dégoûtés par l'annulation du nouveau *Command & Conquer* (EA était sur le point de sortir un bon jeu, ils ont réagi à temps), ils peuvent se consoler : il y a mieux, beaucoup mieux, qui se profile à l'horizon.

Guy Moquette

# The Crew

## Minimax et les ferrailleurs

"Ce que nous allons vous présenter dans un instant est un MMORPG." Oh bordel de diantre\*, je me suis gouré de présentation, j'étais censé aller voir le jeu de bagnoles d'Ubisoft, aujourd'hui. C'est encore ce Google Agenda de fichtre\* qui a fait n'importe quoi. Je me lève précipitamment et m'apprête à quitter la pièce en jurant quand un bras me retient. J'aurais sûrement protesté si le bras en question n'avait pas fait la taille de ma cuisse.

**Infos**  
**Genre :** Vroom  
**Développeur :** Ivory Tower (France)  
**Editeur :** Ubisoft  
**Sortie prévue :** Automne 2014

**A**u final, j'aurais été mal inspiré d'objecter. Pas seulement pour la préservation de mon intégrité physique. Mais aussi et surtout parce que j'étais en réalité au bon endroit et qu'on allait bel et bien

parler de *The Crew*. Et, mieux encore, parce qu'on allait me laisser le tripatouiller comme un gros dégoûtant pendant près de trois heures. Reste que cette façon de présenter les choses demeurait assez étrange. La potentielle présence d'une poignée d'autres joueurs et l'obligation d'être connecté à un serveur ne constituant pas des arguments suffisants (EA nous l'a déjà faite avec *SimCity*, c'est bon, merci), voici ce qui justifie, d'après le studio, cette qualification de "MMORPG pour voitures" : la présence de "classes" pour les véhicules. Cinq en tout (voir encadré ci-contre) et autant de gameplays que l'on nous promet radicalement différents. Une montée en expérience du joueur, un découpage des États-Unis en zones de différents levels, comme un monde de MMO traditionnel, où le joueur se verra proposer des missions adaptées à son niveau. Le côté RPG, lui, réside dans l'équipement des voitures, puisque les missions permettent de gagner des "parts" (pneus, amortisseurs, moteur... chaque caisse est constituée de 19 parties, dont 8 cosmétiques) plus ou moins puissantes nécessitant un niveau minimum pour être utilisées. Et puis,

histoire d'aller au bout de l'allégorie, du contenu PvE, solo ou coopératif, et PvP, ce dernier constituant ce que l'on peut deviner comme le futur contenu high-level de *The Crew*.

### Mettez un Lyon dans votre moteur.

Enfin, ça se tient presque, cette qualification de MMORPG. On peut certes tiquer sur le "Massivement" du "Multi-joueur" puisque les sessions, qu'il s'agisse de la circulation libre ou des missions instantanées, ne réuniront jamais plus de huit joueurs à la fois. Mais c'est vraiment pour le plaisir de pinailler. À titre personnel, je me satisfais de la garantie de ne pas croiser à chaque coin de rue un Jacky de

foutrebleu\* à bord de sa BMW repeinte façon "flammes et tête de mort", mais c'est une autre histoire. Dans les faits, la vie d'un pilote dans *The Crew* s'oriente principalement autour de deux activités principales. La première, ce sont les skills : de petits challenges d'une trentaine de secondes maximum (franchir un palier de vitesse, un slalom...) présents par centaines sur l'immense carte du jeu, et inspirés, de l'aveu même du studio lyonnais, de la saga *Trials*. La seconde : les missions. Courses organisées ou sauvages, contre-la-montre, en ville ou dans la nature, poursuite d'une I.A. pour lui infliger un take-down, échapper à la police... Elles sont variées et, pour la plupart,





### Ma caisse, elle est bi-classée Street Spec / Paris-Dakar

Afin de progresser dans le jeu et profiter des différents types d'épreuves proposées dans *The Crew*, le joueur devra remplir son garage (que l'on devine installé sur un ancien site de supermarché ou de salle de concert, donc) de nouvelles voitures. Les modèles sont, à la base, ceux d'usine que l'on trouve chez monsieur le concessionnaire. L'achat d'un kit de spécialisation permet de la faire ensuite entrer dans l'une des cinq catégories suivantes :

- **Street** : la catégorie avec laquelle le joueur débutera son périple, de la bonne bagnole de base, mais un peu gonflée pour faire le kéké au feu rouge.

- **Dirt** : catégorie polyvalente, dont l'équipement permet de rouler indifféremment sur l'asphalte et les chemins en terre.
- **Raid** : le pur off-road, équipé pour franchir les passages les plus vicelards d'un Paris-Dakar.
- **Performance** : catégorie qui privilégie la puissance pure au détriment de la maniabilité.
- **Circuit** : là, ça ne déconne plus. On ne pilote pas ça sans un minimum de talent et une bonne assurance-vie. Cette catégorie proposera, promettent les développeurs, un style de conduite qui s'éloignera de l'arcade pour se rapprocher des *Forza* et *Gran Turismo*. À noter que certains modèles de voitures sont polyvalents et figurent dans plusieurs catégories, tandis que d'autres sont hyper-spécialisés.

jouables en mode coopératif. Enfin, "semi-coopératif" serait plus approprié, car si la validation de la mission ne nécessite la réussite que d'un seul participant, chacun est récompensé en fonction de sa performance individuelle au cours de la session.

**Ezio Auditore da Ferrari.** Ces missions, en plus de rapporter des gains non négligeables d'expérience et de "loot" (oui, tant qu'à procéder par analogie avec le MMO, allons-y à fond), servent d'arc narratif visant à "guider le joueur" et justifier ce road trip américain d'est en ouest, m'explique-t-on avant de préciser que cette histoire, "ce ne sera pas non plus du Shakespeare". Bien. Pour une fois que l'on ne vient pas me saouler avec une "expérience scénaristique unique à couper le souffle, pleine de suspense, d'émotions et de polygones" qui se situe juste en-dessous du téléfilm de seconde soirée sur W9 sur le classement de l'emmerdement\*\* soporifique, ça me va. Je saluerai donc cette initiative d'une trop rare honnêteté dans le milieu avec un couplet de franchise de mon propre cru : j'ai été agréablement surpris par *The Crew*. Même si quelques travers propres à Ubisoft prêtent à sourire – le système de brouillard de guerre d'*Assassin's Creed*, même ici ? – leur jeu semble bien parti. La conduite, résolument arcade, possède ce minimum d'inertie qui évite de donner l'impression de diriger un modèle radiocommandé, l'aspect social et/ou coopératif semble présent sans être invasif, et le PvP, avec ses options paramétrables allant de l'activation des collisions jusqu'aux aides à la conduite, à même de ratisser un public large. Et puis il y a les promesses : celle de pouvoir traverser les États-Unis sans un seul chargement ; celle d'un moteur physique supposé gérer finement l'adhérence des différents pneus, la puissance des moteurs, l'amortissement des, euh... amortisseurs ; celle de voir pris en compte nos périphériques de bourgeois sur PC, comme les volants, TrackIR et même l'Oculus Rift pour magnifier la vue intérieure. Rien que pour ça et pour le plaisir de me taper un New York - Los Angeles d'une traite à bord d'une Aston Martin en écoutant Jack FM, j'attends *The Crew* avec impatience.

Guy Moquette

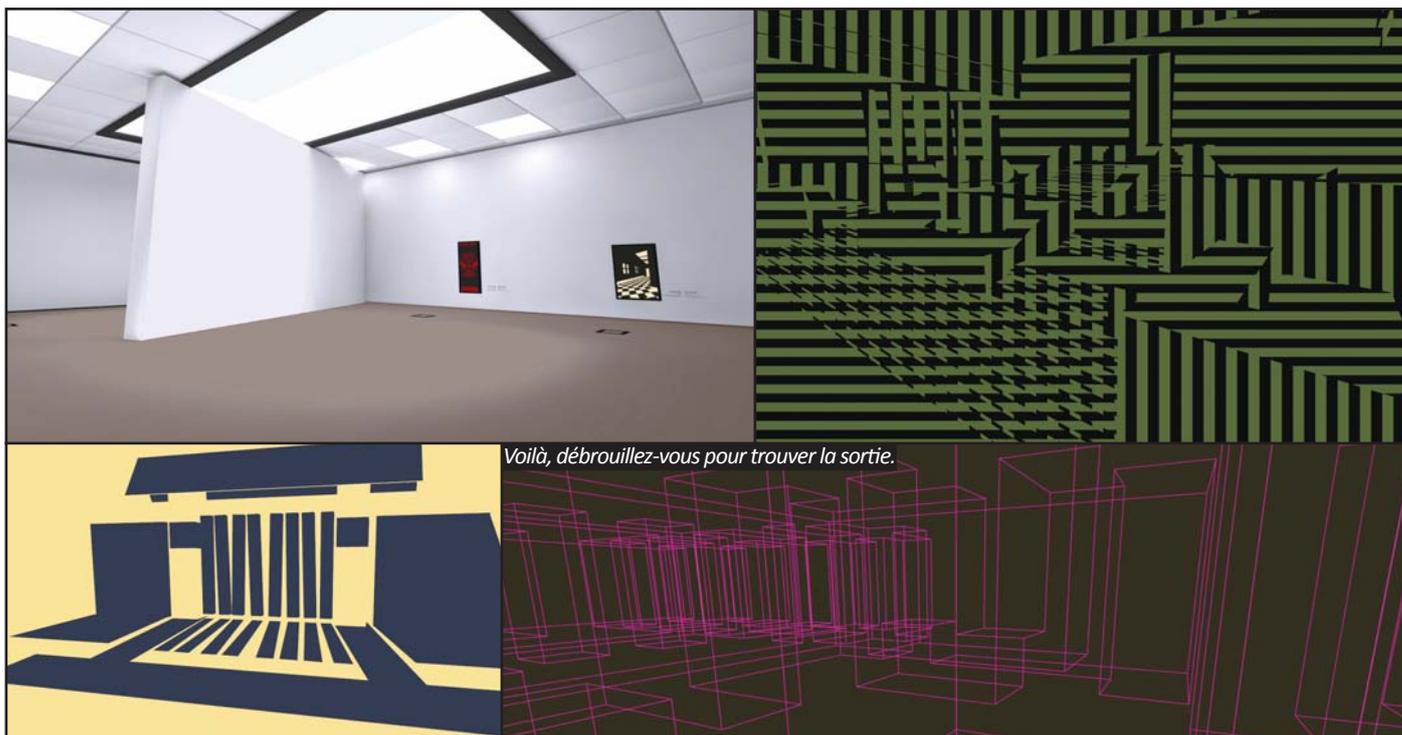
\* Note au lecteur : le mot de Cambronne, trop utilisé ces derniers mois dans le magazine, a été banni de cet article.

\*\* Ah ben palsambleu, alors, il est discrètement passé, celui-là... Mais que font les relecteurs ?

# Beyond Perception

La géométrie sélective

Quand je lance *Beyond Perception*, j'arrive dans un musée. Un beau musée, propre, très blanc, pas immense mais dont je suis le seul visiteur. Je pourrais foncer vers la sortie, mais je décide de m'attarder devant un tableau... et je rentre dedans.



Voilà, débrouillez-vous pour trouver la sortie.

**Infos**  
**Genre :** Prise de tête en vue subjective  
**Développeurs :** Davyn Karan et Jean-Rémi Tessier (France)  
**Sortie prévue :** Courant 2014 ?

C'est là que *Beyond Perception* débute vraiment : chacun des tableaux du musée est un niveau et il faut découvrir comment en sortir.

**Down the rabbit hole.** Dans un tableau, le contraste avec le musée est

immense : ici, tout est en aplats de couleurs, sans lumières pour faire ressortir des objets,

**PitchMyGame ?** *Beyond Perception* était présenté par ses créateurs lors de PitchMyGame 7, une soirée ouverte à tous où des développeurs mettent en avant leurs projets en cours. La plupart des sessions ont lieu à Paris, mais la prochaine édition se tiendra le 2 mai dans l'après-midi au Stunfest à Rennes et sera streamée en même temps. Au programme : le jeu de plateforme *Birth of Papyrus*, le shoot-them-up *Prism*, le jeu multi local *One Shot One Kill* et le prometteur First-Person Puzzler *DeadCore*. Plus d'infos sur [pitchmygame.com](http://pitchmygame.com)

sans ombres, ce qui ne donne aucune information sur la géométrie du niveau. De fait, j'ai l'impression de me trouver devant un tableau abstrait en 2D, pas dans un niveau en vue subjective. En revanche, dès que je me déplace, le beau tableau perd son unité et les volumes géométriques commencent à apparaître. Il faut encore les comprendre, piger ce qui est placé juste devant soi et ce qui est loin, mais on a déjà fait le premier pas. C'est tout le principe de *Beyond Perception* : établir le lien entre ses déplacements et son environnement... et une fois la mission accomplie, vous devez encore trouver la sortie. À regarder, *Beyond Perception* n'est pas très agréable : peu de couleurs, beaucoup d'aplats, des formes qui, du coup, paraissent incongrues... le tout peut même rapidement coller une bonne migraine. En revanche, en pratique, il se révèle fascinant et ses niveaux donnent en permanence l'impression de vous jouer un tour.

**Visite au musée.** Dans le prototype actuel, réalisé il y a quelques mois pour la gamejam 7DFPS, *Beyond Perception* ne contient qu'une poignée de niveaux mais propose déjà pas mal de variété. Par exemple

ce niveau en fil de fer, sans textures, qui utilise des procédés presque opposés aux autres tableaux. "Avec les aplats, il faut limiter le nombre de surfaces pour perdre l'utilisateur, expliquait Davyn Karan, co-créateur du projet, lors de PitchMyGame 7 (voir encadré). Avec le fil de fer, il faut démultiplier le nombre de lignes. Au début, ça semble évident, le fil de fer. Mais quand toutes les lignes ont la même épaisseur, on ne sait pas lesquelles sont devant, on n'a plus la perspective de l'image." Lui et Jean-Rémi Tessier comptent continuer à développer *Beyond Perception* sur leur temps libre, en parallèle des plus petits projets (essentiellement des jeux mobiles) de leur studio, Emedion Games. "Avec le musée, on veut rendre hommage à plein de vieux jeux en 3D. Souvent, on dit que la vieille 3D est moche, mais ça laissait beaucoup de place à l'imagination, c'est le joueur qui interprétait. Aujourd'hui, avec la 3D presque photo-réaliste, on perd ces notions. C'est un peu ça qu'on veut retrouver, avec des niveaux abstraits où chacun peut imaginer ce qu'il veut." Pour essayer le prototype de *Beyond Perception*, direction IndieDB : [cpc.cx/9tK](http://cpc.cx/9tK)

Netsabes

# FAITES CONFIANCE AUX LEADERS !



  
FAVOR'12013  
MEILLEUR SITE  
E-COMMERCE  
**PRIX DES  
INTERNAUTES**  
OR

PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR

**LDLC.com**  
HIGH-TECH EXPERIENCE

# Stonehearth

## Le village des New Kids on the Bloc

Une inspiration vaguement minecraftienne, un peu de *Dwarf Fortress*, des personnages archimignons, c'est un bon début. Ajoutez-y des termes à la mode comme "voxel", "survival" ou "procedurally generated terrain" et vous êtes quasiment certain de ramasser le pactole sur Kickstarter. C'est exactement ce qui s'est passé pour *Stonehearth*, dont nous venons d'explorer les premières versions alpha.

**Infos**  
**Genre :** Construction / Gestion de village  
**Éditeur / Développeur :** Radiant Entertainment (Californie)  
**Sortie prévue :** Pas tout de suite tout de suite  
**Disponible en accès anticipé pour 30 dollars environ**

Si vous êtes un vieux trentenaire croulant sous le poids des années, le voxel doit avant tout vous évoquer ces jeux des années 90, les *Comanche : Maximum Overkill* et autres *Delta Force* de feu Novalogic, ou même le fabuleux *Outcast*. J'ai encore en tête ces graphismes cradingues, ces bouillies de pixels dégueulasses sur lesquels,

pourtant, on s'extasiait. C'était à l'époque la seule façon de modéliser des paysages avec des reliefs vallonnés, dix ans avant l'explosion de la 3D accélérée. En 2014, le voxel existe toujours, mais il n'a plus grand-chose à voir avec sa version des années 90. C'est devenu un terme fourre-tout, désignant à la fois un esthétisme et une technique d'affichage. Il se retrouve étiqueté (parfois à tort) sur tous les jeux vaguement cubiques, de *Terraria* à *Minecraft* en passant par *Ace of Spades*, *7 Days to Die...* Et *Stonehearth*, le petit jeu indé qui nous intéresse aujourd'hui. L'histoire de *Stonehearth*, comme dans 90 % des cas ces temps-ci, commence par un beau hold-up financement sur *Seed & Spark* Kickstarter. En postant quelques concept-arts colorés et une minuscule démonstration de leur projet, deux jumeaux californiens ont récolté 700 000 dollars et quitté leur job de programmeur à San

On se calme direct, ça n'est pas un screenshot du jeu mais un concept-art. Il faudra probablement attendre fin 2014 ou 2015 avant de pouvoir construire quelque chose dans ce style sur la version Early Access du jeu.



Francisco pour s'installer à leur compte dans leur salle à manger. Depuis, ils ont embauché 4 personnes supplémentaires et loué des bureaux décents.

**Et donc je fais quoi après avoir construit une table ?** Arrivé récemment dans la catégorie Foire'fouille ("Early Access" en anglais) de Steam, *Stonehearth* se laisse donc enfin tripoter. Avec timidité, car après deux heures passées sur l'alpha, j'avais largement fait le tour de ce qu'elle avait à offrir : un beau moteur 3D tout en angles droits et une ébauche de gameplay permettant de se faire une idée de la direction dans laquelle les développeurs s'engagent. Je vous la fais rapide : le début de partie ressemble totalement à celui de *Dwarf Fortress* et des

jeux qu'il a inspirés, comme *Rimworld* dont nous vous parlions avec gourmandise dans le dernier numéro. Après avoir choisi une région sur une carte, le joueur se retrouve au milieu d'une terre vierge cubiste. Première chose à faire, définir une zone de stockpile qui servira à entreposer les ressources. Deuxième étape, ramasser du bois en marquant des arbres rectangulaires pour l'abattage. Les six persos qui composent l'équipe de départ se mettent alors automatiquement en route et entrent consciencieusement leurs rondins sur la stockpile. Ensuite, il est possible de construire un Workshop (et d'y assigner un petit bonhomme) pour construire, en vrac, des tables, des chaises, des lits, des barrières, des épées en bois, des boucliers... Éventuellement,



Les persos enfantins du jeu sont tellement mignons qu'on a envie de les lécher. Enfin comme une sucette hein... Bon bref, vous m'avez compris.



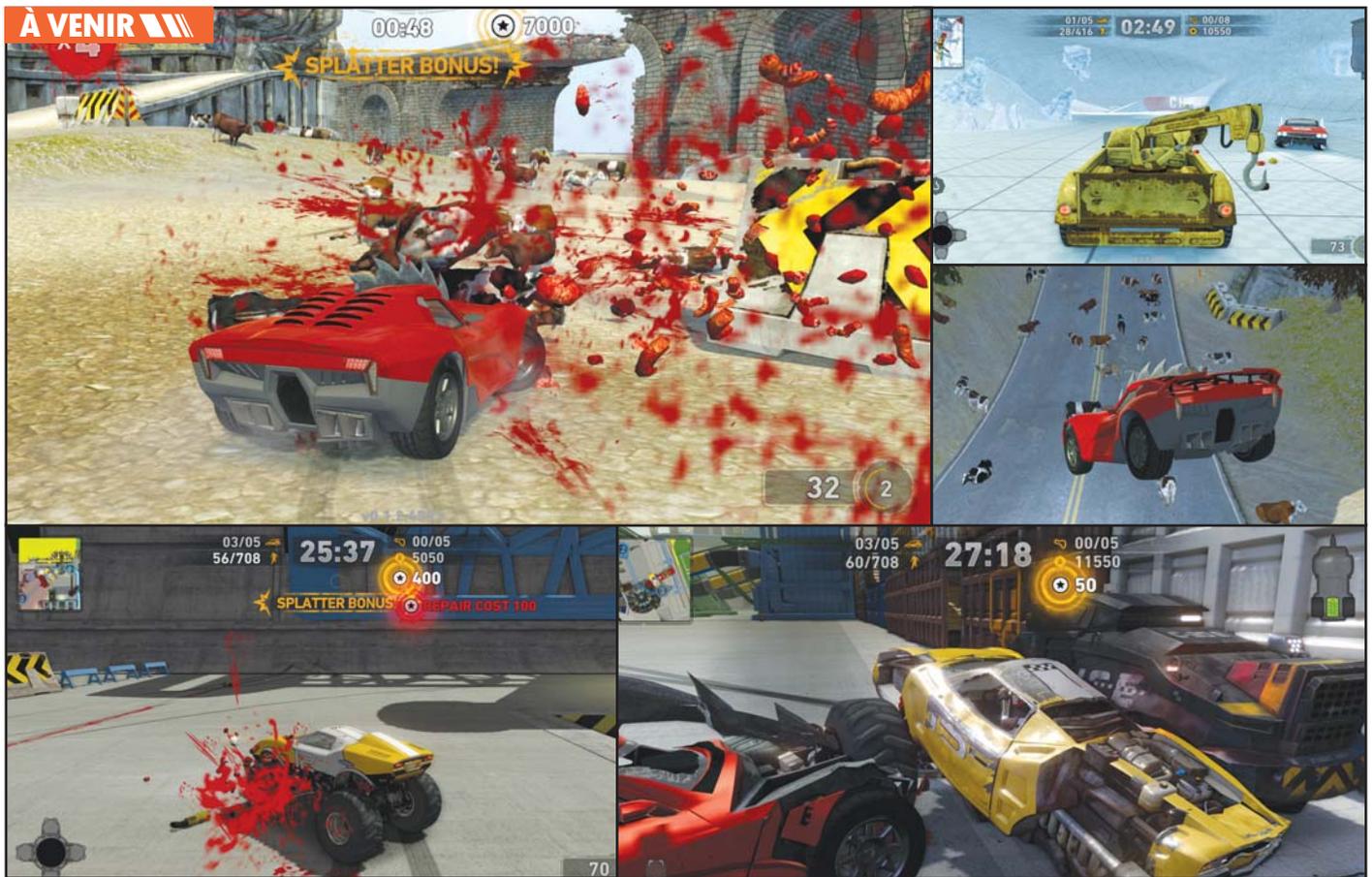
il est possible de monter des murs ou une maison préfabriquée, et voir les persos empiler les rondins un à un. C'est à peu près tout. Je ne vous ai pas menti en début de paragraphe, l'alpha est vraiment très limitée. Il n'y a donc absolument aucune raison de sortir la Carte Bleue dès maintenant, même si vous avez jappé de plaisir en découvrant les photos d'écran.

**Forgeron de magma.** Pour tout vous dire, *Stonehearth* ne devrait pas être en Early Access sur Steam. C'est bien trop tôt, ça n'est même pas une version alpha. Il y a une limite à l'absence de contenu. Si Steam continue de tolérer ce genre de chose, je pense qu'en 2015, nous aurons des jeux en Early Access qui seront juste des PDF de présentation ou un diaporama

de croquis préparatoires... Bref, j'arrête de grogner pour revenir sur *Stonehearth* et son futur qui s'annonce malgré tout prometteur. Sur leur "roadmap", les développeurs prévoient plein de choses excitantes. Entre autres, une demi-douzaine de classes pour les personnages (fermier, tisserand, maçon, ingénieur, forgeron de magma...) qui devraient constituer la base du gameplay gestion du jeu. Comme on le voit sur les concept-arts, le joueur pourra aussi construire de gigantesques structures – ponts, tours, châteaux à étages multiples avec des tonnes de matériaux différents... Au fur et à mesure des versions, le monde va se peupler d'animaux (on voit déjà un splendide renard cubique sur l'alpha), de monstres capables d'organiser des raids sur le village, de clans de

NPC, de titans... Et tout ce petit monde sera géré par un game master virtuel chargé de scénariser le jeu. Par exemple, si le joueur réussit à produire de nombreux items précieux, il attirera des clans de voleurs qui essayeront de lui dérober sa production. Il faudra alors créer une milice de soldats, les équiper d'armes produites par les artisans, ou pourquoi pas miner une colline afin de mettre le butin à l'abri derrière des portes et des moyens de défense. Il reste donc des mois (voire des années) de boulot aux programmeurs avant de donner un peu d'épaisseur à *Stonehearth*. Nous n'hésiterons pas à vous en reparler lorsque la version Early Access permettra de s'amuser au-delà des trois minutes trente de jeu.

ackboo



# Carmageddon : Reincarnation

Peut-être un pneu bourrin

Je plisse les yeux. Sur ma télé de 60 pouces, le jeu occupe approximativement 40 % de la surface de l'écran. En même temps, c'est un peu normal, je joue en 1024 par 768.

**Infos**  
 Genre : Jeu de massacre  
 Développeur / Éditeur : Stainless Games (Royaume-Uni)  
 Sortie prévue : Courant 2014

C'est la plus petite résolution que j'ai trouvée. Enfin, la plus petite résolution exploitable. J'ai bien essayé le 320 par 200 mais c'est pas pratique. Je ne me plains pas...

En 1024 par 768, avec la distance de vue au minimum, je tourne à 30-35 images/seconde sur la carte enneigée, à nettement moins sur les autres. C'est Byzance. Remarquez, je pourrais aussi tout mettre à fond et profiter de la course à 12 fps, c'est une autre école de pensée. Dans tous les cas, avant de lancer le jeu, il faut que je pense à optimiser un peu : j'ouvre le gestionnaire des tâches, je tue un maximum de processus – à commencer par l'explorateur –, je me prends la tête deux plombs pour récupérer 50 Mo de RAM de plus. C'est moins pire que tripoter l'Autoexec.bat et le config.sys mais ça me rappelle de bons souvenirs quand même. Je lance. Des fois ça marche. Des fois ça plante. En lançant son Kickstarter pour

*Carmageddon : Reincarnation*, Stainless Games nous avait promis de ressusciter les années 90. Eh bien, c'est réussi.

## Le poids des mots, le choc des autos.

Allez, ne les jugez pas trop vite. Nous étions tous prévenus, *Carmageddon : Reincarnation* sortait en alpha. Soit un mode de jeu, quatre courses réparties sur trois cartes finies à 65 %, six voitures, une palanquée de bugs et une optimisation aux fraises. Pas d'arnaque sur la marchandise, pas de promesses non tenues mais la volonté de créer avec les fans le karma ultime. Ce genre de discours, d'habitude, je n'y crois pas. Mais soyons raisonnables : si depuis une semaine, je passe deux heures par jour à arpenter les mêmes circuits à peine texturés pour éviscérer du piéton en mode slide-show, c'est que les développeurs ont peut-être réussi à recapturer la magie de la licence. Pour être honnête, cette alpha est meilleure que *TDR2000* après les patchs. Les voitures sont toujours aussi lourdes et pleines d'inertie. On a toujours droit à plein d'air-control dans les sauts pour

rattraper une catastrophe ou pour en préparer une autre. Mais on sent que tout un tas de petites choses ont été modifiées pour rendre leur conduite plus naturelle et plus tolérable à nos contemporains. Intelligente adaptation aux nouvelles modes. À côté de ça, la physique est toujours aussi fantasque et fantastique, à la puissance dix. Les véhicules se soulèvent et se déforment, les morceaux de carrosserie se détachent de manière crédible. Quand on utilise la fonction réparation, les pièces perdues s'envolent et parcourent tout seul le chemin jusqu'à votre caisse – décapitant au passage un joggeur ou une nonne en déambulateur. On sent le patinage quand on dérape dans les tripes d'un obèse. On voit et on sent l'aileron de la Eagle R coller la voiture au sol quand on prend de la vitesse. On rebondit de roue en roue, secoué par la suspension en chewing-gum, quand on pilote le Twister de Screwie Lewie. Oui, *Carmageddon : Reincarnation* est un jeu sensuel. Et drôle... Il y a dix fois plus de commentaires et de figures de style qu'avant, dont un paquet coûteraient un procès en France. Les bonus sont encore plus absurdes et la physique les transforme en perpétuelles machines à gags. Même à 20 images/seconde et avec une stabilité en carton, c'est déjà *Carmageddon*.

Omar Boulon

NOUVEAU

# Config Matic

mon PC sur mesure



**PEUR DES COMPOSANTS ?**  
**OPTION MONTAGE MAINTENANT DISPONIBLE**

**topachat.com**

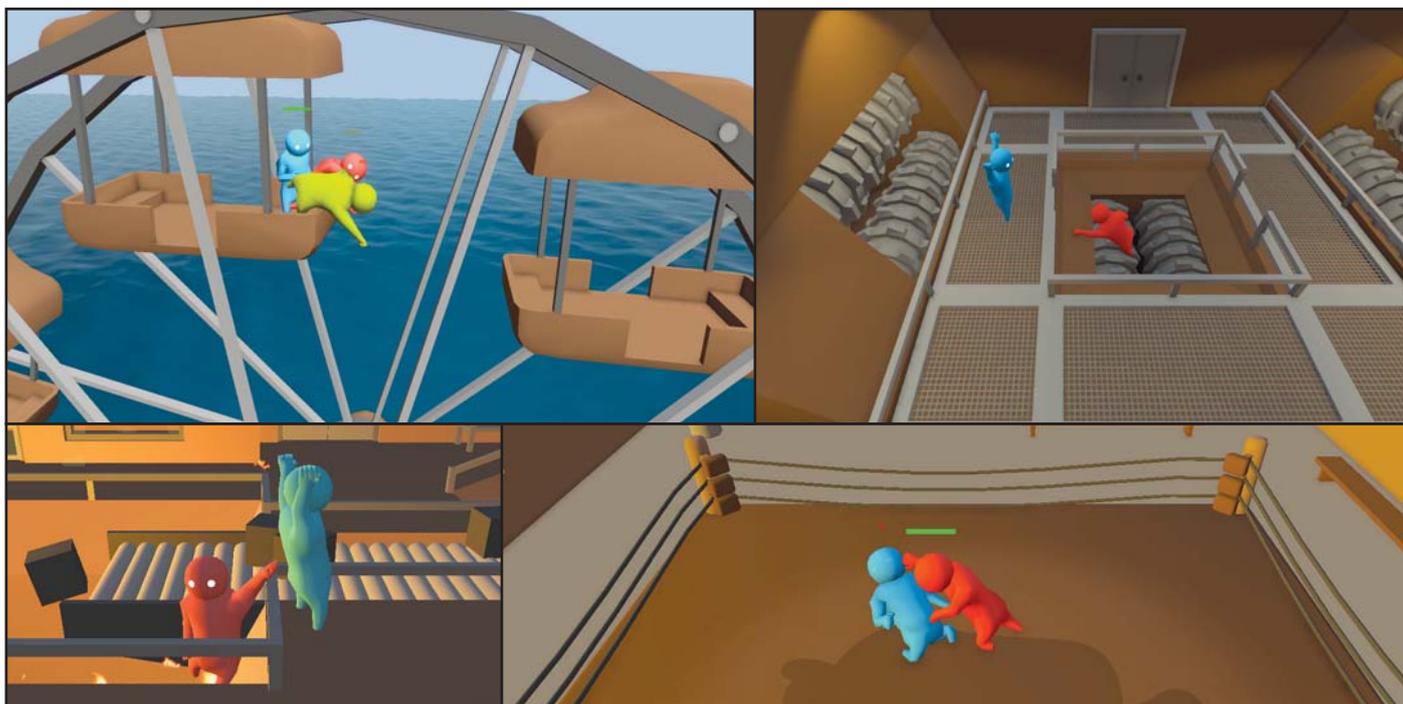
TopAchat.com,  
une marque du groupe



# Gang Beasts

Uppercuts entre deux chaises

"Eh les gars, on vient de recevoir Trials Fusion !" En temps normal, l'arrivée de la suite de l'un des party-games les plus – bruyamment – pratiqués à la rédaction eût provoqué une violente effervescence, faite de regards de défi et d'injonctions de type "Arrête de travailler et viens ici te faire pourrir, sous-fiente prétentieuse !". Mais pas ce jour-là.



## Infos

Genre : Marave  
 Développeur /  
 Éditeur :  
 Boneloaf  
 (Grande-  
 Bretagne)  
 Sortie prévue :  
 N.C.  
 Pré-alpha en  
 accès libre :  
 cpc.cx/9th

Ce jour-là, Netsabes ne cilla point. Enfin si, un peu. Sans lever les yeux de mon écran, il répondit : "Ouais, ouais. On arrive. Mais on s'en fait une dernière avec Moquette, d'abord" à un Pipomantis qui resta bouche bée de longues secondes, comme si la Terre se fût arrêtée de tourner. Ce jour-là, Netsabes et moi restâmes absorbés par nos pugilats violents, grotesques et hilarants. Ce jour fut celui où nous découvrîmes *Gang Beasts* et où je décidai de ne plus jamais, ô grand jamais utiliser à nouveau le passé simple dans un article.

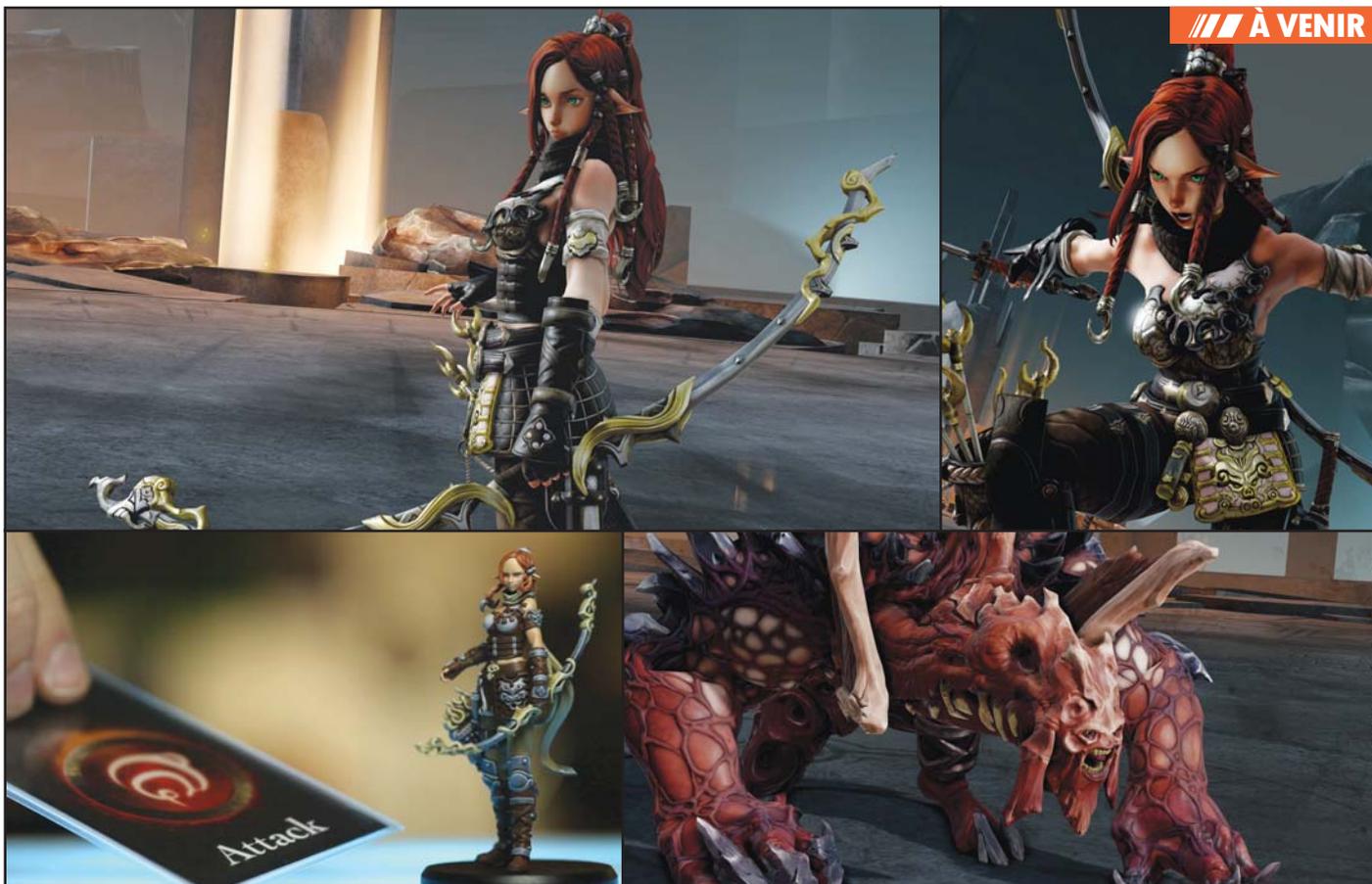
**Coups et Blessures Magazine.** Pour bien vous représenter *Gang Beasts*, il faut imaginer des personnages étranges, croisements improbables entre la mascotte d'une société de crédit à la consommation (qu'on ne nommera pas, puisqu'ils ont refusé notre demande de financement de mini-golf à la redac') et de La Crampe de *Pulp Fiction*, courts sur pattes, passablement désarticulés qui n'ont pour vocation que de se mettre sur la gueule et, *in fine*, éjecter

son (ou ses, il peut y avoir jusqu'à quatre joueurs) adversaire(s). Éjecter où ? Tout dépend du niveau : hors du ring, dans la flotte, en bas de camions en train de rouler, dans des broyeurs ou des incinérateurs... Les commandes sont basiques : outre deux gâchettes pour coller une droite ou une gauche, elles permettent de s'accrocher à un élément du décor ou un adversaire, de soulever, de sauter, ou de lever les bras en position de victoire comme un idiot. Mais comme elles s'adaptent à la position des ragdolls les unes par rapport aux autres, on découvre que ces êtres étranges se bloquent leurs allonges, se mettent à filer des coups de coude, des coups de pied sur des adversaires à terre, à les traîner par une jambe ou par les cheveux... Deux écoles sont ainsi nées de cet apprentissage sur le tas : d'un côté la "Baston de Rue de Netsabes", violente et expéditive, se concluant par des séries de coups de pied dans les côtes de la victime inconsciente. Et de l'autre, la "Voie du Héron Bourré de Moquette", une technique shaolin méconnue consistant à se faire tabasser à mort et, juste au moment où l'adversaire prend confiance, de le soulever par le pied pour le précipiter dans un broyeur.

## Pas (encore) la lutte finale.

Entre deux crises de fou-rire devant les situations plus ou moins volontairement générées – souvent moins que plus –, on s'extasie devant une droite parfaitement placée qui sèche net son récipiendaire et le place dans un état temporaire d'inconscience et donc de vulnérabilité, on s'émerveille devant une projection réussie, et on admire les développeurs qui, en plus des gros efforts fournis sur les animations et les collisions, ont implémenté des terrains de jeu destructibles aussi propices que cons, tels les plateformes de laveur de vitres ou la grande roue et sa jetée en bois vermoulu. Mais on ne va pas vous mentir : *Gang Beasts* n'est encore qu'en pré-alpha et, aussi hilarant soit-il, ses contrôles complètement chaotiques sont à revoir avant de pouvoir envisager une commercialisation. Mais ce jour-là, avec Netsabes, nous avons compris qu'une nouvelle menace pèserait sur les délais de bouclage dans un avenir proche. Puis on s'est jetés sur *Trials Fusion*, parce que bon, quand même, on n'allait pas laisser Pipo s'entraîner tout seul.

Guy Moquette



# Prodigy

(Space) Invaders must die

*Prodigy* est un jeu vidéo. Je tiens à le préciser car ça n'est pas forcément si évident : une bonne partie de *Prodigy* ne se joue pas sur un écran, mais sur un plateau, avec des figurines. Et en même temps sur un écran, donc. *Prodigy* est un peu à part.

## Infos

**Genre :**  
Combat tactique lointain  
**Développeur :**  
Hanakai Studio (France)  
**Sortie prévue :**  
Fin 2015

Imaginé entre autres par Jean Bey, fondateur de Rackham et designer du jeu de figurines *Confrontation*, *Prodigy* est en développement depuis déjà trois ans, avec une sortie pas prévue avant fin 2015. Surtout, le jeu est en pleine campagne de financement sur Kickstarter (nous avons d'ailleurs interrogé Hanakai Studio sur le sujet dans le *Canard PC* n° 290), qu'il est en train de réussir sans souci à l'heure où j'écris ces lignes. Pour les curieux, c'est par ici : [cpc.cx/9tW](http://cpc.cx/9tW). Déjà financé en partie par le CNC et par des investisseurs privés, *Prodigy* vise surtout avec Kickstarter à créer sa communauté et à recruter des alpha- et bêta-testeurs, qui (contre une somme non négligeable) pourront aider à équilibrer le jeu un an avant sa sortie.

**Plateau contre plateau.** C'est que *Prodigy*, tel qu'il est décrit par Jean Bey, est un jeu de combat tactique au tour par tour à la fois simple, accessible et

profond, tout en proposant une grosse quinzaine d'unités au total. Dans la version que j'ai pu essayer, la profondeur n'y est pas encore tout à fait, mais les bases techniques sont là. *Prodigy*, donc, c'est du combat en tour par tour en 1v1 sur le Net, mais sans clavier, ni souris, ni pad. Tout se fait avec un plateau de jeu branché en USB et avec des figurines qui, munies d'une puce NFC, communiquent avec le plateau. Chaque joueur pose ses unités sur son plateau sur une grille invisible de trois fois quatre cases, et le combat commence.

**NFC, que choisir ?** Pour l'instant, les combats étaient encore assez simples : une unité en première ligne bénéficie d'un bonus d'attaque et une unité en dernière ligne d'un bonus de défense. Chaque action dans le jeu est réalisée en déplaçant ses figurines ou en posant sur le plateau des "arcanes", c'est-à-dire des cartes d'action (elles aussi équipées d'une puce NFC) : attaque, défense, pouvoir spécial, etc. Il y en a huit sortes en tout. Bien que le résultat

de chaque action soit affiché à l'écran, *Prodigy* donne du coup plus l'impression de jouer à un jeu de plateau qu'à un jeu vidéo. Mes deux parties étaient très statiques : après avoir placé mes figurines sur une colonne (le plus costaud en tête) face à une unité adverse, je n'avais pas vraiment de raison de faire autre chose qu'une succession d'attaques. Hanakai est bien conscient du problème : à terme, les parties devraient être bien plus dynamiques, avec du mana (nécessaire pour les sorts) à ramasser, obligeant à déplacer les figurines, et des combos pour certaines figurines placées côte à côte. Il sera aussi possible de faire entrer ou sortir des figurines en dépensant du mana, et les figurines de chaque joueur devraient aussi se jouer un peu différemment, suivant les choix d'évolution décidés par chacun. Jusqu'à présent, le studio s'est en grande partie consacré à la partie technologique du projet, c'est-à-dire à la création d'un plateau NFC petit, léger et solide, capable de reconnaître une multitude de puces en même temps. Le jeu lui-même, encore trop basique mais très appétissant sur le papier, va être le principal chantier des dix-huit prochains mois, pour que *Prodigy* ne soit pas simplement une jolie ligne de figurines sur une étagère ou, comme certains l'ont appelé, un "*Skylanders pour adultes*". Fin 2015, c'est loin, mais si Hanakai suit sa feuille de route à la lettre, *Prodigy* méritera plus qu'un coup d'œil à sa sortie.

Netsabes

# Silence of the Sleep

Rêve, charogne !

J'appuie sur E et je me suicide.



## Infos

**Genre :** Survival horror psychanalytique  
**Développeur :** Jesse Makkone (Finlande)  
**Editeur :** N.C.  
**Sortie prévue :** Octobre 2014  
**Site :** [silenceofthesleep.com](http://silenceofthesleep.com)

Jacob n'explose pas. Il ne se dissout pas dans une nuée de petits pixels colorés. Il fait quelques pas sous l'arbre, en haut de la falaise, jette un œil vers le vide, lentement, se retourne, piétine un peu – comme pour trouver la position la plus confortable –, marque une pause et se laisse tomber en arrière. Le noir le gobe. Ça devrait être un fondu mais c'est une accélération. Et Jacob se relève de l'autre côté du néant, dans un motel dégueu. Un barman lui sert un verre de vin "local". Au moment de sortir d'une pièce, l'écran ondule et un coffre-fort apparaît. Une sorte d'autruche démesurée coiffée d'un chapeau haut-de-forme le force à se barricader dans les toilettes. *Silence of the Sleep* n'est pas un jeu comique. C'est un jeu terrifiant. Les personnages sont des vides mouvants qui se découpent sur un décor aux trois couleurs sursaturées. La lumière de la torche électrique crée plus d'ombres qu'elle ne révèle. C'est un cauchemar haché. Une succession de symboles que je ne gagnerais rien à décrypter.

**L'échelle de Jacob.** *Silence of the Sleep* est un jeu en pseudo-2D, on me voit de côté, j'ai un inventaire. Il est difficile de ne pas penser à *Lone Survivor*. Un homme, seul, confus, dans un environnement toujours prêt à se pervertir. Une aventure dont on n'arrive pas à déterminer si elle est intérieure ou extérieure. Une tristesse qui imbibe tout. Mais *Silence of the Sleep* n'est pas une copie, loin de là. C'est véritablement un autre essai sur le même thème. Un cousin plus goguenard et – un tout petit peu – plus manipulateur. J'ai réussi à fuir l'autruche. Je prends l'ascenseur, l'ascension est inutilement longue. La porte s'ouvre sur une surprise-party, avec orchestre de jazz, silhouettes Martini à la main et bruissement de conversation. J'ai même droit à une touche de vaudeville, quelques dialogues, une rose à trouver, un rôle de Cyrano à jouer pour un timide. Et une énigme de Point & Click niveau sixième. Dont la résolution ne m'apporte que du mal. D'une main tranchée, le barman de tout à l'heure me convainc très démonstrativement de son contrôle total sur moi et sur ce monde. Puis, un fast rewind pour gommer la scène traumatisante et un retour au jeu. Cinq minutes de théâtre

de boulevard pour m'attendrir. Pour pouvoir me torturer plus efficacement dans le niveau suivant.

**Tikilili.** Désormais, ce sont des Shoggoths qui hantent les lieux. Ils apparaissent et disparaissent, franchissent les portes qu'ils m'ont entendu ouvrir, me tuent au contact. Les murs du motel ne sont plus reconnaissables. De mois, ils sont devenus purulents. J'assiste à une mort de l'autre côté du miroir. Le papier-peint déchiré révèle des plaies à vif et je peux désormais coller mon œil à une fente du bois ou tendre l'oreille pour savoir ce qui se passe de l'autre côté d'une porte. Savoir si je pouvais faire confiance à mes sens. Je peux me cacher derrière des cartons. Le monde devient rouge et lent. Les shoggoths généralement ne m'y voient pas mais ils viennent parfois m'y chercher et je dois me recroqueviller et contrôler ma respiration pour ne pas être découvert. Je ne comprends pas pourquoi ces cartons me protègent des monstres. Après tout, la seule chose dont les cartons me cachent, c'est le joueur.

Omar Boulon

# The Incredible Adventures of Van Helsing II

Neocore persiste Helsing

Le titre de ce jeu vous fait peur ? C'est normal. Vu ce qu'a subi dernièrement le personnage d'Abraham Van Helsing, Némésis de Dracula transformé en baroudeur tacticoool qui échange des punchlines avec Frankenstein, difficile de vous le reprocher. Heureusement, comme il ne s'agit pas d'un film, on peut se concentrer sur le gameplay pour éviter de subir l'histoire.



Les développeurs ont pondu de beaux décors... et y ont rajouté de gros chiffres criards qui indiquent les dégâts causés aux ennemis.

**Infos**  
 Genre : Hack & Slash  
 Développeur / Éditeur : Neocore Games  
 Sortie prévue : 22 mai 2014

*The Incredible Adventures of Van Helsing II* (donnons-lui tout de suite le doux nom de *TIAVHII*) ne part pas si mal, d'ailleurs l'opus précédent de la série avait ses qualités.

On imagine certes mal un chasseur de vampires et de loups-garous buter des paquets de monstres à la chaîne, mais c'est le principe d'un Hack & Slash et on s'y fait assez vite. D'autant qu'il y a fort à faire : golems mécaniques, créatures zombifiées et brutes épaisses, vous allez avoir du boulot pour défricher tout ça.

**Van pire.** La Borgovie, puisque c'est le triste nom qu'ont choisi les développeurs hongrois pour le lieu de l'action, est envahie par une armée de monstres et il n'y a évidemment que Van Helsing pour sauver la situation et mitrailler dans le tas. Autant vous prévenir tout de suite, la Borgovie n'est pas le pays du bon goût et vous accueille avec un accent allemand à couper au couteau, dont on se demande s'il est

voulu tant les doublages gutturaux et caricaturaux frappent par leur amateurisme. Après vous avoir demandé de "chauffer la fille" (sauver la ville), les habitants d'une cité assiégée vous larguent au beau milieu d'un champ de bataille où des monstres débiles viennent s'empaler sur vos balles à l'infini. Comme premier contact, on a fait mieux.

**Défense d'entrées.** L'idée de défendre une ville attaquée par une armée de mobs est certes un peu déroutante au début, quand on est habitué à progresser dans les Hack & Slash de façon linéaire et à notre rythme, mais il faut avouer que l'idée est bien exécutée, avec tout un tas de positions à tenir, d'objectifs secondaires et de soldats à commander pour vous tenir occupé. De toute façon, on finit vite par quitter la ville pour partir à l'aventure. On redécouvre du même coup un arbre de compétences bien fourni, qui permet avec les nombreuses classes disponibles de choisir un style bien particulier pour chaque personnage, avec des combinaisons de bonus à rajouter à

chaque compétence pour en modifier les effets : chaque "sort" (par exemple tirer une balle explosive) peut s'améliorer en investissant dans des effets secondaires au fil de votre progression, ou par exemple en lui ajoutant des dégâts, de la portée ou du vol de vie. Amusant, mais loin d'être suffisant.

## Or donc il advint que la Comtesse...

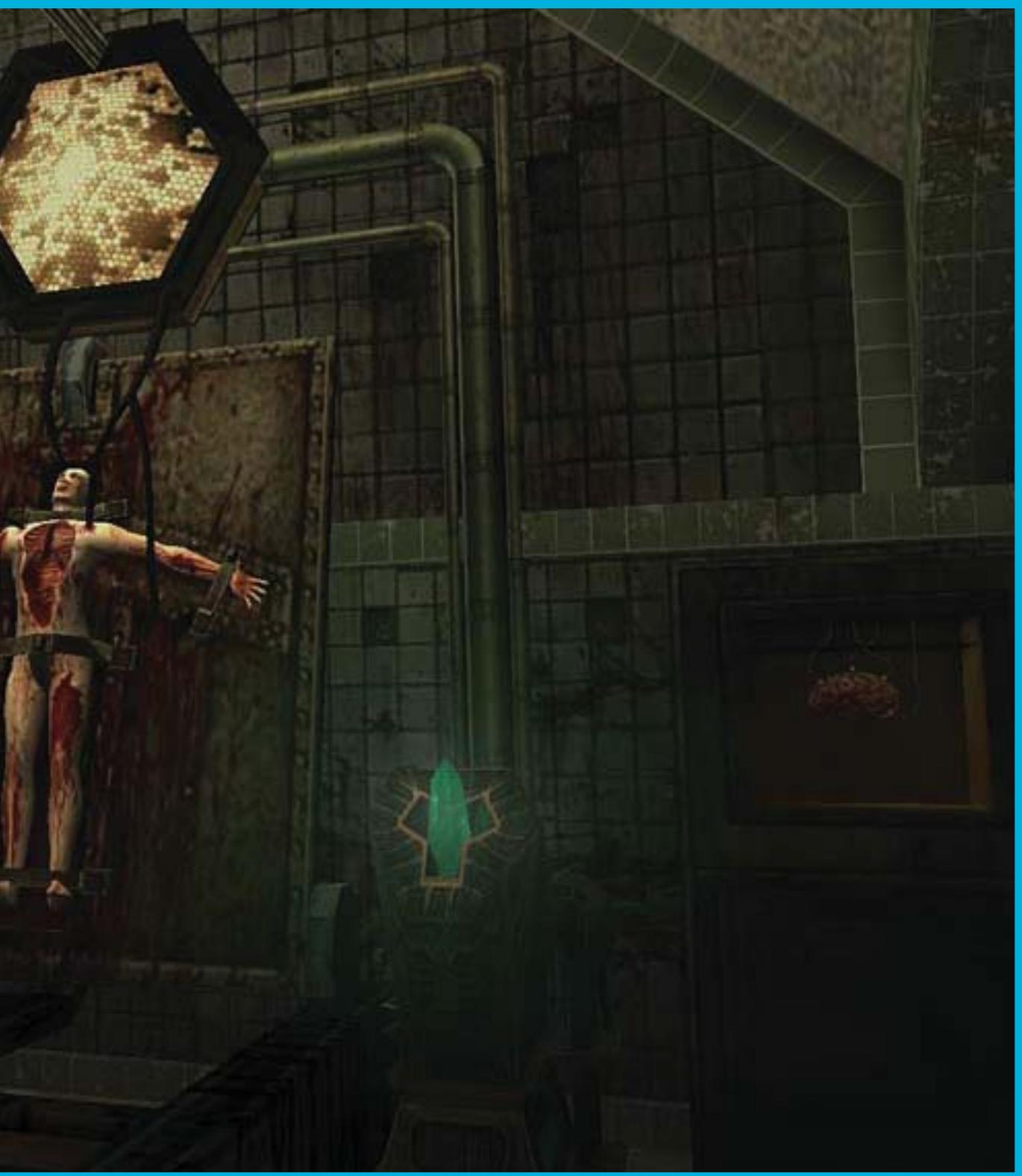
Il faut savoir se démarquer pour être capable de faire face aux poids lourds du secteur du Hack & Slash, et c'est bien ce qui semble avoir manqué aux gars de Neocore Games. *TIAVHII* n'est pas raté (malgré son acronyme calamiteux) mais il n'a ni l'ambiance de *Diablo II*, ni l'innovation de *Path of Exile*, ni l'ambition de *Diablo III*. Sa capacité à renouveler un genre déjà saturé est plus que douteuse, mais un miracle est toujours possible : les développeurs ont repoussé la sortie d'un mois pour mieux peaufiner leur bébé. On espère voir un jeu transformé d'ici là, sans quoi il sera aplati par le rouleau compresseur de la concurrence.

Victor Rugueux



➤ Après six ans d'un développement chaotique par une équipe composée essentiellement d'amateurs formés sur le tard, Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth est finalement sorti à l'automne 2005. Vieillot visuellement déjà à l'époque, le jeu d'Headfirst arrivait cependant à saisir l'horreur indicible des nouvelles de H.P. Lovecraft. Parfois, évidemment, il passait à côté et virait un peu au ridicule, mais la plupart du temps, Dark Corners of the Earth réussissait parfaitement à retranscrire l'impression de fragilité du héros, tant pour sa vie que pour sa santé mentale. Ruiné, le studio a néanmoins fermé au moment de la sortie du jeu.

(Headfirst et Bethesda Interactive, PC et consoles, 2005)



## PREVIEW Black Desert Online

Et hop, encore un MMORPG qui vient directement de Corée en faisant le coup du sandbox. Mais comme je suis un garçon respectueux, nous allons faire les choses dans l'ordre en commençant par l'impressionnante création de personnage. En quelques mots, attendez-vous à une multitude de taquets qui serviront à régler des tas de petits détails que personne ne verra jamais.

### Infos

**Genre :**  
MMORPG  
**Développeur :**  
Pearl Abyss  
(Corée)  
**Éditeur :**  
Daum Commun-  
ication  
**Sortie prévue :**  
N.C.

Le système de classes, lui, se montre un peu plus classique et offre une certaine polyvalence à tous les rôles, si bien que les développeurs comptent sur des "formations" pour donner le change. De belles paroles qui cachent un bête système de buffs où les joueurs peuvent, en canalisant leurs pouvoirs, en renforcer un en particulier. Non, rien de folichon, contrairement aux combats dynamiques à la *Tera*. C'est encore assez difficile à décrire, faute d'avoir pu y jouer, mais les quelques vidéos sur le sujet oscillent entre le "Woah, faut pas dormir" et le "Ça fout un peu la gerbe, quand même", avec des personnages qui

sautent dans tous les sens, une caméra qui bouge beaucoup et la gestion d'un timing qui semble assez important. Enfin, toutes ces beignes s'inscrivent dans le contexte sandbox sus-cité. Un terme dont l'utilisation semble encore un peu abusive, puisque le côté ouvert et libre du jeu devrait surtout s'orienter autour de l'économie. En d'autres termes, le transport de marchandises entre les villes aura une importance capitale, avec tout ce que cela implique en termes de répartition des ressources et de PvP. C'est ça, un peu comme *ArcheAge*. Une comparaison qui ne s'arrête d'ailleurs pas en si bon chemin puisque *Black Desert* devrait offrir un housing similaire, permettant aux joueurs de poser leur bicoque dans des endroits prévus à cet effet. Tout ça pour vous dire que le jeu semble tout de même



sympathique et qu'on va garder un œil dessus, des fois qu'il débarque enfin chez nous. Car pour le moment, aucune date de sortie n'est estimée pour l'Europe, faute d'éditeur. Or, la présentation d'une version anglaise en décembre dernier laisse croire que le jeu pourrait rapidement quitter le "pays du matin calme et des soirées sanglantes", comme me le souffle Sonia.



The Secret World

Ça mérite une palme

Début avril, Funcom laissait ses joueurs dans la confusion, suite à un petit souci dans la boutique de *The Secret World*. À l'origine, deux costumes sont apparus sous le thème "Égalité des sexes", permettant aux avatars féminins d'enfiler une combinaison de plongée intégrale, tandis que ces messieurs pouvaient profiter d'un maillot de bain façon Borat. Alors, forcément, des gens ont rigolé puis ont fait chauffer la carte bleue pour s'offrir ces déguisements... avant que Funcom ne revienne sur sa décision avec de vagues excuses qui viennent de céder sous la vindicte populaire. Plus clairement, les développeurs ont enfin donné de véritables explications à ce que certains appellent désormais le "mankinigate". Ainsi, ces tenues n'auraient jamais dû être vendues, mais des problèmes de communication en ont décidé tout autrement. Face au fait accompli, les développeurs auraient donc décidé du moindre des maux, préférant tout retirer de la boutique mais n'ôtant que le mankini, au motif que celui-ci jurerait avec l'univers du jeu. Vous avez compris ? Se promener dans les rues de New York avec une tenue de plongée ne pose aucun problème dans *The Secret World*.



The Elder Scrolls Online

Oh ben mon MMO...

Au détour d'une conversation, j'expliquais à un ami le risque pour Zenimax Online de découvrir les pièges de la gestion d'un MMO avec son *TESO*. Eh bien, je n'aurais jamais imaginé que l'histoire me donnerait aussi rapidement raison. Passons sur quelques brouilles, comme les maintenances des serveurs aux horaires américains qui flinguent les soirées de jeu des Européens et allons droit au but. Par exemple, vous savez peut-être que le jeu ne dispose pas encore d'un quelconque hôtel des ventes. Réaction des développeurs ? Un tweet expliquant que les joueurs qui souhaitent acheter, vendre ou échanger peuvent aller faire un tour sur le forum du fansite *tesoelite.com*. Oui, dix jours après le premier avril. Puis la malchance est venue en remettre une couche avec un bug qui permettait de dupliquer des objets à l'infini grâce aux coffres de guilde et, donc, de se remplir facilement les poches. Au final, le banhammer vient de claquer, les coffres de guilde sont fermés et Zenimax trouve enfin le temps d'annoncer une nouvelle zone de haut niveau, avec ses quêtes et ses donjons à vider. Ce sera toujours ça de pris.





Chez les cols blanc

## Les bons comptes font les bons ennemis

Superdata, une entreprise spécialisée dans "l'estimation des biens digitaux" vient de s'intéresser au petit monde du Free-to-Play pour savoir qui avait la plus grosse. Et afin de rendre le concours équitable pour tout le monde, les experts comptables 2.0 se sont donc intéressés à l'argent généré en moyenne par chaque utilisateur. Bon, OK, l'ensemble n'est peut-être pas super réglo, puisque la liste ne comprend que dix jeux issus essentiellement du marché occidental et fait même une faute de définition en y incorporant *Guild Wars 2*. Trêve de suspense, *World of Tanks* reste indétrônable avec ses 4,51 dollars par joueur, suivi de près par un *Team Fortress 2* toujours en forme avec 4,36 dollars. Plus étonnant, ce sont les MOBA qui ferment la marche, avec les trois dernières places tenues par *Dota 2* (1,54 \$), *Heroes of Newerth* (1,48 \$) et

*League of Legends* (1,32 \$). Un résultat étonnant que nos chers analystes concluent en expliquant que le succès financier d'un titre reposerait sur sa capacité à être en accord avec un marché spécifique. En d'autres termes, les messieurs qui connaissent les chiffres disent que ça ne sert à rien d'inonder le marché en traduisant des MMORPG chinois. Je crois qu'il est temps de faire suivre l'info à certains éditeurs.



L'antre du taxidermiste

## CCP en plein requiem

Voici une information qui va faire pleurer le goth qui sommeille en vous : CCP vient d'annoncer la fin du projet *World of Darkness*, son MMORPG issu de l'univers du jeu de rôle éponyme. Les conséquences, elles, sont nettement moins riantes avec pas moins de sept années de développement inutiles et 56 employés sur le carreau, sans compter la petite quinzaine qui fit ses valises en décembre dernier. Encore plus inquiétant, les relations entre CCP et White Wolf pourraient prendre un nouveau tournant, depuis leur fusion de novembre 2006. Rien n'est encore confirmé, mais les développeurs

seraient en train de réévaluer leur position vis-à-vis de la licence *World of Darkness*, tout en précisant que cette décision n'impactera pas la version papier du jeu. On imagine en effet que CCP ne doit plus être très chaud à l'idée de réitérer l'expérience, notamment à cause d'une "augmentation massive des frais de recherche et développement" engendrés par cet échec et lui ayant fait clôturer 2013 sur une perte de 21 millions de dollars. Allez, concentrons tous nos esprits en direction de l'Islande, afin que "Vampire : Bloodlines 2" s'inscrive en lettres de feu dans l'esprit des développeurs.



Pantheon, le MMORPG de Brad McQuaid, vient de "geler" son développement et garde l'argent restant pour maintenir son site web en vie. Ayons une petite pensée pour tous ceux qui ont tenu à financer le jeu, malgré l'échec du Kickstarter.



ArcheAge bouge enfin du côté de chez Trion. La version alpha occidentale vient d'être lancée et quelques clés sont actuellement distribuées au compte-gouttes.



Pas mieux pour *Eternal Crusade*. Le MMORPG dans l'univers de *Warhammer 40.000* s'apprête à revenir d'entre les morts en annonçant son programme de pré-commande.



*Lords of the Rings Online* vient de souffler sa septième bougie. Comme le veut l'usage, ce sont les joueurs qui reçoivent les cadeaux. Enfin, surtout les joueurs abonnés puisque les autres se sont contentés d'une poignée de feux d'artifice.



Dans un éclair de lucidité, les développeurs de *Darkfall* viennent d'admettre que "le jeu n'est pas à la hauteur de ses promesses initiales", en raison de nombreux "compromis". Mieux vaut tard que jamais.



Blizzard vient de profiter de la PAX East pour révéler le contenu à venir "prochainement" sur *HearthStone*. Au programme, un mode solo qui vous fera affronter une série de boss dans le donjon de Naxxramas et surtout, de gagner une trentaine de nouvelles cartes.



Potins de chambre

## Arrêtez, il est déjà mort !

À Noël dernier, le directeur de Red 5 Studios signalait son départ dans une lettre bourrée de références à la culture geek. Et vas-y que Greedo ne tire jamais le premier et que je vais faire mon test du *Kobayashi Maru* et gna gna gna.

Un arbre qui cachait en réalité une forêt de rancœurs, puisque des employés ont expliqué que Mark Kern aurait été poussé vers la sortie pour avoir dilapidé l'argent du studio dans un tas de futilités comme des costumes hors de prix, des caméras professionnelles et une camionnette. De quoi mieux comprendre l'état et le retard de *Firefall*. Et comme si tout ça ne suffisait pas, ce sont aujourd'hui d'anciens employés anonymes qui reviennent à la charge, en décrivant leur ex-directeur : "Quand il ne

s'impliquait pas dans la production du jeu, il était tout simplement destructeur. Il pouvait passer une après-midi à réprimander une série de points développés par quelques équipes depuis plusieurs mois, déclarant que tout était à recommencer et qu'il fallait enfin écouter ce qu'il disait de faire. Puis il revenait quelques jours plus tard pour voir si tout était fait. Cela nous ruinait le moral, en plus de pousser les plus spontanés d'entre nous à s'isoler et attendre." Sérieusement les gars, il ne bouge plus depuis des mois.



L'écho des forums

## Encore une victoire de Canard

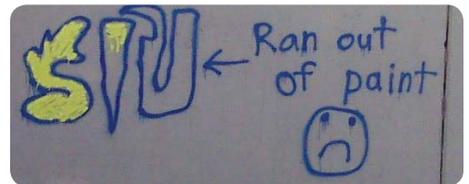
Suivant l'exemple d'*Elder Scrolls Online*, *Guild Wars 2* vient d'annoncer la mise en place de mégaserveurs. L'intérêt est bien entendu de limiter les prises de tête quand on découvre qu'un pote ne joue pas sur le même serveur, mais aussi de rendre les saturations et autres désertions quasi invisibles. Mieux encore, ArenaNet entend peaufiner le système en ajoutant tout un tas de paramètres qui permettront de regrouper les joueurs selon leur langue, mais aussi leur liste d'amis et leur guilde. Une phase de test débutera prochainement dans les zones de niveau 1 à 15, ainsi que dans les lobby PvP, puis s'étendra progressivement pour couvrir tout le jeu d'ici la fin de l'année. Et si on vous parle de tout ça, c'est un peu parce que Tynril, un Canard issu de notre forum et de la guilde Insert CoinZ, s'est fait récemment débaucher pour travailler sur cette nouvelle technologie chez ArenaNet. Pour tout vous dire, on est tellement fier de lui qu'on lui pardonne son avatar Mon Petit Pony.



Chez les cols blancs

## Jolie petite histoire

À l'heure où le Free-to-Play rapporte plus que l'abonnement mensuel dans le secteur du MMORPG, le sujet continue de diviser les foules. D'un côté se trouvent quelques irréductibles comme ZeniMax et son *Elder Scrolls Online*. De l'autre... ben presque tout le monde, en fait. Maintenant, allez savoir s'il s'agit d'un innocent constant ou d'une opération com' à deux sous, mais Dave George-son vient de vivement défendre le modèle économique de Landmark dans une récente interview : "Il n'y a rien de mal à soutenir l'abonnement mensuel (...) mais je pense que les joueurs veulent que tous les MMO soient Free-to-Play, pour la simple raison que si nous ne faisons pas du bon travail et que nous ne les divertissons pas, nous



ne ferons pas un centime. Nous sommes un peu comme des artistes de rue : on sort, on danse et on chante, et si le résultat est bon, les gens jettent des pièces dans le chapeau. Et je pense que les jeux devraient être comme ça, car si vous pariez 60 dollars sur le fait qu'un jeu soit bon ou non, personne ne vous remboursera." Oui, Dave. Personne ne remboursera, les joueurs désertent le jeu et il finira sa vie comme tu l'imagines : sur un trottoir.



The Secret World

## Funcom se fait le maillot

Comme dans bien des Free-to-Play, *The Secret World* propose tout un tas de cosmétiques au sein de sa boutique. Rien d'anormal, si ce n'est l'apparition d'un "mankini", alias "le slibard à la Borat". Voilà, c'est rigolo, ça tacle gentiment les principes d'égalité des sexes et puis ça disparaît subitement. Difficile de savoir si cette tenue fut mal perçue ou non par la communauté, puisque Funcom vient d'anticiper en annonçant son retrait sur le vague motif d'un poisson d'avril. On ne demande qu'à les croire, mais comment expliquer que des joueurs aient déboursé de l'argent pour en bénéficier ? C'est donc dans un message lapidaire qu'un community manager confirme la disparition de tous les mankinis, tandis que leur coût en Points Funcom vient d'être remboursé et qu'une boîte mystère est offerte à tous les acheteurs.





World of Speed

## Trop beau, passera pas

Si vous avez lu le numéro 291 de *Canard PC*, vous savez déjà que *World of Speed* sera un jeu de bagnole arcade dédié au multijoueur et Free-to-Play. Or, il semblerait que l'information ne soit pas bien passée sur le World Wide Web, obligeant les développeurs à préciser leurs intentions vis-à-vis de nos portefeuilles en expliquant que le jeu sera "gratuit et non Free-to-Play". Alors je ne sais pas pour vous mais en ce qui me

concerne, "gratuit" signifie "pas d'argent nécessaire" ou "no pasaran los brouzoufs". "Mais oui !", hurle Slightly Mad Studios en brandissant ses petits poings, tout en jurant qu'aucun "pack super-nitro" ne sera vendu et que les "murs d'xp" seront aux abonnés absents. Marrant, j'ai beau relire l'interview dans tous les sens, je ne trouve pourtant aucun passage où les développeurs se justifient par la beauté du geste ou la joie d'offrir.



Pathfinder Online

## Sur la bonne voie

Le développement de *Pathfinder Online* continue son chemin et ses créateurs viennent de révéler une poignée de détails au sujet de "l'escalade". Non, il n'est pas question de grimper aux arbres mais de voir des conflits prendre de l'ampleur avec les mobs en vadrouille. Plus techniquement, chaque carte est divisée en hexagones, dont certains servent de "camp" aux mobs. De là, les joueurs peuvent effectuer ou non des actions qui pourront entraîner leur prolifération sur des hexagones voisins et

créer de nouvelles situations. Par exemple, un camp de gobelins qui se fait ignorer trop longtemps pourrait grossir et attaquer un village. La suite est cependant moins claire mais les développeurs évoquent la possibilité d'entraîner littéralement la colonisation de certaines zones par les mobs et de faire apparaître des boss dont il faudra se débarrasser pour effectuer un vrai ménage. Un point qui n'est pas sans rappeler l'un des meilleurs mécanismes de *Rift*.



Pour mettre un terme à la confusion générée par deux noms trop proches, SOE re-baptise "EverQuest Next : Landmark" en "Landmark". Personnellement, je pense que "Le jeu des gens qui montrent leur caca" aurait encore mieux guidé la clientèle, mais bon.



Molten Games vient de licencier l'ensemble de son personnel. Pour rappel, ce studio composé de vétérans de Blizzard et SOE comptait sur les finances de NCsoft pour rouler sur la concurrence avec son Blunderbuss. Sacré résultat.



C'est la grosse teuf chez Portalarium qui profite de l'anniversaire du Kickstarter de *Shroud of the Avatar* pour compter ses pièces jaunes. Total des gains : 3,7 millions. Soit 38,3 millions d'écart avec *Star Citizen*. Oui, je sais, c'est petit, et dans tous les sens du terme.



D'après les développeurs d'*Elder Scrolls Online*, le jeu permettrait tellement de variantes qu'une formule remplace le vrai chiffre pour entrer dans le communiqué :  $5.0952187 \cdot 10^{58}$ . De notre côté, on a commencé à compter avec Moquette mais nous étions trop fatigués pour continuer après trois.



Wargaming annonce l'arrivée d'un nouveau mode de jeu pour le patch 1.04 de *World of Tanks*. Dans le "Labyrinthe", deux équipes de sept joueurs devront se dégommer à coups d'artillerie Karl-Gérat et... ah non. Poisson d'avril. Trop loule.



Les Chinois vont goûter à *Guild Wars 2* dès le 15 mai prochain, sous l'exploitation de Kong-Zhong. Oui, on s'en fout un peu mais le nom de l'exploitant est trop rigolo pour ne pas être mentionné.

# The Elder Scrolls Online

Périlleux exercice de funambulisme

Ça y est. Après les annonces fracassantes, les spéculations, les présentations en grande pompe, les interviews étonnantes, les bêtas suscitant ravissement et inquiétudes, le MMORPG *The Elder Scrolls* débarque. Et c'est à partir de ce moment précis que des dizaines de paires d'yeux se tournent vers le type qui s'y est plongé pour l'interroger : "Alors ?"

PAR GUY MOQUETTE



**Infos**  
**Genre :** MMORPG  
**Développeur :** ZeniMax Online (États-Unis)  
**Éditeur :** Bethesda  
**Modèle économique :** Jeu payant (environ 50 euros) + abonnement mensuel (environ 13 euros)

Tout le monde veut savoir. Bon, peut-être pas TOUT le monde. Je pense par exemple que ma Tata Gisèle s'en cogne les varices, de *The Elder Scrolls Online*. Mais il y a un paquet de gens qui veulent savoir si cette reconversion est une réussite ou un naufrage. Ceux qui connaissent la saga originelle, ceux qui

s'intéressent aux MMORPG en général, ceux qui hésitent à l'acheter, ceux qui ne l'achèteront jamais et veulent des arguments prouvant qu'ils ont raison, ceux qui l'ont déjà acheté, qui sont conquis et qui espèrent secrètement une confirmation de leur bon goût, ceux qui l'ont déjà acheté, qui

hurlent au saccage qu'ils espèrent bien voir dénoncé par l'intransigeant *Canard PC*, sinon c'est la preuve de l'embourgeoisement de ce magazine qui était mieux avant, ceux qui s'en foutent mais lisent l'article en espérant y trouver une blague salace sur la reum à Pipo... Allons, ne niez pas, il y a de fortes chances que vous apparteniez à l'une de ces catégories. Comme il y a de fortes chances pour que vous soyez déçu. Car non seulement j'ai promis à Pipomantis de ne pas évoquer les légendaires capacités d'accueil de sa génitrice (en échange d'un plein Tupperware de ses excellentes pâtisseries au miel, je suis faible), mais en plus, je me garderai bien de parler ici de succès ou d'échec à propos de *TESO*.

**Tamriel, ses mages fous, ses fantômes, son brouillard...** Du point de vue de Bethesda, ce sont les ventes de leur jeu et, plus important encore, le consentement des joueurs à s'acquitter de l'abonnement dans les mois qui suivront, qui permettront de qualifier cet ambitieux projet de succès ou d'échec. Et côté joueurs, la nature même du dernier-né de Bethesda fait qu'on ne peut l'appréhender de la même manière selon qu'on y recherche avant tout un *Elder Scrolls* ou un MMORPG. L'éditeur américain a confié la lourde tâche à ZeniMax Online de concevoir un hybride susceptible de convaincre deux populations de joueurs qui ont autant de points communs que de motifs de discorde. Prenez par exemple le fan historique de la saga qui s'attend, et c'est légitime, à se sentir à la maison. Pour ça, pas de problème : on retrouve l'univers. Quelque 1 000 années avant les événements des opus solo, sur un continent de Tamriel divisé en trois grandes factions – je vous fais grâce du background

politique du jeu, déjà abondamment décrit dans ce magazine –, mais il est bien là, avec ses lieux mythiques, ses races familières, ses nécromanciens en goguette, ses fantômes qui ne trouvent jamais le repos, ses ruines dwemers, ses innombrables ouvrages à feuilleter, sacs à piller, étagères à farfouiller. Et puis, il y a ce savoir-faire en matière de bande sonore et de direction artistique. Cette dernière est certes un peu gâchée par des textures parfois grossières, un voile grisâtre et une profondeur de champ limitée par une vilaine brume permanente, mais elle n'en demeure pas moins fascinante.

**C'est en cognant qu'on devient cogneron.** Histoire de renforcer le lien de parenté avec ses illustres ancêtres, *TESO* reprend également le système de progression iconique de la saga, à savoir qu'une compétence augmente par la pratique. Bon, en réalité, ça s'annonce un peu plus complexe – c'est la présence d'une compétence dans la barre de raccourcis qui

**TESO a toujours le cul entre deux chaises : ménager la chèvre du monde ouvert et le chou du canon MMO**

lui assure, à elle et à sa catégorie mère, une progression lors d'un gain d'expérience – mais l'initiative reste louable. De la même manière, les développeurs ont voulu moins récompenser le bashing de mobs que l'exploration (coffres cachés, cartes au trésor, éclats célestes permettant de glaner

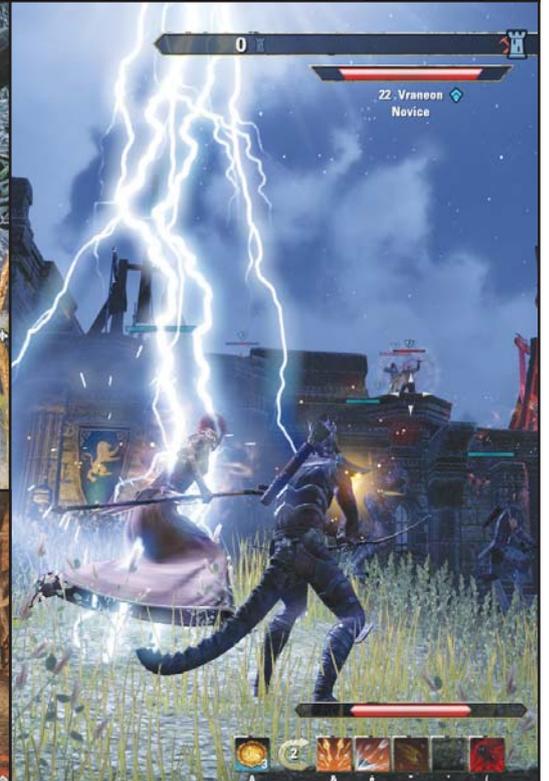
## L'interface de l'angoisse

Vous avez aimé l'interface de *Skyrim* ? Tournez la page, je vous méprise, je ne vous parle plus. Vous êtes normalement constitué ? Bien, alors sachez que des gens intelligents et bien payés ont estimé que ce serait une chouette idée de proposer la même, mais en pire, à des joueurs PC. Si vous n'aviez pas noté que *TESO* allait sortir sur les consoles next-gen en juin prochain, l'abominable interface du jeu, pensée pour le pad mais pas, mais alors surtout pas pour un combo clavier/souris, vous aurait mis sur la piste. Preuve de l'horreur totale et indicible de la chose, des dizaines d'add-on pour la modifier ont fleuri avant même la date de sortie officielle du jeu. La communauté de *Canard PC* en a sélectionné plusieurs, indispensables pour vous faciliter la tâche ([cpc.cx/9uB](http://cpc.cx/9uB)).

Ah, que les paysages seraient beaux sans cette maudite pollution aux particules fines...



La vue à la première personne, clairement implémentée à l'arrache, réduit le champ de vision et nous colle le nez sur des textures qu'on aurait préféré voir de loin.



de précieux points de compétence...) et la curiosité, puisque la lecture de certains documents, tout comme le choix de certaines lignes de dialogue, peuvent débloquer des quêtes secondaires et mettre à jour la carte en y faisant apparaître de nouveaux points d'intérêt. Sur le petit cahier de charges de ZeniMax, toutes les lignes sont donc cochées : on est bien dans un *Elder Scrolls*. Et la perspective de parcourir le continent de Tamriel et (re)découvrir toutes les régions qui le composent constitue un sérieux motif de moiteur absolue pour le fan, même déjà transi.

### Héros en kit (colle non fournie).

Bon, et maintenant, sans transition parce que je n'en ai aucune qui me vient à l'esprit, que se passe-t-il si l'on contemple *TESO* à travers le filtre MMORPG ? On voit un titre reposant sur plusieurs piliers, plutôt solides. Des combats dynamiques, façon *Neverwinter Online* que je trouve – j'emploie la première personne car je sais que les avis divergent, y compris au sein de la rédaction – plus intéressants que ceux de la saga originale, au moins en ce qui concerne le corps-à-corps. Une grande liberté dans la

### RvR : le cœur de la meule

Non, on ne va pas, on ne peut pas, oublier de parler du PvP de *TESO*. La guerre entre les trois factions pour le contrôle de Cyrodiil (accessible dès le niveau 10, puisque le personnage est "mis à niveau") et le titre d'Empereur ne manqueront pas de rappeler des souvenirs aux anciens joueurs de *Dark Age of Camelot*. Et pour cause : c'est le même homme, Matt Firor, qui se trouve aux manettes. Conquête territoriale, assauts de forts, déploiements d'armes de sièges, shampoings à l'huile bouillante, affrontements massifs de joueurs... On a beau se trouver en terrain connu, c'est impressionnant et on a vite fait de se laisser entraîner, de défenses acharnées en assauts héroïques, jusqu'au bout de la nuit, les yeux rouges, des cernes jusqu'au menton, un peu honteux mais prêt à remettre ça dès le lendemain. Et surtout, ça tourne comme un compteur de taxi. Bon, la présence d'une centaine de joueurs à l'écran n'est pas sans provoquer quelques chutes de framerate, mais on est loin des ratés qu'avait connus, à son époque, le RvR de *Guild Wars 2*. Épique, jouissif, cet aspect du jeu peut convaincre, à lui tout seul, une catégorie de joueurs amis du genre de poser leurs valises sur *TESO*. Notez que si l'expérience vous tente, vous pouvez demander à rejoindre les rangs des fiers palmipèdes de la guild Insert Coinz ([cpc.cx/9uD](http://cpc.cx/9uD)) dont l'Alliance au sein du Pacte de Cœurébène fait régner l'ordre et la terreur (enfin, à l'heure où j'écris ces lignes) sur les trois quarts du territoire.



construction de son personnage, puisqu'en plus des trois voies que chacune des quatre classes peut explorer séparément ou simultanément, le joueur peut développer son avatar selon ses bons désirs, lui collant le type d'arme et d'armure qu'il veut, lui ajouter des compétences propres à sa race ou aux différentes guildes pour lesquelles il aura accepté de transpirer. Un craft très bien pensé qui offre la garantie d'offrir les objets les plus puissants du jeu. Et, histoire d'être bien stable, un quatrième pilier : les quêtes. Si elles ne brillent pas par leur originalité, elles sont néanmoins bien écrites et échappent à l'effet "Hub" agaçant des MMO traditionnels. Dans *TESO*, chaque région

est l'objet d'une thématique bien précise (un événement affectant généralement toute la population, comme l'invasion d'une faction ennemie ou une petite maladie qui transforme tous les infectés en zombies cannibales) et chaque lieu la composant se voit lié à une petite intrigue typique sur laquelle se greffent deux ou trois quêtes secondaires.

**Troubles de la personnalité.** Vu de loin, *The Elder Scrolls Online* pourrait donc passer pour un excellent jeu, respectueux à la fois de son héritage et des canons du genre. La progression n'est pas désagréable, loin de là, on prend plaisir à développer son personnage et son éventail de compétences, et l'on a



l'impression d'avoir tout le temps quelque chose à faire entre les éclats célestes à rechercher, les boss à dérouiller, les ancres (tiens, on sent qu'il y en a qui ont joué à *Rift*, dans l'équipe) à péter, les événements aléatoires, les trésors à déterrer... C'est un bon point à mettre au crédit du studio, même si dans cette liste figurent les incessants et pénibles allers-retours à la banque pour vider un inventaire toujours trop vite rempli. Pourtant, le jeu nous livre à peu près autant de raisons de l'étreindre tendrement que de lui coller une paire de gifles. Pourquoi ? Parce qu'il a systématiquement le cul entre deux chaises. Comme si, à vouloir se faire aimer de tous et ne fâcher personne, les développeurs

n'osaient pas aller au bout des choses. Le combat est dynamique, mais pas trop : la visée se montre très tolérante et il n'est possible d'esquiver que les effets de zone, pas les projectiles, fussent-ils lents comme les boules de feu. Les donjons offrent un challenge sérieux – et c'est très bien – pour les groupes, qui auront sacrément intérêt à gérer finement leurs choix de compétences et leurs jauges de magie et de vigueur, mais les quêtes standard ne proposent en général que des adversaires mous, anémiques et semi-comateux. La liberté ? Pour un monde ouvert, ce continent de Tamriel offre ce qu'il serait plus adéquat d'appeler une liberté surveillée, un terrain de jeu bien balisé pour ne pas dérouter les joueurs effrayés par une trop grande longueur de laisse, et, en guise de bracelet de surveillance, un level 50 en-dessous duquel il est purement et simplement impossible de s'aventurer dans les régions n'appartenant pas à sa faction.

**Appel d'air.** Victime collatérale de cette vaine tentative de ménager la chèvre du monde ouvert et le chou du canon MMO : l'immersion. Aussi étrange que cela puisse paraître, *The Elder Scrolls Online* manque de vide. Je me souviens d'un développeur de CD Projekt m'expliquant (à propos de *The Witcher 3*) pourquoi, dans un monde ouvert, il était important que le joueur ait toujours, où qu'il se trouve, une structure notable à l'horizon pour l'inciter à explorer et avancer. Dans ce cas présent, non seulement l'horizon est bouché par cette saloperie de brume – je croise les doigts à m'en péter les phalanges pour qu'il soit possible de la dégager un jour – mais il n'y a jamais besoin de lever les yeux à plus de 200 mètres pour qu'un nouvel élément s'offre à nous. Les grands espaces de *TESO*, c'est jamais plus de 20 secondes à dos de cheval sans qu'un péon nous demande de l'aide, qu'un boss réclame une fessée ou qu'une averse de démons ne se déclenche. Le maillage est tellement serré qu'il suffit de s'écarter un tout petit peu des sentiers battus pour empiéter sur un autre, déjà visité auparavant ou qui va l'être dans peu de temps si l'on suit la logique des développeurs. Cet univers condensé déclenche ce que mon éminent camarade Kahn Lusth appelle "l'effet Disneyland". Ce sentiment de se trouver dans un parc d'attractions, constitué de châteaux, villes et cavernes miniatures, où les visiteurs sont pris par la main afin qu'ils ne s'ennuient jamais. Et c'est là qu'on se rappelle ce qui nous manque par rapport aux vieux *Elder Scrolls* : le plaisir de se perdre.

**Dwemer des lamentations.** Oui, l'immersion en prend un coup quand les labyrinthiques ruines dwemers deviennent un caveau exploré en moins de deux minutes, ou quand on découvre que l'immense château de Daggerfall abrite en réalité un modeste F3 avec cave et parking privatif. Mais ce n'est pas pire que quand la caverne secrète ou le temple oublié voient passer plus

de visiteurs que le parvis de la tour Eiffel en plein mois de juillet. Pour une raison qui m'échappe, le studio a décidé de ne recourir à l'instanciation des zones que pour les quêtes solo de la trame principale. Le reste du temps, des dizaines de joueurs cohabitent. "Normal pour un MMO", vous dites-vous. Sauf qu'en plus de l'immersion, le plaisir de jeu se prend aussi une claque. Car l'attente du repop d'objets de quêtes au milieu d'une quinzaine de joueurs prêts à se jeter dessus comme un fauve affamé sur une saucisse-cocktail, reste une situation dont l'aspect ludique est assez délicat à démontrer. Alors certes, cette impression se voit renforcée par l'affluence post-lancement et ces situations deviendront moins fréquentes (et moins irritantes) d'ici quelques semaines ou quelques mois. Mais elle met en évidence la faille d'un système qui n'a pas l'air de savoir exactement ce qu'il veut nous offrir.

**Conclusion sur le fil.** Vous vous dites peut-être que j'ai la dent dure, mais c'est parce qu'au fond, je l'aime bien, ce *TESO*. Je l'aime bien, mais il m'agace. Il a du potentiel, mais il veut imiter les autres au lieu d'exprimer sa propre personnalité. Et ça m'énerve. Contrairement à beaucoup d'autres MMORPG, je sais que je vais retourner y jouer une fois l'écriture de cet article achevée, et ça c'est assez rare pour être noté. Mais pour combien de temps ? Car pour un MMO, la question de la durée de vie et du end-game se pose inévitablement. Impossible de prétendre y répondre si tôt après le lancement, mais d'ores et déjà, on peut supposer que même si les donjons sont intéressants, un manque de gros contenu PvE risque de se faire ressentir chez les joueurs insensibles aux charmes de son PvP (voir encadré). Quant à savoir si *TESO*, cet étrange funambule capable de ravir les fans d'*Elder Scrolls* et frustrer les amateurs de MMO, et vice-versa, justifie son abonnement à 13 euros par mois, c'est encore plus compliqué. La balle est dans le camp de Bethesda, l'un des derniers acteurs de l'industrie à croire encore en ce modèle économique. Reste à le justifier. Et pour cela, il ne faudra pas se contenter d'en corriger les défauts : il faudra surtout tenir les promesses de lui assurer un développement massif, perpétuel et sans surcoût. Il faudra également veiller à faire attention à la façon dont l'éditeur joue avec la boutique en ligne. Parce que pour le moment, avec le cheval vendu 12 euros sur son site, on flirte avec la faute de goût. En la remplissant d'objets de ce genre, les joueurs pourraient avoir l'impression que l'éditeur tire trop sur la corde. Et trop tirer sur la corde d'un funambule, c'est un coup à le faire se casser la gueule et le faire atterrir dans la fosse à Free-to-Play.

**Guy Moquette**

*Pour démarrer votre périple dans de bonnes conditions, retrouvez notre guide du jeu sur Biendebuter.net*

# Smite

## Non de Zeus

Été 2011, Cologne. Une odeur caractéristique de la Currywurst mélangée à la sueur me sature les narines quand j'entre dans la petite pièce qui accueillera la prochaine présentation. À l'intérieur, quelques développeurs de Hi-Rez se serrent autour de deux rangées de PC, avec une dizaine de joueurs. On nous présentera coup sur coup *Tribes : Ascend* puis *Smite* et en ressortant, j'ai parié sur le premier. Quel con.

### Infos

**Genre :** MOBA  
**Développeur / Éditeur :** Hi-Rez Studios (États-Unis)  
**Config. recommandée :** Quad-Core 3 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo  
**Download :** Environ 5 Go  
**Prix :** Free-to-Play

Depuis, *Tribes* s'est cassé la gueule. Pas le petit gadin, hein. Plutôt la grosse gamelle bien moche qu'on se prend dans les escaliers en pleine nuit et qui se termine par un long cri d'agonie. Oui, Hi-Rez s'est planté avec *Tribes* alors que le jeu était irrécupérable. La faute à qui, alors ? La faute à celui qui a mis au point le modèle

économique du jeu, basé sur un Free-to-Play ultra-doux où rien ne donne envie d'accumuler des points ou de casser sa tirelire. Résultat, les serveurs se sont vidés et le studio a mis le turbo sur *Smite*. Or, contre toute attente, ce dernier rapporte du pognon par wagons entiers, au point de permettre aux développeurs d'embaucher plus de monde et de garder les serveurs de *Tribes* pour les derniers fans qui s'y ébrouent. Mais comment un MOBA qui débarque au beau milieu d'une vague dominée par *League of Legends* et *Dota* a-t-il su en tirer son épingle ? Tout d'abord grâce à son univers. Pour ceux qui ont connu le collège ou le lycée des années 90, *Smite* nous rappelle un jeu de cartes à collectionner connu sous le nom de "*Deus*", où les mythologies se mélangeaient pour simuler des batailles divines. Là, on retrouve le même principe avec les mythes romains, grecs, nordiques, chinois, indiens et égyptiens, à la différence que des bons designers ont rendu l'ensemble aussi joli que drôle. Inutile d'entrer dans les détails,

mais voir Poséidon courir partout avec son tuba et ses palmes ou Cupidon tirer ses flèches dans un petit "*dzoing*" ridicule, ajoute un charme indéniable à cet univers. Un fait qui ne sera toutefois pas au goût de tous, puisque certains leaders de la religion hindouiste se sont offusqués de voir leurs dieux "*trivialisés aux mains des joueurs*". En fait, je crois qu'ils étaient surtout en colère de voir Kali se promener dans une sorte de bikini car, malgré une réponse ferme face aux condamnations, Hi-Rez aura discrètement profité d'une refonte graphique pour rhabiller la divinité.

### Mon panthéon est décousu.

Un univers sympathique, c'est bien, mais ça ne suffit pas et les développeurs l'ont bien compris en proposant une approche différente des autres MOBA, avec une vue et des contrôles à la sauce MMORPG. Un détail anodin qui modifie pourtant en profondeur notre façon d'envisager le gameplay, puisque les joueurs ne voient plus que devant eux et comptent sur la carte pour avoir une idée de ce qui se passe ailleurs. Conséquence, le jeu fait la part belle aux ganks et autres contournements, mais pas seulement. Plus simplement, le gameplay





de *Smite* se montre beaucoup moins punitif que la moyenne, avec des morts peu pénalisantes, un écart en niveaux et en or qui ne pèse pas tant que ça dans la balance et, donc, une orientation vers le "pur ski11z de Oufz0r". OK, j'exagère un peu car l'axe vertical de la caméra empêche de trop baisser ou lever la tête afin de faciliter la visée et, non, ce n'est pas vraiment gênant quand on sait que les combats restent horizontaux. La prise en main se veut donc aisée, d'autant que certains angles s'arrondissent avec la disparition des "deny" de creeps ou la réduction de l'impact des "last

hit" sur le portefeuille. Du coup, le béotien ne se sent pas tout nu comme sur d'autres MOBA et peut même profiter d'une option qui distribue automatiquement les points de compétences et gère l'achat des items lors d'un match. Puis ils deviendront de gros bourrins qui se passeront de ces possibilités et feront tout à la main, avant de se scarifier "*MOBA Forever*" au vieux cutter rouillé sur la poitrine.

**On y va dieu par dieu.** Enfin, *Smite* ne s'arrête pas là et propose bien plus de modes de jeu que la moyenne. On retrouve

sans surprise la Conquête classique, avec ses trois lignes et ses deux jungles pleines de creeps neutres. Rien de spécial à signaler, si ce n'est que tous les bâtiments se défendent comme des tours et que les anciens sont représentés par un titan ou un ange qui vendront chèrement leur peau. À côté de ça, nous retrouvons le mode Joute qui oppose deux à six joueurs sur une seule ligne, tandis que l'Assaut mettra aux prises dix joueurs avec des personnages choisis au hasard selon le même principe. On trouvera plus d'originalité du côté du mode Arène, opposant deux équipes de cinq joueurs dans... une arène, bravo, vous suivez. Ici, le petit twist consiste à emmener 500 creeps dans le portail adverse placé de l'autre côté de la map. Et pour ceux qui en doutent : ça fonctionne bien. Bon, on trouvera bien quelques petits détails qui clochent comme des personnages parfois inadaptés à certaines variantes ou un matchmaking léger, mais il se trouve qu'aucun mode de jeu ne se voit délaissé aux heures de pointe. Un tour de force quand on sait que le joueur de MOBA est un gros monomane qui refuse le changement.

**À court de miracles.** Tout va donc pour le mieux dans le meilleur des mondes ? Presque, car le principal problème du titre vient de son modèle économique. D'un autre côté, vu l'argent brassé, je doute que les développeurs soient de cet avis. Inspiré par *LoL*, le jeu vous offre cinq personnages lors de votre inscription et en ajoute cinq autres qui changeront toutes les semaines. L'objectif est bien entendu de vous faire acheter ceux qui vous plaisent avec des points glanés au fil des matchs ou l'habituelle monnaie de singe. Au début, on est heureux de voir que même certaines skins alternatives peuvent s'obtenir en jouant, puis on comprend qu'il faudra ramer pendant des heures et des heures avant d'en arriver là. Alors on se tourne vers l'argent réel et on dépense des sommes qui oscillent globalement entre quatre et huit dollars par tête de pipe. Je vous laisse imaginer la teneur en sel de l'addition pour les plus impatientes. Malgré tout, le jeu reste aussi prenant que rafraîchissant, à condition de ne pas être un ayatollah de *LoL* ou *Dota*. Les autres, ceux qui veulent goûter un MOBA plus décontracté y trouveront de quoi s'amuser pendant longtemps. De quoi laisser croire que *Smite* fera encore parler de lui, ne serait-ce que pour s'attaquer aux mythologies encore intactes. Personnellement, je rêve de jouer l'Ankou avec sa charrette qui couine et son chapeau rigolo.

# ArcheAge

## Ou le MMORPG Sandpark

Je sais ce que vous vous dites. Mon dernier papier au sujet d'*ArcheAge* remonte à décembre 2010, soit un peu plus de trois ans. À cette époque, *World of Warcraft* venait de toucher le ciel avec ses 12 millions d'abonnés et *All Points Bulletin* raclait la terre en étant racheté pour un malheureux million de dollars. Pendant ce temps, Jake Song – plus connu pour son boulot sur *Lineage* – continuait de bosser sur un MMORPG qui devait prendre à contrepied nos petites habitudes en faisant des clins d'œil à *Ultima Online*.

PAR KAHN LUSTH



### Infos

**Genre :**  
MMORPG  
**Développeur :**  
XL Games  
(Corée)  
**Éditeur :**  
Trion Worlds  
**Sortie prévue :**  
Courant 2014

En ces temps, le jeu semblait promis à un brillant avenir, suivant le chemin du MMO hardcore jonché des corps toujours chauds de *Darkfall* et *Mortal Online*. En fait, c'était un peu comme si la bande à Song débarquait pour dire : "Vous allez voir à quoi ressemble un sandbox quand on a un vrai budget." Ou plutôt, un compte en banque garni de 25 millions de dollars. De quoi laisser rêveur face aux 40 millions initiaux de *World of Warcraft* et aux 100 millions délirants de *Star Wars : The Old Republic*, mais de quoi quand même permettre un solide développement. Puis ce sont des détails donnés au compte-gouttes qui ont dessiné les contours d'un jeu sans concessions, où chaque joueur peut construire sa maison où il le souhaite mais aussi des bateaux pour laisser les aventuriers se débrouiller entre les continents. À cette époque, XL Games affirmait même vouloir mettre l'accent sur l'exploration, grâce à des téléportations limitées et une cartographie présentée comme une compétence à part entière. Je dois même vous avouer que je suis devenu moite en lisant le retour d'un bêta-testeur coréen qui s'est perdu dans une forêt pendant quelques heures. Bon, j'ai aussi tiqué sur la direction artistique, sorte de mélange médiéval-fantastique-steampunk souillé par une bande de mangaboys avec leur pieuvre de compagnie. Or, depuis cette annonce et les retours des joueurs qui ont bravé les brigades de la mort du NDA, beaucoup de choses ont évolué. Du moins en Asie, où le jeu est disponible, ainsi

qu'en Russie. Les Occidentaux, eux, sont trimbalés de promesses en annonces par un Trion empêtré avec un *Rift* mourant, un *Defiance* médiocre et un *End of Nations* qui confond développement et acharnement thérapeutique. Qu'à cela ne tienne, j'ai chopé mon gros dico Français / Langues bizarres pour écumer les bas-fonds du Net et savoir si, oui ou non, *ArcheAge* méritait cette attente.

**Sa bouche disait non mais ses yeux disaient oui.** Pour commencer, le jeu démarre sur la classique création de personnage avec le choix d'une faction qui limite les races à notre disposition. Ainsi, l'Est proposera des Humains et Elfes sur fond de "la nature on n'en a qu'une seule", tandis que l'Ouest se reposera sur une sorte de trip divin avec d'autres Humains et des hommes-chats appelés Ferres. Une liste un peu courte, mais qui doit s'agrandir "prochainement" pour atteindre les huit races jouables avec les Nains, les "Warborns" sous la forme d'hommes-dragons, les Fées et de mystérieux "Returned". Bien entendu, tout ce petit monde disposera de ses propres bonus, mais aussi de brouettes entières de taquets pour modifier l'apparence de notre avatar. Je ne vais d'ailleurs pas entrer dans des discours inutilement dithyrambiques et me contenter de citer quelques chiffres que j'ai pu noter, comme 23 taquets pour modifier les yeux, 19 pour le nez et 21 pour la bouche. De quoi promettre un résultat exemplaire, surtout si l'on ajoute des tatouages et autres balafres qui peuvent être redimensionnés et replacés comme bon nous semble. Plutôt classe, mais cela permettra-t-il pour autant de créer autre

chose qu'une gravure de mode sortie d'un manga ?

**Le palais des classes.** Une fois en jeu, la base du gameplay d'*ArcheAge* ne semble pas trop éloignée d'un *World of Warcraft*. On tape du monstre, on accomplit des quêtes, on boucle une poignée de donjons et donc, on prend du niveau. Rien de bien folichon, si ce n'est que l'expérience se gagne aussi en fabriquant des objets ou, plus original, en les revendant. Qui plus est, la montée en niveaux s'annonce comme très douce, de quoi rassurer ceux qui craignaient une courbe de progression inspirée par les fameux "murs d'xp" d'Asie. Pourtant, celle-ci ne concerne que les cinquante niveaux du personnage, puisqu'il faudra également faire grimper dix branches de compétences. En clair, le joueur peut choisir l'une d'entre elles lors de sa création, puis une autre au niveau cinq et enfin, une dernière au niveau dix. Sachant que chacune de ces branches peut côtoyer n'importe quelle autre et que sa progression en XP fonctionne comme celle du personnage. L'intérêt, vous l'aurez deviné, revient à s'affranchir des classes traditionnelles en basant la puissance des compétences sur votre niveau principal et votre matériel. Or, une telle ouverture ne se fait pas sans laisser quelques failles et de nombreux joueurs se plaignent de la prédominance d'une poignée de combinaisons parmi les 120 disponibles.

**Guerre et PvP.** Si le PvE n'est pas attendu comme une composante majeure, c'est tout simplement parce que le PvP sera au cœur d'*ArcheAge*. Certes, on ne s'attardera pas sur



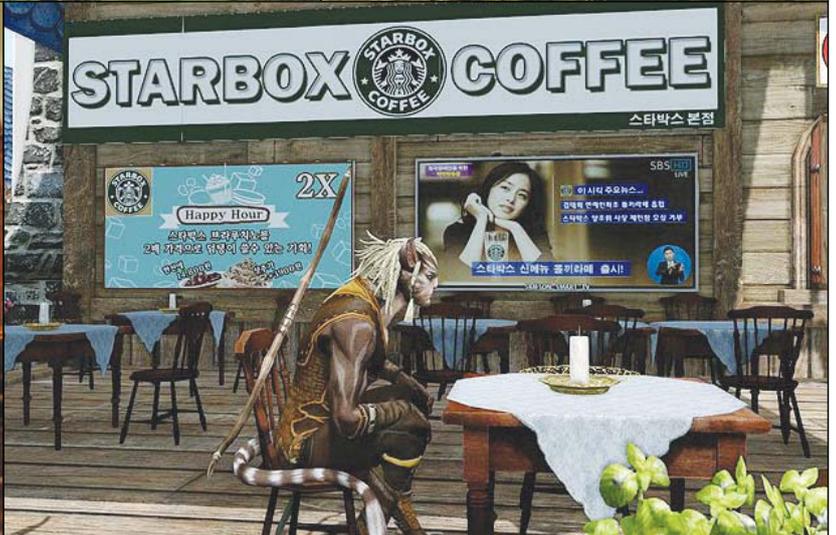
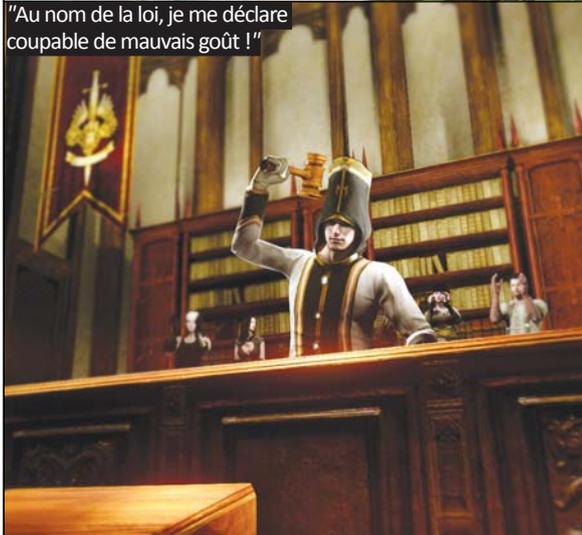
Pour faciliter l'exploration terrestre, les joueurs peuvent utiliser un planeur.



Le système de combat d'ArcheAge est ultra-classique. Si vous avez déjà joué à WoW ou l'un de ses clones, vous savez ce qui vous attend.



"Au nom de la loi, je me déclare coupable de mauvais goût !"



la blague des combats cadrés à 5 contre 5, mais plutôt sur la guerre qui découle des affrontements improvisés entre les joueurs. En d'autres termes, le fait de tuer des personnages issus de la faction adverse remplit un compteur invisible qui, une fois son quota atteint, déclenche automatiquement une guerre entre l'Est et Ouest. Celle-ci se déroule alors en plusieurs étapes et la première consiste en une petite demi-heure de battement pour que tout le monde s'organise. Une seconde permet ensuite d'aller meuler les gars d'en face. Tout simplement. Une session qui n'est pas seulement là pour la beauté du geste, puisque ces combats permettent d'accumuler des points d'honneur pour obtenir des récompenses liées au PvP. Enfin, le chronomètre met un terme au conflit après une petite heure et la paix s'installe sur une période d'une à quatre heures, période durant laquelle il sera aussi illégal d'attaquer amis comme ennemis (voir encadré ci-dessous). En réalité, ces combats seront surtout un prétexte pour occuper les joueurs les plus désorganisés, car les guildes pourront s'affronter pour le contrôle des terrains sur un troisième continent plus au nord. L'intérêt étant de tirer profit des parcelles de terre, notamment grâce à des ressources uniques. Mais pour en arriver là, il faudra destituer la guildes en place en misant tout d'abord un droit

### Prison piège

Dans un jeu où le PvP est totalement ouvert, rien ne vous empêche de triturer le voisin qui vient de marcher sur vos belles carottes. Dans le cas d'une attaque "illégal", le joueur peut être attrapé et jeté en prison mais les mécanismes qui permettent d'en arriver là sont étonnamment complets. Pour commencer, les joueurs peuvent collecter des indices comme du sang ou des traces de pas dans le cadre d'un vol, sachant que chaque indice récolté fera grimper un score de criminalité qui, une fois plein, transportera le malandrin en prison ou au tribunal lors de sa prochaine mort. Dans le second cas, le joueur est jugé par cinq de ses pairs qui ont pour tâche d'éplucher son dossier et écouter ses arguments pour voter la libération ou un enfermement de 16 à 264 minutes. Puis, en supposant que l'enfermement vient d'être décidé, le criminel est déplacé en prison où il ne peut plus utiliser ses compétences, mais peut faire un mini-jeu de football pour passer le temps ou tuer des rats dans l'espoir de looter la clé qui lui permettra de s'enfuir. La grande classe, même si on sait tous que 90 % des arguments échangés lors d'un jugement seront un mélange de langage SMS et d'insultes.

d'attaque aux enchères. En clair, chaque guildes mise une somme sur la parcelle de son choix et toutes les trois semaines, le jeu donne le droit d'attaquer au plus offrant. De là, les lieux s'instancient pendant quelques heures et chaque guildes peut faire entrer 80 membres et 20 mercenaires, tout ça au nom de l'équité et des Bisounours. Une idée plutôt sympa, même si l'on s'inquiète déjà du nombre croissant de joueurs qui se désintéressent des sièges, au motif de fortifications inutiles et de batailles trop espacées.

### Leabeur et l'argent du beurre.

Et votre côté créatif dans tout ça ? Hein ? À quoi bon être un homme si l'on ne peut bâtir ? Et pourquoi je philosophe comme un pilier de comptoir ? Autant vous dire que le jeu ne répondra pas à cette dernière question, mais pour le reste, ArcheAge a ses arguments. Pour commencer, le craft repose actuellement sur 21 professions. Or, impossible de partir dans tous les sens puisque vos capacités à récolter et créer sont limitées par des points de labeur, accumulés à raison de cinq toutes les cinq minutes et sur un maximum qui évoluera avec le niveau de votre personnage. En retour, la dépense de ces points fera également grimper les compétences qui en profitent, créant ainsi un mécanisme plutôt basique dont la principale originalité repose sur la création d'objets de bas niveau que l'on fera évoluer au fil des recettes. Par exemple, votre "Calotte en Cuir du Bouseux" pourrait bien devenir un "Chapeau des Salades Infernales +12", à force d'améliorations. Puis, à terme, votre objet pourrait disparaître dans la création d'un set, sachant que les meilleures armes et armures ne pourront être obtenues que grâce aux artisans. Bien sûr, l'artisanat n'est pas qu'une course à la puissance et certains métiers seront un peu plus relax, comme la pêche qui consiste à repérer des volées de mouettes pour savoir où lancer sa ligne et effectuer un mini-jeu pour remonter le poisson. Pas forcément passionnant, mais certains joueurs racontent déjà comment cette profession s'est révélée bénéfique, tant certains poissons se montrent rares.

**Mobs et travaux.** Oui, je sais que je vous fais languir au sujet des maisons évoquées au début de cet article et votre attente touche à sa fin. En résumé, c'est chouette mais pas aussi hardcore ou permissif que l'on pourrait l'espérer. En moins résumé, c'est plus compliqué. Pour commencer, un joueur désireux de s'installer doit acheter le plan d'une maison et réunir les ressources nécessaires à sa construction. Seconde étape, il faut trouver un emplacement où la construction des bâtiments est autorisée. Voilà, je viens de ruiner en une phrase tous vos espoirs de fonder un petit

village qui vit en autarcie sur une plage paumée. En réalité, ces zones sont déjà indiquées sur votre carte, mais il se raconte que certains endroits seraient secrets et n'attendraient que la visite des curieux. Maigre consolation. Bref, on sèche ses larmes, on pose la base de sa bicoque en s'assurant que son terrain ne chevauche pas celui d'un voisin et on attend la fin d'une construction qui se paiera en points de labeur. Puis l'aventure continue et le propriétaire peut aménager les lieux à coups de mobilier, plantes, décorations et... textures perso.

Free-to-Play oblige, ArcheAge propose aux joueurs quelques accessoires cosmétiques, dont ces déguisements de nounours qui ruinent l'ambiance...



Mine de rien, ça ne déconne pas un jardinier au niveau maximum.





... ou ce bateau... spécial.

Bien que je n'aie encore aucune idée des limites imposées par les développeurs, des screenshots sont déjà venus me brûler la rétine. Comme dirait l'autre, "*Paie ta suspension d'incrédulité*" et dis bonjour aux bannières *Mon Petit Poney*, aux posters de nanas en petites tenues et aux créations sans rapport avec l'univers, façon salle de cinéma ou "Starbox Coffee". On se rassurera en se disant que malgré tout, aucune de ces horreurs n'est éternelle puisqu'il faut payer une taxe régulière pour que notre bâtisse reste en place. Dans le cas contraire, les huissiers

des ténèbres enverront un courrier avec votre maison en pièce-jointe pour vous sommer d'aller voir ailleurs.

**Envie de pirater ?** On résume. Dans *ArcheAge*, on peut faire du PvE, du PvP, du Craft, du Housing... il ne manque plus que le commerce et ça tombe bien, je vais vous en parler après mon enchaînement vaseux. De base, les joueurs qui souhaitent vendre des choses doivent les conditionner dans des boîtes qui devront être apportées dans des avant-postes et autres marchés. Or, la petite

finesse repose sur le fait que ces fameuses boîtes n'entrent pas dans un inventaire et doivent être transportées aux yeux de tous, à l'aide de montures, chariots et bateaux. Conséquence : il sera possible d'exploser un marchand de passage pour lui piquer sa camelote et devenir un pirate. Intérêt : s'enrichir tout en goûtant les larmes des joueurs qui perdent des heures de jeu. Un phénomène qui, d'ailleurs, est prévu par les développeurs qui ont créé une petite île pour accueillir cette population de gros crevards. Juste à côté d'une autre où les avant-postes offrent les prix les plus intéressants possible. En d'autres termes, vous devenez un ennemi pour tout le monde, mais le jeu peut en valoir la chandelle. Une activité risquée qui ne se limitera cependant pas aux attaques de marchands, car *ArcheAge* compte également de nombreuses richesses cachées sous l'eau, à condition d'être capable de décrypter une carte ou d'avoir l'œil mais aussi d'exposer ses gains en les faisant remonter à l'aide d'énormes ballons gonflables. À moins que le hasard ne leur fasse croiser la route du Kraken en balade ? Qu'on se le dise, le quatrième continent du jeu est aussi plat que monochrome et pourtant, ce sera sans doute ici qu'on s'amusera le plus.

**Deux directions, une seule conclusion.** Arrivé au terme de ces pages, vous venez de voir qu'*ArcheAge* respectait lointainement ses promesses initiales. Autant être clair, XL Games est parti dans une drôle de direction en souhaitant séduire un peu tout le monde sur la base d'un MMORPG sandbox et semble déboucher sur une opposition frontale entre cadrage et liberté. Pire encore, de nombreux joueurs relatent souvent l'absurde de la décision, comme une bande de marchands qui attendent à la frontière d'une zone sécurisée le départ de voleurs repérés un peu plus loin. Conséquence, le jeu se transforme dans ces moments en grosse salle d'attente où tout le monde se regarde en chiens de faïence, jusqu'à ce qu'un des deux camps cède et se déconnecte. Youpi. Plus grave encore, le côté hardcore de la partie maritime fait pourtant recette et démontre à quel point les développeurs pourraient se vautrer sur la partie terrestre. En somme, l'attente d'*ArcheAge* pourrait se justifier chez ceux qui ont le pied marin. Pour les autres, je doute que le champ d'action de Trion sur l'adaptation occidentale du titre ne dépasse les frontières de la boutique et de quelques réglages, comme le rythme et de quelques régimes de guildes ou les courbes de progression en expérience. Vraiment dommage, car ce titre a le potentiel pour s'imposer comme un poids lourd des MMORPG de 2014.

**Kahn Lusth**

# L'esport

## Le salaire de gamer

Un dossier esport, dans *Canard PC*, ce magazine dont le fonds de commerce, en plus de l'humour douteux, est de se moquer des PGM et autres obsédés de la compétition ? Eh bien oui. Car même en s'enfonçant le tête dans le sable, en se bouchant les oreilles et en criant très fort, difficile de le nier, quelque chose se passe. Les tournois de plus en plus nombreux aux quatre coins du monde, les éditeurs qui commencent à investir dans des événements sportifs fastueux, l'arrivée massive des retransmissions via Twitch et YouTube... "Bof, ça fait quinze ans qu'on nous dit que l'esport est une révolution sur le point de débarquer", grogne ackboo. Sans doute. Mais on nous disait la même chose de la réalité virtuelle, et un jour l'Oculus Rift a débarqué.

PAR LOUIS-FERDINAND SÉBUM & MARIA KALASH

**S**il n'est pas facile de définir à quel moment la pratique du jeu vidéo doit être qualifiée de "sportive" (ou même si elle peut l'être, lire à ce sujet l'encadré ci-dessous), remarquons tout de même que les jeux, dès leur origine, ont été compétitifs. Les belles histoires et le plaisir d'explorer des univers exotiques sont venus après. À l'âge d'or des premières salles d'arcade, le high score régnait en

maître. Se dépasser soi-même en battant son record, dépasser ses potes regroupés autour de la machine en faisant mieux qu'eux. Ce n'est pas par hasard que les consoles de salon, dès qu'elles ont arrêté de copier bêtement les machines d'arcade pour proposer leurs propres titres, ont offert des jeux 2 joueurs en 1vs1 ou dans des modes coopératifs qui laissaient tout de même une grande place à la rivalité – chaque joueur y disposait de son propre

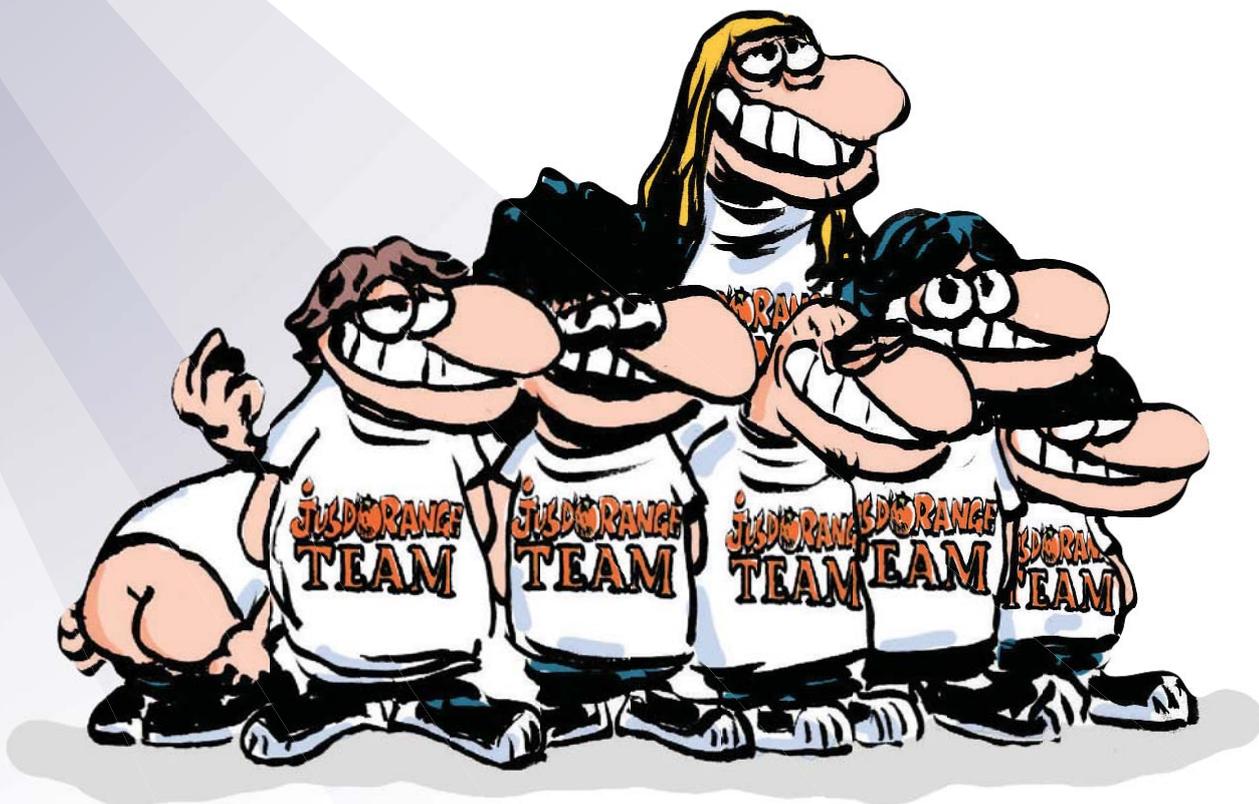
score et/ou de son propre total de vies. Ce sont d'ailleurs les amateurs de jeux de baston sur console, dont le gameplay se prêtait parfaitement à l'organisation de compétitions, qui ont été les premiers à organiser des tournois amicaux entre potes chez eux, dans des lieux publics (cités U ou autres clubs de jeunesse) et, bien sûr, dans les bonnes vieilles salles d'arcade où les pauvres qui n'avaient pas la chance d'avoir une Neo-Geo chez eux pouvaient jouer aux dernières nouveautés.

### Le sport électronique est-il un sport ?

Quand on regarde l'esport d'un œil un peu goguenard, comme on a tendance à le faire assez facilement dans ces colonnes, la critique la plus facile à formuler, c'est que ça n'est pas un sport. Parce que si rester assis toute la journée le cul dans un fauteuil à manger des chips c'était du sport, on serait tous des athlètes de haut niveau. Eh bien, sachez d'abord que c'est une vision hygiéniste des choses qui repose sur l'idée discutable que le sport, c'est forcément bon pour la santé, et en dehors du fait qu'on n'est pas du genre à porter des jugements de valeur, cette façon de voir les choses est assez facile à mettre en échec. Pour Orin Starn, professeur d'anthropologie culturelle à l'Université de

Duke aux États-Unis, qui s'est énormément intéressé au sport, cela n'est pourtant pas si compliqué. "Un sport, c'est la conjonction de trois éléments. C'est une activité ludique, qui implique des qualités physiques, et qui est pratiquée de manière compétitive." Pour le jeu et la compétition, pas de problème. Pour les qualités physiques, il faut faire preuve de mauvaise foi pour ne pas les voir : la coordination main-œil, la rapidité de réaction, la précision, l'endurance même pour certaines disciplines... et voilà, l'esport implique des capacités physiques, il est donc bien un sport. "Au même titre que les concours du plus gros mangeur de saucisses", ajoute Orin Starn. D'ailleurs, vous savez quoi ? Le vrai nom de la discipline, c'est "alimentation sportive".

**Intervilles.** Début 90 commencent à apparaître les premières compétitions organisées. Citons par exemple les émissions télé *GamesMaster* (Grande-Bretagne) et *A\*mazing* (Australie) dans lesquelles les participants s'affrontaient en live sur des jeux vidéo et, surtout, le Nintendo World Championship '90, sorte de caravane qui a fait le tour de toutes les grandes villes américaines façon *Jeu des mille francs* pour faire s'affronter les meilleurs joueurs de chaque bled et offrir au gagnant la somme impressionnante de 250 dollars. On était encore loin des compétitions massives avec néons, sponsors, billets d'avion et transmission en mondovision mais n'oubliez pas que le jeu vidéo multijoueur, malgré son côté "loisir globalisé", n'a jamais totalement renié ses racines : depuis les salles d'arcade et les deux manettes de la NES,



c'est un loisir qui se pratique à plusieurs dans la même pièce, entre potes. D'ailleurs, si l'arrivée des jeux en réseau à la fin des années 90 a bien marqué le début du jeu compétitif de masse, la pratique est longtemps restée une affaire de proximité. À l'époque des modems 56K, il était difficile de jouer sur Internet avec un ping décent et les LAN ont commencé à pousser comme des champignons. Le week-end, les joueurs trimbalent leur PC dans le coffre de leur bagnole pour retrouver les potes du village voisin. C'était l'occasion de jouer, bien sûr, mais aussi de croiser de nouvelles personnes (les chatrooms IRC étaient un bon moyen pour les joueurs d'une même région de se rencontrer) et, peu à peu, de se mesurer à d'autres joueurs parfois plus doués que ceux qu'on fréquentait d'habitude et d'organiser des tournois avec lots à la clé. *"Enfin bon, les lots à l'époque c'était surtout des packs de bière. Ou d'autres alcools. Il y avait beaucoup d'alcool"*, nous explique Pomf, commentateur *StarCraft 2*, qu'on sent un peu nostalgique de cette époque bénie.

**Vers le pognon et au-delà.** Avec la démocratisation de l'ADSL début 2000, les LAN sont devenues mondiales et l'idée de compétitions à grande échelle a commencé à faire son chemin. De grosses organisations comme World Cyber Games

(dont l'ambition était d'être les olympiades du jeu vidéo), Evolution Championship Series (spécialisée dans les jeux de baston) et surtout la Electronic Sports League, dont les différentes "séries" (amateur, pro, major...) sont structurées aussi sérieusement que celles de la FIFA. Dans le même temps, l'explosion des sites de

**Le jeu multijoueur n'a jamais renié ses racines : c'est un loisir qui se pratique à plusieurs dans la même pièce, entre potes**

streaming vidéo généralistes comme YouTube ou spécialisés comme Twitch a donné au sport électronique une visibilité suffisante (les "vues" se comptent en millions) pour que les sponsors commencent à s'y intéresser sérieusement. Les pays d'Asie, jamais les derniers quand il s'agit de faire les choses à fond, ont monté de véritables camps d'entraînement de *StarCraft* (quasi-sport national en Corée, où les meilleurs joueurs sont de véritables stars) mais aussi de MOBA – la première école privée de *League of Legends* vient d'ouvrir en Chine. À l'heure où nous écrivons ces lignes, Andrew Wilson, président

d'Electronic Arts, vient d'expliquer sur le site de Red Bull, sponsor important, que le circuit compétitif esportif *"l'intéresse particulièrement"* et que c'est quelque chose *"dans lequel ils vont s'investir de plus en plus"*. On a l'impression que le jeu vidéo, un peu comme le football, est passé en une génération des verts de St-Étienne qui picolaient à la buvette après le match aux décérébrés du PSG payés à coups de millions par un fonds d'investissement. Bien sûr, rêves de gloire et de fortune font tourner la tête des ados qui rêvent de gagner leur vie en jouant à *Dota 2* ou en commentant des matchs de *StarCraft*. Bon plan de carrière ou chimère miteuse ? L'esport a-t-il les moyens de devenir une discipline majeure au cours des prochaines décennies ? Pour tenter de répondre à ces questions, commençons par aller faire un petit tour au cœur des compétitions esportives, chez nous et à l'étranger.

#### Remerciements

Profitons de ce petit coin de blanc pour remercier Pomf et Thud de O'gaming.tv, dont la connaissance du milieu de l'esport et du pro-gaming nous a été d'une grande aide dans la réalisation de ce dossier.



# GAMERS ASSEMBLY

2014

UN REPORTAGE DE VICTOR RUGUEUX

C'est le week-end de Pâques et l'animal le plus farouche du monde s'est enfin dévoilé : attiré par l'odeur alléchante de câbles réseau flambant neufs et de canettes de Redbull, le joueur de jeux vidéo est venu en masse au Parc des expositions de Poitiers pour la 14<sup>e</sup> édition de la Gamers Assembly. L'occasion pour nous de faire avancer la science en étudiant de plus près les mœurs de cette faune que les plus grands documentaristes peinent à approcher.



**R**egardez, il a un écran cathodique !" Les ricanements fusent, le regard du propriétaire de l'antiquité se fait fuyant. Le joueur de *Counter-Strike* qui a lancé la vanne ne semble pas se rendre compte de l'ironie de la situation quand il retourne se mettre à son jeu, qui tourne en 800\*600 afin de maximiser ses chances de bien viser. Pas de doute, j'ai mis un pied dans la jungle sérieuse de l'esport. Pourtant, sur les 1 300 joueurs venus s'affronter sur les tournois de 15 jeux différents (*League of Legends* raflant 300 participants à lui tout seul), bien peu arrivent à vivre de leur passion. Difficile de reconnaître ces heureux élus : en haut comme en bas de la chaîne alimentaire, tout le monde se balade avec des dossards où les sponsors sont représentés en grosses lettres fluo. Seuls quelques joueurs, souvent venus se rencontrer "en vrai" pour la première fois, sont habillés normalement et espèrent tenir tête aux équipes plus expérimentées. Pour d'autres, inscrits en tant que joueurs libres, c'est l'occasion de voir des têtes connues, de s'éclater entre potes et de regarder les tournois.

**Chasse à l'ohm.** Le chasseur averti saura facilement identifier les différents types de joueurs : côté *Call of Duty* et *BF4*, on porte des casquettes et on marmonne des insultes, côté *Counter-Strike*, on les hurle et on remue les bras, une forme de "domination psychologique" qui vise à déconcentrer l'adversaire. Finalement, le plus étonnant, c'est le comportement calme et exemplaire des joueurs de *LoL*, sans doute habitués à garder leur sang-froid après leur dose d'insultes quotidienne en match-making. Un cran au-dessus de cette placidité, il y a la concentration intense des starcraftiens, qui tapent sur leur clavier à toute vitesse et qui donnent un mal de tête carabiné à quiconque passe à côté d'eux. Dans l'autre hall, sur la grande scène, les présentateurs ont la tâche difficile de créer le suspense autour des combats de Kayane, championne de jeux de baston depuis l'âge de 9 ans qui marave des mecs à la chaîne sur *Super Street Fighter IV*. Du sang, de la sueur et des claviers martyrisés : un week-end réussi, donc.

## Sachez les reconnaître

Les équipes d'esport sont aussi variées que les munitions de mon fusil à éléphants. Qu'est-ce qui pousse la petite équipe de potes rencontrés par hasard sur le Net à s'inscrire au même tournoi que les aAa venus à 50 pour se tailler la part du lion ? À notre grande déception, personne n'a répondu "*l'amour de la souffrance*".

### Team Touriste

Une bonne partie des joueurs se rangent dans la catégorie dite des "gros touristes". Venus à la GA avant tout pour se faire une bonne LAN et admirer des têtes connues, ils jettent des regards envieus vers l'esport, sans vraiment tenter de mettre un pied dans la porte du pro-gaming.

### Bande organisée

À la frontière de l'esport, certaines structures comme War Legend regroupent des joueurs qui visent le haut niveau de l'amateurisme et qui sont venus à la GA chercher de la visibilité et jauger leur force face aux joueurs pros. C'est aussi une bonne occasion de souder la communauté et de lui faire un peu de pub.

### Leelo Dallas Multigaming

De plus grosses structures à la E-shock Multigaming envoient plusieurs équipes sur différents jeux du tournoi. Leurs joueurs ont déjà gagné des compétitions en ligne et la GA est aussi un test pour montrer des performances aux sponsors qui hésiteraient à investir un peu plus dans ces teams naissantes.

### Progamers 360 noscope

Qu'il s'agisse des aAa, de Millenium ou d'autres équipes qui arborent déjà une liste impressionnante de titres, ces joueurs occupent fermement les premières places des tournois les mieux financés et forment un véritable barrage pour les équipes d'amateurs qui hésitent à se lancer pleinement dans l'aventure esport.

# World of Tanks Grand Finals

## Tank affaire

"Ah, c'est bien que tu reviennes, m'avait dit le gentil RP, tu vas pouvoir voir l'évolution depuis Ural Steel." C'était il y a bientôt deux ans à Moscou. Une compétition internationale de *World of Tanks* se tenait dans le gymnase de l'équipe moscovite de basket. Cette année à Varsovie, en Pologne, les Grand Finals avaient lieu dans un cinéma, et de mon point de vue la différence était flagrante : j'étais beaucoup mieux assise.



**T**out en bas sur la scène, un jeune monsieur au maintien impeccable fait des mouvements de figurine d'action avec ses bras. Il tâche d'expliquer l'ampleur de l'enjeu. "Ce sont les tout meilleurs, s'enthousiasme-t-il en américain dans son micro. *Quatorze équipes, sélectionnées parmi 80 millions de joueurs !*" Et pour les récompenser, 300 000 dollars de cash prize, répartis selon une formule bien trop complexe pour que je vous l'explique ici, ainsi qu'un trophée de 37 kg de fonte, porté à bout de bras par Mo, le grand chef du sport chez Wargaming. La salle du Multikino se remplit de bandes d'ados à pop-corn et de familles à poussettes. Les joueurs, eux, s'installent dans des petites boîtes, de part et d'autre de la scène. Des lumières clignotent, de la musique rugit, je redoute une épidémie de crises d'épilepsie. Mais rien de tel ne se passe. Au lieu de ça, les portraits des deux premières équipes à s'affronter apparaissent sous nos yeux.

**Regard caméra.** Projetés sur le grand écran en noir et blanc et en qualité cinéma, les sept joueurs russes et ukrainiens de l'équipe Synergy se donnent du mal pour

avoir l'air déterminés et assurés. Mais derrière les poses martiales et la musique de film d'action, les regards se dérobent, les yeux fuient, hésitent. Les sportifs sont peut-être des athlètes à leur façon, mais pour la plupart, la célébrité demande encore un peu d'entraînement. Alors certains ont leurs techniques pour ruser avec le trac. Chez les SIMP, Crimson\_Corsair reste soigneusement dissimulé derrière sa barbe et ses Ray-Ban fumées. Carmon, le leader des Polonais de Lemming Train a un peu subi son statut de national de l'étape : crâne rasé et mâchoire carrée, il est rapidement devenu la coqueluche des médias locaux. Immédiatement suivis par la presse internationale : il est le seul de l'équipe polonaise à maîtriser l'anglais.

**René Char d'assaut.** Les joueurs de *World of Tanks* ne sont pas tout à fait comme leurs homologues de l'esport. C'est vrai pour la masse des joueurs du dimanche, globalement plus âgée et polie, c'est vrai aussi pour les meilleurs. Un peu plus vieux, un peu moins professionnalisés aussi, aux portes de la victoire, aucun de ceux à qui j'ai parlé ne rêve de

devenir pro. Ou alors pas longtemps. Chez les Coréens d'Arete, Aephie, qui travaillait dans la finance avant d'arrêter pour se consacrer à *WoT*, m'explique fuir la célébrité. Du coup, pour l'ancien joueur de *Counter-Strike*, *WoT*, c'est l'occasion d'être le meilleur en toute discrétion. "En Corée, en ce moment, il n'y en a que pour League of Legends", sourit-il. Marcus "MacG", un jeune Californien de 22 ans, a certes sacrifié une bonne partie de sa vie sociale à optimiser l'angle de pénétration des obus dans le blindage des tanks. Mais en contrepartie, il a gagné 15 000 dollars sur les douze derniers mois, pour 10 heures d'entraînement par semaine en période creuse, 20 en période de pré-compétition. Quand on est étudiant en chimie, il y a pire moyen de se faire de l'argent de poche. Mais il se rend bien compte que cela ne peut durer qu'un temps. Si *WoT* lui apporte l'occasion de voyager (c'était sa première fois en Europe), satisfait son amour de la compétition (il jouait autrefois au tennis à bon niveau) et lui offre l'occasion de rencontrer des gens nouveaux, il pince le gras de ses bras avec un air de déception. "Je n'ai plus le temps de faire du sport."

# La poule aux œufs d'esport

Je ne sais pas vous mais moi, quand je pense esport, j'imagine une scène immense avec des lumières partout et de la dubstep à fond, tandis qu'un type avec un charisme tendant vers moins l'infini disparaît sous une pluie de confettis métallisés avant de se voir remettre un chèque avec plus de zéros que ce que je n'aurai jamais réuni sur un compte en banque. Et le fait est que cela existe.



Comme le dit Thud, commentateur et cofondateur de O'Gaming.tv, en matière de sport électronique, "on ne voit que la partie émergée de l'iceberg, parce que c'est la plus brillante". Quelques joueurs professionnels gagnent bien leur vie. Pour certains même, très bien. En 2013, une soixantaine de joueurs à travers le monde ont reçu 100 000 dollars ou plus en cash prize. Ce à quoi peuvent s'ajouter des contrats de sponsoring en salaire et/ou en matériel, ainsi que d'éventuels revenus des plateformes de streaming. L'année dernière, en 2013, seuls une petite cinquantaine de joueurs ont gagné plus de 15 000 dollars grâce au plus emblématique des jeux esport, *StarCraft 2*. Dont un Français. Sur la même période, les cinquante meilleurs joueurs de *League of Legends*, le MOBA star de la scène esportive, ont gagné entre 18 000 et 220 000 dollars. Dont deux Français. Selon l'endroit où ils gagnent et l'endroit où ils résident, les taxes diverses peuvent ponctionner ces gains de manière non négligeable. C'est donc la dure réalité : si vous êtes le cinquantième joueur mondial, vous gagnez à peine un Smic.

**Élevé en batteries.** Du coup, pour assurer leur subsistance et leurs conditions de préparation (faire partie des cinquante meilleurs d'un jeu qui rassemble des dizaines de millions de joueurs actifs requiert pas mal d'entraînement), beaucoup (la totalité) de ces jeunes gens doivent aussi compter sur les sponsors. S'il y a de l'argent dans le pro-gaming, c'est essentiellement parce que des entreprises privées y mettent de l'argent. Samsung a fondé son équipe (les Khan, devenus ensuite les Galaxy) en 2000, Ubisoft a ses

Fragdolls depuis 2004, et la liste serait beaucoup trop longue pour l'exposer ici. Quand vous avez une équipe, vous louez un grand appartement, et vous y mettez vos dix pékins six jours sur sept. Vous recrutez un ancien joueur de bon niveau pour les coacher, si vous êtes soucieux de leur bien-être, vous les envoyez courir une heure tous les matins, histoire de les oxygéner, et vous les nourrissez de nouilles

déshydratées. Éventuellement, vous leur donnez un peu d'argent. "C'est terrifiant", confirment Pomf et Thud qui ont fait une petite tournée des Gaming Houses de Séoul.

Mais bon, vous n'êtes pas obligé d'être sponsor principal et tout puissant d'une équipe mais pouvez vous contenter de fournir un peu de matériel et des casquettes, ce qui est déjà pas mal. Si l'équipe est suffisamment

## Femmes et esport

L'esport c'est fantastique, une occasion de s'affranchir des inégalités physiques : petits et grands, gros et maigrichons, valides et handicapés, peuvent tous s'affronter dans un esprit de camaraderie et d'universalisme de bon aloi. Tous ? Presque. Car les femmes restent désespérément et universellement absentes de la scène esportive. Une poignée de joueuses professionnelles en Corée, paradis du pro-gaming, et environ autant dans le reste du monde (Kayane en France), prouvent pourtant que deux chromosomes X n'empêchent en rien de briller en sport électronique. À cette pénurie, de nombreuses explications ont été proposées : les jeux compétitifs sont généralement pensés et marqués pour un public masculin, et les communautés de joueurs sont volontiers misogynes et peu accueillantes. Au lieu de s'attaquer aux sources du mal, les organisations esportives reproduisent les codes du sport traditionnel, perpétuant donc l'idée que les femmes sont des

humains ontologiquement inférieurs à qui il faut un petit coin réservé pour avoir une chance de briller. Avec pour but d'attirer et les joueuses et les spectateurs, on assiste donc à la création – souvent éphémère – de ligues féminines, dans lesquelles des sponsors sont ravis d'aligner des équipes de jeunes femmes photogéniques. Le responsable sponsoring esport d'une marque de matériel, à qui nous posions la question de ces étranges formations, nous expliquait ainsi sans sourciller : "On a travaillé avec une équipe féminine. Elles étaient très mignonnes, ça me faisait de jolies photos, j'étais content. Mais bon, elles ne gagnaient rien, donc on a arrêté." Plutôt que de parquer les filles dans des ligues réservées, d'autres cherchent au contraire à promouvoir la mixité. C'est le cas de l'association Pink Ward qui, sur *League of Legends*, organise des tournois dans lesquels les équipes doivent forcément avoir un membre de chaque sexe. Une façon d'encourager tout le monde à jouer ensemble.



photogénique ou compétente, vous aurez votre logo en photo dans des magazines et surtout filmé sur des streams. Autrement dit, de la visibilité assurée, et une prime en termes d'image pour peu que l'équipe signe des victoires avec votre matériel. Avec des subtilités toutefois : deux fabricants de produits équivalents ne vont pas sponsoriser la même équipe, au hasard Steelseries et Razer, ou Nvidia et AMD. Du coup, on assiste un peu à la guerre des sponsors pour attraper les équipes qui montent, tandis que celles qui se plantent se voient condamnées à crever de faim la bouche ouverte.

**Le GG pour tous.** Si le secteur de l'informatique est présent depuis longtemps sur les événements, une récente évolution tend à prouver que l'esport est en train de pousser les murs de la niche dans laquelle il a longtemps été contenu. Sur les plus grands tournois, qui ont besoin de beaucoup d'argent, des sponsors de plus en plus grand public font leur apparition. Des acteurs comme PayPal, les grandes entreprises nationales de télécom, les villes ou collectivités locales ne rechignent plus à mettre la main à la poche. La ville de Varsovie était partenaire des finales de *World of Tanks* par exemple. Et tout le monde fait un peu la tronche quand Redbull arrive avec plein d'argent. La firme autrichienne a une telle expérience et une telle force de frappe en matière d'événements qu'elle a tôt fait de tout phagocytter. Et pourtant, quand on leur pose la question, tous ces partenaires affirment une chose : il est impossible de mesurer ce que leur rapporte l'esport. Une certitude cependant, le jeu en vaut la chandelle.



## Les petits métiers du sport électronique

Comme toute activité de divertissement, le sport électronique entraîne dans son sillage tout un écosystème de petits métiers.

**Les shoutcasteurs, ou commentateurs.** Après avoir brièvement aspiré à une carrière de joueur professionnel, il (ou elle) s'est rendu compte de son sévère manque de skills. Le shoutcasteur a alors décidé de mettre tout de même à profit ses heures passées sur *[Insérer ici nom de jeu compétitif]* pour expliquer aux spectateurs, novices comme confirmés, ce qui se passe en jeu. Existe essentiellement en deux versions : le super spécialiste sérieux et très "legit", qui connaît le jeu sur le bout des doigts mais est chiant à mourir ; et le sympa rigolo capable de détourner l'attention du fait que c'est la première fois qu'il voit ce jeu tourner.

**Les hôtes et hôtesse en boissons énergétiques.** À peu près tous les événements esport ont désormais leur partenaire spécialisé dans les boissons très-sucrées-au-goût-très-chimique censées donner de l'énergie aux joueurs. Et c'est l'occasion de donner un peu de travail aux étudiant(e)s du cru, qui vont passer leur week-end à distribuer aux joueurs, et éventuellement aux différents professionnels sur place, de quoi entretenir leur diabète.

**Les journalistes.** Ne croyez pas que les journalistes jeu vidéo (genre nous) et les journalistes esport sont les mêmes. Non, ce sont deux mondes à part entière, qui ne se croisent que très rarement. Comme dans la vraie vie, les journalistes esport sont exploités, quand ils ne sont pas poussés au bénévolat pur et simple.

**La production audio-visuelle.** Plus les budgets esport sont importants, plus il faut toucher de monde, et plus il faut que cela ait l'air pro. On en est au stade où les moyens techniques et logistiques n'ont à peu près rien à envier à ce que vous pouvez voir sur n'importe quel network américain. Cadres, régie, maquillage, prise de son, tout est fait comme à la télé, comme pour le Super Bowl.

**Les représentants des sponsors.** Ils observent les rankings des ligues de second plan pour dénicher les talents de demain, veillent à ce que tout le monde soit à l'heure pour les shootings photo, et doivent s'immuniser contre l'empathie et la compassion ; quand une équipe se met à perdre, il faut pouvoir s'en séparer.

# Faites vos courses chez **Gro Sport**

L'esport, vous l'avez compris, est autant une histoire de gros sous et de marketing que de jeu vidéo. Alléchés par l'odeur de tous ces bons brouzoufs, des petits malins et de gros industriels ont commencé à sortir tout un tas de gadgets estampillés "pro-gaming" à usage des joueurs pro ou semi-pro, bien sûr, mais surtout de tous les gogos prêts à claquer des fortunes pour gagner une milliseconde de temps de réaction. Sélection des pires horreurs.

## Les souris pour joueur

Commençons tranquillement avec les souris pour joueurs. Connaissant le goût des joueurs "pro" pour le concours de bites et leur tendance à accuser le matériel plutôt qu'à reconnaître qu'ils manquent de skill (songez que certains triment de vieux écrans CRT dans les LAN, tout ça pour gagner 2 ou 3 millisecondes de temps de réponse par rapport à un écran plat), les constructeurs ont lancé la course au DPI (dot per inch : nombre de points uniques que la souris peut reconnaître sur une distance d'un pouce). En quelques années, on est passé de 5000 à 8000 DPI, pour ne rien dire de la SteelSeries Sensei et de ses 11 400 DPI. Bien sûr, tout ça ne sert à rien, une souris avec un DPI supérieur à 5000 est inutilisable : si on ne baisse pas sa sensibilité dans les options du jeu ou du pilote, le moindre mouvement d'un demi-centimètre éjecte le curseur d'un bout à l'autre de l'écran. Les fabricants continuent néanmoins à rivaliser d'ingéniosité pour fabriquer des mulots qu'il faut déplacer avec une pince à épiler et les gamers, comme les audiophiles qui jurent que *"mais si je te jure le son est bien meilleur avec ce câble plaqué or !"*, s'engueulent sur les forums en comparant leurs dernières acquisitions. Mais il ne s'agit là que d'une vieille arnaque de bonimenteur, rien à voir avec ce qui va suivre.



## Ttesport Challenger Pro

L'entreprise Ttesport fabrique elle aussi des souris, dont un modèle créé en partenariat avec BMW, mais c'est à ses claviers que nous allons nous intéresser ici. Le Challenger Pro ([cpc.cx/9xZ](http://cpc.cx/9xZ)) dispose de deux ports USB, d'un rétro-éclairage, de 10 touches macro mais surtout d'un ventilateur orientable fixé sur la partie supérieure du clavier. Ce dernier est là pour vous rafraîchir les mains durant vos sessions de jeu de huit heures, vous évitant d'avoir les paumes moites et dispersant allègrement la poussière de Doritos collée à vos gros doigts gourds. Il peut sans doute servir aussi à sécher au plus vite le Red Bull renversé sur le clavier, comme cela arrive souvent lors des parties à haut niveau. Ben ouais, parce que pour acheter un clavier comme le Challenger Pro, il faut être un joueur de haut niveau. C'est sans doute pourquoi ce dernier, contrairement au modèle inférieur Challenger Illuminated, est livré avec des petits capuchons rouges à fixer sur les touches ZQSD. Même les e-athlètes avec vingt mille heures de jeu au compteur oublient parfois sur quel bouton il faut appuyer pour avancer.



## Allure Eyewear Call of Duty Ghost Glasses



Nous allons maintenant entamer notre descente dans la folie, merci de bien vouloir attacher vos ceintures. Activision, en partenariat avec le fabricant de lunettes Allure Eyewear, vend sur son site ([cpc.cx/9xX](http://cpc.cx/9xX)) des "lunettes destinées à améliorer l'expérience Call of Duty : Ghosts". Comment fonctionnent ces lorgnons magiques ? C'est simple. Grâce à des "lentilles au cuivre à haut contraste", ils "accentuent les petits détails du jeu", "améliorent la précision de tir" (si si...) et "réduisent les lumières périphériques qui peuvent distraire". Notez qu'il n'y a pas encore de "billes revitalisantes à base d'ADN pour réhydrater les cellules" mais ça ne saurait tarder, laissez juste à Activision le temps de signer un contrat avec un fabricant de cosmétiques.



## ScufGaming Gamer Grip

**R**ien à faire, même avec le ventilateur du TTesport Challenger Pro, vous avez toujours les mains qui glissent ? Rassurez-vous, j'ai ce qu'il vous faut : Gamer Grip ([cpc.cx/9y0](http://cpc.cx/9y0)) ! Kézako ? Tout simplement un antitranspirant pour mains. Vendu un peu moins de 15 euros, le tube contient de quoi vous enduire les pattes pendant plusieurs mois à condition d'avoir un "usage normal" et, non, je ne me risquerai pas à imaginer ce que peut être un usage anormal. Je vous recommanderais plutôt, si vous avez les paluches qui suintent, d'utiliser du talc ou de vous vaporiser directement du Rexona sur les mains, ce qui rafraîchira en plus agréablement l'atmosphère de votre prochaine LAN.



## Gamer Food

**E**nfin, parce que de bonnes performances sportives commencent avec une nutrition adaptée, je vous invite à découvrir Gamer Food ([cpc.cx/9y1](http://cpc.cx/9y1)). À première vue, ces produits "garantis délicieux" ressemblent à n'importe quel sachet de noix de cajou. Mais ne vous y trompez pas : macéré dans la caféine, la taurine et la lysine, le contenu de chaque paquet contient autant d'énergie que trois canettes de boisson énergisante et vous vaudra sans doute autant de reproches de votre cardiologue. Si les parfums "cashews of chaos" et "seeds of victory" ont leur charme, la description des "nuts of destruction" remporte la palme : "Tu es n° 1 sur le serveur, tu enchaînes les headshots comme une bête mais tu sais que rien n'est acquis et qu'être le meilleur demande du skill (...), le seul ennemi qui te menace est cette moche reine des harpies qu'on appelle la fatigue. Heureusement, tu as ton paquet de Nuts of Destruction. Après avoir vidé le paquet tu seras prêt à continuer ton règne de terreur jusqu'à ce que tous tes ennemis aient ragequitté." Bon appétit.



## Free-to-Play, parce qu'un bon joueur est un joueur traumatisé

Dendi regarde dans le vide. Il n'en parle pas trop, mais il a perdu son père plus jeune, et ça le rend très triste. Fear aussi regarde dans le vide. Il n'en parle pas trop non, mais son père a quitté le foyer familial peu après sa naissance, et ça le rend aigri. Hyhy regarde dans le vide. Il en parle beaucoup : sa copine l'a quitté 2 ans, 5 mois et 17 jours plus tôt et il n'arrive pas à s'en remettre. *Free to Play*, le documentaire réalisé par Valve sur un tournoi organisé par Valve pour un jeu Valve et distribué sur la plateforme de Valve, utilise les ficelles les plus grosses pour qu'on s'attache à ces joueurs de *Dota 2*, et par extension au jeu. C'est qu'ils vont loin, ces petits : chacun leader d'une équipe sélectionnée pour The International – le tournoi *Dota 2* de la Gamescom 2011 doté d'un grand prix d'un million de dollars –, Dendi, Fear et Hyhy veulent avant tout gagner. Gagner pour exister, gagner pour justifier leur activité auprès des parents, gagner pour prouver leur valeur et retrouver l'amour. En face, les autres équipes du tournoi sont à peine mentionnées, à l'exception de l'équipe chinoise Ehome, qui fait figure d'antagoniste. Représentée seulement par sa coach, qui masque à peine sa condescendance derrière des compliments bien tournés, Ehome est montrée tout du long comme une terrifiante machine de guerre bien huilée... que battent néanmoins tant Hyhy que Dendi, qui remplissent leur quête initiatique au passage. Ne vous y trompez pas : *Free to Play* n'est pas un film sur *Dota 2* (le jeu est d'ailleurs à peine présent et jamais vraiment expliqué) ni sur l'esport ; c'est simplement une longue pub qui vous prend par les sentiments. Dix jours après la sortie du film, Valve a annoncé l'édition 2014 de son tournoi The International : cette fois, le grand prix sera de 1,4 million de dollars.

Netsabes

# Il va (peut-être) y avoir du sport

Argent, sponsors, compétitions, commentateurs, retransmissions mondiales, merchandising, amateurs qui rêvent de vivre de leur passion ou, au moins, s'amuse à copier les codes des milieux pro... Si l'esport n'est pas encore une discipline olympique, il commence tout de même à ressembler furieusement au sport traditionnel. Quand on voit le chemin parcouru en une quinzaine d'années, on peut se poser la question : le jeu vidéo va-t-il, au cours des prochaines décennies, devenir un loisir de masse, diffusé à grande échelle et regardé par un large public ?



**S**tarCraft 2 a créé un précédent historique : pour la première fois, un jeu est plus regardé que joué. Aujourd'hui, plus grand monde ne traîne sur les serveurs de Blizzard à part quelques hardcore gamers. Le jeu aurait dû devenir un produit de niche destiné à quelques obsédés de la compétition. Pourtant, les matchs diffusés sur Twitch et YouTube continuent de réunir des centaines de milliers de passionnés. Toutes sortes de commentateurs, des ex-joueurs livrant une analyse technique aux comiques cherchant avant tout à offrir du show aux spectateurs, tentent de se faire une place et de gratter quelques recettes publicitaires. Bien sûr, pour peu qu'on n'aime ni StarCraft ni le jeu compétitif en général, on se dit que cet engouement a quelque chose de ridicule. Jusqu'au moment où l'on décide, par curiosité, de regarder quelques parties. Et là, comme disent les journalistes sportifs de M6, c'est le drame : non seulement regarder une partie de StarCraft n'est pas ennuyeux, mais c'est même passionnant.

**Les zergs vus du ciel.** Pomf et Thud, eux-mêmes commentateurs professionnels, se sont demandé pourquoi certains jeux étaient si agréables à regarder. Pour eux la réponse est claire : "C'est comme au poker" – le spectateur prend plaisir à voir jouer des spécialistes de haut niveau et, surtout, prend plaisir à se voir les voir jouer. Je m'explique. Dans un STR, les joueurs (c'est d'ailleurs un élément de gameplay important) jouent en aveugle. Chacun doit deviner la stratégie que l'autre va employer, tenter de l'espionner, penser avec un coup d'avance.

Le spectateur, lui, a une vue d'ensemble de la situation, place ô combien privilégiée qui lui permet de se sentir supérieur aux pauvres gusses en train de s'affronter. Ils sont peut-être bien meilleurs joueurs mais tombent dans des panneaux que lui, spectateur lambda, a vus venir de loin. Un peu comme, lors des tournois de poker donc, où le spectateur qui connaît la main de tous les joueurs est capable de juger en toute connaissance de cause du bluff et de l'audace des participants – lesquels, à côté de lui, paraissent bien nazes. Mais avoir une vue d'ensemble du match permet aussi d'observer les actions, l'évolution de la partie, les techniques des différents joueurs. Et cela aussi bien dans un STR que dans n'importe

**Le spectateur prend plaisir à voir jouer des spécialistes de haut niveau et, surtout, à se voir les voir jouer**

quel autre jeu, comme un FPS réseau dont le mode spectateur est une condition *sine qua non* pour qu'un jeu ait une chance de devenir un esport. Car un jeu ne devient pas compétitif par hasard.

**Fabriquer toi-même ton esport.** Les éditeurs l'ont bien compris et, conscients des enjeux financiers naissants, sont de plus en plus nombreux à vouloir créer des jeux adaptés à l'esport. Certains, comme Riot Games, ont eu l'intelligence (ou le machiavélisme) de limiter l'usage du

mode spectateur, qui n'est pas disponible en dehors des compétitions organisées par Riot Games en partenariat avec Twitch. Très malin, puisqu'ils contrôlent de fait toute retransmission esportive de leur jeu et empêchent la diffusion de tournois "tierce partie". D'autres, comme Wargaming, financent et organisent leurs propres événements et compétitions, durant lesquels ils promeuvent leur jeu à grand renfort de chiffres en carton ("nous avons 80 millions de membres !", alors que tout le monde sait que ce qui compte, ce sont les utilisateurs actifs) destinés à se faire mousser





mais, surtout, à valoriser les "champions" qui serviront ensuite d'outils promotionnels : être les trois meilleurs joueurs parmi 80 millions, excusez-nous, ce n'est pas rien. Mais si les éditeurs peuvent, grâce à ce genre d'astuces, contrôler plus ou moins le destin de leur jeu une fois qu'il a été choisi par la communauté, il reste très difficile de créer un esport. "Personne ne sait vraiment ce qui fait le succès d'un esport et les éditeurs encore moins que les autres", confie Pomf et Thud. À chaque fois qu'un éditeur a cherché à créer un jeu pensé pour l'esport, soit il a fait un four complet (*ShootMania*), soit le titre est resté un produit de niche qui n'intéresse que les passionnés (*Quake Live*). Les grands succès, dont la durée de vie se compte en années, ont toujours été des accidents. Ni Gooseman (créateur de *Counter-Strike*) ni Blizzard à l'époque du premier *StarCraft* ne s'attendaient au succès planétaire de leur jeu. D'autant que même chez les titres ayant déjà acquis leurs lettres de noblesse dans les compétitions esportives, la fragmentation du public est considérable : *World of Tanks* est apprécié par des joueurs âgés, *Counter-Strike* est l'obsession esportive de l'Europe de l'Est, *League of Legends* à un public très jeune... Et c'est bien là le problème.

### La glorieuse incertitude de l'esport.

Pour qu'un sport bénéficie d'une reconnaissance suffisante, qu'il devienne une institution suivie par de nombreuses personnes, il doit passer par un long processus d'adoption durant lequel ses règles

seront peu à peu comprises et adoptées par le public. Les règles du football, du poker, des échecs même, sont toujours les mêmes malgré quelques variations locales ou temporaires – les sports et les jeux de cartes, d'ailleurs, ne sont pas si nombreux. Les jeux vidéo, eux, sortent par paquets de cent, les titres vieux d'un mois sont chassés par l'actualité, les gameplays en évolution permanente : les joueurs veulent toujours de la nouveauté, même si elle doit se limiter à quelques gimmicks sans grand intérêt. Pas facile dans ces conditions pour un éditeur de pousser un jeu, d'allouer un budget, de lui donner une assise suffisante pour qu'il puisse un jour attirer assez de monde pour intéresser les médias généralistes. Condamnés à s'adapter aux choix toujours imprévisibles des communautés, les éditeurs et ligues esportives ont du mal à pousser les titres qu'ils jugent intéressants. "Aujourd'hui une boîte comme Blizzard s'en tire bien et arrive à créer des jeux efficaces en esport, sans doute parce qu'elle procède par itération à partir des retours de la communauté, nous dit Thud, avant d'ajouter : maintenant, est-ce que HearthStone deviendra un esport ? On ne le saura que dans deux ou trois ans." L'esport reste trop fragile, trop instable, pour qu'on sache s'il peut avoir un avenir. Pomf, lui, ne dit rien. Il nous regarde dans le blanc des yeux et, finalement, d'une voix grave, nous livre une des maximes expérimentales dont il a le secret : "Si le jeu vidéo est une pierre, l'esport est la mousse." Et pierre qui roule, comme chacun sait... ■



### Entrez dans la carrière tant que vos aînés y sont encore

Vous voulez devenir joueur pro ? Un conseil : ne traînez pas. Une vaste étude menée auprès de 3 000 joueurs de *Starcraft 2* a montré que leurs compétences, en particulier leur vitesse de réaction, commencent à décliner dès l'âge de 24 ans. À 39 ans, il vous faudra 150 millisecondes de plus par action qu'à 24, de quoi vous condamner aux tréfonds de la ligue de bronze pour le restant de vos jours. Sachez cependant que les joueurs plus âgés ont tendance à compenser leur perte de vitesse par une plus grande "sagesse" (*sic*), ladite sagesse consistant ici à inventer des moyens plus efficaces d'utiliser les raccourcis clavier. Voilà qui confirme ce dont on se doutait déjà : comme les athlètes traditionnels et les actrices porno, les esportifs n'ont le choix, passée la trentaine, qu'entre le chômage et une reconversion dans le coaching.

# Marvel Heroes

## DE L'OMBRE À LA LUMIÈRE

*Un jour, un grand singe m'a dit : "Chaque seconde qui passe est une occasion de changer ta vie. Et sinon, t'as pensé aux bananes ?" Eh oui, il faut savoir reconnaître qu'un studio peut remonter la pente comme un cycliste sous EPO. Tel Age of Conan et Final Fantasy XIV avant lui, c'est aujourd'hui au tour de Marvel Heroes de jouer les Jim Braddock de service.*



À l'origine, *Marvel Heroes* partait plutôt bien avec à sa tête, un certain David Brevik qui a fait ses armes sur *Diablo*. Un véritable atout, quand on a pour ambition de créer un MMO Hack & Slash dans l'univers des super-héros. Puis le jeu est sorti et se comportait comme un MMO, avec ses zones publiques où l'on cassait du méchant et ses zones instanciées... où l'on cassait aussi du méchant, mais en privé.

### Magnéto, Serge !

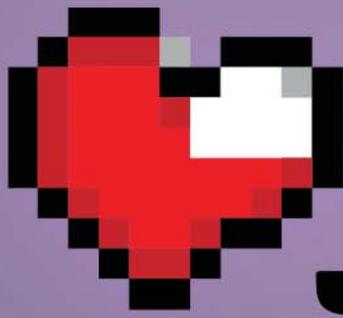
En février dernier, les développeurs se sont soumis au jeu des questions/réponses sur Reddit et ont révélé leurs plans pour *Marvel Heroes*. Ainsi, chaque année, au moins un nouveau chapitre devrait être ajouté, tout comme un nouveau challenge et, plus intéressant, une mission de raid à l'image de ce qui se fait dans certains MMO. Du côté PvP, Gazillion affirme également sa volonté de fournir plus de modes de jeu, mais on imagine qu'il faudra attendre la fin des grands travaux sur le sujet, les affrontements entre joueurs étant encore bien boudés.

Pourquoi pas, mais les nombreux personnages jouables n'étaient clairement pas équilibrés, tandis que le loot, non content de ne pas apparaître sur les personnages, était triste à pleurer. Et pire que tout, monter un héros au niveau maximum était sans intérêt, puisque le contenu de "fin" ne permettait pas de jouer dans de bonnes conditions. Alors on s'est bien payé la tronche des développeurs et nous avons recommandé le titre aux fans de Marvel qui cherchaient un passe-temps, sans imaginer que Gazillion allait écouter soigneusement les retours pour corriger le tir.

**Cape ou pas cape ?** Après presque un an de galères, *Marvel Heroes* offre un tout nouveau visage. Le plus marquant est à n'en pas douter le rééquilibrage des mobs de base qui ne mettent plus des plombs à mourir sous nos super coups. Ce n'est d'ailleurs pas le seul équilibrage puisque les 32 héros passent actuellement à la moulinette d'un redéveloppement qui doit aussi les rendre plus uniques à jouer. Bref, la plupart des anciens défauts ont été gommés : le framerate est désormais plus stable dans les grosses bastons,

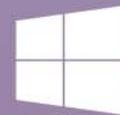
l'inventaire s'encombre moins rapidement et le loot, même en restant invisible, est devenu beaucoup plus amusant grâce à de nouveaux seuils de rareté comme le Cosmique et l'Unique. Qui plus est, les nouveautés sont nombreuses et monter des personnages devient une fin en soi, tout d'abord grâce aux synergies qui, à la manière des niveaux de paragon, offrent un bonus passif à tous vos personnages dès qu'un héros passe un cap de 25 niveaux. Et pour en arriver là, rien de tel que les quêtes légendaires qui viennent d'être mises en place pour vider du "donjon", ou encore les challenges qui s'apparentent aux coffres maudits de *Diablo III* en offrant des défis pour des groupes plus ou moins larges. Enfin, le côté Free-to-Play du jeu a subi un adoucissement grâce à de nouvelles monnaies à looter et qui permettent de récupérer pratiquement tout ce qui se vend en boutique à un rythme raisonnable. Qu'on se le dise, *Marvel Heroes* n'est plus un petit plaisir honteux réservé aux fans de la licence et il est désormais acceptable de démonter Fatalis et Venom, entre deux failles des Néphaléms.

Kahn Lusth



# 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



# Les dating sims

PAR LOUIS-FERDINAND ÇABOUME & JENNIFER-LOÛ KALASH



## L'amour sans (jamais) sortir de chez vous

Depuis le temps qu'on nous l'annonçait, ça a fini par arriver. La pratique du jeu vidéo est entrée dans les mœurs. Plus personne n'a honte, aujourd'hui, de parler avec ses amis au restaurant de sa dernière partie de *DayZ* ou de *Starcraft*. Avouer qu'on passe ses soirées à massacrer des zombies par paquets de cent devant sa console ou son PC ne fait plus de vous un pestiféré. Les actes virtuels les plus illégaux, les plus violents, ne font plus moufter personne à part deux-trois ligues de vertu. Mais il reste encore un grand tabou : l'amour.

**A**ttention, on ne parle pas ici des jeux pornographiques comme *3D Sex Villa* (si le sujet vous intéresse, bande de petits cochons, il a été longuement abordé dans *Canard PC* n° 225) qui, comme les films X, sont distribués par des réseaux parallèles et spécialisés. Non non, on parle d'innocents jeux de drague, de séduction, plus connus sous le nom de "dating sims". Incroyablement populaires au Japon, où ils existent même sur les consoles du très politiquement correct Nintendo, ils sont quasiment introuvables en Occident, souffrant encore d'une sale image de défouloirs pour frustrés socialement ineptes. Et pourtant, s'il est possible de simuler n'importe quoi dans un jeu vidéo, du pilotage d'un F-16 aux négociations politiques entre nations, pourquoi pas les relations sentimentales ?

### Plongée en eau de rose profonde.

Le genre de la dating sim est au moins aussi codifié que celui du FPS ou du STR. Né au Japon dans les années 80 avec des titres comme *Tenshitachi no Gogo*, il repose toujours plus ou moins sur les mêmes principes. Le jeu se

*Louis-Ferdinand Çaboume est coach en séduction.*

*Il enseigne la psychologie du bro à l'université Steevy Boulay et est l'auteur de "Séduire par l'intelligence en se musclant avec des dictionnaires".*



déroule souvent dans un lycée ou une université où le protagoniste doit tenter, à coups d'activités bien choisies et de dialogues finement menés, de séduire la(les) fille(s) qui lui plaisent parmi toutes celles qu'il croise au cours de l'année. L'année, oui, car la plupart des dating sims se déroulent en temps limité, quelques mois en général, histoire de mettre un peu la pression sur le joueur. Les dating sims, en effet, sont avant tout des simulateurs d'emploi du temps. Le joueur dispose d'une fiche de personnage regroupant diverses caractéristiques jugées désirables par telle ou telle catégorie de la gent féminine (humour, charme, décontraction, physique...) et devra, par diverses activités, faire progresser les plus susceptibles de plaire à l'élue de son cœur. Comme, en plus, le personnage devra trouver le temps de gagner de l'argent (pour offrir des cadeaux à sa dulcinée ou se payer la salle de muscu' nécessaire à l'augmentation de son score "aspect physique") et, quand même, d'aller un minimum en cours, le joueur est contraint à des compromis permanents et à un minimum de réflexion à long terme. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, les dating sims ont, tenez-vous bien, un gameplay.

**Sois belle et tais-toi.** Bon, bien sûr, une fois qu'on arrête de regarder les tableaux de score pour s'intéresser à l'univers, la pauvreté de l'ensemble saute aux yeux. Le genre est saturé de clichés et, d'un jeu à l'autre, on



retrouve toujours les mêmes personnages : la jeune fille timide qui rêve du grand amour, la sportive un peu rebelle, l'intello à lunettes coquine mais qui le cache, la pouffiasse qui veut juste être couverte de cadeaux et faire du shopping toute la journée... Plaire à chacun de ces archétypes se révèle assez facile une fois qu'on a identifié ses critères de choix. N'allez pas croire pour autant que le dating sims est misogyne. Les hommes y sont aussi caricaturaux et, à quelques rares exceptions près, on se croirait devant la vision de l'amour qu'aurait un supercalculateur du CNRS : "À 60 en charme tu peux me rouler une pelle, à 80 en décontraction tu me mets la main dans la culotte et à 100 en physique on passe en PEGI 18." Les différentes catégories de jeu, qui segmentent le marché en fonction du public visé, l'ont encore plus sclérosé : *bishōjo* où l'on drague de jolies nippones, *otomes* destinés au public féminin, *yaoi* avec des relations entre hommes efféminés (et plutôt joués par des filles) et *bara* avec des hommes musclés et poilus (destinés aux joueurs gays), ça va loin. Quant aux "visual novels" de drague, fausses dating sims dépourvues de scores de caractéristiques et plus proches du jeu d'aventure, ils accumulent autant de clichés que leurs grands frères. Sans doute certaines relations humaines sont-elles trop subtiles pour être simulées par ordinateur, ou peut-être le pays d'origine de la dating sim, ce Japon où les relations hommes/femmes sont coincées entre tradition écrasante et modernité autisto-technologique (si vous avez le cœur bien accroché, regardez l'excellent reportage du site Vice intitulé "The Japanese love industry"), n'était-il pas le plus compétent pour initier le genre. Toujours est-il qu'à côté des traditionnelles



Jennifer-Lou Kalash est blogueuse mode, spécialiste du couple et psychanalyste (école C.G. Young & Beautiful).

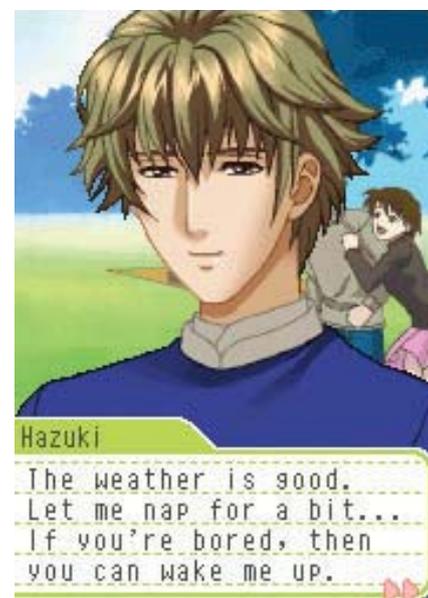
### C'est un beau e-book, c'est une belle histoire...

En 2009, le dénommé SAL9000, un jeune Japonais pourtant loin d'être vilain, a vu son union à Nene Anegasaki, héroïne du dating sim *LovePlus*, célébrée à l'Institut de Technologie de Tokyo. Bien sûr, la cérémonie n'avait aucune valeur légale, ce qui n'a pas empêché des milliers de curieux de la suivre en direct sur Internet. Les amoureux sont ensuite partis en voyage de noces sur l'île de Guam.



dating sims à base d'écolières et d'esthétique manga, d'autres jeux ont peu à peu fait leur apparition.

**Tous les dégoûts sont dans la nature.** Jeux mobiles bien sûr, comme le très kitsch *Mingling at the Gallery* – vendu 2 euros sur l'AppStore et entièrement joué par de vrais acteurs humains, il vous permet de draguer des femmes qui, pour une fois, ont des yeux de taille normale, mais qui en contrepartie vous enverront paître si vous refusez de boire un verre – ou bien *Boyfriend Maker*. Derrière ce titre flippant se cache un simulateur de petit copain resté longtemps numéro 1 des téléchargements mobiles au Japon mais qui a fini par être retiré : doté d'un système d'apprentissage décentralisé, le petit ami idéal a subi l'influence néfaste des utilisateurs de l'app et s'est mis à parler de cul et de pédophilie à tout bout de champ. Jeux vraiment écrits aussi, comme les romans d'amour interactifs de Christine Love ou *Coming Out On Top*, l'histoire d'un jeune gay qui vient de faire son coming out et tente ses premières expériences homosexuelles. Parodies bien sûr : facile à programmer (images fixes et gameplay très mécanique) et à écrire (le pitch de base est déjà fourni et déclinable à l'envi), la dating sim est devenu l'un des genres de prédilection des programmeurs amateurs cherchant à raconter des histoires à la con où l'on drague des dinosaures, des objets ou des pigeons. Mais le monde de la dating sim est aussi un repaire où prolifèrent les perversions les plus inavouables issues des communautés de fans : *Dark Skyes*, le projet de dating sim avec des Petits Poneys, a par exemple réuni plus d'une centaine de backers sur Kickstarter, malgré la réputation sulfureuse de son initiateur. C'est ce petit univers aussi varié que bordélique que nous vous invitons à découvrir pages suivantes.



## Nos meilleurs plans drague 2.0

### TEST : Quelles dating sims sont faites pour vous ?

#### 1. Votre homme/femme idéal(e) ?

♥ Il/elle a un beau sourire qui me fait craquer.  
 Ω Il/elle n'est pas comme les autres.  
 ∞ Les médecins disent qu'il/elle n'aurait pas dû survivre à la naissance.

#### 2. Votre rencart idéal ?

♥ Un film d'amour et un dîner aux chandelles.  
 Ω N'importe où mais dans notre petit monde à nous, loin de la grisaille.  
 ∞ Être poursuivis par une foule armée de fourches qui crie "à mort le monstre !"

#### 3. Ce qui vous plaît chez lui/elle ?

♥ Ses baisers.  
 Ω Son rire.  
 ∞ L'odeur de son sang.



### Vous avez une majorité de ♥ : vous êtes plutôt un(e) romantique.

#### Tokimeki Memorial

Sorti en 1994 sur PC Engine, c'est l'ancêtre de toutes les dating sims modernes dont il a établi les codes. Dans un lycée japonais, vous devez draguer les membres du sexe opposé et, surtout, organiser votre emploi du temps. Améliorer vos compétences scolaires et sportives (pour devenir plus séduisant) ou tchatcher la gueuse (pour mettre vos nouvelles compétences en pratique). Le jeu a tellement bien marché qu'il a engendré, en plus de ses six épisodes et innombrables spin-off, une série animée diffusée au Japon depuis 2006. Dans le même genre, vous aimerez sans doute *Love Plus*, sorti sur 3DS en 2009. Malheureusement, ni *Love Plus* ni les *Tokimeki Memorial* n'ont jamais été localisés ou vendus hors du Japon.



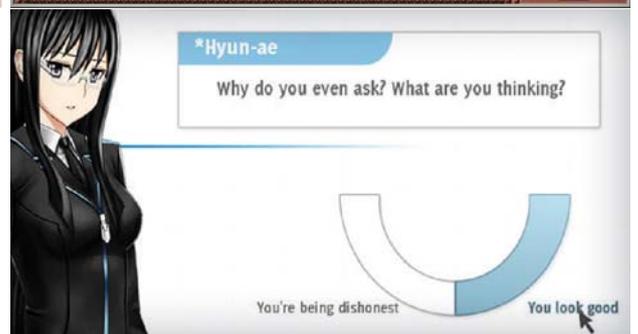
#### True Love

Attention, c'est du sérieux. Dans *True Love*, comme son nom l'indique, il faut trouver le grand amour. Encore dans un lycée japonais, certes, mais tout de même. En pratique, on drague (et plus si affinités : contrairement à *Tokimeki Memorial*, *True Love* comporte des scènes de sexe) élèves et profs. À la fin de l'année, on doit choisir parmi ses conquêtes, celle avec laquelle on souhaite voler en justes noces. Là, deux solutions : soit elle accepte et tout est bien qui finit bien, soit elle refuse parce que "non je t'aime bien mais quand même pas à ce point" et on se retrouve tout seul. Cela dit, si vous en êtes réduit à draguer virtuellement devant un écran, vous devez déjà avoir l'habitude de vous faire chier le samedi soir.



#### Analogue : A Hate Story

Christine Love, quand elle n'est pas occupée à travailler sa coupe de cheveux improbable, crée des dating sims assez bien fichues et plus sérieuses que la plupart des autres produits commerciaux. Ce sont même des "aventures textuelles" où les histoires d'amour occupent certes une place importante mais dont les scénarios ont le mérite de ne pas tenir sur un timbre-poste. Ses jeux les plus connus sont *Analogue : A Hate Story* ([cpc.cx/9tq](http://cpc.cx/9tq)) et *Don't take it personally, babe, it just ain't your story* ([cpc.cx/9tr](http://cpc.cx/9tr)).



## Vous avez une majorité de Ω : vous êtes plutôt un(e) original(e).

### Jurassic Heart

Dans *Jurassic Heart* ([cpc.cx/9ts](http://cpc.cx/9ts)), chose rare, on incarne une jeune fille. Pour ne rien arranger, elle est amoureuse de Taira-kun, un jeune tyrannosaure passionné de ukulélé. C'est fini en un quart d'heure mais c'est gratuit alors pourquoi se priver ? Si vous préférez les intellos aux musiciens, vous voudrez sans doute essayer aussi *Virtual Julien* ([cpc.cx/9tt](http://cpc.cx/9tt)), un simulateur de drague de Julien Lepers développé par Mephisto, fidèle lecteur de *Canard PC*, ce qui ne gâche rien.

### The Bacon Lettuce Biographies Ω Ω Ω Ω

Retour dans les lycées nippons avec *The Bacon Lettuce Biographies*, dans lequel on drague des morceaux de viande. Littéralement. De gros morceaux de barbaque qui parlent. On ne sait jamais trop si le protagoniste est fou ou pas (même si le scénario le sous-entend) mais tous les garçons de son école ressemblent pour lui à des pièces de boucherie aux noms évocateurs ("boeuf", "thon"...). Certains ont émis l'hypothèse qu'il pourrait s'agir d'une puissante métaphore de la vie des jeunes homosexuels au Japon mais, dans le doute, on préfère imaginer que l'auteur a voulu tenter le réalisme magique – ou les drogues dures.

### Hatoful Boyfriend

Si vous préférez les animaux entiers, *Hatoful Boyfriend* est le jeu qu'il vous faut. Ici, la viande est vivante et entourée de plumes. Dans *Hatoful Boyfriend*, on drague des pigeons géants qui – parce qu'après tout on n'est plus à ça près – mènent une scolarité tranquille dans, vous l'aurez deviné, un lycée japonais, ces lieux où les règles du cosmos et de la raison cessent apparemment d'avoir cours. S'il vous reste quelques points de santé mentale à sacrifier, la démo et le jeu (avec traduction anglaise) sont disponibles ici : [cpc.cx/9tw](http://cpc.cx/9tw)



## Vous avez une majorité de ∞ : vous êtes plutôt un(e) paraphile.

### Gakuen Handsome

L'auteur de *Gakuen Handsome* est observateur. Il a remarqué que dans les mangas, les personnages masculins les plus séduisants avaient toujours un menton très pointu et proéminent. Comme en plus il est sévèrement dérangé, il a décidé de créer ce jeu dans lequel le Lycée Japonais™ est peuplé de beaux gosses aux mentons disproportionnés, sortes de "coneheads" mais dans l'autre sens. On peut les draguer, oui, mais il faut être prudent, on a vite fait d'être poignardé par une fossette un peu trop aiguisée.

### Katawa Shoujo

Vous ne parlez pas japonais ? Tant mieux pour vous. *Katawa Shoujo* signifie "fille estropiée", ce qui a au moins le mérite d'être franc. Créé par des gens de 4chan, *Katawa Shoujo* (disponible ici : [cpc.cx/9tx](http://cpc.cx/9tx)) permet au joueur de draguer l'une des cinq créatures charmantes et mutilées qu'il croise au long du jeu : une fille dont le visage est brûlé, une autre sans jambes, une troisième sans bras, une aveugle et une sourde-muette. Là, normalement, pour peu que vous soyez doté d'un cœur, vous devez être terrifié : 4chan, des handicapés, tous les ingrédients sont réunis pour déboucher sur la pire infamie depuis Pearl Harbor. Eh bien, non : *Katawa Shoujo* est délicat, bien écrit, touchant, n'a rien de "l'amputee-porn" (les difformités sont là mais jamais mises en avant). Ce qui prouve bien que sur 4chan, comme en amour, rien n'est jamais certain.





## DANS LES SECRETS DE STEAM

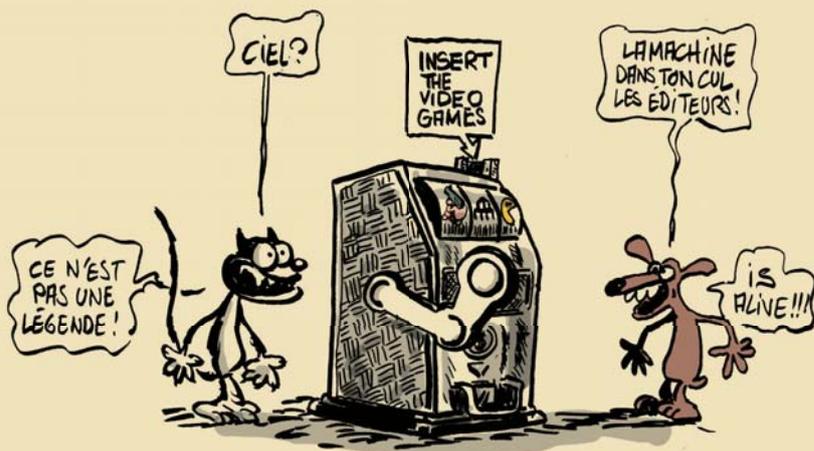
Vous pouvez savoir facilement le nombre d'entrées d'un film, le nombre de ventes d'un livre ou d'un morceau de musique, mais pas celui d'un jeu. Dans le jeu vidéo, les chiffres sont tabous. J'ai déjà eu l'occasion à plusieurs reprises depuis trois ans d'écrire ici à quel point cette réticence était préjudiciable pour l'industrie dans son ensemble. Mais les (gros) acteurs traditionnels ne l'ont toujours pas compris. Heureusement, chaque année, le mur de cachotteries se lézarde un peu plus.

Aujourd'hui, Steam domine le jeu sur PC. Impossible de connaître exactement sa part de marché, mais entre les déclarations des uns et les estimations des autres, il est généralement estimé que les ventes sur Steam représentent 70-75 % du marché du jeu PC aux États-Unis. Autant dire qu'avec l'effondrement des revendeurs physiques, on peut tabler sur au moins 80 % en Europe Occidentale. Steam ne communique pas sur les chiffres de ventes, arguant (non sans raison) que ces informations appartiennent aux éditeurs des jeux concernés.

Cette situation vient d'être sérieusement remise en cause par le travail méthodique et inspiré d'un journaliste du site Ars Technica. Avec un peu de programmation PHP/MySQL et l'utilisation d'un serveur Amazon EC2 pour faire les requêtes et les calculs, le journaliste Kyle Orland a moissonné des dizaines de milliers de pages publiques de clients sur *Steamcommunity.com* pour en extraire les infos concernant les jeux possédés et les heures passées dessus. L'échantillonnage étant réalisé de façon astucieuse, Kyle Orland est donc en mesure d'extrapoler ses résultats (avec une marge d'erreur inférieure à 10 %, a-t-il vérifié auprès de sources directes) sur l'ensemble des comptes Steam (plus de 170 millions, dont 75 millions considérés par Valve comme "actifs").

Les résultats et enseignements qu'il en tire sont publiés sur *arstechnica.com* dans un rapport intitulé "Steam Gauge" ([cpc.cx/9zl](http://cpc.cx/9zl)) : parfois amusants ou surprenants, ils sont de toute façon extrêmement intéressants et les enseignements sont multiples.

Les statistiques sur le nombre d'heures jouées permettent de visualiser pour la première fois les profondes différences entre les types de jeux. On apprend ainsi que la part de ceux achetés depuis 2009 et qui n'ont jamais été lancés par leur possesseur est de 26 % (le chiffre initial de 37 % repris un peu



partout, sans doute parce que présent dans la première phrase d'un rapport un peu long à lire, n'est pas très fiable). C'est le probable effet des soldes et des bundles. À l'inverse, des titres comme *Football Manager*, *Europa Universalis* ou *Mount & Blade Warband* se placent dans le top 10 des heures consacrées par acheteur (*Football Manager* étant même premier, devant *Modern Warfare II Multi*, *Dota 2* ou *Skyrim*), alors qu'ils n'apparaissent pas dans le Top100 des jeux populaires sur Steam. C'est dire s'il existe dans le marché PC une place pour ceux qui s'adressent à un public certes plus limité, mais extraordinairement plus fidèle.

Autre enseignement, prévisible mais désormais chiffré : dans les best-sellers Steam, Valve se taille la part du lion. Ses titres *Dota 2*, *Team Fortress 2*, *Counter-Strike : Source* et *Counter-Strike* tout court trident les quatre premières places pour le nombre total d'heures cumulées sur Steam (le 5<sup>e</sup> est *Civilization V*, et *Skyrim* ne se place que 6<sup>e</sup>). Ce n'est pas qu'une question d'ancienneté : à lui seul, *Dota 2* représente 20,7 % de l'ensemble des heures de jeu sur Steam depuis

2009 ! C'est un succès spectaculaire pour un jeu qui est aussi en tête pour le nombre de joueurs sur Steam (presque 26 millions...). Pour finir, on trouve çà et là quelques infos croustillantes. Par exemple la confirmation chiffrée, malgré la communication d'Activision-Blizzard, que la franchise *Call of Duty* est en chute libre. Depuis *Modern Warfare 2* (2009) et ses 4,2 millions de ventes Steam, les successeurs n'ont fait que décliner : *COD Black Ops* (2010) n'enregistre que 3 millions de ventes, *COD Modern Warfare 3* (2011) passe à 2,7 millions, et *Black Ops II* (2012) a chuté à 1,8 million. Quant à *COD Ghosts*, il n'apparaît même pas dans le top 100 des jeux populaires, qui commence à 1 million de joueurs. Signe que *Call of Duty* a abandonné les joueurs PC, oui, mais pas seulement.

Les éditeurs détestant voir leurs petits secrets de ventes sur la place publique, on attend impatiemment la réaction qui viendra de Valve à la publication indiscreète de ces chiffres.

Ivan Le Fou

Pour 1 an d'abonnement

# ÉCONOMISEZ 20%

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



L'actualité fraîche du PC et des consoles, en kiosque tous les 15 jours.  
Abonnez-vous en ligne sur [www.canardpc.com](http://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](http://canardpc.com/boutique.html)

Paiement par chèque, Carte bancaire ou Paypal  
Pour tous renseignements ou problème : [abonnement@canardpc.com](mailto:abonnement@canardpc.com).

# Arma 3

## avec la communauté Canard PC

### Grandeur et décadence d'une armée en réseau

Vous savez ce que vaut *Arma 3* en solo : pas grand-chose, même si des efforts notables ont été accomplis sur la campagne depuis l'épisode précédent. Vous savez aussi ce qu'il vaut en réseau : un régal si l'on joue sur des serveurs PvP bien gérés ou que l'on s'organise une petite mission sur le pouce avec 4 ou 5 collègues. Mais il existe une troisième façon de jouer à *Arma 3*, celle des purs, des durs : des missions dynamiques jouées en coopération avec plus 50 ou 60 participants et toute une organisation militaire réaliste. La guerre comme en vrai. Ou presque.



**V**oilà maintenant plus d'un an que la communauté *Arma 3* de *Canard PC* prospère et remplit quotidiennement son serveur "Conflit de Canard". Il ne faut pas croire que cela se fait sans effort, c'est carrément devenu une vraie petite structure très bien gérée. Les uns font des vidéos de promotion qui rameutent via YouTube de nouveaux arrivants, les autres gèrent un énorme Google Doc regroupant les disponibilités des joueurs, il y a des responsables de l'administration du serveur, des planificateurs de missions et même des formateurs pour les débutants. La cerise sur le gâteau, c'est le CPC Launcher, un petit utilitaire absolument génial. En un clic de souris, il greffe à *Arma 3* des gigaoctets de choses indispensables :

- Une tonne d'équipement militaire. Vous voulez une M4 ? 34 variantes sont disponibles. Un sac à dos camouflage ? Choisissez parmi 100 modèles. Le CPC Launcher installe une compilation démente de modèles d'armes et d'équipement récupérés un peu partout sur le Net.

- Des pelletées de mods salutaires. Ils permettent par exemple de changer d'arme ou de sauter en se déplaçant, de déployer un trépied, de mettre un sac à dos en position ventrale, de faire des gestes à ses coéquipiers, de régler la distance de vue à la volée... Cette petite compilation rend simplement *Arma 3* plus pratique et cohérent.

- La Task Force Radio. Il s'agit d'un plug-in qui relie *Arma 3* à TeamSpeak et permet de bénéficier de communications ultra-réalistes en jeu. En vocal, vous n'entendez que les joueurs qui se trouvent à portée de voix autour de vous – il est même possible de choisir entre chuchoter, parler normalement ou crier. Pour la radio, vous devez configurer des canaux à la main afin de maintenir des communications inter ou intra-escouade. Incroyablement immersif en mission.

- VTS. Le Virtual Training Space permet de créer et de modifier des missions à la volée sur *Arma 3*, un peu comme dans *Donjons & Dragons*. Le GameMaster dispose d'une interface spéciale pour créer et diriger des soldats I.A. (qui joueront le rôle des ennemis), décrire le scénario de la mission, changer la météo, ressusciter ce joueur idiot qui est tombé d'un hélico, fixer des objectifs dynamiques... Gérer une bataille mêlant 50 joueurs humains et 50 soldats I.A. sans cet outil très puissant serait un cauchemar.

- Le XMedSys. Un gros mod médical qui modélise les blessures de manière plus réaliste que le jeu original. Il permet d'ausculter un coéquipier et de lui administrer, selon ses bobos, plusieurs types de soin (bandage, morphine, tourniquet, épinéphrine, défibrillateur...). Jamais les hémorragies internes n'ont été aussi fun dans un jeu vidéo.

### Connexion à 21 h. Premiers tirs à 22 h 47.

J'étais donc tout excité à l'idée de passer des soirées en immersion sur un *Arma 3* turbo-boosté pour du multijoueur à grande échelle. Dès janvier, j'ai commencé à m'astreindre à un rythme de 3 ou 4 soirées hebdomadaires, passant la tranche horaire 21h-minuit en compagnie du régiment des lecteurs-légionnaires de *Canard PC*. Et l'expérience a été... comment dire... multiforme. Parfois gratifiante, parfois terriblement ennuyeuse. Enthousiasmante et frustrante. Une montagne russe émotionnelle où le rire s'est mêlé au ragequit. Parce que le multijoueur militaro-réaliste, c'est du boulot, de la patience et parfois, quand les planètes sont alignées, de grands moments de guerre en réseau. Voici le déroulement d'une soirée type :

20 h 55 : Je rejoins le serveur Teamspeak, plusieurs dizaines de joueurs sont déjà en train de parler, le game master prépare sa mission.

21 h 02 : Je me connecte au serveur, débute alors la longue phase de préparation du "Loadout", c'est-à-dire l'inventaire avec lequel partir en mission. Après 25 minutes à naviguer dans une interface préhistorique listant 15 892 types de flingues, je finis par m'équiper correctement. Cela dit, un vétéran me gronde parce que "ça n'a aucun sens d'accrocher une lunette XTS-12 russe sur un M16 américain !!!".

21 h 48 : Après trois changements d'ordre et un crash de serveur, les 68 joueurs présents sont équipés et dispatchés correctement dans leurs escouades respectives. Le grand chef et les sous-chefs d'escouade reçoivent le briefing de mission du game master et discutent de leur stratégie pendant des plombs. Je fais un Alt-Tab et je lance un *Démineur* pour passer le temps.

22 h 12 : J'arrive enfin sur la zone avec mon escouade Alpha après une insertion en hélicoptère. La guerre peut commencer ! Que d'excitation !

22 h 47 : Une patrouille d'ennemi est repérée par l'escouade Bravo. L'I.A. a été réglée un peu sévèrement et réussit à shooter trois membres de Bravo à travers les buissons. Bazar et panique totale sur la radio.



22 h 51 : L'escouade Delta intervient en soutien mais tire par erreur sur les survivants de Bravo. À un kilomètre de là, l'escouade Charlie vient de se faire intégralement décimer par un véhicule blindé sorti d'une forêt.

23 h 28 : Avec un affichage à 12 images/seconde causé par une surcharge du serveur, je marche trois bornes pour rejoindre Delta et tenter, finalement, un assaut sur l'objectif avant que les gens ne se déconnectent pour aller pioncer.

23 h 29 : Un soldat I.A. que personne n'a vu arrose mon escouade. Tout mon groupe meurt en quatre secondes. Fin de la soirée.

Voilà, j'ai vécu une variante de ce scénario sur à peu près la moitié de mes soirées. Rapidement, je me suis rendu compte que mettre en branle tout un bataillon de joueurs virtuels prenait un temps fou. Que coordonner tout ce beau monde sur un jeu mal dégrossi auquel on a dû rajouter une couche de mods hétéroclites, devenait une épreuve pour les nerfs. *Arma 3* en massivement multijoueur est un monstre qui n'hésite pas à dévorer ses enfants, puis à recracher leurs os sous forme d'un plantage serveur ou de bugs de soldats I.A.

### Je ne sais même plus pourquoi j'y joue.

Pourtant, parfois, cela fonctionne. Il y a des moments de grâce, lorsqu'on se retrouve au milieu d'une escouade disciplinée, que la radio est utilisée à la perfection, que le game master réussit à modeler sa mission pour

*Une montagne russe émotionnelle où le rire se mêle au ragequit*

### Comment nous rejoindre ?

Pour vous joindre à la merveilleuse communauté Coop *Arma 3* Canard PC, ça se passe sur [cpc.cx/92a](http://cpc.cx/92a). Tutoriels, utilitaires, vidéos explicatives, tout y est clairement indiqué. Comptez plusieurs heures à laisser tourner le CPC Launcher qui téléchargera automatiquement les mods indispensables.

offrir ce juste équilibre entre réalisme et difficulté. Voir deux groupes de 25 joueurs courir à travers champ sous le claquement des balles, tandis qu'un hélico tourne au-dessus du champ de bataille pour signaler les mouvements de blindés ennemis sur la radio longue portée, est une expérience qui laisse un souvenir impérissable. Terminer une mission à 1 h du mat' après avoir crapahuté 4 heures dans la jungle, traîner des blessés et plastiquer des tours radio crée des amitiés durables. Alors, malgré d'immenses frustrations qui m'ont parfois envoyé au lit avec une humeur de chien, je continue quasiment quotidiennement à jouer à *Arma 3*. Ça ne sera jamais aussi fun et accessible qu'un *Team Fortress 2* ou *Counter-Strike*, mais il y a quelque chose d'unique dans ce jeu, surtout lorsqu'il est pratiqué avec une communauté de joueurs hardcore, enthousiastes et matures. Ce soir, à 21 h, je vais donc une fois de plus me connecter pour une escapade à 56 bonhommes sur une pauvre bourgade tenue par des talibans déchaînés. Je sais que je vais poireauter 1 heure 30 devant mon écran avant de commencer la mission. Choper des acouphènes à cause de la radio. Maudire les trois échelons de commandement au-dessus de moi quand ils donneront des ordres stupides. Et terminer la soirée à cause d'une I.A. cachée dans un bosquet qui m'allumera à l'AK-47 à 600 mètres. Bizarrement, j'en redemande.

ackboo

# Vice : Project Doom

## Le jeu vidéo sous speed

Vingt-et-une minutes et quarante-sept secondes. C'est une drôle d'unité de temps, la vingtaine de minutes. Capable de distordre le tissu de l'espace-temps, elle peut paraître terriblement courte ou, au contraire, sembler durer une éternité.



Une vingtaine de minutes, c'est bien assez pour accomplir de nombreuses tâches. Chez certains, c'est le temps nécessaire pour aller au boulot. Pour d'autres, c'est un bon bain brûlant aux huiles essentielles. Selon certaines études, c'est également la durée moyenne d'un rapport sexuel pour un Français. Pour moi, vingt-et-une minutes et quarante-sept secondes, c'est le temps nécessaire pour finir *Vice : Project Doom*, un jeu NES de 1991 jamais sorti en Europe.

**Jeu NES doré.** Développé par Aicom (un développeur n'ayant pas vraiment marqué le paysage vidéoludique mondial avant de mourir, à part peut-être avec *Viewpoint* sur Neo Geo), *Vice : Project Doom* est un jeu d'action très largement inspiré de la saga *Ninja Gaiden*. Rapide, difficile et impitoyable, il se démarque de son grand frère spirituel en proposant des séquences en voiture vues de dessus rappelant *Spy Hunter* ainsi que des phases de tir à la première personne. Mais le gros morceau de *Vice : Project Doom*, c'est l'action. Un "fouet laser" (oui, bon, c'est une épée), un flingue et des grenades, plus qu'il n'en faut pour venir à bout de cette terrible histoire de clones et de bioterroristes. On saute, on charcle et on enchaîne les boss, le tout dans une ambiance futuristo-apocalypto-scientifico-bébête. Mais en fait tout ça, on s'en fout un peu. *Vice : Project Doom* est un excellent jeu malheureusement méconnu et je vous conseille à tous de le tester à l'occasion, mais ce n'est pas le sujet. Si j'entretiens une relation particulière avec lui, si je le connais quasiment par cœur et que j'en parle avec des trémolos dans la voix, ce n'est pas parce que j'y ai joué tous les dimanches quand j'étais gosse. Ce n'est pas non plus parce que j'ai une quelconque attache émotionnelle envers lui. C'est tout simplement parce qu'il s'agit du premier jeu sur lequel j'essaie d'avoir un record du monde.

**Du run, du run.** Pour mieux comprendre, revenons quelques mois en arrière, pendant une semaine où j'ai fait l'impasse sur de nombreuses heures de sommeil pour veiller devant l'AGDQ, un marathon de speedruns

à but caritatif. Si l'événement est fantastique en soi, il a éveillé chez moi l'envie de faire pareil, trouver un jeu qui me plaît, l'étudier intensément, apprendre parcours et obstacles puis lui mettre sa mère et le terminer le plus vite possible pour pouvoir dire que oui, finalement maman, j'ai fait quelque chose de ma vie. Et préparer un speedrun, ça n'est pas une mince affaire. Avant tout, il faut jouer au jeu et le finir. Plusieurs fois. Beaucoup de fois. Un nombre incalculable de fois. Et après l'avoir plus ou moins compris, attrapé quelques réflexes et passé de trois heures à quarante minutes pour en voir le bout, on peut attaquer les choses sérieuses. On commence à travailler ce qu'on appelle la route, à savoir le chemin que l'on va prendre pour finir le jeu. Sur *Vice : Project Doom*, le "route planning" n'est pas très exigeant et à part "traverser le niveau par le bas pour éviter tel ennemi" ou "passer du sabre à la grenade à tel moment", le chemin se fait en ligne droite. En revanche, sur des RPG ou des jeux plus complexes, la route peut vite devenir un cauchemar. Récupérer des objets dans un ordre particulier, réussir à zapper des pans entiers du jeu pour aller plus vite, privilégier des zones plus difficiles mais plus courtes... il y a de quoi s'arracher les cheveux.

**28 ans, toujours maso.** Mais planifier sa route n'est que le début des hostilités ! Une fois qu'on a fini le jeu une bonne centaine de fois et qu'on le "connaît", on peut commencer à optimiser son run. Peut-être que je peux trouver un coin sûr pour tabasser tel ou tel boss sans me faire toucher, ou essayer d'abuser de mon invincibilité après avoir pris un coup pour traverser des zones entières beaucoup plus vite ! Mieux encore, je crois que je monte les échelles beaucoup plus rapidement si je garde saut appuyé pendant leur ascension ! Bon OK c'est un bug mais on n'est pas là pour jouer propre, on est là pour être le meilleur. Et une fois encore, il y a des jeux où l'optimisation est bien plus compliquée que cela avec des bugs extrêmement complexes à exécuter à la frame près, des allers-retours incessants dans les menus à faire le plus vite possible, de la manipulation des événements



aléatoires et j'en passe. Et une fois la route établie, ne vous en faites pas, plein de problèmes peuvent encore vous tomber dessus. D'abord, il y a la RNG ("Random Number Generation", l'aléatoire). Dans *Vice : Project Doom*, je suis généralement épargné par la RNG puisqu'à part un boss aux patterns aléatoires et avec quelques placements d'ennemis random, peu de place est laissée au hasard. Plus agaçant, l'autre souci est tout simplement l'exécution. En effet, l'erreur est humaine et à ce niveau, ben... je suis sacrément humain. Rater des sauts, mal se placer face à un boss, choisir la mauvaise arme au mauvais moment... voilà quelques-unes des raisons qui, à chaque seconde, risquent de me pousser à commettre l'irréparable : le reset.

**Reset de porc.** Parce que, bien plus que les heures et les heures à finir le jeu en boucle, pire que la difficulté du jeu ou que les cloques sur les doigts (la manette NES ne pardonne pas), le véritable cauchemar du speedrunner, c'est le reset. À force d'essayer de grappiller des demi-secondes ici et là en optimisant son run, on devient sacrément exigeant avec soi-même et on peut se retrouver à redémarrer le jeu et reprendre à zéro pour une peccadille (un bug, la RNG qui se fout de nous ou encore un problème d'exécution). Si le problème m'arrive peu souvent (en bon débutant, j'essaie de finir tous mes runs même si je me foire en plein

*Je n'ai jamais cessé de m'améliorer, de me dépasser, quitte à parfois passer en pilote automatique*



milieu), j'ose difficilement imaginer dans quel état doivent se trouver les runners de *Final Fantasy* qui, après 9 heures d'un jeu qu'ils connaissent par cœur, sont obligés de relancer une partie à cause d'un boss qui fait la mauvaise attaque. Et pourtant, malgré ces moments de détresse pure, je n'ai aucune envie d'arrêter le speedrun. Parce que depuis ma première partie de *Vice : Project Doom* (qui a duré environ 3 heures), je n'ai jamais cessé de m'améliorer, de me dépasser, quitte à parfois oublier que j'étais en train de jouer et passer en pilote automatique. J'ai hurlé, j'ai ragé, j'ai balancé la manette contre des murs, j'ai connu la frustration, l'amertume et le désespoir. Et pourtant, aucun de ces sentiments n'a pu dépasser la joie pure d'un nouveau record personnel, confirmation que, oui, ça valait peut-être le coup de recommencer plusieurs centaines de fois ce putain de jeu. Parfois, je me dis que je perds mon temps dans une activité répétitive, idiote et futile qui ne m'apporte rien. "À quoi bon, le record mondial est à 13 minutes et 3 secondes et je n'y arriverai pas !", marmonne-je en position fœtale. Et puis, quelques secondes après, je me dis que c'est MON activité répétitive, idiote et futile à MOI et que les petites victoires et l'accomplissement personnel valent bien plus que les frustrations. Alors je relance un run, plein d'espoir, espérant peut-être arriver à 21 minutes et 46 secondes, mon record du monde à moi.

**Pipomantis**

# J'ai testé la Réalité Virtuelle de demain

## et j'ai tout gerbé mon quatre-heures

Un e-mail. En pièce jointe, une photo étrange d'un monsieur harnaché à un appareil qu'on croirait tout droit sorti d'un film de science-fiction des années 80. Il a un Oculus Rift sur le visage et un fusil dans les mains. "Est-ce que ça vous dirait de venir chez nous tester ça", nous a-t-on demandé. "Purée mais oui !", avons-nous répondu. Récit d'un après-midi avec les MacGyver français de la réalité virtuelle.

C'est au fin fond du XVI<sup>e</sup> arrondissement de Paris, entre le Parc de Princes et les immeubles de retraités millionnaires, que m'a donné rendez-vous l'équipe VRSensus pour tester leur installation de réalité virtuelle. Je m'attendais à pénétrer dans les bureaux hi-tech d'une start-up 2.0. Pas du tout. C'est simplement dans l'appartement d'un de leurs membres qu'ils ont consacré une pièce entière à leurs expérimentations. Et il fallait bien ça pour accueillir un imposant gadget futuriste qu'ils sont les seuls à posséder en France : un prototype d'Omni acheté à la société californienne Virtuix ([www.virtuix.com](http://www.virtuix.com)). Vous ne connaissez pas ? Regardez les photos qui accompagnent cet article : 35 kilos, 1,15 m de diamètre, 11 000 dollars prix catalogue (oui madame), l'Omni est un appareil sur lequel l'utilisateur, solidarisé à l'engin par un système de harnais autour de la taille, se déplace en courant comme s'il était sur un tapis roulant. Les mouvements sont ensuite retranscrits dans le jeu, ce qui permet par exemple, dans un shoot à la première personne, d'avancer et d'orienter son corps comme dans la réalité.

**Sans fil mais en baskets.** Pour accompagner leur Omni, mes hôtes ont poussé le bouchon jusqu'à bricoler une solution de réalité virtuelle complète dont l'Oculus Rift est bien sûr un élément essentiel. Avec une amélioration de taille : ils ont modifié le casque pour qu'il soit utilisable sans fil, afin que l'utilisateur ne

soit pas entortillé dans les câbles lorsqu'il fait des tours à 360° sur l'Omni. Il faut donc s'équiper d'un sac à dos comprenant une batterie (pour l'alimentation électrique du Rift), ainsi qu'un transmetteur USB/Vidéo sans fil (un Asus Wavi) qui dialogue avec le PC situé à quelques mètres. Afin de parfaire l'immersion, ils m'ont mis dans les mains un gamepad en forme de flingue – un simple modèle de manette Top Shot Elite pour Xbox. Plus qu'à chauffer des baskets spéciales Omni (avec semelle en Téflon...), à lancer *Crysis 3* et j'allais être projeté sans ménagement dans le futur du jeu vidéo.

**La tête et les jambes et l'oreille interne.** J'ai tenu deux minutes trente. Malgré des dizaines d'heures passées avec l'Oculus Rift sur *Elite Dangerous*,

*Outerra*, *Half-Life 2* et les centaines de démos du site [RiftEnabled.com](http://RiftEnabled.com), ma cervelle et mon oreille interne ont eu du mal à encaisser le choc. Pourtant, ça marche. Enfin disons que ça marchouille. Même sans fil, l'Oculus Rift fait parfaitement son job et retranscrit à merveille les mouvements de la tête dans le jeu. Par contre, pour l'Omni, c'est plus... comment dire... brouillon. Et pour cause, l'Omni en lui-même ne dispose d'aucun capteur ni même de partie mécanique. Ce prototype n'est qu'un assemblage de bois, de plastique et de métal. Son sol arrondi, recouvert d'un plastique glissant permet effectivement de marcher comme sur un tapis roulant (ou une patinoire). C'est à une caméra Kinect et un soft spécial développé par Virtuix d'analyser les mouvements des jambes du joueur puis de les

Avec une empreinte au sol énorme, l'Omni pourrait ruiner la déco de votre salon d'ici 2020.





Le VRsensus.



Pour permettre à l'utilisateur de "marcher", l'Omni utilise une surface rainurée recouverte d'un plastique spécial permettant un maximum de friction. Des baskets spéciales, confortables et existant en plusieurs tailles, sont fournies avec le prototype.



Le VRsensus.

Un grand merci à l'équipe VRsensus ([www.facebook.com/vrsensus](http://www.facebook.com/vrsensus) - @VRsensus sur Twitter) pour son accueil et les Coca Light qui ont remis mon estomac d'aplomb.

retranscrire en raccourcis clavier dans le jeu (la touche Z qui sert généralement à avancer dans les FPS). Cela pose deux problèmes. D'une part, les déplacements ne sont pas analogiques, le soft détermine juste une position "à l'arrêt" et une position "en mouvement". Il n'y a pas de vitesse de course variable dans *Crysis 3*, qui n'a pas été spécifiquement programmé pour l'Omni. D'autre part, le Kinect fait ses calculs avec un délai d'une bonne demi-seconde. Ce "lag" bouleverse le cerveau qui ne comprend pas pourquoi le joueur continue à courir dans le jeu alors que ses jambes ne bougent plus. Ajoutez-y une perte totale d'orientation à force de faire des rotations à 360° sur l'Omni et vous obtenez une expérience de réalité virtuelle qui m'a mis au bord de la gerbe en seulement quelques minutes de jeu.

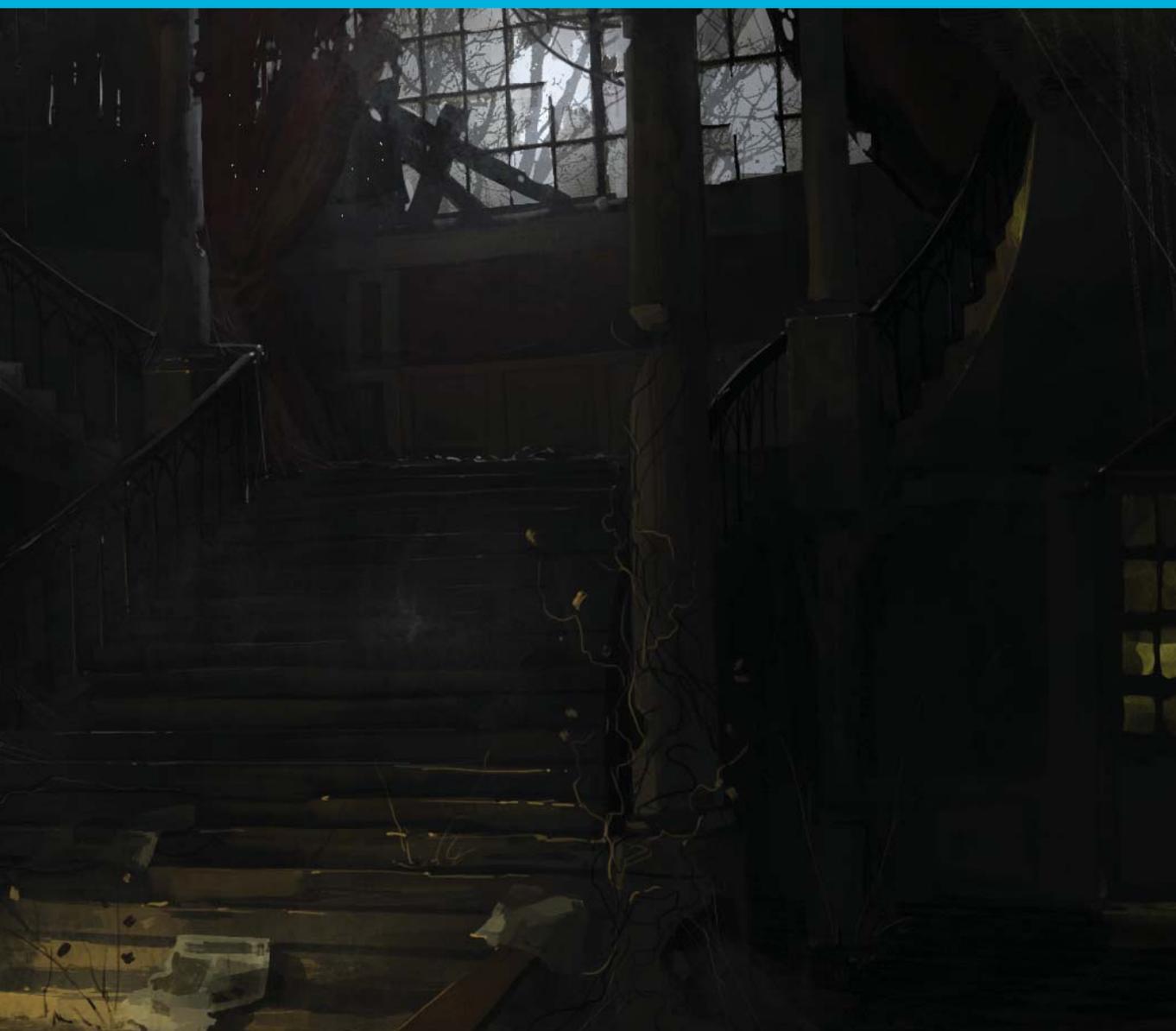
### Une technologie qui ne demande qu'à s'améliorer.

Pour autant, hors de question de jeter l'Omni à la poubelle. Ce que j'ai essayé est un prototype, une installation avant-gardiste montée par des défricheurs passionnés. La technologie n'est clairement pas encore mature, mais se déplacer "physiquement" dans un FPS comme *Crysis 3* reste impressionnant. Tuer un ennemi en pointant sur lui son corps et ses yeux est vraiment immersif – peut-être même trop pour nos pauvres petits cerveaux du XX<sup>e</sup> siècle qui n'y sont pas encore habitués. On sent bien que la réalité virtuelle "full body" a un potentiel énorme et nous avons hâte de voir ce genre de système se perfectionner. Cela devrait aller très vite. Le Kinect, maillon faible de la chaîne, va dégager au profit de technologies qui permettront une détection plus

rapide et plus précise des mouvements. Les gars de VRsensus ont déjà commencé à expérimenter avec le Razer Hydra en collant les capteurs sur les jambes. Virtuux de son côté travaille à l'amélioration de son soft, notamment pour permettre une prise en compte analogique du déplacement dans les jeux, ce qui devrait énormément réduire le décalage de perception. Et bientôt, l'installation que j'ai testée devrait bénéficier d'un Oculus Rift en haute définition combiné au Delta Six, un fusil de réalité virtuelle avec capteur de mouvement permettant de déplacer l'arme dans le jeu. Ouais, ça devient vachement sérieux. Nous espérons bien retourner chez VRsensus d'ici la fin de l'année pour voir les progrès réalisés. Cette fois-ci, à jeun et avec des tablettes de Nausicalm dans les poches.

ackboo





▮ Spécialiste des jeux d'aventure, le studio franco-polonais Frogwares a déjà tenté un jeu d'inspiration lovecraftienne avec Sherlock Holmes : The Awakened en 2006. Après avoir continué dans cette veine des aventures du héros de Conan Doyle, il prévoit désormais un jeu d'aventure purement Call of Cthulhu (et nommé d'ailleurs exactement ainsi). Le développement vient tout juste de débiter, mais Frogwares a d'ores et déjà promis de le rendre sérieux et angoissant comme il se doit. Les premiers artworks, sortis début 2014, ne respirent d'ailleurs pas la gaieté de vivre.

# Vous reprendrez bien un peu de Syndicate



## Foi de Canard

Par Fishbone

On ne se refait pas. Tout ce qui grossit à n'en plus finir m'angoisse, certainement traumatisé par cette sous-copie de batterie iPhone chinoise qui, un jour, a tellement gonflé d'extase qu'elle a explosé la coque arrière de mon 3G. C'est vrai que la pub disait que "cette batterie a du chien", mais je ne pensais pas qu'il serait périmé à ce point. Toujours est-il que l'engramme est en place et que ce n'est pas Google qui va soigner ma névrose. Année après année, la pieuvre n'en finit pas d'étendre ses domaines d'activité à coups de R&D, rachats de sociétés exotiques et autres technologies liées : robotique, voiture autonome, Intelligence Artificielle, objets connectés, transhumanisme, domotique... et aujourd'hui, drones solaires. Titan Aerospace est effectivement la dernière jeune pousse en date à passer sous le giron de Google, alors que Facebook lorgnait également sur cette société spécialisée dans la conception d'appareils volants alimentés par énergie solaire, théoriquement aptes à rester en vol plusieurs années. La mission de Titan Aerospace consistera désormais à "fournir des connexions internet dans les régions éloignées ou aider à surveiller les dommages environnementaux comme les déversements de pétrole et la déforestation", ce qui, dans une certaine mesure, s'inscrit dans le projet Loon à base de "montgolfières-relais" déjà initié par Google. Au-delà d'un altruisme pur dont on ne doutera pas une nanoseconde, l'intérêt pour la firme sera de gonfler sa base d'utilisateurs – et donc d'attirer de nouveaux annonceurs –, voire d'améliorer son service Maps et Earth ou encore de s'ouvrir la voie d'opérateurs indépendants. Si le projet – fournir Internet là où, pour l'heure, aucune solution n'existe – est en ce sens défendable, il n'en reste pas moins qu'il illustre parfaitement l'expansion sans bornes de Google, aux sens géographique et commercial du terme. Un comportement qui ne lui est pas propre et qui augure d'un avenir (déjà bien engagé, ne soyons pas naïfs) où d'acquisitions en acquisitions, seules quelques mégacompagnies seront à la gouverne de l'intégralité de notre quotidien. Ne manquent que les églises, les stades de foot et les supermarchés regroupés sous la même enseigne pour que la boucle soit bouclée et que nous sombrions définitivement dans une société n'existant plus qu'à travers ces corporations. Corporations qui, une fois que la possibilité de choisir aura été éradiquée, façonneront notre avenir dans le meilleur de leurs intérêts, le "Don't be Evil" n'engageant que ceux qui y croient. Mais je m'emballe, je m'emballe, s'agirait pas de loupier la pause Cacolac.

## Google va au contact

LES JUMELLES DE MOSCOU

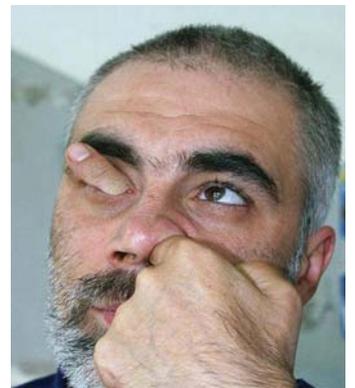
C'était à prévoir, malgré les critiques pour le moins fondées dont les Google Glass font l'objet en regard des risques de violation de la vie privée, voici que la firme semble disposée à passer à l'étape suivante : intégrer une micro-caméra à des lentilles de contact. Là où il y a de la gêne, il n'y a pas de plaisir... Selon le brevet repéré par Patent Bolt, le capteur – contrôlé par le clignement des yeux et dont la présence n'affecte pas l'épaisseur de la lentille – détecte les mouvements de l'œil, les objets, la lumière ambiante et... les visages. Pas d'autres détails en ce qui concerne l'autonomie, les applications, le transfert des données et autres spécifications tout à fait futiles comparées au concept de cette nouvelle technologie à gifles. Un brevet n'est certes pas un produit commercialisé, mais la pieuvre y pense et en a les moyens. Je propose que les potentiels utilisateurs soient légalement obligés de porter un gyrophare sur la tête et un t-shirt "bookez mes fesses pour 10 roubles", histoire qu'il amortissent leur achat avec des souvenirs impérissables à partager sur les réseaux sociaux.



## Ton doigt dans l'œil

DRAME DE LA BIOMÉTRIE

Le capteur d'empreintes digitales Touch ID d'Apple n'est pas le seul à avoir été contourné, puisque c'est au tour du Galaxy S5 de se voir malmené par les gens du Security Research Labs. Il ne s'agit pas tant d'exploiter une faille que de faire preuve de ruse : l'empreinte convoitée, forcément présente à un endroit ou un autre du smartphone à violenter, est prise en photo à l'aide d'un autre smartphone. Cette photo sert alors à créer un moule qui permettra d'avoir une copie physique de l'empreinte. Certes, tout un chacun n'est pas apte à effectuer la manipulation dans sa cuisine, mais elle prouve que la biométrie n'est en aucun cas une solution totalement fiable pour sécuriser l'accès aux données. Alors qu'un bon code genre "1234", ça, ça a de la gueule.



LA RAM EST DANS LA PLACE

## 128 Gigots au garrot

128 Go sur une seule barrette de DDR4-2133 1,2v, c'est ce que propose SK Hynix pour un modèle en cours d'échantillonnage et dont la disponibilité est annoncée pour le premier semestre 2015. Une telle capacité est obtenue grâce à l'exploitation de la technologie TSV (Très Sauvage Velue, ou en anglais Through Silicon Via), qui se distingue lors des soirées de Monsieur L'Ambassadeur par une densité doublée par rapport aux anciens modules. Pas encore de prix, on ne voudrait pas gâcher votre plaisir.

7 MILLIONS POUR SONYON

## La PS4 a du biceps

Sony a communiqué le chiffre des ventes mondiales de la PS4, à savoir 7 millions entre le 15 novembre 2013 (date de la sortie aux États-Unis) et le 6 avril 2014. Et pour alimenter la bête, pas moins de 20,5 millions de jeux ont trouvé preneurs. Je vous laisse calculer le nombre de jeux vendus par console, je vous jure, c'est faisable. Difficile de comparer ces résultats avec la concurrence, puisque les derniers chiffres s'arrêtent au 31 décembre : 5,86 millions pour la Wii U et 3,9 millions pour la Xbox One. À noter au passage que le firmware de la PS4 va être mis à jour pour permettre le téléchargement automatique des jeux précommandés afin d'être utilisables le jour de la sortie. Il est également prévu l'arrivée de SHAREfactory, un logiciel de retouche vidéo.



LA COMPLAINTE QUI VALAIT  
2,2 MILLIARDS DE DOLLARS

## Apple charge la mule



## 85 000 like Oculus Rift

LES HISTOIRES D'OCULUS,  
ÇA FAIT TOUJOURS VENDRE

Oculus VR, la désormais filiale de Facebook, peut se féliciter du succès de l'Oculus Rift DK2, seconde révision du casque disponible depuis le 19 mars dernier. 25 000 modèles du prototype ont effectivement été commandés par ce qu'on imagine être des développeurs – un engouement qu'Oculus VR n'avait pas anticipé – tout émoussés par les espoirs de "succes-story" que porte le nouveau taulier. Avec les 60 000 unités du premier modèle, cela établit le parc d'Oculus Rift à 85 000, comme quoi on n'est pas des billes en calcul mental. Certes, la route est encore longue pour convaincre les gros éditeurs de supporter la technologie (le parc des casques virtuels devra se chiffrer en millions), mais nul doute que de gros moyens seront déployés pour que le grand public Like en masse.



## 4G dans ta surface

EH BAH MON COCHON !



Microsoft a apporté quelques modifications à la Surface 2 Windows RT, pour rappeler une tablette équipée d'un SoC Tegra Quad-Core à 1,7 GHz. Je précise car cela me permet de rallonger quelque peu cette news, qui dans le cas inverse serait un brin courte jeune homme. Il est donc question du support de la 4G via la présence d'un connecteur SIM. La Surface 2 4G Windows RT 8.1 est disponible en France depuis la fin avril au prix de 660 euros environ pour le modèle 64 Go. Ne manque plus qu'un store bourré d'apps pour motiver les foules.

ÇA SENT LA RÂGE DE MODULAIRE  
**Toshiba Arajoute  
sa pierre**

Tandis que Google a livré quelques détails sur son projet de smartphone modulaire ARA (livraison début 2015 de la base "Endo" pour les développeurs, premier prix à 50 dollars, modules fixés à l'aide d'électroaimants, trois formats, 5 à 6 ans de durée de vie...), son partenaire de Toshiba souhaite pour sa part que les modules de l'ARA puissent être utilisés par d'autres périphériques compatibles, une montre connectée principalement. L'utilisateur pourrait ainsi extirper divers modules de façon sporadique, en fonction de ses besoins nomades : APN, mémoire Flash qui contient sa musique, etc. Pour l'heure, cette interopérabilité des modules ARA n'en est qu'au stade de l'idée de cantine, et à la réflexion, pas sûr qu'elle soit franchement viable, ne serait-ce que du point de vue esthétique. Déjà que le concept de montre connectée, c'est de la grosse... enfin bref.

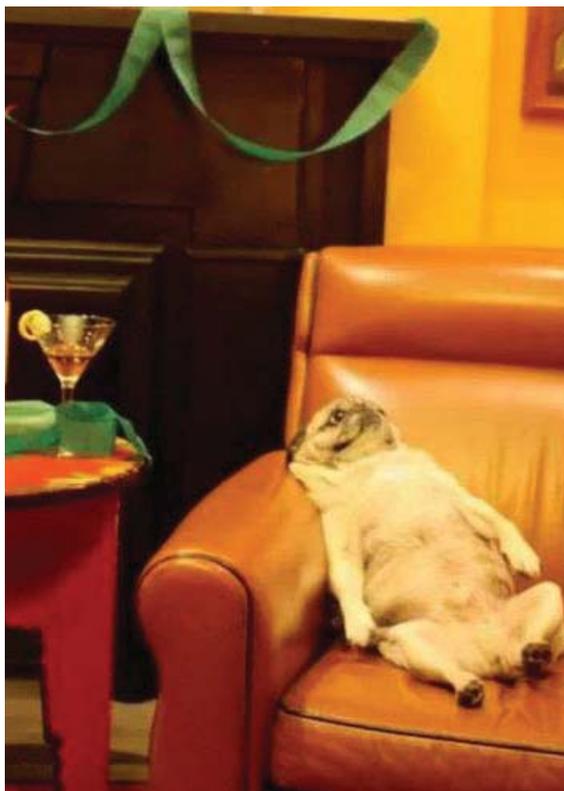


2,2 milliards de dommages et intérêts, voici la somme que réclame Apple à Samsung dans le cadre du second procès intenté contre ce dernier. Le psychodrame porte cette fois sur la supposée violation de cinq brevets dans les terminaux Samsung commercialisés depuis 2011 : Galaxy S2 et S3, Galaxy Tab II... À noter que quatre des brevets concernés sont liés à Android, et donc à Google. Pour aboutir aux 2,2 milliards demandés, Apple a sorti la calculette en estimant le préjudice subi à 40 dollars par appareil vendu, soit une sacrée inflation depuis le premier procès de 2012 où la firme demandait 7 dollars environ par appareil pour trois brevets. Pour mémoire, Samsung a fait appel de la première condamnation à 930 millions de dollars, une procédure toujours en cours. Alors les 2,2 milliards de ce jour, il n'est pas près de les sortir.

L'INTELNET DES OBJETS, MIEUX QUE LE CYCLIMISE

## Du bon gras pour Intel

L'Internet des objets, qui consiste dans un premier temps à connecter tout ce qui passe et à essayer dans un second de trouver une utilité à la chose – j'exagère à peine – pourrait être un nouvel Eldorado pour Intel. Pendant que la division mobile se prend le mur (-61 % en un an pour 156 millions de dollars de chiffre d'affaires) et que la division processeurs ne se stabilise artificiellement qu'avec l'aide de la fin du support de Windows XP (-1,2 % en un an pour 7,9 milliards de dollars de chiffre d'affaires), la division de l'Internet des objets a progressé de 32 % en un an, avec un chiffre d'affaires kikoolol de 500 millions de dollars. Une tendance qui ne manquera pas de se confirmer avec l'établissement de standards trop mignons par le nouvellement créé "Industrial Internet Consortium", réunissant pour l'heure Cisco, IBM, AT&T, General Electrics et Intel. Merki l'Internet des objets.



## Joyeux anniversaire CPC !

SÉQUENCE ÉMOTION, PLAN RAPPROCHE, CACOLAC, JOUR

Signe du destin, le CPC a toujours occupé une place à part dans mon petit cœur sensible. Pensez, ce fut mon premier ordinateur rien qu'à moi, après avoir squatté des mois durant les Commodore 64, Atari 800XL et autres TO7/MO5 de mes copains et du club informatique du collège. Alors voilà, le 11 avril 1984 – prends-les dans les dents tes 30 ans – était présent le l'Amstrad CPC 464, un monstre de puissance (processeur Z80A 4 MHz, 64 Ko de RAM) équipé d'un lecteur de cassette à la droite du clavier et accompagné d'un moniteur monochrome pour les pros ou couleur pour les nantis. Oui, je resterai à jamais nostalgique de cette époque que je qualifie de magique, pour ne pas dire extatique. Car au-delà du sentimentalisme générationnel, elle marque la naissance de la micro-informatique de loisirs, celle qui a lourdement influé sur l'existence de nombre d'entre nous. Et à titre personnel, sans CPC, il n'y aurait pas de CPC. Voilà, c'est dit.



## Piraté à LaCie

OPENSSE SE SENT MOINS SEUL

Suite à un signalement du FBI et à l'audit de sécurité commandé par la suite, LaCie indique avoir été victime d'un piratage de grande ampleur. Ce, dans le sens où des margoulines se sont goinftré les informations bancaires et personnelles des clients de sa boutique en ligne pendant près d'un an, entre le 27 mars 2013 et le 10 mars 2014. En attendant que les trous de sécurité soient comblés, les ventes en ligne ont été suspendues et LaCie recommande à ses clients de vérifier leur compte et en cas de mouvement suspect, prendre contact avec leur banque. Sympa, merci du conseil.

## Imprime 10 maisons 3D

LA CHINE VEUT IMPRESSIONNER DANS LE NOIR



Encore une anecdote sur l'impression 3D, cette fois en provenance de Chine où des gens de la société WinSun Decoration Design Engineering Co. se sont amusés à bâtir dix

maisons en 24 heures. Il faut quand même préciser que seuls les éléments de maçonnerie ont été imprimés à l'usine, avant d'être assemblés sur le lieu de la construction. Un exemplaire de cette fière demeure de style ne vous coûtera que 5 000 dollars, un prix plancher obtenu via l'utilisation – attention ça va faire rêver plus d'un primo-accédant – d'un béton constitué de résidus et divers autres déchets industriels. Que du matériau noble, qui, avec un peu de bol, sera suffisamment radioactif pour éclairer les pièces la nuit tombée.



## Drone de projet

AMAZON S'ENVOIE EN L'AIR

Aussi saugrenue que l'idée puisse paraître de prime abord, la livraison par drones guidés par GPS au domicile des clients intéresse de plus en plus les distributeurs. Et pas des moindres, puisque Amazon travaille ardemment sur la question avec son projet "Prime Air" annoncé en décembre dernier. Aujourd'hui, le PDG de la société Jeff Bezos confirme son engouement pour ce moyen de livraison exotique dans une lettre aux actionnaires, preuve qu'il ne s'agissait pas que d'un effet d'annonce pour tester les esprits. Avec 86 % des produits expédiés par Amazon pesant moins de 2,3 kg – la charge utile des drones –, on imagine que l'enjeu économique n'est pas des moindres. Si les prototypes Amazon en seront bientôt à la 8<sup>e</sup> génération, de nombreux points restent à éclaircir : les autorisations administratives, la protection des produits livrés, le processus de livraison en tant que tel, la distance limitée, etc.



## Rechargement précoce

30 SECONDES DE BONHEUR

C'est durant la Think Next de Microsoft que les gars de StoreDot ont fait la démonstration d'un système de batterie à charge rapide (un supercondensateur, à l'instar de la démonstration de la lycéenne Eesha Khare l'an dernier). Plus que rapide même, puisque le prototype a rechargé un Galaxy S4 jusqu'à la glotte en seulement 30 secondes. De quoi faire rêver les utilisateurs angoissés que nous sommes par l'autonomie de leur smartphone. C'est qu'on en a des problèmes, nous autres. La technologie recourt à des semi-conducteurs biologiques composés de peptides, un polymère d'acides aminés. Pour l'heure, le chargeur miracle ne fonctionne qu'avec le modèle de Samsung, mais StoreDot compte étendre la compatibilité à d'autres smartphones d'ici 2016, tout en miniaturisant la chose. Commercialisation prévue pour 2017. Si le temps passe aussi vite que la charge, ça va venir vite.



LA SAGA HEARTBLEED CONTINUE...

## À cœur ouvert

Vous aurez sans doute suivi l'affaire Heartbleed, une faille de sécurité – vols d'identifiants, d'informations diverses et bancaires, etc. – qui touche OpenSSL depuis 2012 et qui expose au danger, de fait, les multiples systèmes qui y recourent : sites web, systèmes d'exploitation et périphériques. Marc Rogers, chercheur en sécurité chez Lookout Mobile, prévient ainsi que certaines versions d'Android sont concernées par Heartbleed, les 4.1.1 (un tiers du parc) et diverses 4.2.2 modifiées par les constructeurs. En attendant que Google sorte la rustine adéquate, sachez que la NSA se défend de toute exploitation de cette faille dont elle ignorait officiellement l'existence. Je pense pouvoir dire sans me tromper que ce sont des gens de confiance et que nous pouvons les croire sur parole.

## Si Quantenna m'était conté

QUAND T'AS L'ANTENNE,  
T'AS LES BITS

Le fabricant de puces Wi-Fi Quantenna se fait remarquer avec une solution 802.11ac MU-MIMO capable de débiter du 10 Gbps. Ce doux traitement grâce à l'exploitation de 8 canaux en full-duplex (8x8) et du "beamforming" – à ne pas confondre avec le processus Atlante qui consiste à se terraformer en Mr Bean –, une technologie qui optimise signal et taux de transfert

via le trifouillage des ondes radio.

Vous admirez, j'espère, la rigueur scientifique des termes employés, c'est qu'ici, on n'aime pas trop l'approximation. Asus en serait pour ses futurs routeurs.

HP A BEAUCOUP DE POT D'ÊTRE JUGÉ AUX EU.

## Corrompre, c'est vin

HP a accepté de payer 108 millions de dollars pour mettre fin à une enquête concernant "des techniques commerciales illégales" perpétrées au Mexique, en Pologne et en Russie. Les pots de vin versés, puisque c'est de cela qu'il s'agit, seraient montés jusqu'à 2 millions de dollars en Russie, 1 million au Mexique et 600 000 en Pologne. À chaque fois il était question de corrompre officiels et consultants pour conserver ou gagner des contrats. L'avocat général n'y est d'ailleurs pas allé avec le dos de la main morte : "Des filiales de HP ont, entre 2000 et 2010, payé des pots de vin, monté un réseau de compagnies écrans, de comptes en banque non officiels pour blanchir de l'argent, utilisé deux livres de comptes distincts, de faux comptes e-mails anonymes et des téléphones prépayés jetables pour arranger et couvrir des rendez-vous organisés au cours desquels des sacs d'argent étaient échangés." Et pour balayer tout cela sous le tapis, rien de tel qu'un pot de vin à 108 millions de dollars à la Justice...

## Free déploie les bornes

C'EST TOUT ABONNEMENT PRATIQUE

Je n'épiloguerai pas sur le concept intrinsèque des bornes, qui consiste à faire faire le boulot au client plutôt que d'avoir à payer un humain, pour aller directement au fait, sans détour, décidé comme jamais, perpendiculaire dans mes bottes, droit au but, sans faux semblants ni ambages et ronds de jambes. Free va déployer des bornes interactives d'abonnement et de distribution de cartes

SIM – activées et aux formats mini, micro ou nano – dans les enseignes de la Maison de la Presse et Mag Presse. Les clients actuels pourront également gérer leur abonnement. L'idée de Free est de disposer du "réseau de distribution physique le plus étendu du territoire", avant d'attaquer la base extraterrestre secrète de Putois IV du Centaure et devenir maître de l'univers. En résumé, hein.

CONNECTIVITÉ AIGUË CHEZ INTEL

## Rapides comme l'éclair



Intel va fournir le Thunderbolt Networking, un pilote Windows – également compatible Mac pour aider à la cause – consacré à la connectique Thunderbolt. Ce bout de code permettra de mettre en réseau deux machines en mode ad hoc, via l'émulation d'un contrôleur 10 Giga-bit Full Duplex et l'encapsulation du flux de données. Une décision qui devrait aider dans une certaine mesure à l'intégration native du Thunderbolt aux cartes mères du marché. Jamais vos fichiers .txt n'auront été transmis aussi vite (eh oui, ça existe...), 1 Go/s quand même.

DU BON GROS BI-GPU  
DES FAMILLES

# Il est Titan de sortir

Nvidia a profité de la GPU Technology Conference pour démontrer sa surpuissance avec la présentation de la GeForce GTX Titan Z. Une bi-GPU d'une puissance de 8 Tflops, équipée de 5 760 processeurs de traitement FMA 32 bits, 1 920 unités FMA 64 bits, 12 Go de GDDR5 bus 384 bits, le tout pour 3 000 dollars environ. Pas de TDP annoncé, mais avec une envergure de presque 3 slots, on imagine que le système de refroidissement de la carte ne va pas se la couler douce. À 3 000 dollars le bousin, ce serait un comble.



J'l'avais Tesla là, pourtant !

VOL EN BANDE CONNECTÉE

C'est bien joli de vouloir connecter tout ce qui a une puce, mais sans surprise, le bling bling se paye par des problèmes liés à la sécurisation des systèmes. Le constructeur de voitures électriques Tesla en fait actuellement la pénible expérience, avec la mise en évidence par Nitesh Dhanjani, chercheur en sécurité, de multiples failles. Résultat des courses, une fois le mot de passe de l'utilisateur trouvé par la technique de la Force brute (un bon coup de tête dans le clavier), le hacker peut alors accéder au compte Teslamotors de la victime et localiser le véhicule, klaxonner (trop lol), allumer les phares (le top de l'éclate), déverrouiller les portes, etc. C'est ballot, il faut bien l'admettre.



## Le retour de la R5

GPU MODESTE MAIS ACCESSIBLE



Quand on y pense, s'équiper d'un bi-GPU débordant de processeurs de traitement, c'est très surfait. Non, le chic, c'est plutôt de jouer au solitaire grâce à une carte pas chère destinée à pallier l'absence d'IGP. Tenez, justement, il suffit que j'aborde le sujet pour que l'annonce d'une AMD

R5 230 se pose sur mon bureau. Oui, se pose, car je me fais livrer tous les communiqués de presse par pigeon-facteur. Pour une petite cinquantaine de dollars, nous avons une puce "Caicos" à 625 MHz, 160 Stream Processors, 8 TMU, 4 ROP et 1 Go de DDR3 à 1066 MHz. Pardon ? Ah oui, vous avez raison, c'est une Radeon HD 6450 en fait.

GOOGLE PIEUVRISE ENCORE ET ENCORE

## Opérateurs virtuels, argent réel

Google envisagerait sérieusement de devenir un opérateur mobile virtuel aux États-Unis, ce afin de rentabiliser son réseau de fibre optique expérimental en commercialisant une offre triple play. Des négociations seraient en cours avec Verizon afin de louer son réseau, mais d'autres partenaires comme Sprint sont sur la liste. Tentacule un jour, tentacule toujours. J'admets, cela n'a aucun sens.



## Chromebook : un avenir nettement prometteur

QUI L'ÊT CRU UNE  
MARQUE DE PÂTES ?

Les gens du cabinet ABI Research nous apprennent qu'il s'est vendu 2,1 millions de Chromebooks en 2013. Oui, des Chromebooks, ces portables Google dédiés à la gloire de la firme qui recourent aux applications maison et au fonctionnement en ligne. Précisons toutefois que ce résultat reflète surtout un engouement nord-américain, avec 9 ventes sur 10 réalisées au pays du Coca dans le vin. Toujours selon ABI, le phénomène n'en est qu'à son début avec 11 millions de ventes prévues en 2019. Certes, cette prévision reste modeste en comparaison des solutions Windows, mais comme le dit le dicton, c'est petit à petit que la pieuvre fait ses calmars.



ET EN PLUS, MAINTENANT  
SAMSUNG MAÎTRISE

## Grave bien, le graphène

L'idée de remplacer avantageusement le silicium par du graphène n'est pas nouvelle – meilleure conductibilité, flexibilité, mobilité des électrons –, mais la découverte était handicapée jusqu'à présent par l'absence de processus de fabrication à grande échelle. Les recherches menées par Samsung réduisent cet obstacle en poussière puisque le fabricant a trouvé "une méthode révolutionnaire" pour fabriquer du graphène par palettes. Je vous fais grâce des détails chimiques, je ne suis pas d'humeur. Bon OK, c'est bien parce que c'est vous : la découverte repose sur le remplacement du substrat Si par Ge(110). C'est vous qui avez insisté pour savoir, n'oubliez pas.

BLACKBERRY QUI RIRA BIEN LE DERNIER

## Black project

Ça se confirme de rumeur en rumeur, BlackBerry fomenté un nouveau smartphone qui sera censé "marquer le coup", à l'instar de l'iPhone en son temps. C'est tout le mal qu'on lui souhaite. Ainsi, il serait question d'une puissance hors du commun, d'une dalle 1920 x 1080 de 5 pouces minimum et d'une attention toute particulière portée à la sécurisation des données personnelles. Mais surtout, on prévoit une possibilité de personnalisation du terminal inédite au niveau de la quantité des options proposées, avec prévisualisation du smartphone avant de passer commande sur le site. Dès lors, pas impossible que les ventes en boutique soient abandonnées, mais notez qu'il n'existe aucune certitude sur ce point. Toujours selon les rumeurs, l'appareil serait lancé pour cet été.

## Amendé carmouflée

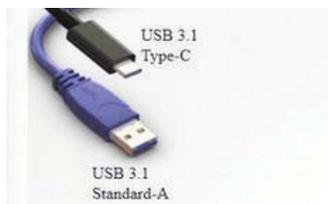
GARE À L'AMENDE, GOOGLE !

La Garante per la protezione dei dati personali – la CNIL italienne – a condamné Google à une amende d'un million de dollars car ses Google Cars "parcouraient les voies publiques sans être parfaitement reconnaissables (...) ne permettant pas aux gens de décider si, oui ou non, ils pouvaient éviter la capture photographique". Mais dites-moi, ça ne serait pas un peu aussi le problème des Google Glass, ça ? Passons. Signalons que cette remontrance date de 2010, époque où Google avait prestement remaquillé ses voitures scanneuses de manière particulièrement voyante, pour que même un daltonien aveugle ne puisse plus les louper. L'amende concerne donc le fait que les données collectées à l'époque soient toujours gérées par Google dans l'un de ses centres de données.

## À l'endroit et à l'envers

LA CONNECTIQUE À NU

Voici donc à quoi ressemblera la connectique de l'USB 3.1, dont les spécifications seront finalisées d'ici l'été. Petite nouveauté par rapport à ce que l'on savait déjà de la chose, le connecteur de l'USB 3.1 est désormais réversible, comprenez que vous vous ficherez du sens dans lequel vous l'enficherez. Pas de panique petit scarabée, des adaptateurs assureront la compatibilité des périphériques si besoin est. Rappelons pour terminer que le débit théorique maximum sera de 10 Gbits/s, soit le double de l'USB 3.0. Le frisson dans le caleçon, c'est normal.



UN FAUTEUIL POUR DEUX OS

## 7 > 8

The Next Web / Net Applications ont diffusé les parts de marché des différents systèmes d'exploitation au mois de mars 2014, basées sur 160 000 millions de visiteurs uniques et 40 000 sites. Linux "rafle" 1,49 % du gâteau, OS X 7,57 % et Windows 90,94 %, sans surprise. À l'intérieur de la famille Windows, je voudrais le 7 avec 48,77 %, l'XP avec 27,69 %, le Vista avec 2,99 %, le 8 avec 6,41 % et le 8.1 avec 4,89 %. Derrière ces comptes d'apothicaire, toujours le même constat, celui de l'amour des foules pour Windows 7 et du désintérêt persistant pour Windows 8/8.1. Et pas sûr que l'arrêt du support d'XP – dont l'ultime mise à jour a été déployée le 8 avril dernier – ne profite à ces derniers.

## Nvidia en vrac

PAS LE CAMÉLÉON, JUSTE LES ANNONCES

Nvidia a profité de la GTC pour annoncer les GPU Pascal et les SoC Erista en 20 nm, des solutions intermédiaires en attendant la sortie du GPU Volta et du SoC Parker dévoilés l'an passé et désormais reportés. Un retard qui est officiellement attribué au procédé de fabrication FinFET 16 nm de TSMC, sans que l'on sache si le problème est d'ordre technique ou autre. Quoi qu'il en soit, Pascal inaugurerait une nouvelle connexion GPU/CPU développée conjointement avec IBM, la NVLink, promise comme 5 à 12 fois plus rapide avec 80 Go/s maximum contre 16 Go/s actuellement ; les supercalculateurs apprécieront. Nvidia a également fait mention de la 3D Memory



qui, en gros, consiste en de la mémoire stackée près du die pour atteindre 1 To/s de bande passante tout en consommant 4 fois moins et multipliant par 2,5 la capacité mémoire. Enfin, il a été question du support de la technologie Nvidia GRID par VMware et d'un nouveau prix/nouvelles fonctionnalités pour sa console nord-américaine Shield (200 dollars jusqu'à fin avril). Quand je vous disais que c'était la news en vrac...

WINDOWS SE LA DONNE

## Mode racolage on



Afin de lutter un tant soit peu contre Android, Microsoft a décidé de fournir des licences Windows gratuites aux fabricants pour les terminaux et smartphones de taille inférieure ou égale à 9 pouces. À y regarder de plus près, il s'agit surtout d'un effet d'annonce puisque 80 % des ventes de machines Windows Phone sont réalisées par Nokia, propriété de Microsoft. Mais c'est l'intention qui compte, paraît-il.



## Pocket Printer - ZutA Lbas Ltd.

Intéressante campagne Kickstarter de 400 000 dollars – financée à l’heure où je vous parle – que cette Pocket Printer. Comme son nom l’indique, l’engin consiste en une imprimante autonome Bluetooth de poche. Le principe est simple comme bonjour et bon comme le bon pain, puisqu’il suffit de poser la Pocket Printer sur la feuille à imprimer en noir pour que cette dernière se déplace et dépose l’encre à la manière d’un robot aspirateur. La résolution du prototype est de 96x192 dpi pour une vitesse de 1,2 page par minute, mais le produit final sera plus performant en termes de résolution. Côté autonomie et consommation, il est question d’une heure d’utilisation pour trois de charge et de 1 000 pages imprimées par cartouche. Les dimensions, enfin : 11,5 cm de diamètre et 10 cm de hauteur. Comptez 200 dollars pour la version de base et 300 dollars pour une édition spéciale Kickstarter.

## Dart - FINsix

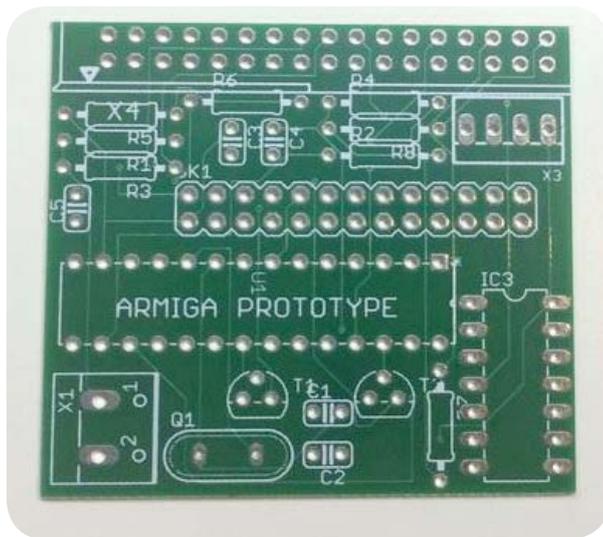
Allez, encore une campagne Kickstarter déjà financée (200 000 dollars), et nul doute que le Dart de FINsix rencontrera son public. Car nous avons là un chargeur pour ordinateur portable, quatre fois plus petit et six fois plus léger qu’un modèle traditionnel. Grâce à l’emploi de la technologie VHF (Very High Frequency) en provenance du MIT, la puissance délivrée est de 65 watts, ce qui conviendra à la majorité des ordinateurs. De plus, un port USB (2,1A et 10,5W) est présent pour recharger un smartphone/tablette dans la foulée, parce que ça lui fait plaisir. Disponible en novembre 2014 aux États-Unis, la version internationale avec adaptateur sera livrée en mars 2015, 130 dollars le bout (200 dollars en MagSafe pour Macbook). Oui, c’est loin, mais au moins ça vous laisse le temps d’économiser.



## Câble USB 3.0 optique - Corning Inc.



Je le sais, je le sens, vous avez besoin de câbles USB 3.0 capables de véhiculer le signal sur une trentaine de mètres... Oui !? Ah vous voyez, j’avais raison. C’est que j’ai des pouvoirs, moi. D’ailleurs, je dis ça, je dis rien, mais je viens juste d’avoir un flash : je vous vois en train de tenir *Canard PC* en main, ouvert à la page du Tour du Périphérique. Vous êtes impressionné, c’est bien normal. Pour info, je désenvoûte également les grands tours à l’aide de pattes de poulets, uniquement sur RDV et paiement en espèces avant travaux. Bon, revenons-en à nos câbles. 50 % plus fins, 80 % plus légers et aussi plus souples que les câbles USB 3.0 classiques, ceux de Corning n’utilisent pas du cuivre mais de la fibre optique, ce qui explique les 30 mètres en lieu et place des trois syndicaux. Seul le modèle 10 mètres est actuellement disponible aux alentours de 110 dollars, ceux de 20 et 30 mètres suivront dans l’année. Je peux également désenvoûter les câbles USB si besoin.



## Armiga Project - Indiegogo

**A**mbiance nostalgie pour l'Armiga project, qui vise à ressusciter ce cher Amiga 500 de Commodore. Évidemment, l'Armiga repose sur l'émulation de cette machine mythique et consiste en réalité en un processeur ARM Dual-Core qualifié de "puissant" et exploité par Android 4.2.2. Il est également question de deux ports USB, d'une sortie HDMI, d'un slot SD, d'un port Ethernet et enfin d'un lecteur de disquettes 3,5 pouces ; celui-ci pour transférer les jeux originaux sur une carte SD, à moins qu'ils ne soient protégés contre la copie, bande de piratins. Si le projet décroche les 140 000 dollars demandés (12 000 récoltés à 46 jours de la fin du financement, soyons lucides, ce n'est pas gagné), chaque supporter recevra une machine en novembre prochain pour 100 euros environ, sans les frais de port.

## SociBot v1.2 - RoboThespian

**A** lors là, ne me dites pas que ce robot ne vous fait pas flipper. Parce que le SociBot de RoboThespian propose ni plus ni moins que d'afficher le visage d'une connaissance pour taper la discute. Sa tête consiste ainsi en un écran sur lequel est projeté un visage préalablement numérisé, capable de synchronisation labiale. Par ailleurs, il est question de reconnaissance vocale et faciale, de synthèse vocale en 20 langues et d'une caméra qui suit jusqu'à 12 personnes en même temps et mesure la profondeur de champ. SociBot est également capable de lire les messages reçus, évitez alors d'afficher le visage de votre mère lorsque vous commanderez des DVD de sexe. Cette version coûte 17 500 euros et vise le secteur de la recherche, de l'apprentissage et du développement. Un SociBot-Mini, à savoir grand public, sera également commercialisé à prix moindre. Je pense qu'il faut être un grand malade pour dépenser autant d'argent dans un truc pareil.



## Bluetooth Audio Adapter - Logitech



**C**'est amusant, je suis justement à la recherche d'un bidule pour passer du son du smartphone vers un ampli des années 80 via les airs et, magie de la synchronicité universelle, voici que Logitech sort une nouvelle version du Wireless Speaker Adapter de 2011, le Bluetooth Audio Adapter. Soyons clairs, je ne l'ai pas testé et je ne vous dis pas de l'acheter les oreilles fermées, juste que la coïncidence est fichtrement cocasse, limite paranormale, pour ne pas dire métaphysique et propice à remettre en cause les fondements de la science moderne. Dites-moi si j'en fais trop, surtout. Bref. Si certains utilisateurs reprochaient à l'ancien modèle une portée trop réduite – un phénomène qui n'était pas systématique toutefois –, Logitech annonce cette fois une distance de 15 mètres maximum, soit 5 de plus qu'auparavant, pour que le son soit correctement transmis de l'émetteur au boîtier Bluetooth. Boîtier lui-même équipé d'une connectique RCA et jack 3,5 mm pour faire la jonction avec l'ampli/enceintes amplifiées et qui bénéficie dans la foulée d'un nouveau design plus compact. À noter également que deux appareils peuvent être "pairs" simultanément, ça évitera les engueulades de couple. Environ 40 euros.

# 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.

**A**fin 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 lucratif : 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 XX

ENTRÉE DE GAMME

**550 € environ**

**L**es différentes plateformes CPU sont actuellement stables et nous conservons donc un Pentium G3420 (un Core i3 à 3.2 GHz dépourvu d'Hyper-Threading) accompagné de 8 Go de DDR3. La carte mère évolue : les prix ayant baissé, nous revenons sur un chipset B85 (l'Asus B85M-G) au lieu du précédent modèle Gigabyte en H81. Les 4 slots mémoire – que

nous avons dû sacrifier à grand-peine dans la Ducky précédente – sont de retour ! Autre amélioration notable, à défaut de pouvoir opter pour un "vrai" SSD, nous utilisons désormais un SSHD de Seagate : un disque dur de 1 To 7200 tr/min couplé à un mini-SSD de 8 Go pour un gain conséquent sur les applications. Côté graphique, nous choisirons soit la Radeon R7 260X, soit la GeForce

Processeur	Intel Pentium G3420	64 €
Ventirad	Stock	0 €
Carte mère	Asus B85M-G C2	67 €
RAM	2x G.Skill Value DDR3 4 Go PC12800	80 €
Carte graphique	Radeon R7 260X ou GTX 750 Ti	130 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
Disque Dur	Seagate SSHD 1 To	75 €
Graveur DVD	Sony Optiarc AD-5280S	20 €
Alimentation	Seasonic G-360	60 €
Boîtier	Cooler Master N200	42 €

GTX 750 Ti en fonction du prix du moment. Pour le reste, une Seasonic G-360 et un boîtier N200 de Cooler Master complètent l'ensemble.



## CanHard XX

MILIEU DE GAMME

**1 100 € environ**

**P**eu de changements sur la 20<sup>e</sup> édition de notre CanHard. Le processeur évolue du Core i5 4440 (3.1/3.3 GHz) au Core i5 4570 (3.2/3.6 GHz) à la faveur d'une récente baisse tarifaire. Il s'agit toujours d'un Quad-Core doté d'excellentes performances et chauffant peu. Il est surmonté d'un ventirad Hyper 212 de Cooler Master, prend place sur une carte mère H87M-E d'Asus et se trouve accompagné de 8 Go de DDR3-1600.

La carte graphique utilisée reste une GeForce GTX 770 overclockée que nous avons sélectionnée pour son faible niveau de bruit. Côté stockage, nous utilisons un disque dur de 2 To à 7200 tr/min et l'inévitable SSD, d'une capacité de 256 Go. C'est sur le Crucial M500 que nous avons jeté notre dévolu malgré sa nouveauté. Nous surveillerons tout de même scrupuleusement les taux de retour pour nous assurer que tout va bien avec cette nouvelle gamme, mais a priori, pas de problème : Crucial

Processeur	Core i5 4570	175 €
Ventirad	Cooler Master Hyper 212 EVO	30 €
Carte mère	Asus H87M-E C2	80 €
RAM	2x G.Skill Value DDR3 4 Go PC12800	80 €
Carte graphique	GeForce GTX 770 OC	290 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
Disque Dur	Barracuda SATA 6 Gb/s - 2 To	85 €
SSD	Crucial M500 - 256 Go	130 €
Graveur DVD	Sony Optiarc AD-5280S	20 €
Alimentation	Antec HCG 520M	65 €
Boîtier	Fractal Design Define R4	115 €

n'est pas OCZ. L'alimentation est une HCG 520 d'Antec qui prend place dans un Fractal Design R4.



## Duck Nukem XX

HAUT DE GAMME

**2 000 € environ**

**N**otre config' très haut de gamme revient dans un nouveau boîtier. Cette fois, c'est le Silencio 652 de Cooler Master que nous avons choisi en remplacement du Corsair 550D. Il est nettement moins cher, silencieux, bien conçu et dispose de quelques fioritures supplémentaires agréables (lecteur de carte SD, deux ports USB supplémentaires). Nous conservons les autres composants "de luxe" : Core i7 4770K, ventirad Noctua

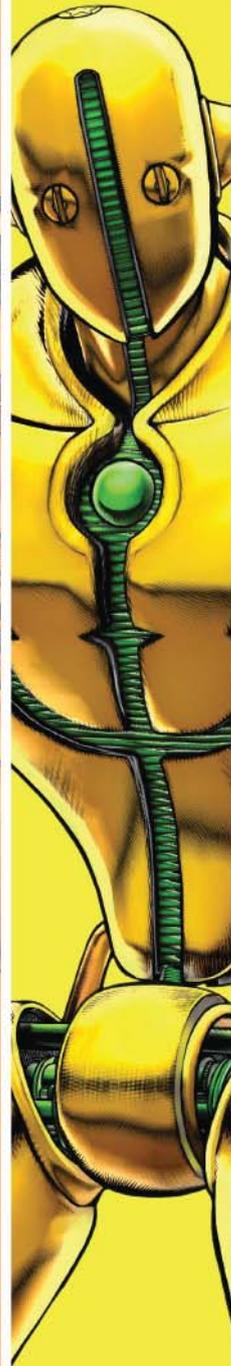
NH-U12S, 16 Go de DDR3, SSD Samsung Evo 840 de 500 Go (accompagné d'un disque dur de 3 To) et alimentation Seasonic 80+ Platinum de 660 W. La partie graphique est toujours assurée par une GeForce GTX 780 Ti dont les performances sont environ 10 % supérieures à celles d'une Radeon R9 290X tout en chauffant beaucoup moins. Le silence est aussi un argument important lors du choix. À noter également un petit changement de carte mère :

Processeur	Core i7 4770K 3,50 GHz	300 €
Ventirad	Noctua NH-U12S	63 €
Carte mère	MSI Z87-G45 GAMING	130 €
RAM	G.Skill Kit 2 x 8 Go PC12800 Aegis CAS11	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	Cooler Master Silencio 652 - Noir	100 €

l'Asus Z87-A laisse place à une MSI Z87-G45 GAMING, mieux équipée pour un prix quasiment identique.



# Encart Console



Jojo's Bizarre Adventure :  
All-Star Battle  
Rainbow Warriors

# News

## ■ L'occasion manquée



Dans un portrait réalisé par Polygon, les patrons de Toys for Bob (la filiale d'Activision derrière *Skylanders*) se lâchent un peu. Ils racontent qu'au début du projet, ils ont démarché Nintendo pour réaliser le jeu en partenariat et qu'après beaucoup d'hésitations, le constructeur japonais a finalement préféré refuser l'exclusivité. Depuis, *Skylanders* tourne sur la plupart des machines de l'univers et ramène chaque année à Activision des pelletées de cash. Est-ce que Nintendo regrette sa décision ? L'histoire ne le dit pas. Mais c'est tout de même bien triste : après tout, s'il était sorti en exclu sur Wii U, le jeu se serait peut-être planté avec la console, entraînant avec lui Activision dans sa chute, tel THQ avec la tablette uDraw... Oh pardon, je rêvassais.

## ■ Ce ne sont pas les figurines que vous cherchez...

L'annonce devait apparemment être faite le 30 avril mais a quand même fuité sur le site de Disney dès la mi-avril : *Disney Infinity 2.0* sortira en août, à peu près un an après le premier. Si son contenu exact, son prix, ses nouveautés ou les plateformes supportées restent encore un mystère, on sait en revanche déjà qu'il proposera des personnages (et donc probablement des niveaux et de nouveaux blocs de construction) tirés des univers *Star Wars* et *Marvel*. Si les figurines sont aussi nombreuses cette année que pour la première édition, on peut s'attendre à voir les magasins de jouets se remplir de dizaines de nouvelles figurines. Peut-être, qui sait, fera-t-on aussi un effort chez Disney pour rendre le jeu lui-même un peu plus intéressant ?



## ■ Wiimote-icons



Nintendo n'arrive plus à vendre de consoles de salon ? Les jeux tardent à arriver sur Wii U ? Bah, qu'importe : chez Nintendo, on a réponse à tout. Et quand on n'a pas de jeux, on a des accessoires. Ainsi, Nintendo a présenté mi-avril sa toute nouvelle collection printemps-été 2014 de wiimoteware, avec des Wiimotes (avec Wii Motion Plus intégré tout de même, on n'est pas chez les pécoras) disponibles en coloris rouge, vert et rose, symbolisant respectivement Mario, Luigi et Peach. Autrement dit, ce sont des Wiimotes parfaitement normales mais avec un coloris différent. Et le pire, c'est qu'ils vont probablement réussir à en vendre... quoique, même Pipo, d'habitude le premier à acheter les trucs de collection les plus inutiles du monde, trouve ces nouvelles manettes "dégueulasses".

**TELEX** Bonne nouvelle ! Microsoft annonce avoir vendu 5 millions de Xbox One dans le monde ! Youhou ! Bravo ! Ah, mauvaise nouvelle : il s'agit seulement de 5 millions de consoles envoyées aux boutiques, pas vendues pour de vrai. Pendant ce temps, Sony a annoncé 7 millions de PlayStation 4 réellement vendues. Pendant ce temps, Nintendo... non, je ne vais pas finir cette phrase, ce serait cruel.

## ■ The Very Last of Us

Sans surprendre grand monde, Sony et Naughty Dog ont annoncé l'arrivée cet été d'une version PS4 de *The Last of Us*, intitulée *The Last of Us Remastered*. En plus de graphismes sensiblement améliorés, la compilation contiendra tous les DLC du jeu, c'est-à-dire le prologue solo *Left Behind* et les DLC multi. En contrepartie, Sony facturera le tout 60 euros tout de même, soit le prix d'un jeu tout neuf. Eh, il n'y a pas de petits profits. Pendant ce temps, l'exode continue chez Naughty Dog : après le départ d'Amy Hennig (scénariste des *Uncharted*), après le départ de Justin Richmond (qui dirigeait *Uncharted 4*), c'est au tour de Nate Wells (le directeur artistique de *The Last of Us*) de quitter le studio. Il est parti rejoindre Giant Sparrow, le studio derrière *The Unfinished Swan*, qui travaille en ce moment sur *Edith Finch*, un projet mystérieux toujours pour Sony.



# Découvrez

La bible du hardware **n° 20**  
disponible en kiosque 5,90 €



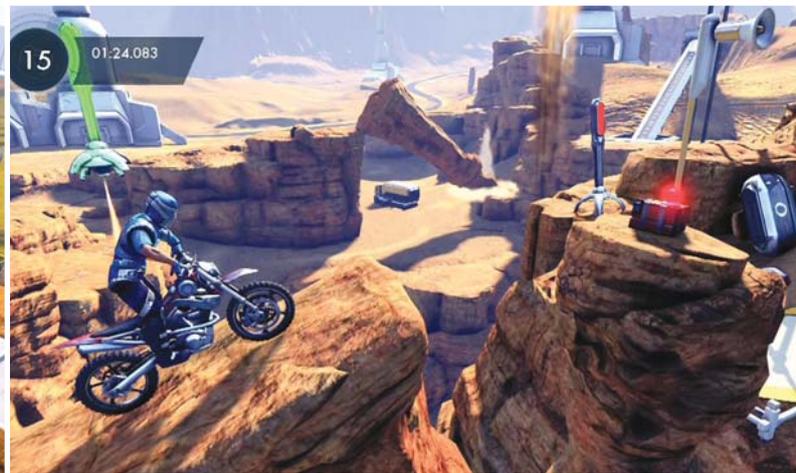
Disponible sur  
**App Store**

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



// Testé sur PlayStation 4

# Trials Fusion



↓ "Hey les gars, si on mettait une mine pile là où la moto doit atterrir ?"

Si vous vous cassez sur cette mignonne tourelle, elle vous projettera 50 mètres au-dessus de la map avant de vous re-précipiter par terre. Parce que chez RedLynx, ils aiment faire souffrir. →

"Coin coin", fait le canard, "Meuhhh" fait la vache. "Vroum vroum", fait la moto. "VROUM VROUM", fait le quad. "Yihaaa" fait le motard, "Crash BOOM" fait l'atterrissage. "Crac" fait la nuque, et "Saloperie de jeu de con !" fait le joueur, qui relance pourtant la partie.

## Une aventure de Gaston Deuxroues.

C'est peu dire que j'attendais *Trials Fusion* : non seulement j'ai retourné tous les précédents épisodes, mais le mode multijoueur local de *Trials Evolution* a retardé bien des bouclages. *Trials Evo'*, c'était le miracle : une suite encore meilleure à *Trials HD*, avec des nouveautés dans tous les sens. On trouvait aussi un éditeur de circuits (et le partage de circuits, grandiose idée), le multijoueur, et surtout le changement d'échelle du solo, qui remplaçait les exercices de style dans un hangar moche par des courses épiques sur fond de décors incroyables. Cerise sur le gâteau, *Trials Evo'* était au moins aussi dur que ses prédécesseurs, même si les niveaux les plus ardu mettaient un peu de temps à arriver. Après tout, ça laissait une chance de s'amuser aux nouveaux venus. Depuis *Evo'*, Ubisoft a racheté RedLynx et deux ans se sont écoulés, deux ans durant lesquels le studio finlandais n'a pas chômé, mais ça vous le savez déjà puisque vous êtes en train de lire le test de *Trials Fusion*.

**Côte à côte.** Avant de tailler dans le vif du sujet, un bref rappel du principe de *Trials*, pour nos lecteurs qui n'auraient pas joué à l'un des précédents épisodes ou regardé les images qui ornent ces pages. Vous jouez un motard sur sa moto (ou sur son quad, nouveau véhicule de *Fusion* qui, fondamentalement, n'apporte rien de spécial) allant d'un point A à un point B en ligne droite, de la gauche vers la droite de



l'écran. Les contrôles sont simplistes : gaz et freins sur les gâchettes du pad, et le motard lui-même sur le stick gauche. C'est là que *Trials* devient subtil : en poussant le stick vers la droite, votre motard se penche en avant ; vers la gauche, il se met en arrière. À vous de réussir à exploiter ce principe pour franchir des passages de plus en plus tendus. Et vous allez tomber. Et mourir. Et recommencer. C'est bien simple : comme les précédents volets, *Trials Fusion* vous limite à 300 respawns par essai de circuit. Vous faites les malins, mais vous rigolerez moins quand vous aurez gâché 80 réapparitions sur un seul saut bien salaud simplement parce que votre roue avant rebondit trop.

## Mais revenons à nos moteurs.

*Trials Fusion* est un jeu Ubisoft. Un point évident mais néanmoins crucial : si Ubi' arrive régulièrement à sortir des jeux originaux ou à réinventer ses séries, l'éditeur a aussi tendance à trop souvent sortir des déclinaisons très proches du même titre. Ça m'a brisé le cœur, mais c'est le cas pour ce *Trials Fusion* : alors que l'épisode *Evo'* multipliait les nouveautés, elles se comptent ici sur les doigts d'une main amputée de trois doigts. Et encore, les nouveautés de *Fusion* sont à une tout autre échelle que celles de son prédécesseur : là où *Trials Evo'* ajoutait du multi et du partage de circuits, *Fusion* ajoute... la possibilité de faire des tricks, et trois défis optionnels par circuit. Ces tricks, à exécuter en agitant le stick droit de votre joystick, ne sont là que pour le prestige : à l'exception d'une poignée de circuits leur étant dédiés, ils ne servent absolument à rien. Ou plutôt, ils servent à remplir des défis, prendre une pose Superman trois fois dans une course tout en faisant zéro chute, par exemple. La plupart d'entre eux sont d'ailleurs consacrés aux tricks, même si

### GENRE :

Masochisme motorisé

ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR :

Ubisoft / RedLynx

PRIX : 20 €

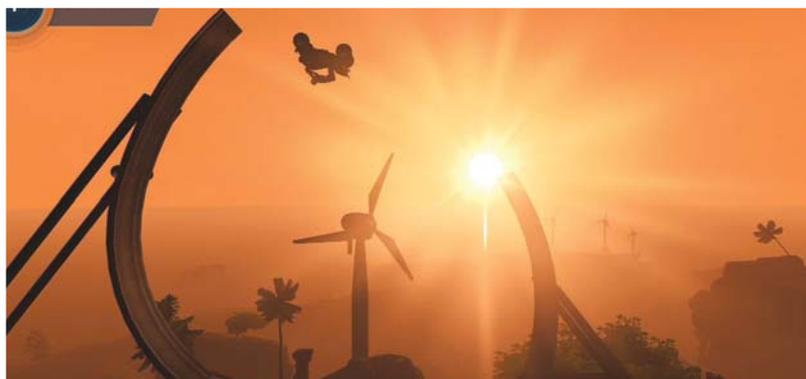


01:18.700



### Trials Frontier

Déjà sorti au moment où vous lirez ces lignes (mais pas encore au moment où je les écris), *Trials Frontier* est la déclinaison mobile de la série, sur iOS et Android. Il s'agit d'un Free-to-Play dont, d'après ce que j'ai pu en jouer voici quelque temps, le seul point commun avec la série est la présence de motos. N'espérez pas y retrouver le gameplay des *Trials* classiques : il s'agit d'un pur Free-to-Play, doté d'un système d'énergie pour vous empêcher de trop jouer, de dizaines de bidules inutiles à récolter et d'achats in-app dans tous les sens. Pas impossible qu'il soit un bon jeu, mais on reste quand même sacrément sceptiques.



certains demandent de trouver des bidules planqués dans les circuits. Dans l'absolu, pourquoi pas, ça ajoute un peu de difficulté et de durée de vie aux parcours, surtout pour les plus faciles, mais leur intérêt reste très relatif. Réussir un défi vous octroiera un peu d'XP qui, en retour, permettra de débloquer de nouveaux éléments cosmétiques pour votre moto ou votre motard. C'est tout.

**Trials Apocalypse.** Malgré tout, il y a de fortes chances qu'une bonne partie des joueurs se prennent au jeu. Pas parce que les défis sont particulièrement intéressants, mais parce que *Trials Fusion* ne contient pas tant de contenu que ça. Comme son prédécesseur, il est composé à 80 % environ de circuits faciles ou moyens, où l'on obtient la médaille d'or pratiquement du premier coup. Le but de ces parcours est avant tout de vous apprendre à manier votre bécane, du coup les graphistes de Redlynx se sont fait plaisir : il s'agit (comme dans *Evo'* toujours) des niveaux les plus cinématiques, les plus beaux, les plus vastes, ceux qui se présentent devant un immense décor avec une multitude de détails en arrière-plan (venant parfois modifier la piste de façon complètement scriptée). Le joueur trouvera un vrai plaisir à débouler à toute blinde dans ces paysages de fin du monde, d'autant que le jeu est magnifique et parfaitement fluide (sur notre version quasi finale, tournant sur une PS4 de développement, il ne subsiste que quelques rares ralentissements à des endroits précis de deux ou trois circuits). La direction artistique pêche parfois un peu, quand Redlynx verse dans le futuriste clinquant (si j'en crois les choix musicaux de la série, l'éditeur n'a de toute façon jamais eu très bon goût), mais le jeu est plus souvent bluffant qu'autre chose.



**110 mètres haine.** Autre zone d'immobilisme de la part de Redlynx : le multijoueur. En local, là où le multi de *Trials* est le meilleur, la formule n'a pratiquement pas changé. Ici, les motards (de deux à quatre) foncent sur des lignes parallèles et parsemées de checkpoints et d'obstacles. Ceux qui tombent (ou qui sont si lents qu'ils disparaissent de la gauche de l'écran) réapparaissent au checkpoint suivant. À l'arrivée, le classement se fait en tenant compte à la fois de l'ordre final, mais aussi du nombre de réapparitions ; un joueur jamais tombé mais arrivé deuxième passera ainsi devant un joueur arrivé premier mais tombé deux fois. Si vous êtes habitué au multijoueur de *Trials Evo'*, rien n'a changé : aussi drôle et débile, il permet toujours d'éjecter son motard pour franchir la ligne d'arrivée plus vite. Mais on retrouve aussi les petits soucis d'*Evo'*, certains checkpoints mal placés qui vous feront disparaître en boucle si vous avez le malheur de ne pas être en tête, par exemple. Comme les parties sont très rapides, rien de grave, mais ce genre de petits problèmes renforcent l'impression de ne pas se trouver devant une vraie suite d'*Evolution*, plutôt une sorte de gros DLC. Un excellent DLC, joli, fluide, fun, agréable et fidèle à l'original, mais un DLC quand même.

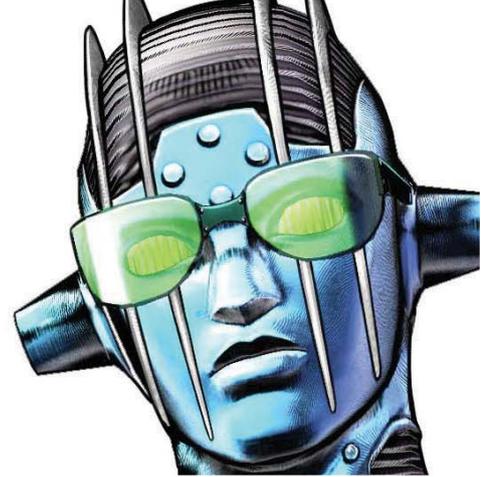
Netsabes

**Notre Avis** *Trials Fusion* est fabuleux. *Trials Fusion* est aussi, à peu de choses près, le même jeu qu'*Evolution*. Alors, ça fait toujours plaisir à prendre, mais au vu du nombre de nouveautés, je n'aurais pas dit non à un peu de contenu supplémentaire. Hasard ou pas : Redlynx et Ubisoft ont déjà annoncé six petits DLC pour l'année à venir.

7

// Testé sur PlayStation 3

# Jojo's Bizarre Adventure : All-Star Battle



Rédaction de *Canard PC*, 15 h 30. Je joue à *Jojo's Bizarre Adventure : All-Star Battle* et tous les collègues passant derrière moi finissent fatalement par regarder mon écran. C'est là que je les sens perdus.

"Mais Pipo, c'est un jeu de baston, on est d'accord ?

– Ouaip !

– Mais le mec, là, il est sur un cheval ?

– Oui mais quand je le tape il tombe, et comme il est handicapé il se traîne par terre donc c'est cool.

– Et c'est un rouleau compresseur que tu viens d'envoyer sur lui ?

– Ah oui, mais ça c'est parce que mon perso peut arrêter le temps !"

Et c'est généralement à ce moment de la discussion qu'ils repartent à leur bureau, hagards et dépités.

**ORA, Ô désespoir.** Alors que si, comme moi, ils avaient fait l'effort de s'intéresser un peu au matériau d'origine, ils sauraient que c'est tout à fait normal ! Car avant d'être un jeu de baston développé par CyberConnect2 (*Asura's Wrath*, les jeux de baston *Naruto*, entre autres), *Jojo's Bizarre Adventure* est une série de mangas née en 1986 sous la plume de Hirohiko Araki. On y suit les aventures de héros dotés de pouvoirs magiques se mettant sur la gueule en criant très fort à travers plusieurs générations. Avec son style visuel très particulier, ses personnages grotesques bariolés prenant des poses plus débiles les unes que les autres et ses combats qui se finissent souvent dans une volée de coups de poings distribuée en hurlant "ORA ORA ORA ORA ORAAAAAAAAA", on peut dire que la série a une identité bien marquée. Pour vous dire, la "saison 2" mélange joyeusement nazis, vampires et combats d'arts martiaux. Bref, la série a réussi à se créer un petit culte avec le temps et fête donc son cinquième jeu vidéo, l'un des premiers à sortir en Europe (même si l'excellent épisode de 1998 par Capcom a eu droit à une réédition dématérialisée voici deux ans). Enfin, sachez que même si elle sort

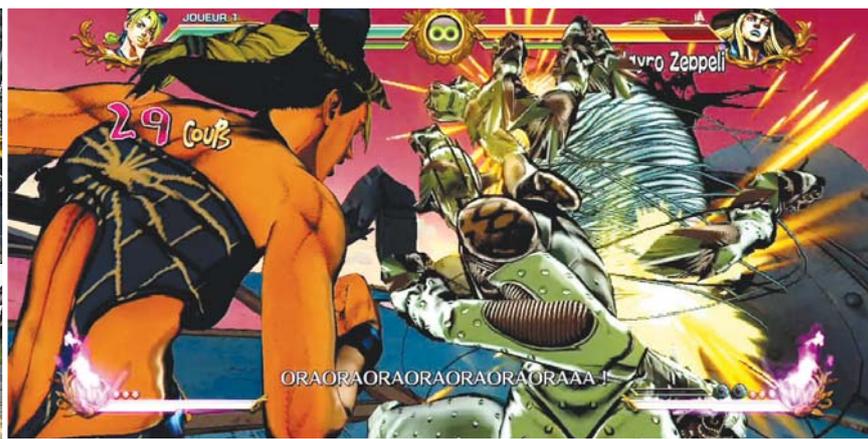


**GENRE :**  
Multiplication des pains  
**ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR :**  
Bandai Namco / CyberConnect2  
**PRIX :** 60 €

longtemps après la version japonaise, notre version bénéficie d'équilibrages et de petits réglages non négligeables.

**Stand du ghetto.** Contrairement aux *Street Fighter* et autres *King of Fighters* se jouant avec quatre ou six boutons, *JBAASB* propose trois boutons d'attaque (faible, moyen et fort) ainsi qu'un quatrième appelé "Style". Comme dans *Injustice*, chaque personnage aura accès à des pouvoirs divers et variés en fonction de son style de combat. En appuyant sur ce bouton Style, certains persos chargeront leur barre de furie, d'autres pourront changer de mode, monter ou descendre de cheval ou – plus généralement – appeler son Stand. Dans l'univers de *Jojo's Bizarre Adventure*, de nombreux personnages se battent à l'aide d'un Stand, une entité fantomatique liée à son porteur. Dans le gameplay, cela se traduit par un appui sur le bouton Style permettant d'appeler ou de renvoyer son Stand à volonté, ce qui aura pour effet de changer certains coups et mouvements. Hormis ce bouton, le jeu s'avère assez classique avec ses coups spéciaux, ses super furies merveilleusement grotesques (appelées "attaques super fabuleuses", si si), ses chopes et ses cancels. On notera un effort d'originalité avec l'existence de zones piégées dans les différents niveaux, qu'il faudra apprendre à éviter pour garder l'ascendant.

**Fist prodigue.** Mais *JBAASB* surprend encore davantage dans son feeling. Alors qu'on s'attendait à un jeu de baston hyper-sec et nerveux, le titre de CyberConnect2 se montre étonnamment lent, presque mou. Un point extrêmement déstabilisant lors des premières parties mais une fois assimilé le rythme particulier du jeu, ça n'est pas du tout un problème. D'autant plus que *JBAASB* fait un très élégant grand écart entre les débutants et les joueurs aguerris. Les amateurs trouveront un jeu déjà très satisfaisant, ayant eu le bon goût de piquer à *Persona*



son système de combo automatique (il suffit de marteler le coup faible pour exécuter un combo basique mais efficace, se terminant si possible sur une furie). Les pros trouveront des combos plus complexes mais plus efficaces, abuseront des cancels et iront chercher les personnages les plus atypiques, plus complexes à manier mais bénéficiant d'un potentiel ahurissant. Constamment en équilibre, le jeu navigue entre véritable troll (provoquer un ennemi à terre fait baisser sa barre de furie, certains personnages sont ouvertement craqués) et technicité inattendue (il est par exemple possible de frapper l'adversaire avec son Stand puis, au prix d'un peu de barre de furie, s'en détacher pour distribuer des beignes en duo). Bref, comme un *Marvel Vs Capcom 3* en moins extrême, *JBAASB* réussit l'exploit de convenir à tous les joueurs, pour peu qu'ils apprécient déjà le manga d'origine.

**Les mecs trop bien sapés.** Parce qu'elle est là, la vraie valeur ajoutée du jeu : dans le fan service. Du mode histoire aux furies fantastiques des personnages en passant par les "Finals Dramatiques" – ces animations spéciales qui se déclenchent si vous tuez un adversaire conformément au canon des mangas –, le fan sera noyé à chaque seconde sous les clins d'œil et les références. En passant, un gros bravo à l'équipe de localisation qui s'est largement fait plaisir, ça se sent à chaque seconde. Fan service donc, avec ce mode "personnalisation" qui permet de changer les provocations des personnages, jusqu'à l'emplacement et la taille de l'onomatopée qui les accompagne. Et pour ne rien gâcher, ce grand bazar est servi par une direction artistique à toute épreuve. Le jeu n'est pas techniquement impressionnant, mais il se rattrape avec son cel-shading grossier en accord parfait avec le trait du manga d'origine, ses couleurs criardes et des animations plus géniales les unes que les autres. Que ce soit pour une provocation, un coup spécial ou une attaque super fabuleuse, les gars



de CyberConnect2 ont tout donné pour coller à la débilite assumée de la série. Vraiment, le titre est un vrai bonheur à regarder.

**Ça en a marré !** Vient enfin le moment des reproches, puisque *JBAASB* en mérite quelques-uns. En plus de son mode Histoire, il possède une campagne particulière, puisqu'elle comporte des mécaniques de Free-to-Play assez dégueulasses. En gros, vous pouvez faire quelques matchs puis devez attendre une vingtaine de minutes (ou payer avec vos vrais sous) pour continuer. S'il faut saluer la démarche de Bandai Namco qui aurait\* réduit le temps d'attente pour la sortie européenne (cinq minutes à présent), ça la fout quand même mal de voir ce principe associé à un jeu payant. Sans même parler des neuf personnages supplémentaires en DLC (et, non, le fait que l'un d'entre eux soit gratuit n'aide pas à faire passer la pilule). Après, certes, le mode Campagne ne se révèle pas indispensable et le jeu contient déjà une bonne quantité de personnages mais justement, il est tellement bon qu'on aurait aimé en avoir plus.

**Pipomantis**

\* Les serveurs du jeu n'étant pas en ligne au moment du test, impossible pour nous de vérifier que le temps d'attente a été réduit. Ni de tester le online, malheureusement.

**Notre Avis** *Jojo's Bizarre Adventure : All-Star Battle* est un jeu fabuleux. Il est parfois maniéré et élégant, mais c'est pour très vite retomber dans le grotesque et l'idiot quelques secondes après tout en arrivant à garder ce petit je-ne-sais-quoi de racé. Efficace, hilarant et unique, il a beau être pensé pour les fans de la série, il pourrait plaire à bien plus de joueurs.

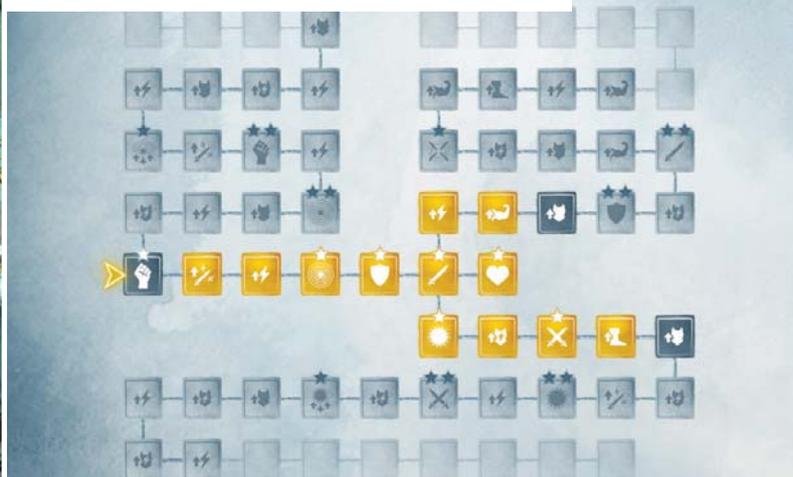
**8**

// Testé sur PlayStation 4

# Child of Light



Chaque personnage peut spécialiser ses compétences dans trois branches à la fois. Ben oui, c'est un RPG.



**L**e saviez-vous ? J'occupe au sein de la rédaction une place centrale. Physiquement, je veux dire : quiconque veut aller s'installer à son bureau va passer dans mon dos et verra par conséquent mon écran. Eh bien, tous les membres de la redac, à divers moments de ma partie de *Child of Light*, se sont arrêtés un instant pour me regarder jouer. Comme dirait ackboo, "c'est mignon ton jeu quand même". Quoique, venant de la part de celui qui teste des simulateurs de lancers de missiles au petit-déj, je ne sais pas si c'est vraiment un compliment.

**Brillante est la lumière...** Mais si, *Child of Light* est joli. Tout le monde peut s'accorder là-dessus, et je vais y revenir. *Child of Light*, c'est "le jeu indé d'Ubisoft Montréal" ou encore le "poème visuel des créateurs de *Far Cry 3*", entre autres descriptions qui ne veulent rien dire. Pour clarifier, *Child of Light* est un JRPG développé au Canada, en 2D, vu de côté et avec un parti pris esthétique branchouille, qu'il s'agisse des visuels (le "Cirque du soleil" a été consulté) ou de la musique (composée par "Cœur de Pirate"). Quant au côté indé, ne le cherchez pas trop longtemps : le moteur est l'UbiArt Framework (développé à l'origine pour les derniers *Rayman*) et le générique de fin dure presque aussi longtemps que ceux des méga-productions classiques d'Ubisoft. Bien, maintenant que les bases sont posées, *Child of Light*, qu'est-ce que quoi ? Dans *CoL*, vous incarnez Aurora ("l'enfant de lumière" du titre) qui, pour retrouver son papa, doit sauver le monde d'Umbrà, la vilaine reine des ombres. Aurora, Umbrà... Visiblement, le brainstorm n'a pas été trop long. En pratique, ça veut dire qu'Aurora va se balader un peu partout dans le monde de Lemuria, recruter des alliés et taper des méchants. Je ne caricature pas vraiment.



**... et noires sont les ténèbres...** Et au début, c'est grisant. Le monde de *Child of Light* ressemble à une immense peinture pastel, avec coups de crayon ou de pinceau encore visibles. Ça accroche l'œil, c'est plaisant... mais bizarrement, *Child of Light* n'arrive jamais vraiment à créer une ambiance. Ses si jolis décors restent simplement une toile de fond sur laquelle on se balade et ne deviennent jamais un monde dans lequel on s'immerge. Cette impression vient en partie du fait que les dessinateurs de *Child of Light* n'ont pas vraiment réussi à créer de lieu unique et mémorable : oui, la direction artistique globale est originale et notable, mais en dehors de ça, rien n'en ressort particulièrement durant le jeu. Surtout, un autre souci empêche le monde de Lemuria de prendre vie : il ne s'y passe rien. Les PNJ sont rarissimes et ceux qui ont l'honneur de prononcer plus d'une phrase se comptent sur les doigts de la main. 99 % des interactions avec le monde de *Child of Light* se limitent à foncer dans un ennemi (pour lancer un combat), pousser une caisse (pour résoudre un "puzzle") ou ouvrir un coffre. En bon jeu Ubisoft, Lemuria est ainsi infesté de centaines de coffres (eux-mêmes remplis de potions ou de pierres pour le crafting), au point qu'il devient vite possible de prédire où se trouvera le suivant.

**... voilà ma foi une belle morale...** Le plus gros intérêt de *Child of Light*, finalement, reste son système de combats, qui oppose deux héros (à choisir parmi la demi-douzaine d'alliés qui rejoignent Aurora au cours de l'aventure) à un à trois ennemis. Dans les combats, tout le monde se partage une barre de temps, découpée en deux : une longue période d'attente et une période d'exécution. Quand un héros arrive au début de la période d'exécution, vous choisissez son action (potion, défense ou attaque), qui sera lancée à la fin

**GENRE :** Oh qu'il est mignon  
**ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR :** Ubisoft / Ubisoft Montréal  
**PRIX :** 15 €



(vous l'aviez deviné) de la période d'exécution. Non seulement chaque personnage (héros ou ennemi) dispose d'une vitesse par défaut, mais en plus chaque action a aussi une vitesse assignée ; une potion ira très vite, tandis qu'une attaque puissante prendra du temps (voire deux passages sur la barre, pour les plus bourrines). Jusque-là, le principe reste relativement simple. Mais le jeu ajoute un petit détail malin : si vous arrivez à taper un ennemi pendant qu'il est dans sa période d'exécution, vous interrompez son action et le renvoyez à l'arrière de la barre. Le même sort vous attend bien entendu si vous vous laissez attaquer en pleine exécution. La mécanique apporte tout de suite une bonne petite dimension tactique aux combats, renforcée par la possibilité de ralentir (pratiquement à volonté) un ennemi à la fois. Un bon combat devient alors un affrontement où vous arrivez à toujours contrer l'adversaire au bon moment, afin qu'il n'ait même jamais la possibilité d'attaquer.

**... qui méritait bien tout ce cirque...** Ce système présente néanmoins l'inconvénient de rendre les combats bien trop faciles. En difficulté normale, j'ai déroulé le jeu pratiquement sans utiliser de potion (les dizaines de fioles trouvées dans les centaines de coffres me sont du coup restées sur les bras) et sans changer moi-même d'allié au cours de l'aventure. Le premier allié rencontré était un soigneur, qui m'a accompagné jusqu'à la moitié du jeu, moment où un autre (un tank) a pris sa place au gré du scénario. Avec lui, j'ai joué la deuxième moitié, jusqu'à une série de boss peu inspirés et tous identiques. Autrement dit, si vous voulez vraiment rendre *Child of Light* intéressant, commencez directement en mode difficile. Sinon, il vous décevra par ses trop nombreuses répétitions : à quoi bon combattre encore un ennemi



si l'on peut gagner aussi facilement ? pour l'histoire ? Le conte narré dans *Child of Light* s'avère mignon (comme la musique, comme les décors) mais pas vraiment marquant. Son seul fait notable, finalement, est d'être intégralement rédigé en vers. Là encore, on trouvera cela amusant au début, mais l'écriture tourne vite en rond : le texte se résume à des dialogues comiques à l'arrivée de chaque nouveau héros dans le groupe, et à des disputes entre Aurora et ses sœurs adeptes d'Umbrà. Mouif.

**... n'est-ce pas ?** *Child of Light* donne en permanence l'impression d'être le bon élève qui réclame un bon point : "Regardez-moi, je suis si joli", "Ohé, voyez, j'ai une héroïne en personnage principal, c'est rare quand même !", "Youhou, venez voir, chez nous aussi à Ubi' Montréal on sait faire des petits jeux de passionnés", "Sapristi, vous avez vu ? Tous nos textes sont écrits en rimes (pour souligner que le jeu est un poème jouable \*clin d'œil\*)"... *Child of Light* est toutes ces choses, mais n'en devient pas un jeu exceptionnel pour autant. *Child of Light* reste simplement un petit JRPG compétent, mignon mais trop rapide, trop facile et sans doute un peu trop creux.

Netsabes

**Notre Avis** À force de vouloir faire l'opposé d'un jeu calibré dont est coutumier le studio, Ubi' Montréal a finalement réalisé... un petit jeu bien calibré, bien appliqué et pas bien passionnant. Oh, *Child of Light* est loin d'être mauvais, mais il s'avère aussi tout à fait dispensable.

6

// Testé sur PlayStation 3

# Deception IV : Blood Ties



En anglais, "deception" signifie "tromperie" et, non, aucun de vos jeux de mots avec ce faux-ami n'est drôle.



**P**armi les différentes perversions rencontrées dans le genre humain, j'ai toujours eu du mal à trouver ma préférée. Le masochisme permet d'extérioriser sans problème ses complexes d'infériorité, le voyeurisme a un petit côté hitchcockien pas désagréable et l'érotomanie a le mérite de rendre sûrs d'eux les timides les plus indérotttables. Mais pour autant, si je devais n'en garder qu'une, ma perversion favorite serait quand même le sadisme. Il y a quelque chose d'élégant dans le sadisme, dans son décorum et son folklore faits de latex et de martinets. Comme une sorte de raffinement particulier dans le protocole et l'étiquette qui y sont accolés. C'est pourquoi je me suis précipité sur *Deception IV : Blood Ties* quand on l'a reçu à la rédaction.

## Une recette de Jean-François Piège.

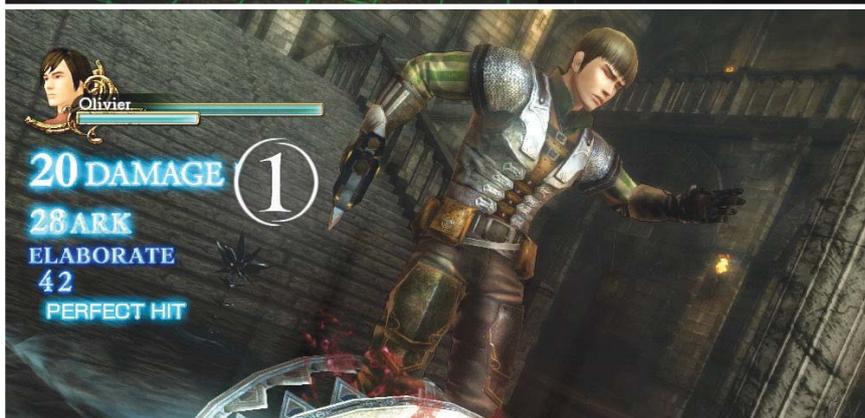
Grandes sont les chances que vous ne soyez pas familier avec la série des *Deception*. C'est d'ailleurs assez étonnant puisque cette licence, aussi "de niche" soit-elle, a vu quasiment tous ses épisodes sortir en France. Née en 1996 sur PlayStation, la série vous met dans les bottines d'un démon dont la tâche est de défendre un château attaqué par de vaillants paladins et mercenaires. Sorti un an avant *Dungeon Keeper* (ah, ça vous la coupe, hein), *Devil's Deception* est le premier épisode de la saga et pose déjà les bases, à savoir l'utilisation et l'enchaînement de pièges pour tuer ses adversaires. Car ici, le joueur n'agit jamais directement sur ses assaillants. Il doit se contenter de les fuir ou de les appâter où il le souhaite pour ensuite activer ses pièges avec le bon timing et causer un maximum de dégâts. La recette fonctionne depuis maintenant 18 ans et, malgré quelques altérations (passage à la troisième personne, gameplay de plus en

plus stratégique, suppression des références à Satan), le titre n'a jamais vraiment décollé chez nous. Allez, avec un peu de chance, ce nouvel épisode va enfin faire connaître la saga au plus grand nombre !

**Philip Sa Dick.** Bon, en fait c'est pas vraiment gagné. Dans *Deception IV : Blood Ties*, vous incarnez Laegrinna, fille d'un démon essayant de faire libérer son père, ce qui passe apparemment par le massacre de nombreux soldats s'aventurant dans le château de papounet. Aidée par ses trois servantes (notamment lors de longs et fastidieux didacticiels), Laegrinna va donc faire pleuvoir la douleur et la torture sur tous ceux qui auraient l'outrecuidance de traîner dans le coin. Pour cela, un passage par le menu d'équipement permettra de choisir des compétences passives (auto-esquive, rayon qui enrage les ennemis...), des costumes et surtout des pièges. Nerve de la guerre, les pièges sont divisés en trois grandes catégories : sol, mur et plafond. Rochers tombant du plafond, pendules tranchants envoyant valdinguer les adversaires, lances sortant du mur... vous voyez l'idée. À vous alors de les sélectionner en fonction des différents combos que vous voulez mettre en place. Il n'y a rien de plus jouissif que de neutraliser un ennemi grâce à un piège à loup pour ensuite le propulser à l'aide d'un pendule vers une peau de banane, lui faire tomber une citrouille sur la tête puis le voir tituber lentement mais sûrement vers ces gigantesques griffes d'acier qui ne demandent qu'à sortir du sol pour le réduire en charpie. Une certaine définition du bonheur.

**Trap conscient.** Et, histoire de pimenter la recette, toutes les salles du château possèdent également des pièges dans le décor. Cela pourra être un

**GENRE :** Piège en haute merde  
**ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR :** Koch Media / Tecmo  
**PRIX :** 50 € (PS3) / 40 € (PS Vita)



gigantesque lustre à faire tomber, une statue faisant le tour du niveau et blessant quiconque se trouve sur son passage ou encore une énorme horloge pouvant empaler quiconque se jetterait dessus. En passant, veillez également à ne pas tomber dans vos propres pièges. En attirant les adversaires près de vos petites installations, un accident est vite arrivé et même s'il est possible de récupérer de la vie à des endroits bien précis, la prudence est quand même de mise. D'ailleurs, les ennemis aussi peuvent se soigner ; certains sont même immunisés à divers types de pièges, ce qui vous demandera un vrai travail de réflexion avant d'entamer un combo. En passant, notez que l'ergonomie du jeu est un vrai régal et ne vient justement jamais perturber la réflexion. D'une pression sur la touche rond, on arrête le temps pour accéder à la carte "tactique", découpant le niveau en cases où il s'agira de placer les pièges (puis les activer un à un à la main avec le bouton croix). Il devient du coup enfantin de monter son petit plan aux petits oignons avant de faire s'abattre votre fureur sur les pauvres hères qui vous courent après.

**Dungeon qui pleure.** Malheureusement, l'exécution du plan s'avère un peu plus problématique que sa mise en place. La faute à une I.A. un peu foireuse qui a tendance à marcher de manière erratique, ainsi qu'à un moteur physique parfois imprévisible, qui peuvent mener à rater des combos qui auraient dû parfaitement passer. C'est assez agaçant et ouvre le bal de la multitude de petits défauts qui rendent *Deception IV* frustrant et rageant par moments. On notera par exemple la gestion des checkpoints. Laegrinna est assez fragile et, même si les ennemis ont rarement l'occasion de



la frapper, ils peuvent lui infliger de gros dégâts ; il reste l'accès aux zones de soin dont je parlais plus haut, quoi qu'il en soit. Toutefois, si vous veniez à malencontreusement vous faire tuer, vous devrez reprendre le chapitre à zéro et autant vous dire que ça peut devenir TRÈS long. De plus, même si le titre offre régulièrement de nouveaux pièges à tester et que chaque salle du château propose des manières supplémentaires de faire souffrir ses adversaires, on ne pourra s'empêcher de ressentir une certaine lassitude avec le temps. Alors certes, réussir un enchaînement impeccable apporte une petite lumière chaude dans mon cœur, mais au bout du dixième combo obéissant à la même logique que les précédents, la magie disparaît peu à peu. *Deception IV* n'est pas un mauvais jeu, loin de là, mais quelques petits défauts viennent ternir ce qui aurait pu être un excellent puzzle game pour les tortionnaires qui s'ignorent.

**Pipomantis**

**Notre Avis** \ Difficile de lui taper dessus trop fort. On sent que ce *Deception IV : Blood Ties* fait tous les efforts du monde pour être original et sympa malgré son petit budget et son gameplay de niche. Pourtant, quelques petits couacs empêchent la sauce de prendre complètement. À tester par curiosité quand il passera en dessous de

**6**

# NIGHTMARE *Busters*



Genre : Plateforme  
 Développeur : Arcade Zone  
 Éditeur : Super Fighter Team  
 Joueurs : 1 à 2  
 Sauvegarde : Non  
 Continue : Trois  
 Difficulté : Très difficile  
 Durée de vie : Courte  
 Prix : 65 euros

Vous ne connaissez peut-être pas Super Fighter Team, cet éditeur spécialisé dans les jeux 16-bit en cartouches. Il est à l'origine d'une dizaine de sorties

**N**ightmare Busters est un jeu d'action particulièrement classique dans sa conception. Un héros (ou deux), des ennemis à cartonner en leur jetant des cartes à jouer durant une demidouzaine de stades, un boss de fin, des pièges vicieux... bref, rien qui n'ait déjà été vu dans les plus grands titres du genre. Mais contrairement à la plupart des jeux de la concurrence, Nightmare Busters se distingue en donnant de nombreux outils au joueur. En fouillant les niveaux, on peut trouver six armes



ces dernières années, dont *Beggar Prince* sur Mega-drive. Aujourd'hui, le voilà qui distribue *Nightmare Busters*, un jeu annulé juste avant sa sortie en 1995.



Il y a du feu.

pour remplacer ses cartes, allant de la boule d'énergie au tir double en passant par des disques enflammés. Et comme si cela ne suffisait pas, vous pourrez aussi utiliser trois super attaques dévastatrices différentes, un dash invincible et même une glissade pour échapper à des situations un peu trop chaudes. Le héros dispose donc d'un arsenal plus que conséquent pour faire face à la difficulté du jeu.

## Retro viseur

Parce que finir *Nightmare Busters* est loin d'être une balade de santé. Les ennemis sont vicieux, les niveaux remplis de pièges et votre

personnage n'a que deux malheureux points de vie pour tenter de sauver sa peau. J'en profite pour tirer mon chapeau aux développeurs puisque chaque niveau a été pensé pour apporter un type particulier de challenge et possède son propre twist. Entre la forêt qui se joue quasiment tout le temps sur deux étages et la caverne et sa fuite en avant gênée par des chutes de gigantesques rochers, son château demandant des nerfs d'acier et un timing parfait pour ne pas



tomber dans tous les pièges, les gars de chez Arcade Zone ont tout donné. On pleurnichera juste sur les boss qui, même en étant gigantesques et souvent splendides, se révèlent peu inspirés et assez faciles à battre. Car avec une telle inventivité dans son gameplay et ses niveaux, le reste aurait logiquement dû suivre. L'autre défaut de *Nightmare Busters* est sa durée de vie ridicule. Vous devrez certes affronter sa difficulté mais une fois tous les pièges assimilés, il se termine en une petite demi-heure. Dommage parce que *Nightmare Busters* est tellement bon qu'on en voudrait beaucoup plus.



## RÉSUMÉ de Pipomantis

On ne va pas se mentir, vous ne dépenserez pas 65 euros pour jouer à *Nightmare Busters*, aussi bon soit-il. En revanche, pour posséder le dernier jeu Super Nintendo jamais produit, c'est tentant.



### GRAPHISME

95%

Les sprites sont énormes et malgré une faible variété d'ennemis, c'est superbe.

### ANIMATION

91%

Aucun gros ralentissement à déplorer, même si le jeu clignote un peu par moments.

### SON

89%

Parfois passe-partout, parfois vraiment bien adaptées, les musiques font du très bon boulot.

### JOUABILITÉ

91%

Aucun problème au niveau de l'ergonomie, même si quelques collisions me semblent un peu exagérées.

// Testé sur 3DS

# Mario Golf: World Tour



J'ai toujours eu un faible incompréhensible pour les jeux de golf arcade. Qu'il s'agisse d'*Everybody's Golf*, de *Pangya* ou de l'excellent *Neo Turf Masters* sur Neo Geo, c'est mon péché mignon. Du coup, quand arrive sur mon bureau un nouveau *Mario Golf* signé Camelot (parents de la saga *Shining* sur consoles Sega, de la série *Golden Sun*, des premiers *Everybody's Golf* et de tous les *Mario Golf*), je suis plutôt confiant. Eh bien, on ne m'y reprendra pas.

**King of Swing.** Bon, concernant le gameplay, on va rapidement faire le tour. C'est du golf : vous êtes sur du gazon parfaitement taillé, vous tapez dans une baballe en espérant qu'elle chute dans un trou, les gens vous applaudissent pour ça et le gagnant est celui qui a le moins de points (ne me demandez pas pourquoi). Mais *Mario Golf: World Tour* a l'art de se distinguer par sa structure. Vous pouvez tout à fait lancer une partie rapide mais vous n'aurez accès qu'à deux parcours. Les autres se débloquent en prenant part à une sorte de mode aventure. Malheureusement, on ne peut obtenir de nouveaux parcours qu'en finissant premier d'un tournoi, une tâche loin d'être amusante lorsqu'on doit recommencer totalement un niveau de DIX-HUIT FOUTUS TROUS parce que l'I.A. a subitement fait un eagle au dernier moment. On vous propose également des parcours spéciaux (9 trous au lieu de 18) à thématique *Mario* avec des pouvoirs spéciaux à ramasser et des éléments du décor modifiant la trajectoire de la balle. L'intention est louable, les parcours sont très amusants mais, là encore, les débloquent demande une éternité. Du coup, le joueur se frustre, s'énerve, rage contre ce jeu qui se foire complètement dans son architecture (hub central mal conçu, instructions nébuleuses...), fait rare chez Nintendo.

**GENRE :**  
Green Fandango  
**ÉDITEUR /**  
**DÉVELOPPEUR :**  
Nintendo /  
Camelot  
**PRIX :** 40 €

**Bar à putts.** C'est d'autant plus agaçant pour un titre plutôt agréable ! On peut regretter un léger manque de technique (on applique les effets automatiquement au lieu de choisir où taper sur la balle) mais pour un jeu de golf arcade, ça reste tout à fait honnête. On trouve toujours le système de coups plus puissants mais limités en utilisation, de même qu'un mode défi plutôt bien conçu et, une fois de plus, les niveaux à thématique Mario, vraiment réussis. Pour ne rien gâcher, le tout est visuellement attrayant. Mais... mais. Mais mais mais. En plus de sa progression fastidieuse, le titre se paye le luxe d'essayer de nous refourguer des personnages et des parcours en DLC. Si le jeu regorgeait de contenu comme dans *Jojo's Bizarre Adventure*, j'aurais trouvé ça beaucoup moins choquant. Mais là, pour un jeu déjà frustrant et lourd dans sa structure, on touche vraiment au foutage de gueule. Et je suis dégoûté. Depuis le temps que j'attendais un nouveau *Mario Golf* ou même juste un nouveau titre Camelot, je l'ai mauvaise. Avoir réussi à gâcher un gameplay sympathique avec tout ce qui gravite autour du jeu, ça relève presque de l'exploit.

Pipomantis

**Notre Avis** \ La base de *Mario Golf: World Tour* reste, comme toujours chez Camelot, très efficace et en soi le jeu ne s'avère pas mauvais. Malheureusement, sa progression frustrante et poussive à laquelle on ajoute du DLC (dans un jeu vendu au prix fort), c'est un peu trop pour moi. Donc maintenant Nintendo, tu arrêtes les bêtises et tu mets Camelot sur un nouveau *Golden Sun*.

5

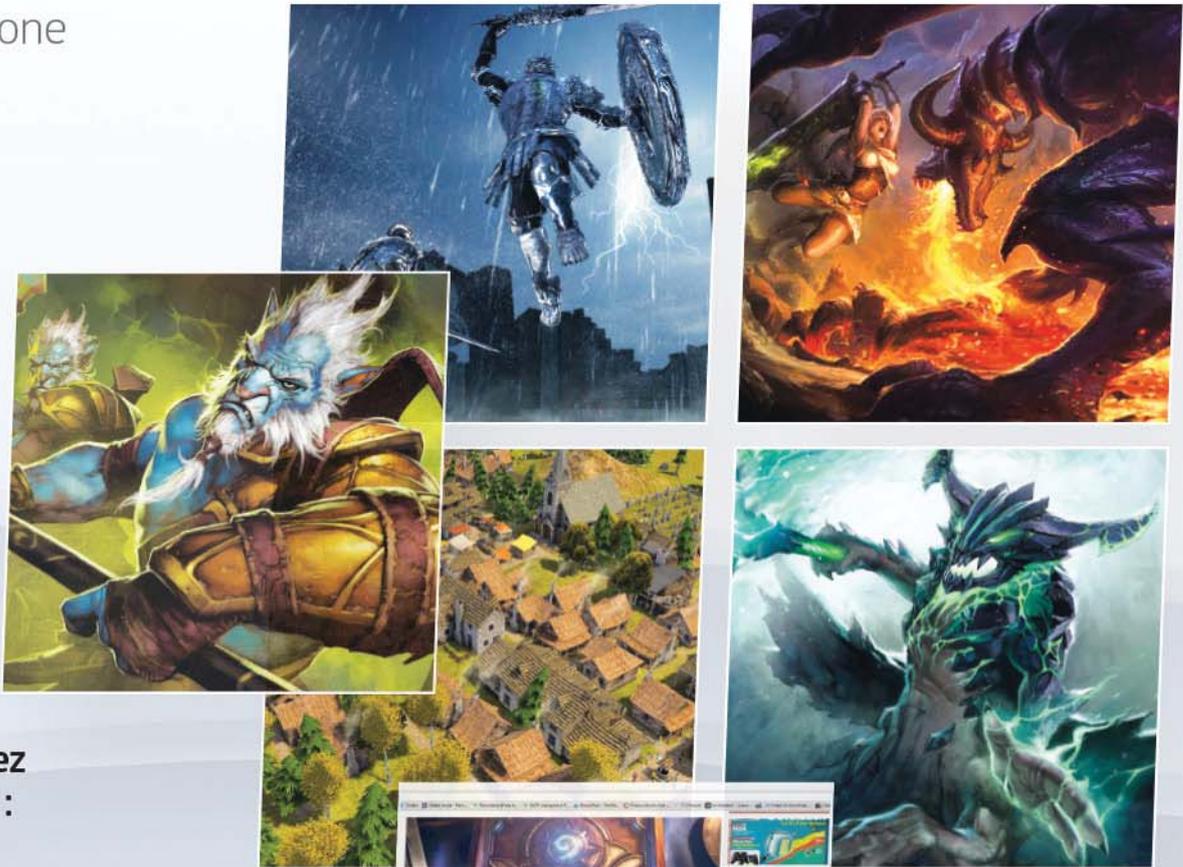
**Canard PC** lance un site consacré aux **guides de jeux vidéo** :

**Derniers guides :**

- Dark Souls II
- League of Legends
- Dota 2
- Banished
- HearthStone

# Biendébuter.net

Grâce aux conseils de Biendébuter.net, sautez la case départ et **gagnez du temps.**



**Et commencez sans douleur :**

- Starbound,
- Europa Universalis IV,
- Counter-Strike :
- Global Offensive,
- Crusader Kings 2,
- etc.



Et c'est facile à imprimer au bureau.

// Testé sur PS3

# Yaiba : Ninja Gaiden Z



**M**on premier contact avec *Yaiba : Ninja Gaiden Z* a eu lieu il y a quelques mois, dans les couloirs de l'E3. Après quelques minutes de jeu, l'attachée de presse est venue me demander ce que j'en pensais. Résigné à ne pas lui faire de peine, j'ai préféré ne rien lui dire et juste lui montrer mon carnet contenant les notes que j'avais prises pendant cette session de jeu. Malheureusement, cette demi-page griffonnée à l'arrache pendant que je jouais pourrait être résumée à quelques expressions comme "moche sa mère", "brouillon et illisible" ou encore "mauvais goût (culottes)". Dieu sait à quel point j'étais pressé de mettre mes mains sur la version finale.

**Série Z.** Et dieu sait aussi à quel point, d'abord heureux de pouvoir défoncer une daube comme on n'en avait pas vue depuis *Zombeer*, je suis passé à une sorte d'apathie dépressive et autodestructrice, haïssant ce jeu par chaque pore de mon être. Tout commence par le scénario. Le joueur incarne Yaiba, un ninja ayant eu un bras sectionné et un œil percé par Ryu Hayabusa (le héros de la série *Ninja Gaiden*). Suite à une invasion zombie (ne me demandez pas), notre héros est rafistolé par une organisation qui lui demande d'éradiquer les morts-vivants, lui permettant au passage d'exercer sa vengeance sur Hayabusa qui traîne dans le coin. Allez, on va dire qu'on passe un voile pudique là-dessus et qu'on s'en fout puisque les scénar' de *Ninja Gaiden* et autres *Dead or Alive* n'ont jamais volé bien haut. Sauf que cette fois, le titre n'est pas développé par la Team Ninja de Tomonobu Itagaki mais par Toby Gard, le créateur de *Tomb Raider* et *Spark Unlimited*, un développeur s'étant illustré sur des jeux atroces ou tombés dans l'oubli le jour même de leur sortie (*Lost Planet 3* est sorti, si, si). Du coup,

**GENRE :**  
Naufrage  
**ÉDITEUR /**  
**DÉVELOPPEUR :**  
Tecmo Koei /  
Spark Unlimited  
**PRIX :** 60 €

Spark a fait ce qu'ils savaient faire de mieux : rendre un jeu absolument minable qui donne l'impression d'être sorti avec deux générations de retard.

**Prout Ninja.** Et dans le cas de *Yaiba : Ninja Gaiden Z*, ça nous donne un beat-them-all avec une caméra fixe réussissant l'exploit de ne jamais être à la bonne distance, par exemple. Un jeu de castagne où l'on n'a absolument aucun sentiment d'impact quand on tranche dans une marée de zombies, aussi. Bref, un beat-them-all qui n'a absolument rien compris à ce qui fait un bon beat-them-all. Les combos sont ratés, les séquences de plateforme essayent vaguement de masquer qu'elles sont des QTE, la difficulté est atrocement mal dosée (le jeu n'est pas difficile parce qu'il est intelligemment dosé, mais parce que les ennemis sont des sacs à PV dotés d'attaques casse-garde invincibles) et le tout est insultant de beauferie. En plus d'être mauvais, *Yaiba* se cache derrière une esthétique Grindhouse pour nous offrir des vanes graveleuses sur les parties intimes de son héros, nous montrer un camion qui fonce dans une enseigne de boutique en forme de jambes écartées pour faire pleuvoir des culottes sur le joueur, ou nous faire comprendre que la fille à gros seins avec qui communique le héros n'a aucun autre rôle que... d'avoir des gros seins. Et ça, c'est juste la première heure du jeu. Je ne vous gâche pas la surprise au cas où vous décideriez un jour de l'acheter à un euro ou deux pour détenir une pièce de musée. Sans hésiter l'un des titres les plus vulgaires de sa génération.

Pipomantis

**Notre Avis** Une insulte aux joueurs, une insulte à la série *Ninja Gaiden*, une insulte au jeu vidéo. La seule chose à en sauver est cette paire de nunchakus qui font des arcs-en-ciel.

**2**

// Testé sur Nintendo Wii U

# Mario Kart 8



Motos, deltaplanes et sous-marins sont de retour. Et puisque vous me posez la question, oui, on peut rouler sur un mur avec un kart sous-marin.



**A**vril 2008 : la Wii est sortie depuis un an et demi et tout le monde se plaint de l'absence de jeux. Nintendo sort *Mario Kart Wii* pour relancer la machine. Résultat : il se vend à plus de 35 millions d'exemplaires. Mai 2014 : la Wii U est sortie depuis un an et demi et tout le monde se plaint de l'absence de jeux. Nintendo sort *Mario Kart 8* pour relancer la machine. Résultat : ???

**Mario Kart Huit.** Depuis l'E3 et la Gamescom, où Nintendo permettait de jouer à deux circuits de *Mario Kart 8* (et pas parmi les meilleurs), le jeu ne semble pas avoir beaucoup changé. Nintendo semble s'être concentré sur le peaufinage plus qu'autre chose et le résultat lors des premières parties est saisissant : *Mario Kart 8* est le premier épisode joli de la série. Bon alors calmons-nous, graphiquement ça reste d'un goût douteux, mais techniquement, il "met la misère" (comme on dit) à *Mario Kart Wii*. En solo, on trouve une multitude de petits détails visuels et le jeu tourne à 60 fps plus ou moins constants (les chutes de framerate dans la version preview étaient localisées sur un ou deux endroits précis de certains circuits ; j'ose espérer que ce sera réglé dans la version finale). Mais *Mario Kart* n'a jamais vraiment été fait pour être joué en solo, donc on s'en fiche un peu. À deux en écran splitté, l'image reste tout aussi fluide (bon point !) mais accuse un peu le coup graphiquement. Enfin, à quatre joueurs sur le même écran, *Mario Kart 8* laisse tout tomber et passe en mode #YOLO à 30 images par seconde. Toutefois, en pratique, la baisse de framerate n'est pas SI gênante que ça, même si elle se remarque nettement.

**GENRE :**  
Recette ancestrale  
**ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR :**  
Nintendo / Nintendo EAD  
**SORTIE PRÉ VUE :**  
30 mai 2014



**Droit dans le mur.** Voilà pour la partie technique. Et pour les nouveautés ? La version preview contenait la moitié des championnats, soit huit nouveaux circuits et huit anciens remixés. Là, la différence visuelle est énorme : puisque la particularité de *MK8* est la possibilité de rouler sur les murs, les nouveaux circuits ne se privent pas de proposer des routes verticales (ou quasiment) et des voies alternatives passant par les murs. Les designers semblent s'être fait plaisir sur l'architecture des nouveaux circuits, qui souffrent en revanche du même problème que *Mario Kart Wii* : trop larges (ils sont prévus pour 12 joueurs), ils manquent de goulets d'étranglement et rendent du coup toute remontée bien ardue. Il m'est ainsi arrivé de me retrouver en tête d'un circuit et de ne jamais être menacé de la course (un coup de pot, puisque aucune carapace bleue n'avait été lancée, mais ça arrive). Les nouveaux objets bonus sont aussi bien fourbes : le boomerang permet de tirer trois fois sur un ennemi (il faut, bien entendu, attendre qu'il revienne pour pouvoir le relancer), tandis que la plante carnivore bouffe tous les objets et adversaires à portée immédiate, vous octroyant un boost de vitesse à chaque fois ; sur la Prairie Meuh-Meuh infestée de vaches, ça permet notamment d'aller horriblement vite. En revanche, l'éclair semble avoir rejoint le cadeau factice au rang des objets bonus définitivement éliminés. Parmi les autres petits changements constatés durant ces deux heures de prise en main, il y a une réapparition bien plus rapide des cadeaux, mais aussi un respawn pratiquement immédiat des joueurs qui tombent hors du circuit. Pas de doute : c'est *Mario Kart*, c'est rigolo, les bonus et les insultes fusent de partout. Mais ces jolis circuits et ces petits ajustements suffiront-ils vraiment pour relancer la Wii U ?

Netsabes

# HearthStone : Heroes of Warcraft

iOS, OS X, Windows, testé sur iPad 2



**GENRE :** Cartes à jouer  
**ÉDITEUR / DÉVELOPEUR :** Blizzard  
**DRM :** Compte Battle.net obligatoire  
**PRIX :** Free-to-Play

## The place to be

Je n'avais plus de place pour en parler dans le texte (si je rajoutais encore un seul mot, Toto de la Maquette menaçait de venir me "couper le Wi-Fi", brrr), alors je le dis ici : on a publié sur BienDéb' un excellent guide pour, euh... bien débiter à *HearthStone* : [biendebuter.net/hearthstone](http://biendebuter.net/hearthstone)

**D**éjà sept mois que je joue à *HearthStone*. Pas tous les jours : comme un peu tout le monde à la rédac, ça me prend par périodes. Dix jours intensifs par-ci, trois semaines à bloc par-là, et de gros moments de creux entre les deux. Même si je m'en lasse, même si j'enrage devant certains decks complètement pétés, j'y reviens toujours. Je profite donc de la sortie iPad pour chiper le test au nez et à la barbe des péceistes.

**Un paquet par jour.** *HearthStone*, c'est un jeu de cartes Free-to-Play par Blizzard, dans l'univers de *Warcraft*. Le but principal de chaque partie est de réduire à zéro les 30 points de vie du héros adverse, mais le but réel est de contrôler le plateau de jeu. Divisé en deux par une ligne de front, le plateau est l'endroit où tout se joue : chaque unité que vous y posez doit être une épine dans le pied de l'adversaire. Réussissez à tenir le plateau (c'est-à-dire à garder des unités posées tout en éjectant celles de l'ennemi) pendant plus d'un tour et vous aurez un net avantage pour la suite de la partie... mais *HearthStone* est conçu de telle façon qu'un bon deck permet toujours de saboter le jeu de l'autre, et les retournements de situation au sein d'une partie sont monnaie courante. Sorts de dommages de zone, destruction d'ennemis, pouvoirs spéciaux du héros, soins divers et variés : les nombreuses cartes de *HearthStone* permettent

de se concocter des stratégies pour se sortir de la plupart des mauvais pas. Surtout, le choix de votre héros est décisif : le prêtre (joué par environ 99 % des joueurs en ce moment, d'après un sondage réalisé sur un panel de mes 100 dernières parties) est par exemple spécialisé à la fois dans les soins et dans le foutage de merde. Il peut copier certaines de vos cartes, voire vous voler des unités posées. À l'inverse, le guerrier (joué par moi et c'est à peu près tout) a un seul but : le dégât immédiat et massif. Créer et améliorer son deck est d'ailleurs une bonne partie du plaisir de jeu, et Blizzard l'a bien compris : durant les premières heures, le jeu vous arrose de nouvelles cartes et si par la suite, le rythme se ralentit un peu, il est tout à fait possible d'obtenir un paquet par jour sans lâcher un centime. Et après je m'étonne qu'il soit difficile de décrocher...

**Portage of Decadence.** Le portage iOS (avant l'arrivée de la version Android, prévue en fin d'année) n'est cependant qu'à moitié réussi. Certes, ce *HearthStone* donne globalement l'impression d'avoir été avant tout pensé pour le tactile et reste d'ailleurs assez plaisant à manier... Mais malgré une longue période de bêta, l'app elle-même est loin d'être satisfaisante. Sur l'iPad 2 de la rédac, le jeu ramait péniblement, une faute qui pourrait encore paraître normale voire pardonnable si *HearthStone* était, disons, un portage de *Ryse* ou du dernier *Killzone*,

mais non, il s'agit d'un jeu de cartes avec des bruitages rigolos. En une bonne dizaine d'heures de jeu, l'app a aussi trouvé la force de crasher plusieurs fois. Mais le pire reste probablement l'absence de support du multitâche : quitter *HearthStone*, volontairement ou involontairement, pour une minute ou pour deux secondes, c'est quitter définitivement la partie. Alors bon, je peux digérer de perdre une partie classée parce que j'ai eu la bêtise d'aller lire un mail fraîchement arrivé ou parce que le jeu a préféré crasher que me voir jouer ridiculement mal, mais dans le cas des parties payantes (dans le mode Arène par exemple, mais ce sera aussi le cas pour le futur mode solo "Curse of Naxxramas"), ça passe franchement mal.

Netsabes

**Notre Avis** *HearthStone* est un excellent jeu de cartes multi, simple d'accès mais assez profond pour y jouer durant des mois. La version iPad est à la fois parfaitement adaptée et en même temps frustrante à cause de ses crashes intempestifs. Cela dit, ça n'est vraiment pas une raison pour s'abstenir, sur iPad comme sur PC.

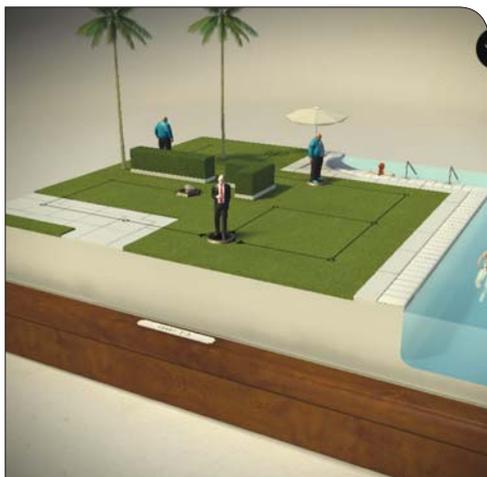
7

# Trials Frontier

iOS, Free-to-Play, par RedLynx et Ubisoft



Quelque part dans *Trials Frontier* se cache le gameplay classique de la série *Trials* : des motos, un motard qui se penche en avant ou en arrière pour orienter sa bécane, des circuits tordus... Je suis sûr que tout cela se trouve quelque part. Mais pour y parvenir, vous devrez supporter toutes les couches du bazar Free-to-Play qui le recouvre. Vous voulez faire une course ? Il faut du carburant. Vous voulez du carburant ? Il faut attendre (il pousse apparemment aux arbres) ou payer. Oh, vous voulez de l'argent ? Il faut faire des courses ou payer (avec votre vrai argent). Insupportable, d'autant que le rythme de progression est horriblement lent : le jeu vous force à refaire encore et encore les mêmes courses pour obtenir (avec une roue de la fortune, donc au hasard évidemment) des bidules complètement inutiles. Non, sérieusement, je suis sûr que le vrai *Trials* hardcore existe bien, planqué là-dedans, mais je ne vois aucune raison de subir le business model débile qui l'entoure. **3**



# Hitman Go

iOS, 5 €, par Square Enix Montréal

Je vous vois venir d'ici : "Oh là, Hitman sur mobile, c'est pas Hitman, ça va encore être n'importe quoi, pff." Bon, effectivement, ça n'est pas un *Hitman* tel qu'on a pu y jouer sur nos glorieux PC, mais *Hitman Go* reste un jeu d'infiltration réussi et bien pensé. Square Enix Montréal a réduit l'infiltration à sa part la plus abstraite, les déplacements et les angles de vue, ce qui fait de chaque niveau de *Hitman Go* un puzzle. Il faut réussir à déplacer son Agent 47 au bon endroit au bon moment pour profiter du mauvais placement des gardes (que vous pouvez aussi, parfois, attirer en jetant un objet). Ajoutez à cela une direction artistique non seulement originale mais en plus réussie, et vous avez un bon petit jeu de réflexion avec des meurtres. Ou un bon petit jeu de meurtre avec de la réflexion, au choix. **7**

# Rollercoaster Tycoon 4 Mobile

iOS, 3 €, par Atari



Un matin, l'un des nouveaux maîtres d'Atari, inspiré par le travail d'Electronic Arts sur *Dungeon Keeper*, a décidé de pourrir bien comme il faut l'une des dernières franchises que possédait encore l'éditeur. Il s'est demandé s'il valait mieux sortir un nouveau *Centipede* ou *Pong II : Ping Timeout*, puis a arrêté son choix sur *RollerCoaster Tycoon*. Ainsi est né *RollerCoaster Tycoon 4 Mobile*, un titre qui, de loin, ressemble effectivement à un jeu de gestion de parc d'attractions. Et qui, de près, ressemble à un hold-up. Bien qu'il s'agisse d'un jeu payant, *RollerCoaster Tycoon 4 Mobile* est blindé d'achats in-app et surtout de comptes à rebours. Les grands huit mettront ainsi des heures à se construire... sauf si, bien entendu, vous lâchez un petit billet pour accélérer la manœuvre. Au secours. **0**

# Frozen Synapse, le retour

Déjà sortie depuis deux ans sur PC, l'extension *Red* pour *Frozen Synapse* (qui propose, en plus d'une tonne de nouveaux niveaux et quelques ajouts tactiques, des niveaux rouges à la place des niveaux bleus) vient d'arriver sur la version iOS du jeu. Si vous ne l'avez toujours pas, c'est une excellente occasion pour vous y mettre.

# BotaniPad

Dans un monde rempli de Free-to-Play scandaleux, il subsiste encore une lueur d'espoir, l'espoir que de bons jeux, au contenu plus important que le modèle économique, paraissent encore. Bonne nouvelle, du coup : Amanita Design vient d'annoncer la sortie en mai d'un portage iPad de l'excellent, que dis-je, du fabuleux *Botanica*. Comme tous les titres du studio (les *Samorost*, *Machinarium*...), il s'agit d'un Point & Click muet, joli et très bien pensé.



# Severed mais juste

Prenez des couleurs bariolées qui feraient honneur aux hippies de l'ancien temps, ajoutez-y du rock psyché d'il y a quarante ans, mélangez avec des déplacements à la *Year Walk* et des combats à la *Infinity Blade* : voilà, vous avez *Severed*, le prochain jeu de Drinkbox Studios, les créateurs de *Guacamelee*. Ça sort l'an prochain sur mobile et ça ressemble à du grand n'importe-quoi.

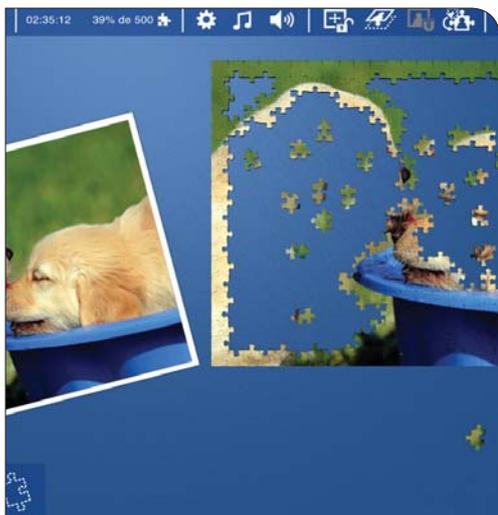
# Isolani

iOS, Free-to-Play, par Scattered Entertainment



Il y a un an, Scattered Entertainment multipliait les interviews et les vidéos pour présenter sa nouvelle manière de jouer aux FPS sur iPad : des déplacements simplifiés (plus proches d'un jeu Cryo Interactive que d'un vrai FPS) et une visée à deux doigts sur l'écran. C'était pour *The Drowning*. Il y a six mois, Scattered Entertainment enchaînait avec *Lawless*, un rail-shooter sur iPad, qui réglait le problème des déplacements en les retirant entièrement au joueur. Finalement, aujourd'hui, Scattered sort *Isolani*, un FPS iPad qui se joue avec deux joysticks virtuels, exactement comme tous les autres. Et comme tous les autres, il tente de reproduire l'expérience des FPS AAA hyper-scriptés et échoue lamentablement. Les tablettes ne manquent pas de jeux au gameplay conçu spécifiquement pour ce format : inutile de perdre du temps sur ceux qui tentent sans succès de photocopier encore et encore un genre qui ne passe pas.

3



# Ravensburger Puzzle

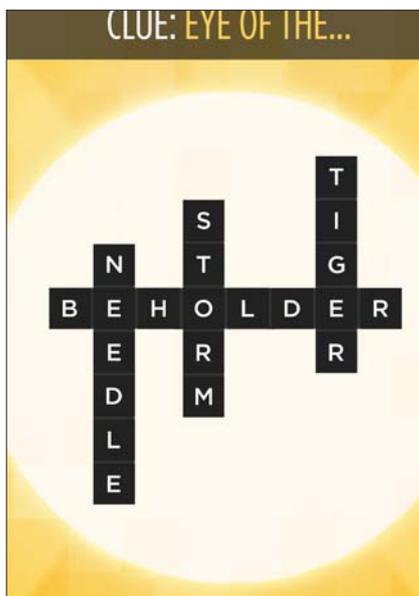
iPad, 3 €, par Ravensburger

Incroyable mais vrai : j'aime bien les puzzles. Bon, pas seulement les jeux de réflexion, mais les vrais puzzles, avec 500 pièces en carton et un dessin moche à reconstituer. Alors quand Ravensburger a sorti sur iPad une application contenant quelques puzzles plus une boutique de puzzles, j'ai su que j'avais de gros soucis devant moi. L'app' est plutôt bien fichue, permet de zoomer/dézoomer à volonté, de comparer avec le dessin d'origine, de stocker des pièces en petits tas, de déplacer ou tourner facilement ou encore de garder des pièces de côté. Tout ce qu'il faut, donc. Dieu merci, l'app' crashe aussi régulièrement sur iPad 2, ce qui me permet de faire de temps en temps semblant de travailler.

7

# Bonza Word Puzzle

iOS, 1 €, par Minimega



Vous aimez les puzzles ? Vous aimez les mots croisés ? Bonza Word Puzzle, c'est le croisement ultime entre les deux : avec une série de pièces et un seul indice, vous devez réussir à former toute une série de termes anglais dans le même champ sémantique. Et si vous trouvez la tâche trop facile (par exemple si vous commencez par séparer en deux groupes les pièces verticales et horizontales, afin de divi-

ser par deux le nombre de possibilités de mélanges de pièces), il y a aussi des indices limités à une seule lettre. Ainsi, avec "S.....", vous devez deviner qu'il faut trouver les mots Othello, Macbeth, Hamlet, Romeo, etc. Bonza donne cependant vite l'impression de tourner en rond. À petites doses, c'est beaucoup mieux, d'autant que le jeu offre un puzzle gratuit chaque jour.

6

# Monument Valley

iOS (et bientôt Android), 4 €, par ustwo



*Monument Valley*, c'est *FEZ*, *Echochrome* et *Journey* mélangés. Une direction artistique sublime, où chaque niveau est un tableau. C'est aussi... mais attendez, je reprends. Dans *Monument Valley*, vous dirigez une jeune princesse perdue qui erre dans dix vieux monuments, vers un but mystérieux. Pour cela, vous devez tourner le décor (ou des morceaux du décor), jouer avec l'environnement et comprendre la logique des puzzles. Ça, c'est l'aspect *FEZ* et *Echochrome* : une sensation de découverte constante avec des puzzles jouant beaucoup sur des formes impossibles façon M.C. Escher. L'aspect *Journey*, lui, concerne l'histoire globale, hélas un peu forcée et n'arrivant pas à impliquer plus que ça le joueur... d'autant que les dix tableaux de *Monument Valley* sont bouclés en à peine plus d'une heure. En bref, une balade magnifique dans des paysages impossibles, mais qui s'arrête pile après l'échauffement. **7**

## HearthStone au Canada

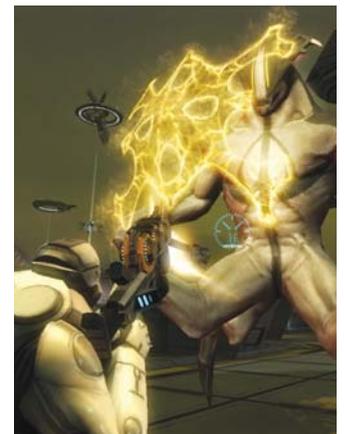
Si vous faites partie de nos lecteurs canadiens, vous pouvez désormais jouer à *HearthStone* sur votre iPad. Le jeu accède à votre compte Battle.net et récupère donc vos decks et stats de la version PC. Ne vous inquiétez pas, ce principe ne sera pas limité au Canada : Blizzard compte aussi ruiner la productivité du reste du monde sous peu.

## Équipe spatiale

Original : Henry Smith, le développeur du génial jeu multijoueur *Spaceteam* (gratuit sur iOS/Android) organise en ce moment un Kickstarter ([cpc.cx/9tj](http://cpc.cx/9tj)) pour financer ses deux prochains jeux tout aussi gratuits. Il compte sur ses fans pour éviter de sombrer dans le Free-to-Play ou les jeux payants.

## La console Amazon

Depuis le temps qu'on en parlait... Amazon a finalement annoncé la FireTV, une box de streaming vidéo servant aussi de console de jeu Android. Outre quelques titres déjà sortis (*Walking Dead*, *Minecraft*...), Amazon a annoncé la mise en production de quelques jeux exclusifs. Le seul dévoilé pour l'instant est *Seul Zero*, un mélange de TPS et de tower defense qui a l'air absolument générique. Réservé aux États-Unis pour l'instant.



# Tank of Tanks

iOS, 1,79 €, par Otto Ojala



"Allez, il faut le mettre celui-là, c'est bien hein ?!", me supplie Toto-de-la-maquette. Et il a raison : *Tank of Tanks*, comme les précédents titres multijoueurs d'Otto Ojala (*Wrestle Jump*, *Mole Hammers*, *Tug the Table*...) est excellent, même si un peu plus compliqué à prendre en main (toutes proportions gardées). Dans *Tank of Tanks*, une carte accueille de deux à quatre tanks qui se tirent dessus. Tous tournent en permanence sur eux-mêmes, sauf quand vous appuyez sur votre (seul) bouton d'interaction : votre char avance alors en tirant des obus à intervalle régulier. Quand vous relâchez, le tank se remet à tourner sur lui-même, mais dans le sens inverse. C'est idiot mais ça donne un excellent petit party-game. Les plus masochistes peuvent aussi y jouer en solo, mais les bots sont plus difficiles que la plupart des boss de *Dark Souls 2*. **7**



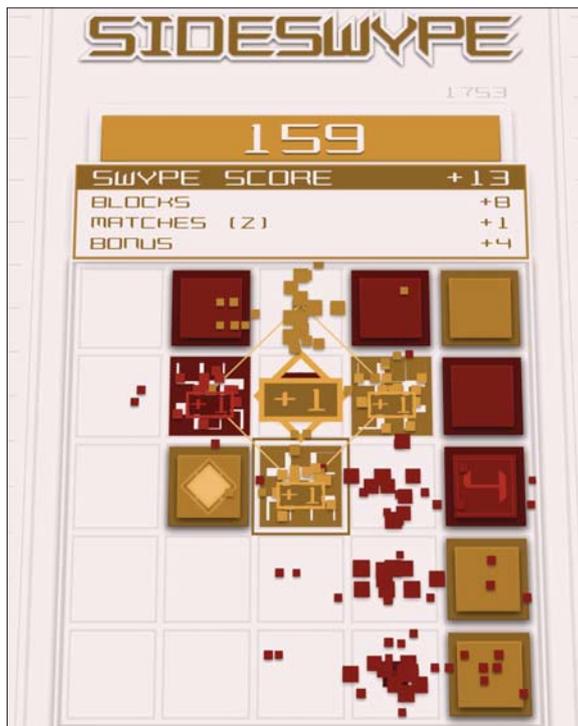
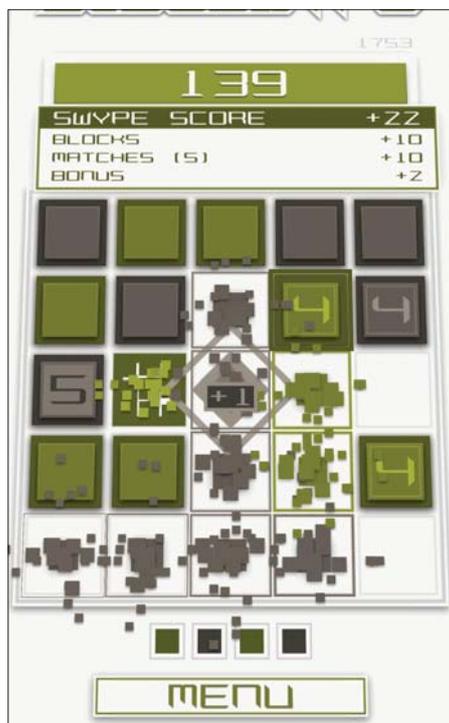
# FTL

iPad, 9 €, par Subset Games

Tout le monde connaît *FTL*, alors je ne vais pas faire semblant de le représenter... Bon allez, si, puisque vous insistez : *FTL* est un rogue-like spatial où je meurs toutes les dix minutes, généralement pour une raison idiote comme "manque d'oxygène" ou "missile dans le ventre". La version iPad qui vient de sortir (et qui fonctionne sur tous les iPad sauf le tout premier) est un portage fidèle du jeu PC et contient dès à présent son add-on. Le plus gros changement concerne l'interface, ici évidemment entièrement tactile et souvent presque plus naturelle à utiliser que sur PC. Ça manque peut-être un peu de raccourcis-clavier, mais il suffit de quelques minutes pour prendre de nouvelles habitudes. *FTL* pour iPad, en plus d'être un jeu fabuleux, est ce à quoi devraient ressembler tous les portages, dans un monde idéal. **9**

# SideSwype

iOS, 2€, par RadianGames



Le nouveau RadianGames tente courageusement de mélanger les match-3 classiques avec un gameplay à la Threes/2048 à base de glissements de l'intégralité du terrain. Ici, rien de bien compliqué donc : faites glisser vers la droite, la gauche, le haut ou le bas jusqu'à associer trois (ou plus) cases de la même couleur, qui disparaissent alors. L'idée se révèle intéressante, mais le résultat ne fonctionne pas vraiment, comme souvent dans les jeux RadianGames : le jeu donne l'impression d'avoir été bricolé à la va-vite, et la direction artistique glaciale commune à toutes les productions du développeur n'encourage pas vraiment à poursuivre. Quitte à se fader un match-3 où chaque déplacement a une incidence sur l'arrivée de la pièce suivante, mieux vaut jouer au très bon Scurvvy Scallywags de Ron Gilbert.

**5**

# Impossible

iOS, 2€, par Acceleroto



Dans l'absolu, je me sens moralement obligé de dire du mal d'Impossible. Après tout, il s'agit du clone de Proun, un très bon petit jeu gratuit, sorti il y a trois ans de ça sur PC et développé par Joost van Dongen. Proun, c'était à la fois un jeu rapide et très difficile, et en même temps une plongée dans l'histoire de l'art du XXe siècle. Impossible, lui, s'arrête à "jeu rapide et très difficile", et pique sa direction artistique au dernier Tron. Le principe : vous foncez sur un tube en évitant des obstacles toujours plus retors. Et même si Impossible est un clone, son level design est néanmoins excellent, ce qui me pousse, malgré tout, à en dire du bien. Chaque tentative d'arriver au bout se solde par un échec, mais à chaque fois à l'obstacle suivant, un ou deux mètres plus loin. La progression est lente mais nette et toujours assez jouissive. En bref : vilain clone, bon jeu.

**6**

# Fairway Solitaire Blast

iOS, Free-to-Play, par Big Fish

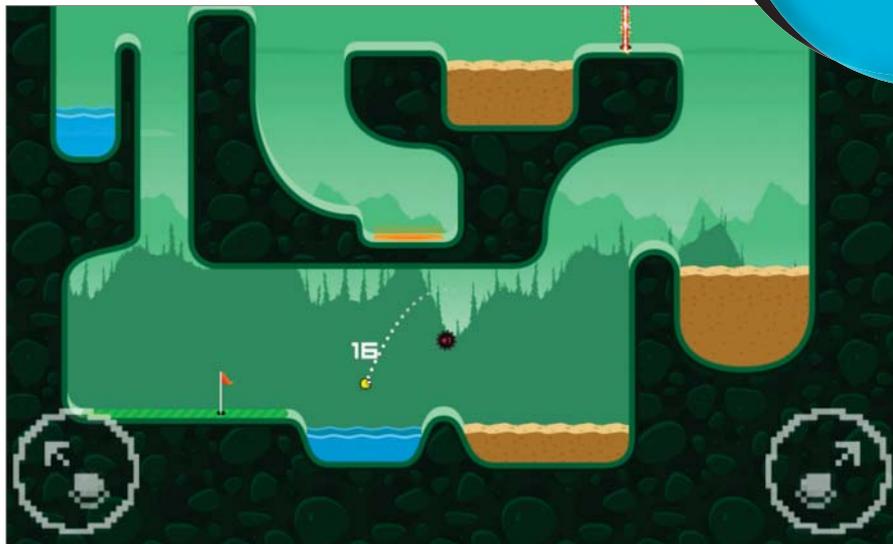


Le premier Fairway Solitaire était une variation amusante sur le thème du solitaire, vaguement mélangé au principe des parcours de golf à 18 trous. Fairway Solitaire Blast, c'est la même chose, mais avec Candy Crush en toile de fond. Le principe reste le même : finir un jeu de solitaire bizarre (avec des cartes explosives, ou positionnées n'importe comment, ou encore des bonus complètement débiles) en piochant le moins possible dans la pile. La différence avec l'original, c'est qu'il y a désormais un système d'énergie, limitant vos parties successives, et des pics de difficulté obligeant à jouer et rejouer encore les mêmes niveaux pour en débloquer d'autres. Ou alors vous pouvez lâcher un petit euro... Sur le papier, Fairway Solitaire Blast est une heureuse alternative pour tous ceux qui jouent encore au Solitaire sur leur smartphone dans le métro, mais en pratique, il faut le réserver à ceux qui supportent la frustration organisée.

**4**

# Flappy Golf

iOS, Free-to-Play, par Noodlecake



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

Quand le développeur de Stickman Golf décide de s'inspirer de Flappy Bird, le résultat donne l'improbable Flappy Golf. Le jeu reprend une bonne partie des parcours (pour la plupart farfelus) de Stickman Golf, mais en remplace complètement le gameplay. Au lieu de taper une balle de golf avec votre club, vous devez désormais faire voler la balle : si vous appuyez à droite, la balle donne un coup d'ailes vers la droite, et de même à gauche. Facile ? Oui, mais vous devez évidemment donner le moins de coups d'ailes à chaque trou pour réaliser le meilleur score, et avec la grosse inertie de la balle, ça n'est pas si évident. Avec ses très nombreux parcours pleins de surprises (des aimants, des portails, des surfaces collantes...), Flappy Golf est une très bonne manière de passer le temps. **7**



## Wind-up Knight 2

iOS et Android, 3 €, par Robot Invader

Dans le monde des jeux de plateforme mobiles, il y a ceux qui essaient de faire les choses un peu sérieusement et ceux qui se laissent aller, espérant choper un pigeon de-ci de-là. Wind-up Knight 2 s'inscrit plutôt dans la première catégorie. Comme Rayman Jungle Run, il s'agit d'un runner automatique découpé en niveaux, où le saut n'est qu'une des interactions possibles. Roulades, wall-jumps, glissades, blocages avec le bouclier ou attaques sont le quotidien du petit chevalier que vous dirigez, dans des niveaux aussi brefs que remplis de pièges. Wind-Up Knight 2 est sympathique, mais ne fait pas non plus beaucoup d'efforts : le jeu donne l'impression de se jouer un peu en pilotage automatique, et même s'il fait appel à vos réflexes, il n'a jamais de quoi vous faire paniquer. Honnête, sans plus. **7**

## North Wind : Trill of Consciousness

iPad, 1 €, par Henry Gosuen

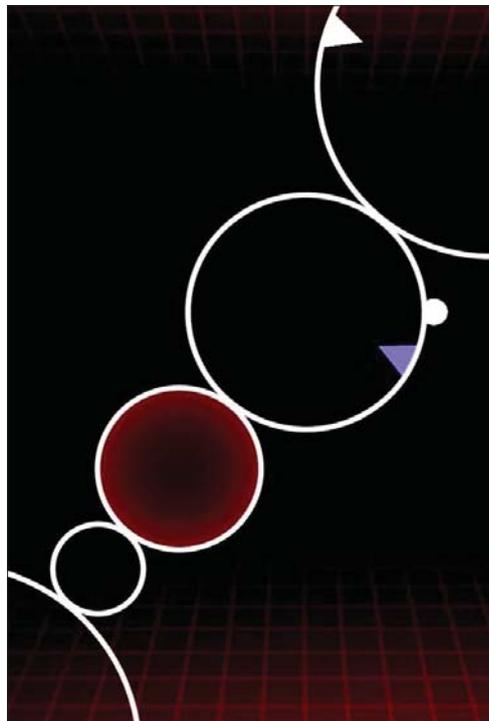
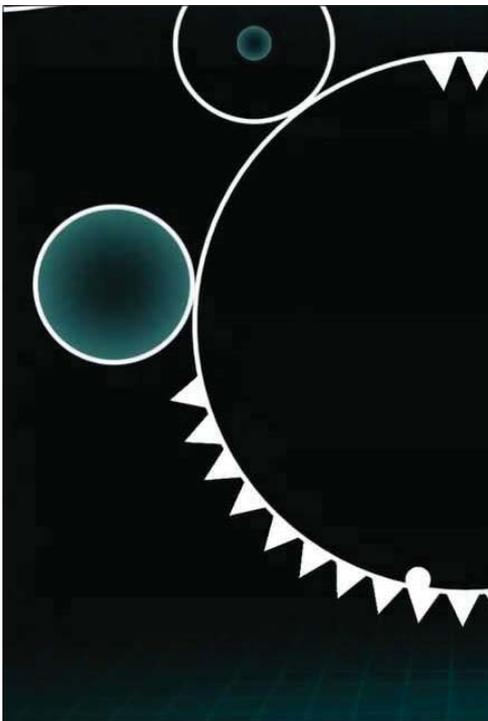


North Wind : Trill of Consciousness est un petit jeu bizarre qui ne vous explique rien. Parfois, dans des jeux de pure exploration, ça peut donner des résultats fantastiques. Dans le cas présent, l'impression est bien plus mitigée : North Wind est certes un jeu d'exploration, mais aussi de combats, et à chaque mort, le jeu vous fait repasser à la caisse pour revenir avec une barre de vie pleine (il est toujours

possible de revenir gratuitement avec une micro-barre de vie, mais c'est dangereux). Dommage, car ses mécaniques sont originales, surprenantes et exploitent pleinement le format de la tablette. Avec un petit coup de polish, North Wind : Trill of Consciousness aurait sans doute fait un jeu remarquable. Pour le moment, ce n'est qu'une curiosité à un euro. **5**



Android, 1,42 €, par Rainbow Train



La plupart des bons jeux sur mobiles se distinguent grâce à deux particularités : une prise en main simple et immédiate ainsi qu'un gameplay épuré qui se complexifie au long du jeu. Super Hexagon, Hundreds, Canabalt, Into the Dead... tous possèdent ces deux grandes qualités qui en font des jeux brillants. Et il se pourrait bien que oO rentre dans cette catégorie. Comme dans les jeux précédemment cités, oO a un gameplay bête comme chou : faire traverser une suite de cercles à une petite bille qui peut passer de l'intérieur à l'extérieur de chaque cerceau. Pour ce faire, il suffit de taper sur l'écran pour changer de côté (une prise en main simplissime, donc). Le décor et les différents obstacles vont ensuite drastiquement augmenter la difficulté. Avec ses piques mouvantes, ses distorsions à l'écran et autres obstacles influencés par le timing, oO se montre vite extrêmement exigeant tout en étant un jeu d'une simplicité confondante. Une réussite.

9

## Dead End

Android et iOS, Gratuit, par Flying Oak Games



Oh que j'aime ce noble sport qu'est le hockey. Cette ode à la virilité massive, ce sport qui se gagne aussi bien en mettant le palet dans les filets que son poing dans la gueule du voisin, cette ambiance festive permettant à des adultes d'échanger leurs dents ainsi que des mots d'amour... bref, en un mot comme en cent, le hockey me plaît. Jusqu'à aujourd'hui, son seul représentant viable était le fantastique Blades of Steel de Konami sorti sur NES en 1988 et très peu de jeux lui sont arrivés à la cheville. C'est pourtant ce que tente de faire HeroCraft avec Ice Rage, jeu de hockey en 2 vs 2. Rapide et nerveux, le titre pourrait être un excellent jeu s'il n'était pas plombé par une maniabilité atterrante empêchant de coller des buts à son adversaire ainsi qu'un manque flagrant de profondeur. Vous savez vous déplacer avec un doigt ? Vous savez viser avec l'autre ? Voilà, vous avez vu tout ce qu'il y avait à voir de Ice Rage qui, lui non plus, ne détrônnera pas Blades of Steel. Dommage, on y avait presque cru.

7

## Couplo

Android, Gratuit, par Last 17



Joueurs de bon goût et amateurs de jeux de lettres (je pense évidemment au fantastique Spelltower de Zach Gage), j'ai une bonne et une mauvaise nouvelle. La bonne, c'est que Spelltower commence à faire des émules et se trouve un nouveau concurrent sur Android : Couplo. La mauvaise nouvelle, c'est que, malgré son joli nom et sa direction artistique d'un délicieux raffinement, Couplo n'arrive pas à la cheville de son maître. Proposant de nombreux petits challenges (faire un score particulier avec des mots de trois lettres uniquement, par exemple), le titre essaie de bien faire et l'effort est apprécié. Malheureusement, la difficulté est mal dosée et le jeu devient très vite incroyablement frustrant, jusqu'au moment où le joueur doit arrêter pour éviter l'hypertension. Dommage pour un titre qui reste vraiment joli et agréable à jouer.

6

# War Agent

Android, 1,30 €, par Bazinu Inc



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

War Agent me peine terriblement, mes chers amis. Avec pour point de départ un sujet incroyablement intéressant et rarement mis en scène dans les jeux vidéo, il arrive à gâcher son intérêt à cause d'un gimmick idiot. Dans War Agent, vous incarnez un vendeur d'armes nourrissant une guerre entre deux nations pour faire perdurer sa petite entreprise. On commence par choisir quelle arme vendre à chaque nation, tout en essayant de faire en sorte que le conflit soit le plus équilibré possible (si une nation perd, la guerre est finie et c'est la faillite). Il est aussi possible de graisser la patte des médias et du gouvernement de chaque pays ou de se renseigner sur les vendeurs concurrents, qui tentent de vous piquer vos juteux contrats. Malheureusement, malgré toute l'intelligence et l'originalité de War Agent, il est plombé par la nécessité d'appuyer sur des petites bulles toutes les secondes pour ramasser de l'argent, ce qui se révèle terriblement agaçant.

**6**



# Impossible Road

Android et iOS, 1,99 €, par Pixels on Toast

Parfois, certains jeux séduisent dès leur page sur le store, avec leurs captures d'écran qui sautent aux yeux et promettent un univers visuel dément. Certains déçoivent ensuite par leur gameplay ou leur prise en main, et fort heureusement, Impossible Road échappe à cette catégorie. Impossible Road, c'est une longue chute en avant où vous incarnez une bille sur un chemin au-dessus du vide. Tout va très vite, la piste est étroite et les développeurs ont clairement refusé que vous puissiez rester dessus plus de quelques secondes. C'est pourquoi le gameplay d'Impossible Road prend en compte (et semble encourager) les grandes chutes dans le vide où le joueur devra tenter de rebondir sur la route pour tenir le plus longtemps possible. Difficile mais racé et élégant, Impossible Road risque de frustrer beaucoup de joueurs mais il réserve énormément de challenge et de cheveux arrachés aux plus courageux.

**8**

# Runbot

Android et iOS, Gratuit, par Marvelous Games



À en croire la page du Google Store consacrée à Runbot, il paraît qu'on s'apprête à télécharger la huitième merveille du monde. Des graphismes fantastiques, une infinité d'obstacles à éviter et des améliorations à foison pour le héros ! Bon, comme nous ne sommes pas bêtes, on s'attend à un joli runner gratos bourré de micro-transactions mais pas non plus à un nouvel avènement du petit Jésus. Et on n'est pas tombé loin. En effet, Runbot est un runner plutôt joli qui ne

réinvente pas l'eau chaude et qui propose d'améliorer son coureur avec des vrais sous. Le seul souci, pour un jeu censé aller vite et nous mettre dans des états de nerfs incroyables, c'est qu'il s'annonce terriblement mou. Les animations de sauts ou de glissades prennent des plombes et toute l'action se déroule sous une espèce d'angle de trois-quarts étrange qui le rend peu pratique à jouer. Tant pis, Marvelous Games. La prochaine fois peut-être ?

**5**

# Prince of Persia



**F**in 2008, un an après un Assassin's Creed mi-figue mi-raisin aigre, Ubisoft Montréal sortait un nouveau Prince of Persia, sans rapport, sinon son titre, avec les deux précédentes trilogies. Un PoP en cel-shading, avec des visuels superbes. J'avais attendu le jeu avec beaucoup trop d'impatience : à sa sortie, fasciné, j'ai passé des dizaines d'heures dessus, ne sachant jamais vraiment si je le détestais ou si je l'adorais. La vérité est que je le détestais autant que je l'adorais.

**Prince-l'œil.** Prince of Persia est une balade, mais pas une jolie petite promenade pépère, plutôt une odyssée alternant moments de bonheur et passages douloureux. Dans PoP, on visite un monde ouvert découpé en cinq parties principales, chacune dotée d'une ambiance différente. On doit y combattre le Mal (des monstres noirs presque tous identiques) qui a corrompu les lieux, afin de leur rendre leur beauté d'origine. Une fois une zone libérée de la corruption, on peut la revisiter pour profiter du paysage et récupérer des orbes permettant au héros d'obtenir de nouveaux pouvoirs, lesquels lui permettront de visiter des passages jusqu'alors inaccessibles (et également fort jolis et remplis d'orbes). On est accompagné par Elika, princesse magique qui aide le héros dans ses déplacements et le sauve quand il risque de mourir. Et dans ce paragraphe, vous avez presque toutes les qualités et tous les défauts de PoP 2008.

**Le Parkour des grands.** Le cœur du jeu, ce sont les déplacements. Ici, pas de chemins complexes

à gravir avec son skill et son cerveau comme dans la précédente trilogie. Prince of Persia, malgré sa caméra 3D, se déroule presque sur un plan 2D. On ne peut généralement aller que tout droit (ou dans l'autre sens), même si on trouve des murs sur lesquels grimper, sauter, rebondir, etc. En fait, plus que la destination, c'est la manière qui compte : le but est de parvenir à l'arrivée avec le moins de heurts possible, sans chute, sans perte de temps, sans geste maladroit. La récompense : en effectuant un run parfait (ou suffisamment proche de la perfection), on peut zapper un combat. Et comme on le verra plus tard, les affrontements sont la plaie du jeu. Les déplacements, à l'inverse, représentent la partie la plus agréable : ultra-fluides, sur fond de paysages superbes, donnant une impression de chorégraphique magnifique. C'est un vrai plaisir que de se balader dans les décors oniriques du jeu et d'y voir le Prince et Elika.

#### PLATEFORMES :

PC et consoles

#### ÉDITEUR /

#### DÉVELOPPEUR :

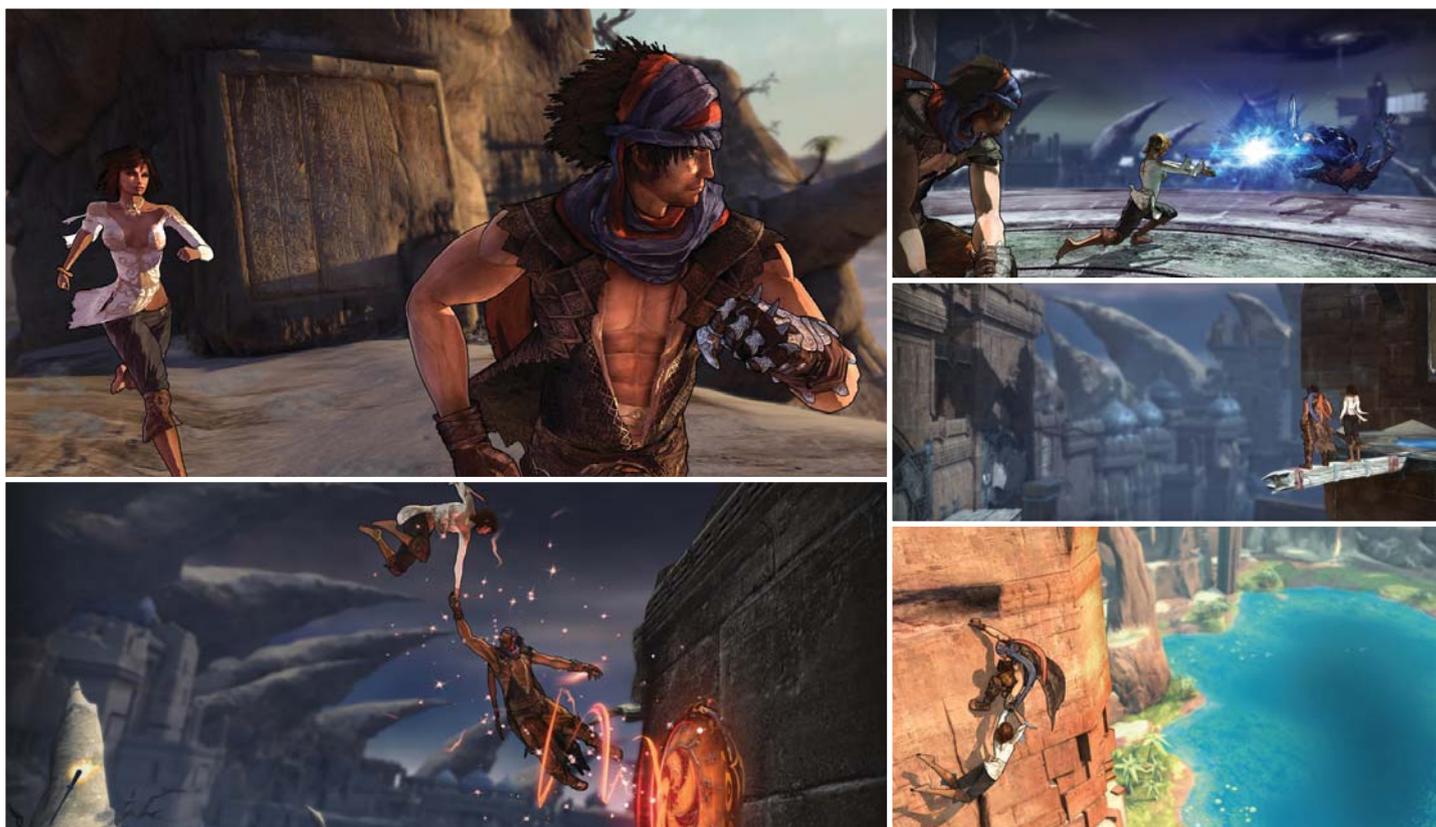
Ubisoft / Ubisoft

Montréal

#### ANNÉE :

2008

**Attention aux boss.** Le principal reproche à adresser au jeu, avant même sa sortie, concernait la façon dont Elika pouvait sauver le héros à chaque chute en le ramenant à la dernière plateforme stable. En pratique, c'est hors-sujet : la partie plateforme n'est pas bien difficile et les plateformes stables pas si nombreuses. Surtout, une chute (même en étant sauvé par Elika) signifie dire adieu à son run parfait, briser la beauté des déplacements et devoir se fader un combat pénible un peu plus tard. Et mine de rien, le principe demeure déjà bien assez punitif en soi. Évidemment, en dehors de ça, le jeu nous gratifie de quelques puzzles ratés (probablement ajoutés là pour établir un vague lien de parenté avec la précédente trilogie) et des combats. Parlons-en, justement : dans chaque zone, vous



avez quelques affrontements optionnels (dépendant, donc, de votre vitesse de déplacement) puis un boss à affronter cinq fois. Eh oui, cinq fois. Du coup, il n'y a que cinq boss mais un sacré paquet de bastons. Chacun d'eux demande une tactique particulière pour être battu, tactique... qu'il faudra donc répéter cinq fois. Les combats se déroulent dans des arènes plus ou moins grandes et le prince dispose de quatre coups pour effectuer des combos. Problème : s'il laisse l'ennemi le toucher ou s'il atteint le bord de l'arène, vous aurez droit à une séquence de QTE surprise, dont l'échec entraîne la mort du joueur. Évidemment, Elika nous ressuscitera immédiatement, mais l'adversaire en face récupère pratiquement toute sa santé aussi... et c'est reparti pour un tour. Ça dure des heures, c'est mal rythmé, frustrant et répétitif... Comme les puzzles, ces combats cassent complètement la dynamique du jeu.

**Orboratif.** Mais finalement, ce qui détruit le plus le rythme de Prince of Persia, ce sont les orbes à collecter. Pour terminer l'aventure, on doit en récupérer 580. Or, le monde du jeu en contient exactement 1000... Évidemment, on peut très bien s'en passer, mais les orbes encouragent aussi le joueur à explorer le monde et à découvrir les superbes paysages cachés, nombreux. Le souci : on passe du coup beaucoup trop de temps à errer dans les mêmes décors à la recherche d'orbes, jusqu'à avoir rincé le coin. On atteint alors la zone suivante et on reprend le rythme : déplacements, combats contre le boss... et collecte d'orbes. Le DLC Epilogue (qui, finalement, ne contient pas la "vraie fin" de PoP, mais bien son épilogue... et qui présente d'autres problèmes bien à

lui) règle la question en supprimant tout backtracking. Le jeu devient alors beaucoup mieux rythmé, plus dynamique, plus direct. En somme, à force de vouloir mettre des bidules à ramasser partout, les développeurs d'Ubi-soft Montréal ont pourri eux-mêmes leur titre. Depuis, la situation a bien empiré : tous les jeux Ubi' sont remplis d'items à collectionner par centaines.

**Le prince funambule.** Le point fort de PoP 2008, en revanche, est son histoire. Bien qu'ayant été conçu sans le soutien de Jordan Mechner, créateur de la série en 1989, il revient aux bases : oubliées les grandes épopées épiques pleines de manipulation temporelle et de personnages secondaires, tout ici parle d'une simple histoire d'amour entre le protagoniste (un "prince" anonyme et pilleur de tombes, perdu dans le désert) et la princesse qu'il veut sauver, Elika. La différence, c'est qu'ici, la princesse refuse d'être sauvée : plus adulte, plus sérieuse que le prince, elle veut sauver le monde, menacé par son père. En un sens, c'est bien elle le personnage principal de Prince of Persia. Durant tout le jeu, le but du héros, plus que de sauver un monde dont il n'a que faire, va être de tenter de distraire la princesse Elika, de lui parler, d'exister à ses yeux, elle qui préfère ignorer ses vaines tentatives. Cette histoire, parfois maladroite, est à l'image du jeu : parfaite par moments, parfois magnifique, souvent bizarre ou utilisant le mauvais ton. Aujourd'hui, le jeu a été pratiquement oublié et ne coûte plus qu'une poignée d'euros. Alors que des rumeurs parlent d'un nouveau départ de Prince of Persia, d'un jeu en 2D utilisant l'UbiArt Framework, le moment paraît donc idéal pour donner une deuxième chance à l'épisode de 2008.

# Petites plaies **et** **gros boss**



**I**l est communément admis, dans les us et coutumes du jeu vidéo, qu'un niveau ou un jeu se finisse généralement par un combat contre un boss, plus gros, effrayant et dévastateur que la totalité des adversaires précédemment rencontrés dans l'aventure. Et bien évidemment, plus le boss est gigantesque, plus il impressionne le joueur. La fierté que l'on ressent au moment de le terrasser n'en est que plus grande. Du coup, petit tour d'horizon des plus grands et gros méchants que l'on ait pu croiser.

## Tidal Wave (Transformers)



Injustement méconnu, l'épisode PlayStation 2 de Transformers sorti en 2004 et développé par Melbourne House était un titre particulièrement réussi. Joli, amusant et sacrément pêchu pour un soft mettant en scène des camions qui se mettent sur la gueule, Transformers était particulièrement généreux avec le joueur. On pouvait incarner plusieurs Autobots différents, les niveaux étaient

longs et le jeu offrait une palanquée d'armes et de gadgets à coller sur ses robots d'amour. Et, surtout, pour un jeu sorti il y a dix ans, il proposait un boss particulièrement gros, à savoir Tidal Wave. Parce qu'à l'époque, les jeux offrant des combats démesurés se faisaient encore rares et Melbourne House avait tout donné pour le boss fight le plus fou du jeu. En bord de mer,

le joueur devait éviter de tomber à l'eau tout en se fritant contre ce robot géant sous une pluie battante. Et malgré le manque de moyens alloués à la production, l'ambiance était là et le combat épique.



## Temperantia (Bayonetta)



Bien évidemment, impossible de parler d'adversaires démesurés sans évoquer la folie de certains affrontements dans Bayonetta, le merveilleux beat-them-all de Platinum Games sorti en 2010. Si le jeu s'illustre par des bastons complètement dingues contre des anges de porcelaine armés jusqu'aux dents, le jeu monte en pression au moment d'affronter Temperantia, l'un des plus gros boss d'entre les gros boss. J'ai un souvenir ému de la présentation du jeu, avant sa sortie, où l'on nous avait présenté le combat contre Temperantia. Impressionné par l'échelle de l'affrontement, je m'étais tourné vers le RP de Sega et lui avais demandé pourquoi nous présenter le boss de fin avant que le jeu sorte. Après s'être moqué de moi avec ses copains japonais, il m'a rassuré en me disant qu'il s'agissait à peine de la moitié du jeu. Mais rien à dire, quand on se retrouve face à lui, avec un déferlement de particules à 60 fps, ça a de la gueule.

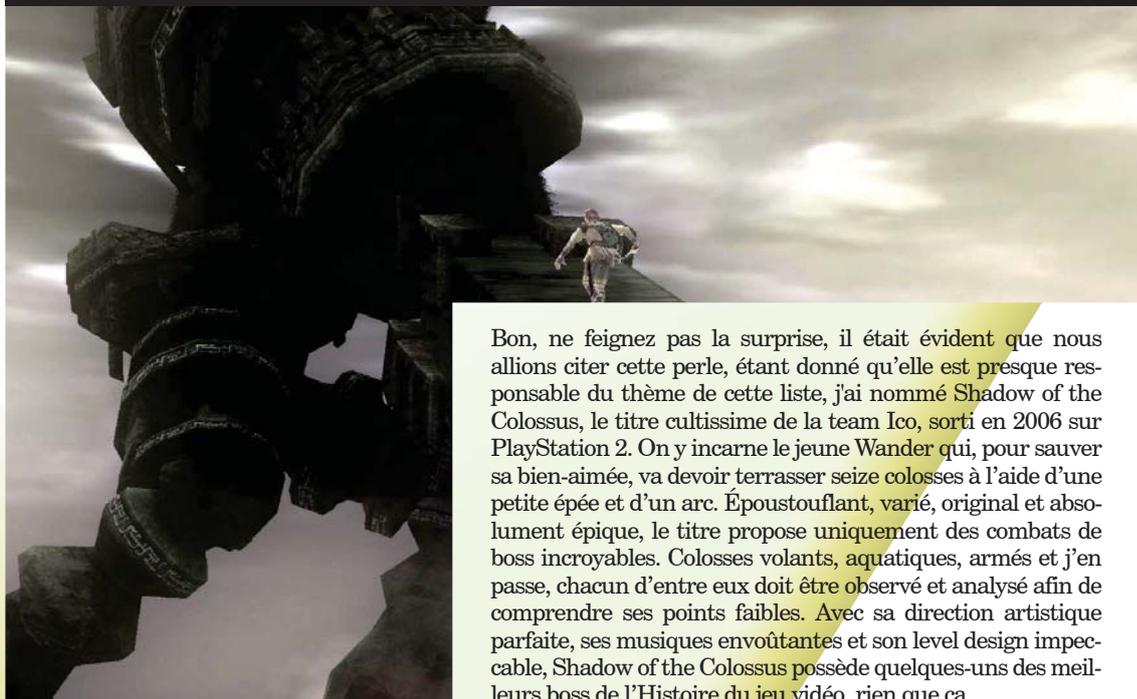


## Niveau 3 (tous les R-Type)



Ici, on change encore d'échelle pour carrément aller dans l'espace. Si le premier R-Type (1987) a révolutionné le monde des shoot-them-up avec l'apparition des modules et des tirs chargés, il a surtout lancé une tradition aujourd'hui devenue une véritable marque de fabrique. Depuis le tout premier épisode, le niveau 3 de chaque volet est en fait un gigantesque vaisseau autour duquel on se balade tout en attaquant ses points faibles. Ahurissant pour l'époque (le gigantesque sprite du vaisseau faisait tourner la tête), le concept a un peu perdu de sa superbe avec le temps mais, ne serait-ce que pour rendre hommage à l'un des grands papas du shmup moderne, impossible de passer à côté.

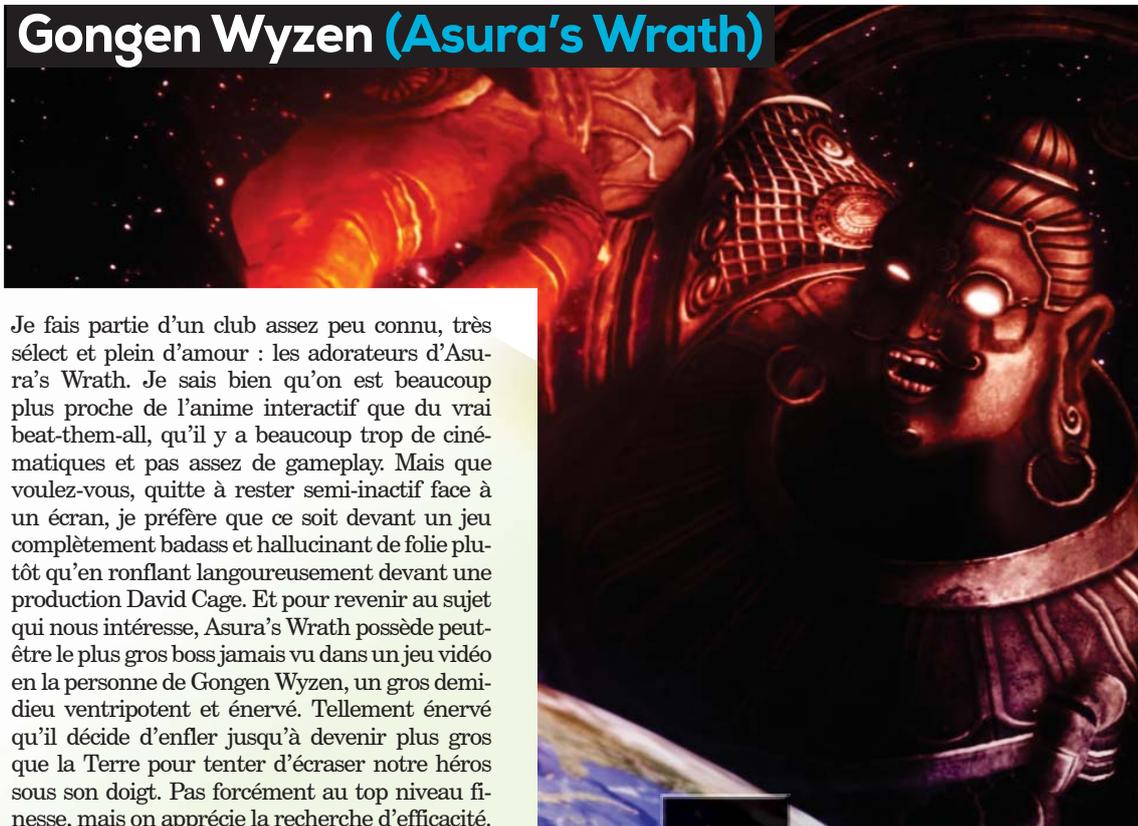
## Colossi (SotC)



Bon, ne feignez pas la surprise, il était évident que nous allions citer cette perle, étant donné qu'elle est presque responsable du thème de cette liste, j'ai nommé Shadow of the Colossus, le titre cultissime de la team Ico, sorti en 2006 sur PlayStation 2. On y incarne le jeune Wander qui, pour sauver sa bien-aimée, va devoir terrasser seize colosses à l'aide d'une petite épée et d'un arc. Époustouffant, varié, original et absolument épique, le titre propose uniquement des combats de boss incroyables. Colosses volants, aquatiques, armés et j'en passe, chacun d'entre eux doit être observé et analysé afin de comprendre ses points faibles. Avec sa direction artistique parfaite, ses musiques envoûtantes et son level design impeccable, Shadow of the Colossus possède quelques-uns des meilleurs boss de l'Histoire du jeu vidéo, rien que ça.



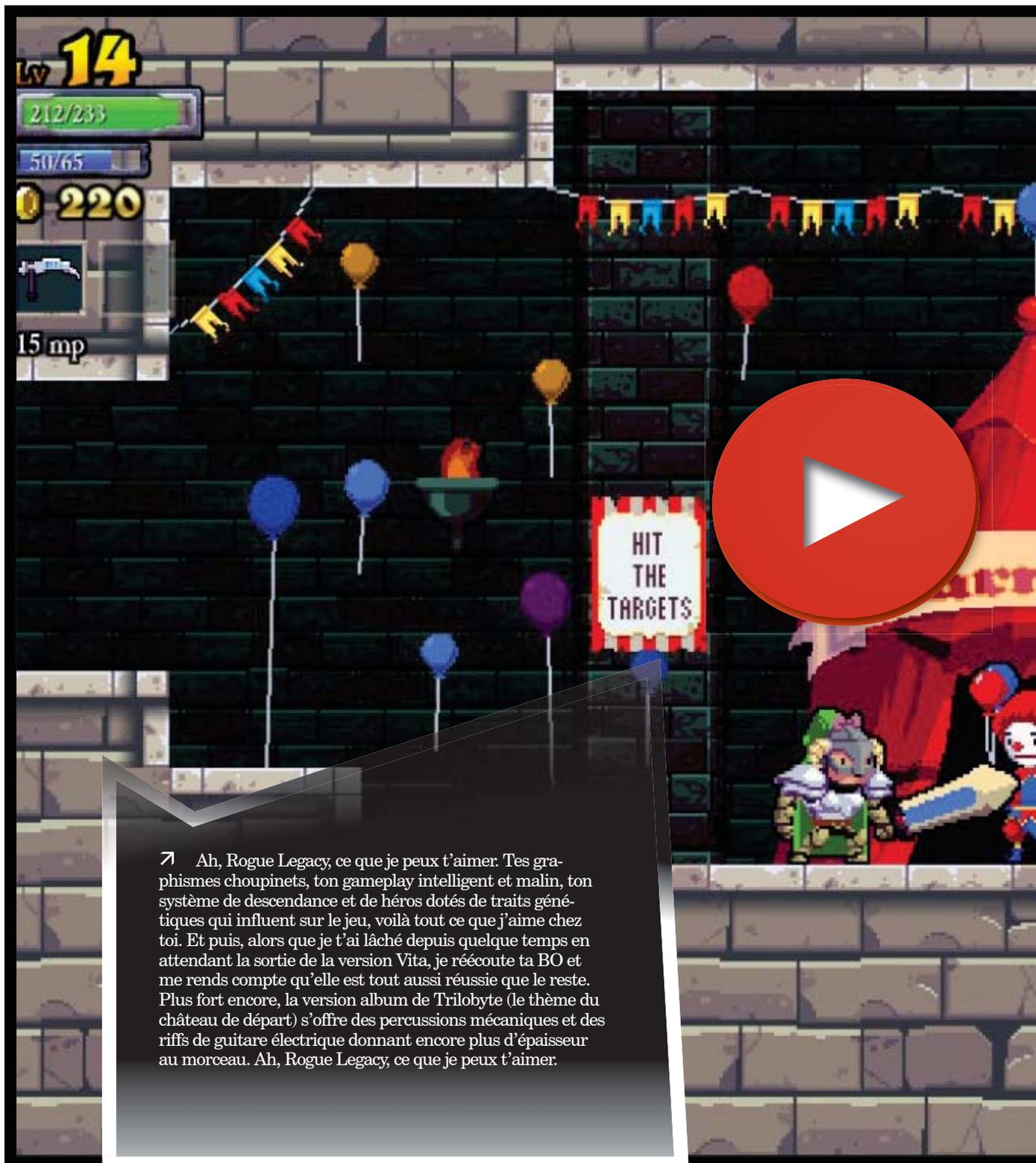
## Gongen Wyzen (Asura's Wrath)



Je fais partie d'un club assez peu connu, très sélect et plein d'amour : les adorateurs d'Asura's Wrath. Je sais bien qu'on est beaucoup plus proche de l'anime interactif que du vrai beat-them-all, qu'il y a beaucoup trop de cinématiques et pas assez de gameplay. Mais que voulez-vous, quitte à rester semi-inactif face à un écran, je préfère que ce soit devant un jeu complètement badass et hallucinant de folie plutôt qu'en ronflant langoureusement devant une production David Cage. Et pour revenir au sujet qui nous intéresse, Asura's Wrath possède peut-être le plus gros boss jamais vu dans un jeu vidéo en la personne de Gongen Wyzen, un gros demi-dieu ventripotent et énervé. Tellement énervé qu'il décide d'enfler jusqu'à devenir plus gros que la Terre pour tenter d'écraser notre héros sous son doigt. Pas forcément au top niveau finesse, mais on apprécie la recherche d'efficacité.



# Rogue Legacy



➤ Ah, Rogue Legacy, ce que je peux t'aimer. Tes graphismes choupinets, ton gameplay intelligent et malin, ton système de descendance et de héros dotés de traits génétiques qui influent sur le jeu, voilà tout ce que j'aime chez toi. Et puis, alors que je t'ai lâché depuis quelque temps en attendant la sortie de la version Vita, je réécoute ta BO et me rends compte qu'elle est tout aussi réussie que le reste. Plus fort encore, la version album de Trilobyte (le thème du château de départ) s'offre des percussions mécaniques et des riffs de guitare électrique donnant encore plus d'épaisseur au morceau. Ah, Rogue Legacy, ce que je peux t'aimer.

# Trilobyte (Castle)



Suivez nous sur **Twitter**

@Canardpcredac



Canard Jeux Vidéo 016

## Heroes of the Storm

Le 15 Mai dans Canard PC n° 297



et aussi :  
Endless Legend, Daylight



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

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

Siège social :  
14 rue Soleillet, BAL 62 75020 Paris

### RÉDACTION

Directeur de la publication : Jérôme Darnaudet  
Rédacteur en chef de l'édition numérique: Ivan Gaudé  
Ont participé à ce numéro : Sébastien Delahaye, Cécile Fléchon, Ivan Gaudé, Ambroise Garel, Freddi Malvasi, Olivier Peron, Sébastien Rio, Pierre-Alexandre Rouillon Gauthier Andres, Marie Simon 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 16, prix unitaire 2,69€  
Date de parution : 05 Mai 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. Attention, ce numéro sera bientôt en rupture de stock sur la Boutique de notre site, dépêchez-vous ! Exemplaire à tirage limité.  
Plus jamais de réimpression.  
Version numérotée sur demande.