CANARD JEUX VIDEO

L'actualité du jeu vidéo - CJV 17 - 05 Juin 2014 - Au temps béni des colonies spatiales

EN TEST
Wolfenstein The New Order
Les aventuriers du Reich

TEST CONSOLE
Mario Kart 8
Ligue des champignons

À VENIR
Endless Legend
Civilization française

TEST
Super Time Force
À la recherche du temps gagné

ONELINE
Wildstar
Le MMORPG qui va cartooner

TEST
Sportsfriends
KO Podium

À VENIR
Civilization Beyond Earth
On a joué à l'alpha (centauri) du dernier Sid Meier

Comment utiliser ce magazine ?

Lecture

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

Glisser horizontalement pour afficher la page suivante.

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

Navigation

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

Bouton Fermer: Touchez pour revenir au choix du magazine.

Bouton Options: Touchez pour afficher les options.

Bouton Aide : Touchez pour afficher les conseils de lecture.

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

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

Interactivité

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

Cliquez pour lancer une vidéo.

Suivez nous sur **Twitter**

@Canard-console

@Canardpc redac

Sommaire

A la Une :

44 / Civilization : Beyond Earth

Actualités

5 / Edito
6 / News

Les jeux à venir :

44 / Civilization : Beyond Earth
62 / Dangerous Rays
52 / Endless Legend
64 / L'Ombre du Mordor
50 / Orbitalis
60 / Rocketsrocketsrockets
61 / Space Engineers
66 / Minidossier : Home of Wargamers 2014

Les tests PC

42 / On a testé pour vous : les Escape Games
40 / 1849
22 / Bound By Flame
30 / Daylight
34 / Death Cargo
40 / FarSky
38 / Fearless Fantasy
33 / Full Bore
26 / Full Mojo Rampage
20 / The Golf Club
19 / The Incredible Adventures of Van Helsing II
32 / Kentucky Route Zero - Acte 3
36 / Lichdom : Battlemage
21 / Life Goes On
41 / Pac-Man Museum
24 / Sir, You Are Being Hunted
18 / Tesla Effect : A Tex Murphy Adventure
28 / Transistor
14 / Wolfenstein : The New Order

Les jeux online :

72 / News Online
90 / Dead Island
86 / Heroes Of The Storm
82 / Shadowrun Online
84 / Survarium

Le hardware

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

et aussi :

12, 70, 106 / Les pages du screen
102 / Au coin du jeu
11 / Casual
92 / Guide : Devenez Développeur indé
94 / Mod : Mount & Blade
96 / Mod : Skywind
98 / Reportage : EVE Fanfest
104 / OYJE : S.T.A.L.K.E.R.

LE CAHIER CONSOLES ET MOBILES 117

Événement

122 / Événement : Super Time Force

News 118

En test

126 / Destiny
132 / Etrian Odyssey Untold
137 / Eufloria
134 / Gunhouse
124 / Kirby Triple Deluxe
120 / Mario Kart 8
136 / Sayonara Umihara
138 / Soldats inconnus
128 / Sportsfriends

Avec en plus

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

Sur mobiles 140

Mentions légales / 156

PRÉSIDENT UN JOUR, PRÉSIDENT TOUJOURS

TROPICO 5

"Tropico 5 est un city builder qui merite vraiment que l'on s'y attarde !"
- IGN

"Le jeu apparait aussi jubilatoire que transgressif."
- PC Gamer

"va a l'encontre de tous les jeux de strategie !"
- Gamespot

Xbox 360 : 26 juin
PS4 : automne 2014

Édition PC Day One limitée
disponible à partir du 22 mai

16
www.pegi.info

WWW.TROPICO5.COM
/WorldOfTropico

PC DVD ROM · XBOX 360 · PS4 · kalypso

Tropico 5 Copyright © 2014 Kalypso Media Group GmbH. Tropico is a registered trade mark of Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved.
Published by Kalypso Media Group UK Ltd. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners.
"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.

#Cjv17
05
juin
2014

CANARD PC

Édito

Allez, voici le troisième édito sur *Watch_Dogs*... Vous allez croire que je m'acharne. Mais non. C'est juste qu'en ma qualité de grosse flemmasse, j'aime bien quand on me sort des papiers tout faits et des blagues faciles... Aux alentours du 14 mai, des vidéos de gameplay ont commencé à apparaître sur Internet. Elles ont rapidement été suivies par la photo d'une boîte PS4 brésilienne miraculeusement tombée entre les mains d'un membre de Reddit. Puis par un test de la version Xbone, papier assez cruel, en particulier dans son évocation de la réalisation technique. Je ne vous cache pas que ça nous a fait sourire parce que, une semaine plus tôt, Ubi' nous avait proposé – si on était vraiment pressé – de venir tester le jeu chez eux sur PS4 ou d'attendre aux alentours du 23 mai pour avoir une version test PC car cette dernière était "*férocement gardée pour éviter tout leak*". Mais on est rapidement passé du pouffage à la franche hilarité grâce à un message apparu sur le compte twitter du jeu, le 18 mai : "*Ne faites confiance qu'aux sites et revues dont l'expérience est reconnue. Les tests de #WatchDogs seront publiés à sa sortie le 27 mai.*" Oh bah oui, mon bon monsieur, mais pour ça faudrait leur envoyer une version à ces mecs-là. Parce qu'invoquer la presse pour tenter un petit damage control à la suite de tests sauvages et pas super positifs alors qu'on n'a jamais fourni les moyens de tester le titre convenablement, c'est assez cocasse. Enfin cocasse... Je suis sympa. Si j'étais honnête, je dirais que c'est franchement ridicule quand on se rappelle que *Watch_Dogs* – le fameux jeu où l'on incarne un hacker, un whistleblower, en somme le mec qui fait chier les puissants en révélant ce qu'ils voudraient dissimuler – indique qu'il ne faut écouter que les avis officiels, institutionnels et surtout accrédités. Ça, Madame, c'est de la belle dissonance. Tout aurait pu s'arrêter là, mais non... Il fallait bien qu'Ubisoft boive la coupe jusqu'à la lie : le 19 mai, *Jeux Vidéo Magazine* a publié un numéro avec le test de *Watch_Dogs* en exclusivité mondiale. Test sans doute réalisé sur PS4 et chez l'éditeur. Maintenant, monsieur Ubisoft, reste une question en suspens... Si le test de *Jeux Vidéo Mag'* a été publié avant le 27 mai, est-ce que vous diriez qu'il ne faut pas faire confiance au 19/20 qui conclut le papier ? Oh, ne vous embêtez pas à répondre... On s'en chargera dans le prochain numéro.

Magazine garanti sans OGM. Entièrement rédigé par des journalistes élevés au grain et en plein air. Peut contenir des traces d'honnêteté.

NEWS Applez N the Hood. On a tous, parfois, des envies de shopping.

Allez, c'est vrai, quoi : flâner dans les boutiques pour ramener quelques chemises neuves ou ce chouette pantalon qui serre un peu à la taille mais qui sera parfait dans deux mois, quand on aura perdu ces malheureux quinze kilos superflus... Apple est comme nous. De sa dernière séance de shopping il a/aurait/va (tout dépend quel jour vous lirez cette news) racheté Beats. Oui, le Beats "*by Dr. Dre*" et ses célèbres casques dont les basses vous décollent la plèvre en échange de quelques centaines d'euros. Le rachat est estimé à quelque 3,2 milliards de dollars. Soit la plus grosse acquisition de l'histoire d'Apple. Soit, également, le coût de huit Airbus A380 (ou de trente-quatre A320 si préférez le low-cost). Et là, vous vous demandez : pourquoi cette avalanche de pognon dans Beats plutôt que dans, je ne sais pas moi, une compagnie aérienne ? La réponse est simple : pas tant pour ses casques bon marché transformés en produits de luxe par la magie du marketing que pour son service de streaming musical. La grosse pomme, qui voit les téléchargements payants sur iTunes chuter de manière inquiétante, tenterait ainsi de combler son – lourd – retard vis-à-vis des poids lourds du milieu, Spotify en tête. Dans les rangs d'Apple, certains ne cachent toutefois par leur scepticisme, arguant notamment que les

deux firmes n'ont rien en commun. Pourtant, entre les néo-audiophiles qui mettent plus de 200 balles dans leur casque estampillé et les fanboys qui font la queue pour claquer un SMIC dans le dernier iPhone, on peut identifier certains dénominateurs communs, en cherchant un peu.

TELEX C'est officiel, le code source de *DayZ* a été compromis. Un petit rigolo, semble-t-il venu du site *unknowncheats.me*, a attaqué les serveurs de Bohemia avec une injection SQL et réussi à pénétrer dans leur FTP. Là, il a récupéré un build très récent du jeu (vieux d'un jour au moment du vol) accompagné d'informations de débogage qui, d'après les petits génies de Reddit, permettraient de décompiler assez facilement le build pour récupérer le code source. Triste conséquence de cette affaire, les hacks risquent de fleurir au cours des prochains mois.

Les aventuriers de la cartouche perdue

Vous connaissez l'histoire. Suite au fameux "crash du jeu vidéo" de 1983, durant lequel le marché du JV s'est effondré après la surproduction de titres miteux, Atari s'est retrouvé avec des entrepôts entiers de consoles et de jeux invendus sur les bras, en particulier des milliers d'exemplaires de *E.T.*, adaptation du film et, d'après la rumeur, pire jeu vidéo de tous les temps. La rumeur, justement, dit que tout ce bordel aurait été enterré à la hâte dans une décharge du Nouveau Mexique parce que fuck l'écologie, déjà, et surtout que ça coûtait moins cher de cacher un truc sous des mètres cubes de terre plutôt que de le faire détruire proprement par des professionnels. L'histoire était tellement belle, tellement belle qu'elle ressemblait méchamment à une légende urbaine. Eh bien, la légende n'en était pas une. Des ouvriers creusant près de la ville d'Alamogordo sont en effet tombés sur des milliers de cartouches d'*E.T.* cachées pile à l'endroit où le présidait la rumeur. Fiers de leur trouvailles, ces honnêtes travailleurs américains sont rentrés chez eux avec une belle histoire à raconter à leurs enfants, enfants qui, devenus ouvriers à leur tour dans quelques décennies, auront la joie de sortir de terre des containers de Ouya.

TELEX *The Division*, ce jeu d'Ubisoft pour PC, Xbox One et PlayStation 4 qui avait été l'une des meilleures surprises du dernier E3, ne sortira pas cet automne comme prévu. Il a été annulé car un stagiaire a fait péter par erreur une bombe à impulsion électromagnétique dans les locaux du développeur, effaçant tous les disques durs sur un rayon de 500 mètres. Ah pardon, correction, le jeu est juste repoussé à 2015.

L'atoll de Battlefield 1942 victime du réchauffement climatique.

Suite à la fermeture de Gamespy, Electronic Arts a officialisé la mise à la retraite du multijoueur d'une trentaine de ses jeux.

Pas de panique, on ne trouve que d'anciennes gloires qui n'intéressaient plus que de minuscules communautés d'irréductibles. Mais on ne peut s'empêcher d'avoir un pincement au cœur en découvrant que *Battlefield 1942* (souvenez-vous de la fabuleuse map Wake Islands), *Battlefield Vietnam*, *Command & Conquer Generals*, *Command & Conquer 3* ou encore *Crysis 1* et *2* sont balancés dans la fosse commune. La liste complète est dispo sur *cpc.cx/9LS*. D'autres grosses boîtes touchées par les déboires de Gamespy, comme Bohemia (*ArmA 2* et *3*), Firaxis (*Civilization V*) ou Take-Two (*Red Dead Redemption*, *Borderlands*), devraient avoir changé de crémier multijoueur au 31 mai, date programmée de l'extinction des feux.

Tripwire va se viander

Neuf ans après le mod original et cinq ans après le jeu qui en découle, Tripwire annonce enfin *Killing Floor 2*. Première nouvelle, le jeu abandonne son cadre londonien pour s'installer dans Paris, capitale des gens qui font la gueule. Seconde nouvelle, le jeu introduira le MEAT System avec ses 95 animations de mort, ses 19 points de démembrement et ses "*textures qui se modifient en temps réel*". En d'autres termes, le sang qui ne manquera pas d'asperger les murs s'appliquera en fonction des dégâts, de l'angle d'arrivée et quelques autres paramètres. Enfin, les développeurs parlent d'une difficulté qui augmentera non pas en rendant les ennemis plus résistants ou rapides mais en leur offrant de nouvelles capacités, sans donner toutefois plus de détails. Hélas, aucun rendez-vous n'est encore fixé pour déglinguer du bobo zombifié, mais Tripewire évoque un Early Access pour "*bientôt*".

TAKE TWO INTERACTIVE

Take Two fait du chiffre.

Comment ça va, chez Take Two ? *A priori* plutôt bien.

Disons que les notes de frais pizza et taxi devraient passer sans trop de problèmes cette année. L'éditeur américain vient en effet d'annoncer les chiffres de ventes de ses deux titres phare de 2013. *GTA V*, sans surprise, écrase tout le monde avec 33 millions de copies vendues. Il aurait généré un milliard de dollars de recettes sur ses trois premiers jours de commercialisation. (Au passage, si ces gros rats pouvaient réinvestir une partie des bénéfices dans une version PC, ça serait bien sympa de leur part.) *Borderlands 2*, lui, réussit aussi un score plus qu'honorable avec 9 millions d'unités écoulées. Dans une industrie où un jeu se vendant à quelques centaines de milliers d'exemplaires est considéré comme un succès majeur, Take Two peut donc continuer à se pavaner tranquillou devant la concurrence.

Les funérailles du V-Sync auront lieu en 2015

Vous ne le ne savez peut-être pas, mais une énième révolution dans le domaine de la vidéo informatique est en train de s'amorcer. L'organisme VESA, chargé de standardiser les formats d'affichage électroniques, a en effet annoncé mi-mai le support officiel de l'Adaptative Sync pour le DisplayPort version 1.2a. OK, ça n'est pas super clair, alors je vous dis ce que ça va signifier en pratique : dans un futur très proche, les moniteurs informatiques et les cartes graphiques seront capables de se synchroniser à la perfection, éliminant ainsi tous les problèmes relatifs au V-Sync (limitation arbitraire du nombre d'images par seconde, phénomène de "tearing" et de "stuttering" sur l'image...). Doc Teraboule de *Canard PC Hardware*, qui a pu essayer cette technologie il y a déjà quelques mois (elle s'appelle G-Sync chez Nvidia et FreeSync chez AMD), en parle avec des trémolos de bonheur dans la voix. *A priori*, les écrans LCD et les cartes graphiques supportant le format DisplayPort 1.2a ne devraient pas coûter beaucoup plus cher que les modèles actuels et seront disponibles en quantité courant 2015.

Après Miss Pacman. Pour la troisième fois consécutive, 3D Realms et Interceptor font parler d'eux et leur "*Duke Nukem Top-Down Action RPG Pan Pan Boum Boum*".

À l'origine, l'annonce n'avait pas du tout plu à Gearbox qui a envoyé ses avocats chez les développeurs pour retourner leurs bureaux en hurlant de rage. La bataille juridique ne faisant que commencer, le studio prend les devants et abandonne le bon vieux Nukem, au profit d'un personnage inspiré par des concept arts inutilisés dans la série. On ne va pas se mentir plus longtemps, Bombshell fait déjà penser à Duke en fille. Elle boit du whisky, conduit une Harley, s'habille comme en pleine pénurie de coton, dispose d'un bras bionique et surtout, d'une coupe de cheveux que je croyais morte avec ma dernière soirée goth de 2002. Maintenant, on attend avec impatience le prochain trailer où l'héroïne expliquera en chiquant le cigare qu'il est temps de botter des culs et mâcher du chewing-gum.

C'est la vie

Nous vous avions relaté dans notre dernier numéro les prouesses de l'Agence Nationale des Géodonnées du Danemark qui, à force d'algorithmes super compliqués, est parvenue à recréer le pays sur *Minecraft* à une échelle de 1:1. À l'origine, l'objectif de ces preux chercheurs était d'effectuer une démonstration de "data mapping" destinée au cours d'urbanisme et de design. C'est donc tout guilleret que l'agence a lancé son serveur, invitant les joueurs "*à y modifier leur maison ou à détruire celle de leur voisin*". Un appel entendu haut et fort par la communauté, ou plus précisément par les joueurs américains qui se sont empressés de défigurer certains secteurs avec leur drapeau. Pire encore, d'autres sont parvenus à outrepasser l'interdiction d'activer le TNT généré à certains endroits par l'algorithme, avec toutes les conséquences que vous pouvez imaginer. Pourtant, les créateurs relativisent les dégâts dans une interview, expliquant que seules "*quelques petites zones*" seraient touchées et considérant que "*cela représente la nature de* Minecraft." Personnellement, j'opterais plus pour une représentation de la nature humaine.

MINI-TEST

Age of Mythology : Extended Edition

J'ai très peu de place pour répondre aux trois questions que vous vous posez alors perdons pas de temps. 1) *Age of Mythology* est-il un bon jeu ? Oui. Il reprend l'excellent gameplay des deux premiers *Age of Empires*, STR classiques mais assez lents, et y ajoute de nouveaux éléments très bien pensés : pouvoirs divins qui permettent de balancer foudre et nuées de sauterelles sur l'adversaire, monstres mythologiques balèzes contre l'infanterie mais vulnérables aux unités héroïques, nouvelle ressource (la "ferveur") générée de façon différente selon qu'on joue avec les Grecs, les Égyptiens, les Scandinaves ou les Atlantes. Contrairement aux *Age of Empires 1* et *2*, chaque civilisation se joue de façon très différente des autres et peut encore être personnalisée : selon les dieux qu'il choisit d'adorer, le joueur obtient des unités et capacités spéciales. 2) Cette "extended edition" apporte-t-elle quelque chose ? Bof. La possibilité d'échanger des mods sur le Steam Workshop ou de streamer des parties en vidéo. La compatibilité avec les machines modernes. Un cycle jour/nuit. Des graphismes un peu plus fins et des ombres portées, rien d'autre. 3) Vendre 28 euros un jeu vieux de douze ans est-il raisonnable ? Non. Ça au moins c'était rapide.

Louis-Ferdinand Sébum

Genre : Stratégie temps réel **Développeurs :** SkyBox Labs et Ensemble Studios (États-Unis) **Éditeur :** Microsoft Studios **Config. recommandée :** CPU 2,5 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** 2,8 Go **Prix :** 28 euros, parce que pourquoi pas ? **DRM :** Steam

Notre avis Très bon jeu. Nouvelle édition dispensable. Vendu beaucoup trop cher. **4**

TELEX Vous aimez vous rouler dans la crasse, fouiller dans les poubelles, manger des ordures ? Petit veinard, vous en avez de la chance : *Bad Mojo*, qui détient depuis 1996 le titre de "jeu le plus crade du monde", vient d'être ajouté au catalogue de Good Old Games, en version remasterisée qui plus est. Pour la modique somme de six dollars, vous pourrez vous glisser dans l'exosquelette crasseux d'un cafard et explorer le bar miteux où votre petit corps d'insecte a été enfermé, slalomant entre tessons de bouteilles et cadavres de rats. Ça s'achète ici : *cpc.cx/9Nw*

TELEX C'est la statistique qui vient de faire hurler "*J'avais raison !*" à Ivan Le Fou : le site Gamasutra rapporte que le nombre de jeux sortis sur Steam depuis début 2014 surpasse déjà le total de 2013. Selon notre sondage effectué par micro-trottoir, les responsables seraient Greenlight, les développeurs indés et François Hollande.

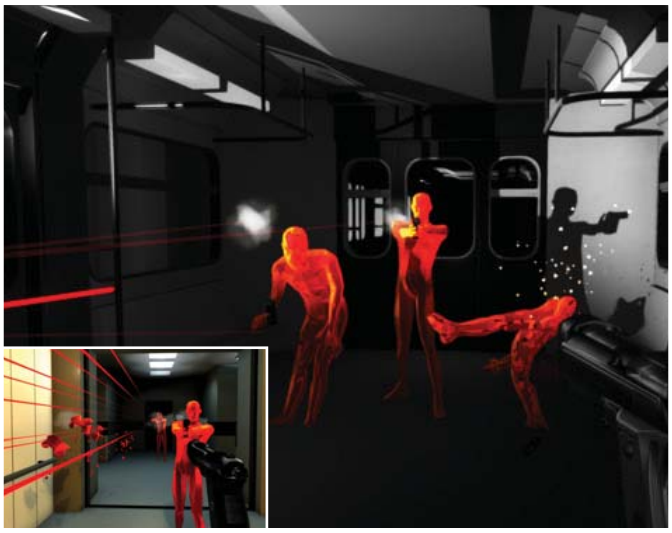
Gallineus Rift

Pendant que des Allemands mettent au point des simulateurs destinés à permettre à ces bourgeois d'humains de vivre la vie d'un oiseau (voir une autre news un peu plus loin dans ces pages), d'autres, plus conscients de la question du bien-être animal, créent des casques de réalité virtuelle pour rendre la vie des poulets un peu moins intolérable. Si vous êtes le genre de monstre à manger des œufs de poule en batterie, vous ignorez, ou feignez d'ignorer, que ces petits êtres sans défense ont une des pires vies du règne animal : enfermés dans des espaces trop petits, entassés dans les fientes de leurs congénères, le bec et les griffes coupés pour éviter les blessures, ils ne mangent que du soja lyophilisé et encore, c'est les soirs de banquet. Un professeur assistant d'une Université de l'Iowa a donc mis au point un casque de réalité virtuelle destiné aux gallinacées, assorti d'un programme de nature à permettre aux poules de batteries de faire l'expérience de l'extérieur. Évidemment, à 40 000 dollars l'appareil (il faut des écrans LCD ultraviolets pour les poulets), aucune chance que cela soit utilisé. Mais c'est l'intention qui compte.

Chaud devant.

Bonne nouvelle, la version stand-alone de *SuperHot* a été financée à peine 24 heures après le lancement de son Kickstarter.

Hein ? Vous ne savez pas ce qu'est *SuperHot* ? Pauvres fous. Il s'agit (je m'engage, rien à foutre, #YOLO) du FPS le plus original de ces dernières années. Sorti il y a quelques mois, le premier prototype avait été développé sous Unity dans le cadre du concours "Seven days FPS". L'idée de départ est toute bête : un shooter dans lequel le temps ne s'écoule que lorsque le joueur se déplace. Voilà. Tant que vous bougez les objets tombent, le moteur physique tourne, les ennemis se déplacent et tirent. Cessez de vous déplacer et immédiatement, comme dans une version de 1-2-3-Soleil réalisée par John Woo, tout le monde s'arrête : ennemis, décor mais aussi balles déjà tirées, qui restent figées en l'air et entre lesquelles le joueur peut se faufiler en toute sécurité. Dans *SuperHot* on ne se planque pas (il n'y a de toute façon nul endroit, ou presque, où se cacher), on avance vers l'ennemi et on slalome entre ses tirs. Comme l'expliquent très bien les développeurs, "*le joueur a autant de temps qu'il le veut pour accomplir la moindre action puisqu'il peut arrêter le temps à volonté. Du coup, il conçoit les affrontements de façon très différente, il peut les penser de l'intérieur*". Ajoutez à cela un style visuel épuré mais diablement efficace et vous comprendrez pourquoi le Kickstart' réussi de *SuperHot* s'annonce prometteur. Le prototype était brillant, la version finale est, à en croire le trailer, d'une beauté à couper le souffle et bourrée de nouveautés : sabre pour couper les balles arrêtées en l'air, grenades dont les explosions sont plus ou moins rapides selon que le joueur s'arrête ou coure, fusils à pompe qui balancent un cône de projectiles à éviter... Vous pouvez jouer à la version en ligne, continuer à backer le projet ou regarder un trailer de la version stand-alone à cette adresse : *superhotgame.com*



Encore une bonne action.

Comment ça va chez EA ? Eh bien ça va tellement bien que trois gros exécutifs viennent d'écouler leurs actions dans l'entreprise. Non, n'y voyez pas un délit d'initié mais le simple fait que l'action d'EA n'a jamais été aussi haute depuis cinq ans, culminant aux alentours des 34 dollars au moment de l'échange. Ainsi, Patrick Soderlund – vice-président exécutif – vient de revendre la totalité de son stock, soit 36 133 actions. De son côté, Stephen Bene se déleste de l'intégralité de ses 7 771 actions, même si cela n'allégera en rien son titre de "vice président senior et membre du Conseil Général". Reste enfin Peter Moore – chef d'exploitation, un PDG en un peu moins bien – qui se contente d'écouler la moitié de son stock. Soit 100 000 actions ou "*une paille*", comme on dit vers Marnes-la-Coquette.

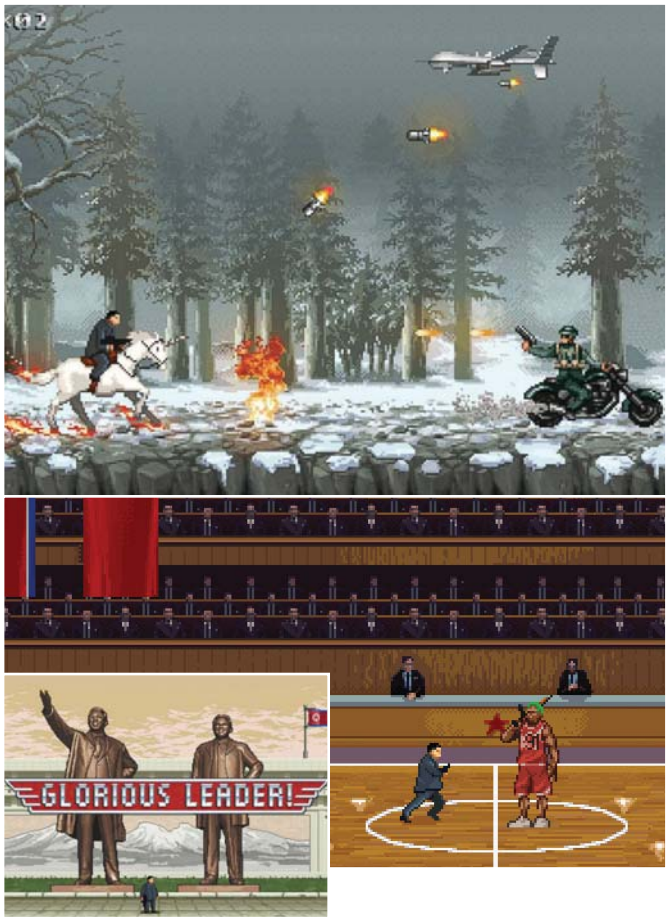
Geralt et la ponctualité, ça fait deux

Il devait pointer le bout de son nez cassé et sa crinière blanche à l'automne prochain, mais en fait non. Geralt et *The Witcher 3* vont se laisser désirer jusqu'en février 2015. Ce report annoncé par le studio polonais CD Projekt ne sera en revanche suivi d'aucun autre. C'est ferme et définitif, comme tient à le préciser le co-fondateur Marcin Iwinski : "*Nous ne sommes pas des newbies en matière de développement de jeux vidéo. On a attendu de savoir combien de temps était encore nécessaire pour finir le jeu avant d'annoncer ce report, pour ne pas faire genre* 'Hey, on annonce février, mais au fond de nous-mêmes on sait que ça peut vouloir dire juin'. *Ça veut donc dire : plus aucun retard à partir d'aujourd'hui.*" Puisque la question lui fut posée par un journaliste d'Eurogamer, le studio a affirmé qu'une concurrence frontale avec *Dragon Age : Inquisition*, qui sort justement en octobre prochain, n'avait absolument pas pesé dans la décision. Je serais tenté de faire remarquer qu'à la place de mon confrère, j'aurais plutôt demandé si c'était par compassion à l'égard de Bioware que la décision de reporter *The Witcher 3* avait été prise, mais on va encore dire que je fais du mauvais esprit.

L'île de la Tentation

Avec *Reign of Giants*, la rechute avait été inévitable.

Don't Starve, le plus grand aspirateur à temps libre depuis toutes les activités liées en amont et en aval de la procréation humaine, avait déjà fourni avec son DLC à pas cher de très bonnes raisons de le relancer. Mais voilà que les Canadiens taquins de Klei Entertainment viennent d'annoncer purement et simplement la fin du temps libre : *Don't Starve Together*. Autrement dit, un mode multijoueur, qui devrait voir, dès l'été prochain, plusieurs joueurs, deux à quatre dans un premier temps, jouer ensemble sur une même carte. Le plus grave dans tout ça, c'est le prix. Puisque si vous possédez déjà le jeu de base, vous vous en sortirez pour 0 euro. L'été prochain, c'est très bientôt. Il ne vous reste donc que quelques semaines pour faire vos adieux à votre moitié. À moins que vous ne soyez prêt à tester la force de votre amour. Ensemble. Dans *Don't Starve*.



North Korea Best Korea.

L'humanité avait besoin d'un jeu vidéo sur la Corée du Nord.

Non, rassurez-vous, pas un "serious game" politique programmé en Flash dans lequel une ONG en manque de publicité tente de vous faire prendre conscience de la détresse humanitaire d'un peuple. Là, on parle d'un vrai jeu. Graphisme rétro 8 bits. Ambiance *Metal Slug*. Kim Jung Un mitraillant des soldats américains en chevauchant une licorne. Featuring Dennis Rodman et la ville de Pyongang en scrolling parallaxe. Ça s'appelle *Glorious Leader* et c'est un projet très sérieux développé par un studio anglais. La sortie est prévue pour novembre, au même moment que *Far Cry 4*. Autant vous dire que chez Ubisoft, on doit sérieusement flipper.

Le fruit défendu.

Joe Davis est un artiste en résidence. Jusque-là, normal.

Mais au lieu d'être planqué à la villa Médicis ou dans un autre squat pour bobos branchouilles, monsieur Davis est accueilli par le laboratoire génétique de l'école médicale de Harvard. Il faut dire que son travail, contrairement à celui du créateur français moyen, ne consiste pas à exposer ses culottes sales et les lettres de ses ex. Davis a enfermé des pièces d'horloge dans un fût en métal pendant 25 ans (pour voir si, comme les briques du vivant, elles allaient s'assembler toutes seules), a fait écouter du jazz a des bactéries (pour observer leurs réactions) et même créé un microscope qui convertit en sons le mouvement des microorganismes observés. Mais son dernier projet est encore plus impressionnant : enregistrer sous forme de chaînes d'ADN le contenu entier de Wikipédia puis les utiliser pour créer une pomme génétiquement modifiée qui contiendrait donc (du moins en théorie, parce que le décodage risque de s'avérer assez difficile) tout le savoir humain, ou en tout cas tout le savoir humain selon Wikipédia, soit 80 000 signes d'informations sur la vie de Batman et 30 000 sur l'œuvre de George Berkeley qui, il faut le reconnaître, était quand même beaucoup moins beau gosse que Bruce Wayne.

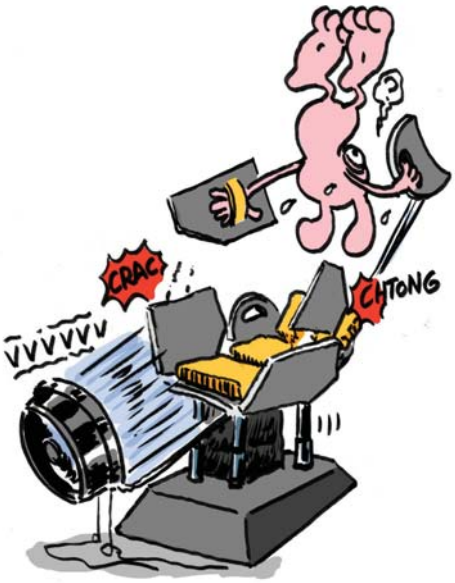
Touche de téléphone

Ah, vous êtes tous là en train de faire les malins avec vos téléphones tout plats comme des dessous de verre, avec des résolutions de l'espace qui permettent une finesse d'écriture de nature à égaler les dentelières calaisiennes... Tandis que les personnes âgées, les enfants et les malvoyants restent sur le trottoir du progrès. Heureusement, dans le monde de la haute technologie, il n'y a pas que des entreprises désireuses de vous vendre à prix d'or des outils sophistiqués et inutiles. Il y a aussi des gens désintéressés et conscients de la nécessité de rendre le monde de maintenant accessible au plus grand nombre, sans laissés-pour-compte. Le OwnFone – c'est son nom – est un téléphone à l'ancienne, de la taille d'une carte de crédit, qui offre la possibilité d'enregistrer jusqu'à une douzaine de numéros de téléphone. Bon, quatre seulement si vous êtes malvoyant et que vous voulez avoir des touches en braille. Mais il est entièrement personnalisable et il revient à une petite centaine d'euros, alors on va plutôt saluer l'initiative.

TELEX *Cult of the Wind*, le TPS avec des fous qui se prennent pour des avions, vient de sortir et donne un nouvel exemple de la dispersion des joueurs créée par l'ébullition de nouveautés sur Steam. En chiffres, cela donne sept personnes qui se sont retrouvées à la sortie du jeu, avant que les courbes ne partent crever dans le caniveau en oscillant entre zéro et deux.

Fais comme l'oiseau

Il paraît que les révolutions sont imprévisibles et que c'est d'ailleurs à ça qu'on les reconnaît. Si c'est le cas, vu la quantité de prototypes et d'idées stupides qu'il engendre, l'Oculus Rift est la plus grande révolution technologique de tous les temps. Après les tapis roulants pour jouer aux FPS et les accessoires pornos pour jouer à autre chose, voici venu Birdy, le premier simulateur d'oiseau. Inventé par un Allemand (quelle surprise !), Birdy est une sorte de table de massage articulée en forme de croix sur laquelle l'heureux utilisateur doit se coucher à plat ventre. Il ne lui reste plus ensuite qu'à battre des ailes en observant le beau paysage qui défile sous ses yeux ébahis. Histoire d'améliorer encore l'immersion, un ventilateur souffle un vent frais dans la gueule du "joueur", parce qu'après tout le ridicule ne tue pas.



Cela dit, s'il est facile de se moquer (et si l'utilisateur du Birdy a en effet l'air bien con), il est impossible de regarder cette vidéo (*cpc.cx/9KP*) sans se dire que, putain, quand même, ça fait bien envie.

L'herbe est plus verte à côté

Parfois, on doit se creuser le crâne pour trouver l'angle qui rendra une info sexy. Là, pas besoin. Pensez-vous. Le directeur du FBI, James Comey, est bien embêté, coincé au beau milieu d'un douloureux dilemme. D'un côté, il voudrait embaucher des petits génies de l'informatique, pirates, hackers, crackers et autres biscuits apéro, capables de repérer une faille de sécurité les yeux fermés, et de contrer les attaques des cybercriminels de tout poil. De l'autre, l'institution américaine n'est pas censée offrir de travail à quiconque aurait consommé de la marijuana dans les trois dernières années. Or, une bizarrerie statistico-démographique implique que de très nombreuses recrues potentielles sont aussi des consommateurs réguliers de cannabis. Devant la complexité de la situation, le Bureau serait prêt à assouplir sa politique de ressources humaines.

Vilaine pieuvre, vilaine

Des quatre coins de l'Europe s'élève, tel le tonnerre grondant, un chœur de voix révoltées. Révoltées contre quoi ? Contre Google. La "pieuvre", qui n'a jamais autant mérité son surnom, se voit reprocher un mélange des genres qui flirte clairement avec l'abus de position dominante. En effet, le moteur de recherche détient un bon petit 90 % de parts de marché sur le Vieux Continent. Or, la PME américaine aurait, tente de prouver le chœur de voix indignées sus-cité, la fâcheuse tendance à, d'une part, mettre trop en avant dans les résultats des recherches ses propres produits quand il le peut (flux vidéo, shopping en ligne, billets d'avion, réservations d'hôtels... Oui, Google s'est bien diversifié depuis dix ans...). Et d'autre part, de bien enfoncer les concurrents dans les tréfonds de ces mêmes résultats, sauf quand ces derniers consentent à s'acquitter d'une petite rémunération pour figurer, bien visibles, dans les liens publicitaires. Bref : "monopole du média" ajouté à "partialité dans les résultats des recherches" égalent une révolte initiée le 15 mai dernier, par le collectif Open Internet Project, assortie d'une plainte auprès de la Commission européenne. Louable initiative, mais on ne peut s'empêcher de penser qu'au sein des 400 "acteurs" de l'OIP, qui compte dans ses rangs le groupe Lagardère ou son homologue allemand Axel Springer, certains sont moins préoccupés par la protection du consommateur que dégoûtés de ne pas être à la place du gros poulpe.

CASUAL GAMING

Joli mois de mai

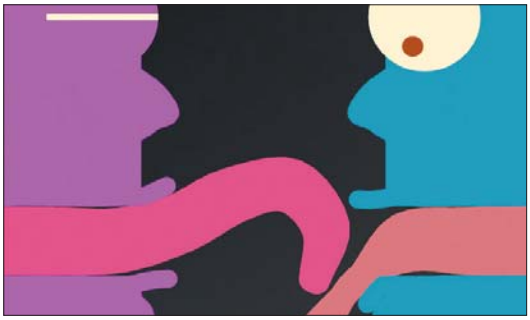
Nous sommes le 1er juin 2014 (ou plus tard), et je dois me rendre à l'évidence : le mois de mai a été pourri. 'Fin, le mien. Vous, je ne sais pas, mais moi c'est toujours pareil, je foire toujours mai. Je me blesse, du coup je ne peux pas faire de sport, je m'empiffre, je grossis et je déprime ; j'oublie la Fête des mères ; je pense à la Fête des mères mais je me fais gronder parce que j'ai pris un cadeau alors qu'il ne fallait pas ; je passe des heures à essayer de déterminer pour qui voter, tout ça pour que mon poulain perde à la fin ; et il faut commencer à organiser des vacances, ce qui est de loin le moment le plus stressant de l'année. Bref. J'ai besoin de beauté.

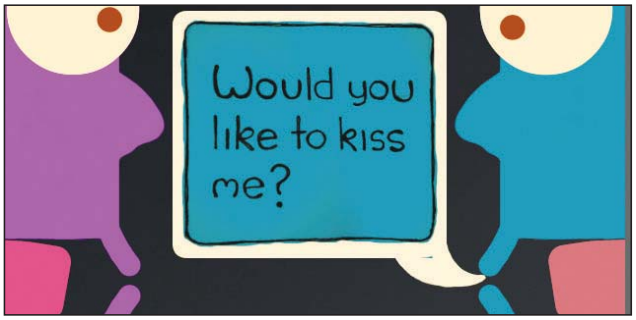
PAR MARIA KALASH

Realistic Kissing Simulator

LANGUES VIVANTES

Kalash, Kalash, tu as trouvé tes jeux pour casual ?" Les yeux grands ouverts, les sourcils légèrement relevés, figé dans une posture d'espoir, Pipomantis attend. Pipomantis veut croire. Pour un peu, il implorerait. C'est que le jeu auquel il vient de jouer, l'avant-bras collé à celui de Kahn, le souffle court, le nez collé à l'écran, vient de le changer profondément. Pipo l'intense, Pipo l'enthousiaste vient de vivre, la formule ne sera pour une fois pas galvaudée, un choc esthétique. *Realistic Kissing Simulator*, l'œuvre de Jimmy Andrews et Loren Schmidt, s'était donné une ambition, fidèlement retranscrite dans son titre : créer un simulateur de baisers réaliste. Mais il accomplit tellement plus. À deux joueurs, ou seul, mais à deux mains, vous dirigez la langue de l'un des deux protagonistes à l'écran (ou des deux si vous êtes seul avec vos deux mains). Vers le haut avec une touche, vers le bas avec l'autre, laissez-la se rétracter en lâchant votre clavier... Et explorez ainsi le visage de votre partenaire. Le design épuré s'efface au profit de votre imagination, laisse toute sa place à la projection, et c'est ainsi que d'un webtoy au nom légèrement pompeux naît en réalité une expérience profonde de découverte de l'altérité.





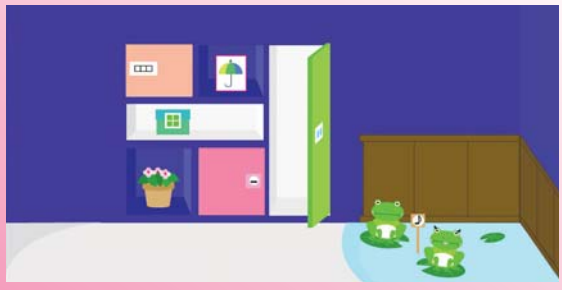
Genre : Simulation lascive
Développeur : Jimmy Andrews et Loren Schmidt (États-Unis)
URL : *cpc.cx/9Lg*

Rain

ÉPIQUES PÂQUES

Cette année, personne ne m'a offert de chocolats à Pâques. Oh, ce n'est pas la première fois que cela arrive. Et puis ça n'est pas bien grave. Je suis bien assez grande pour aller m'acheter du bon chocolat et le défoncer en une poignée de secondes après tout. Non, c'est tout bête, mais j'ai des souvenirs de mes parents qui annoncent que "*les cloches sont passées*", du départ subséquent pour la chasse à l'œuf dans le jardin, de l'herbe humide et de la capuche bien nouée sous le menton. Plus que le chocolat, la quête et son lot d'aventures me manquent. C'est peut-être pour ça que *Rain* m'a parlé. *Rain*, c'est un Escape qui met en scène un lapin, de la pluie, et des grenouilles qui chantent. Non, il ne contient aucune autre originalité, si ce n'est ses graphismes, naïfs et doux comme un livre d'images. Et son scénario, que je spoile ici sans autre forme de procès (ce n'est pas comme si quiconque lisait cette page de toute façon) : le lapin, qui souffre apparemment de troubles de la mémoire, vous séquestre le temps que vous arriviez à ouvrir son coffre-fort, celui qui contient sa précieuse carotte.

Genre : Escape The Room
Développeur : Yonashi Game (Japon)
URL : *cpc.cx/9Lh*



↗ Véritable fer de lance de ce qu'on appellera alors la "Génération PlayStation", *WipEout* est peut-être le jeu sans qui la console n'aurait jamais connu un tel succès. Avec sa direction artistique élégante (signée The Designers Republic) et sa sélection de morceaux techno hallucinés, la série a un vrai cachet qui aura fait parler d'elle pendant près de vingt ans. À noter que l'excellent *WipEout* HD sur PS3 continue d'entretenir la flamme des fans de la première heure comme des nouveaux.

PlayStation, Saturn, PC, Mac et Amiga, 1996, par Psygnosis

Genre : FPS **Développeur :** Machine Games (Suède) **Éditeur :** Bethesda **Config. recommandée :** Dual-Core 2,8 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 1 Go **Download :** Un peu plus de 40 Go. Eh ouais. **Prix :** Environ 50 euros **DRM :** Steam

Wolfenstein : The New Order

L'opium du pulp

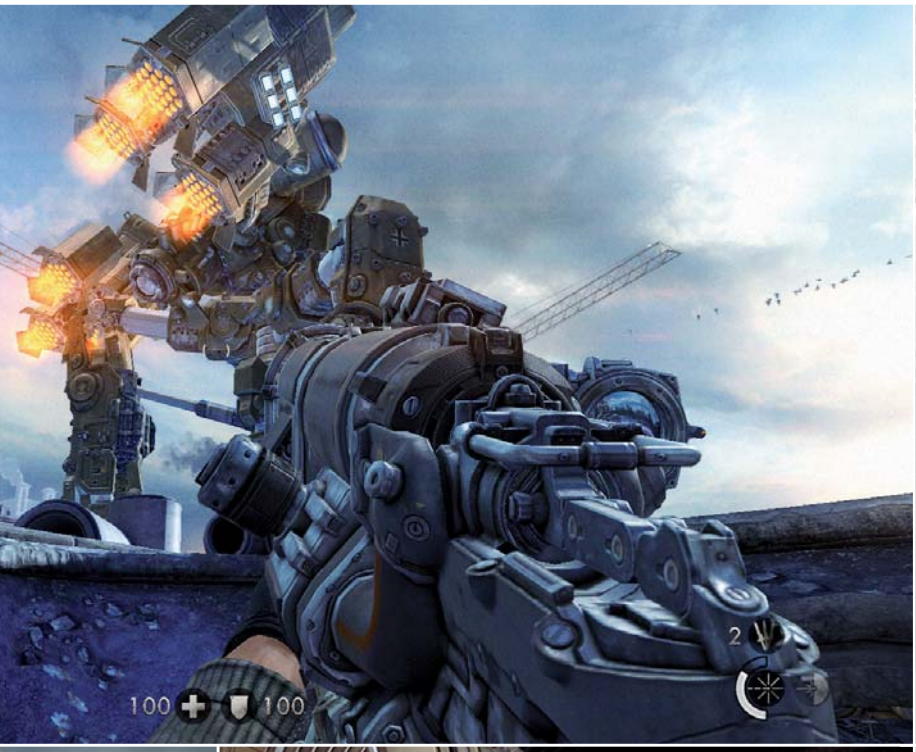
La note. Avec la régularité d'un cycle lunaire ou d'une saison des *Anges de la téléréalité*, la problématique revient sur le tapis. Faut-il noter un jeu ? Si oui, comment ? Sur quels critères ? À *Canard PC*, on a pris le parti de conserver ce système d'appréciation. Et ce, pour diverses raisons, au premier rang desquelles que ça permet d'enquiquiner à loisir les éditeurs. Mais j'avoue que dans le cas de *Wolfenstein*, j'aurais préféré me contenter d'écrire sans conclure, radicalement, par une notation réductrice.

Je vous confie tout cela parce qu'aucune note ne saurait avoir la prétention de résumer ma pensée, mon ressenti, sur ce déterrage de licence orchestré par Bethesda. J'aurais très certainement pu, dans un accès de gaudriole, me cacher derrière une note fantaisiste. Des Sieg/10 ou des 88/10 de très mauvais goût (mais qui auront fait rire plus de deux personnes à la rédaction) m'ont traversé l'esprit, mais là encore, ces tours de passe-passe n'auraient aucunement reflété mon sentiment à l'égard de l'équipe qui a travaillé sur *The New Order*, mêlant autant d'amour et d'espoir que de haine froide. Un cancre qui fait quelques progrès ne devient pas soudainement un élève modèle. Alors la question est : faut-il saluer ses efforts ou lui coller une taloche en regard de tous les progrès qu'il lui reste à accomplir ?

International-socialiste. Le cas de *Wolfenstein : The New Order* est atypique. Lointain héritier d'un titre qui a fondé le genre, il succède à un épisode catastrophique sorti en 2009 et tente un pari audacieux : dire adieu aux années 40, mais pas aux nazis. L'annonce de ce nouvel opus, de son uchronie qui fait de l'Allemagne le grand vainqueur de la guerre en 1948, de ces années 60 dystopiques marquées par la domination du IIIe Reich sur toute la planète, a d'abord fait lever un sourcil circonspect. Puis les premières sessions de gameplay ont achevé de forger le mauvais, l'abominable pressentiment que l'on avait au sujet du prochain Bethesda. Puis le jeu a été repoussé – on y reviendra – avant de sortir le 21 mai dernier. La version de test étant consciencieusement envoyée la veille, autant dire que j'étais solidement installé dans les starting-blocks de la consternation. Et là, stupeur : je m'amuse. Je me prends au jeu. Des fois, même, je me marre sans arrière-pensée devant certaines répliques ou à la lecture de certains textes. Pire : je me suis mis à éprouver une véritable sympathie pour ce jeu qui, dans l'esprit de tous les membres de la rédaction, était promis à l'abattoir.

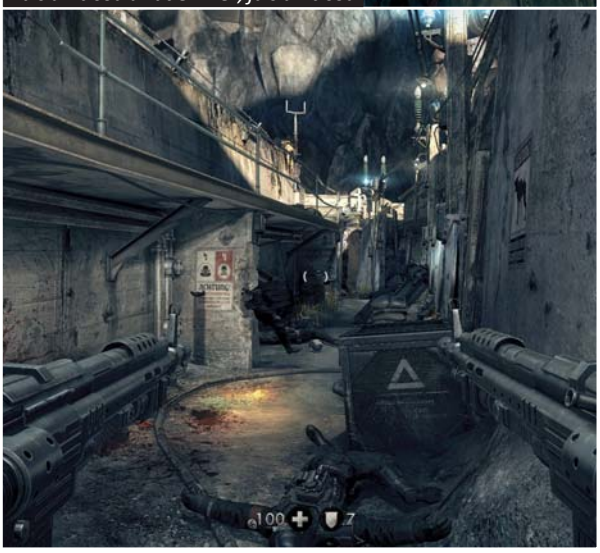
Puzzle Goebbels. D'abord parce que sans prétendre en être totalement un lui-même, *The New Order* rend hommage aux FPS old-school. Sa modernité ? Les possibilités d'infiltration, rendues quasi obligatoires par la présence de commandants, ces ennemis spéciaux capables d'appeler des renforts, mais elles ne figurent pas vraiment parmi les points forts du jeu. Des perks à débloquer, pas via un système d'expérience vu et revu, mais en récompense d'achievements. Des scripts, mais heureusement pas trop envahissants et quelques séquences de rail-shooting pas très inspirées. Ça, c'est pour le côté 2014 du jeu. Pour l'aspect old-school, les medikits sont de retour pour faire remonter sa jauge de vie – un petit auto-regen est présent, mais seulement pour combler une tranche de 20 PV – tout comme les boosts d'armure. Oui, il y a comme un odeur de *Doom* dans l'air, d'un coup... Avec des cartes moins ouvertes tout de même : le syndrome du couloir n'est pas loin. Mais ce *The New Order*, en greffant des dépendances et des coursives à ses couloirs et quelques secrets à dénicher par-ci, par-là, se donnerait presque des allures de monde ouvert à côté des FPS étriqués qui constituent la norme actuelle. Et puis, au sommet de tout cela, il y a cette foire aux flingues.

Luger et paix. On ne s'étendra pas ici sur l'arsenal lui-même. Bien que le design des pétoires soit globalement réussi – à tel point que les développeurs leur font littéralement envahir l'écran – et qu'on accueille avec plaisir certaines petites attentions, telles les possibilités de diversification (le fusil d'assaut qui se voit greffer un lance-roquette, le fusil à pompe qui peut accueillir des chargeurs de shrapnels rebondissants qui rappellent le Flak Gun d'*Unreal Tournament*) et d'améliorations



Fais un bisou à Tatie. Allez, fais un bisou.

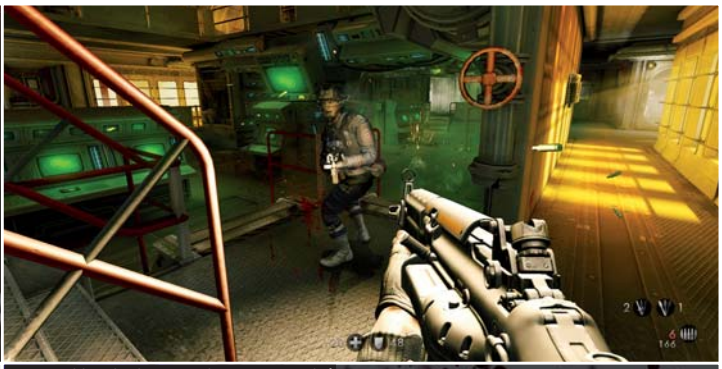
Ce ne serait pas totalement n'importe quoi sans une base lunaire nazi, inspiration Cosmos 1999.

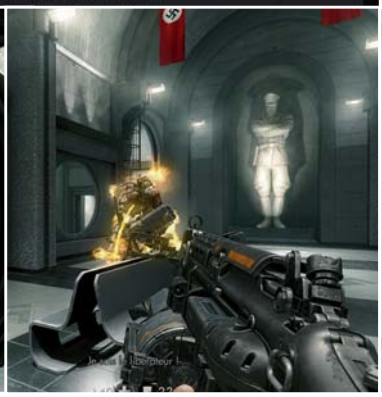


(ah, ce Laserkraftwerk qui, à force de tuning devient de plus en plus énorme, puissant et grotesque avec le temps...). Par "foire aux flingues", je pensais davantage à l'utilisation qui est faite de ces armes. Même si ces dernières auraient pu avoir un peu plus de pêche, les combats n'en restent pas moins nerveux et violents. Bourrins et décérébrés. Dans la droite ligne d'un *Return to Castle Wolfenstein*, par exemple. En revanche, l'I.A., ce n'est pas tout à fait ça... Bon, on sait que le nazi n'est pas très malin : il met de la wurst à tous les menus, y compris le petit-déjeuner, il n'entrave rien à l'humour juif, il lève le bras dès qu'il aperçoit une moustache... Mais déjà qu'il n'est pas très futé, il n'était peut-être pas indispensable de le rendre en plus aveugle et sourd.

Bruits de bots. Les SS de *New Order*, ainsi, ne s'affolent que quand on se trouve sous leur nez, ne font pas cas des râles de douleur de leur pote qu'on vient de poignarder et leur tactique se résume à foncer droit vers l'ennemi en prononçant des injonctions gutturales et incompréhensibles. Bon, ça renforce le côté old-school, mais là, on parle d'un very old-school qui ferait passer les marines du premier *Half-Life* pour des prix Nobel. Du coup, pour savoir si ce *Wolfenstein* peut combler vos attentes, demandez-vous ce que vous attendez d'un FPS. Ceux qui ne jurent que par des I.A. performantes capables de prendre à revers et de tendre des embuscades ont intérêt à fuir. Les autres, qui ne s'éclatent jamais autant que quand ils se trimbalent un fusil d'assaut dans chaque main pour démembrer du fasciste, faire éclater des têtes vides et affronter régulièrement des gros ennemis mécanisés qui encaissent le plomb comme mon voisin polonais absorbe la vodka coupée au liquide de batterie, devraient se sentir chez eux. *Wolfenstein* est un bourrin qui s'assume. Forcément, se dit-on : avec un univers aussi déjanté, rempli de super-nazis mécanisés, de robots-chiens et de protagonistes complètement caricaturaux, impossible de se prendre trop au sérieux, pas vrai ? Et pourtant...

Parmi les nombreux vrais-faux morceaux composés pour le jeu, Karl & Karla, les Sony et Cher teutons, troublants de romantisme et d'émotion.





Quand le Blaskowicz de 2014 tombé dans le coma en 1946 s'endort en 1960, il cauchemarde et croit être le Blaskowicz de 1992 en 1942. Ça va, vous suivez ?

Reich en émotions. Oui, pourtant, il y a fort à parier qu'en dépit de ce pitch préparant le terrain à une rigolarde série Z, le studio est longtemps resté sur une ligne scénaristique sérieuse, sombre, dramatique. Tout comme il n'est pas complètement délirant d'imaginer que le report du jeu fut consécutif aux premiers retours – affligés – et la prise de conscience soudaine d'une trajectoire menant droit dans un mur en super-béton, le temps d'alléger un peu l'ambiance. Ce qui expliquerait pourquoi le B.J. Blazkowicz de 2014, notre héros américain, ait tant de mal à trouver sa place dans cette histoire. Parfois dépeint comme un abruti fini, confinant au psychopathe, qui n'a besoin que de "tuer du nazi" pour se sentir heureux, il passe son temps à se faire traiter, et pas seulement par ses ennemis, de primate – et une fois d'"anus riant" mais ça ne compte pas. Et c'est finalement son jour le plus sympathique. Car à d'autres moments, les auteurs tentent de lui greffer une sensibilité à deux sous et des questionnements intérieurs (l'amour, la vengeance, les souvenirs de son enfance... non, mais franchement... on parle de Blazkowicz, là...) qui dénotent et flinguent la cohérence que cet univers pulp avait réussi, contre tout attente, à ériger.

Pas terrible, le boche de fin. Oh, rassurez-vous, il n'y a pas que cela de raté dans ce *Wolfenstein*. Outre le ton schizophrène et les framerates capricieux (voir encadré), on compte des textures parfois très vilaines, quelques bugs visuels agaçants, comme les ombres qui traversent les murs, un final décevant ou encore une aberration du gameplay forçant le joueur à appuyer sur "E" pour ramasser les munitions au sol jusqu'à ce qu'il devienne fou. Mais voilà, il y a l'intention, fût-elle tardive, de bien faire qui se sent. Un FPS décomplexé, à l'ancienne, nerveux comme il faut, doté d'une durée de vie plutôt correcte (une douzaine d'heures, un peu plus ou un peu moins selon la difficulté choisie et l'intérêt placé dans la collecte de bonus cachés, mais aucun multi, ce qu'on savait depuis longtemps) dans un univers frappadingue. Sur ce dernier point, les développeurs suédois ont réussi à accomplir du bon boulot. Entre les coupures de journaux, la bande-son (je vous recommande au passage le vrai-faux site de Neumond Recordings à cette adresse : *cpc.cx/9Ny* ; mention spéciale à la reprise de "*House of the Rising Sun*" sauce bavaroise), le design des robots, et plus généralement tout le "lore", dessinent une société germanique mondialisée à la fois grotesque et angoissante. Si le titre était allé au bout de ses idées – ou s'il était parti, dès le départ, d'un meilleur pied – avec plus d'audace dans le level-design et moins d'atermoiements, ce *Wolfenstein* aurait pu être plus qu'une agréable surprise.

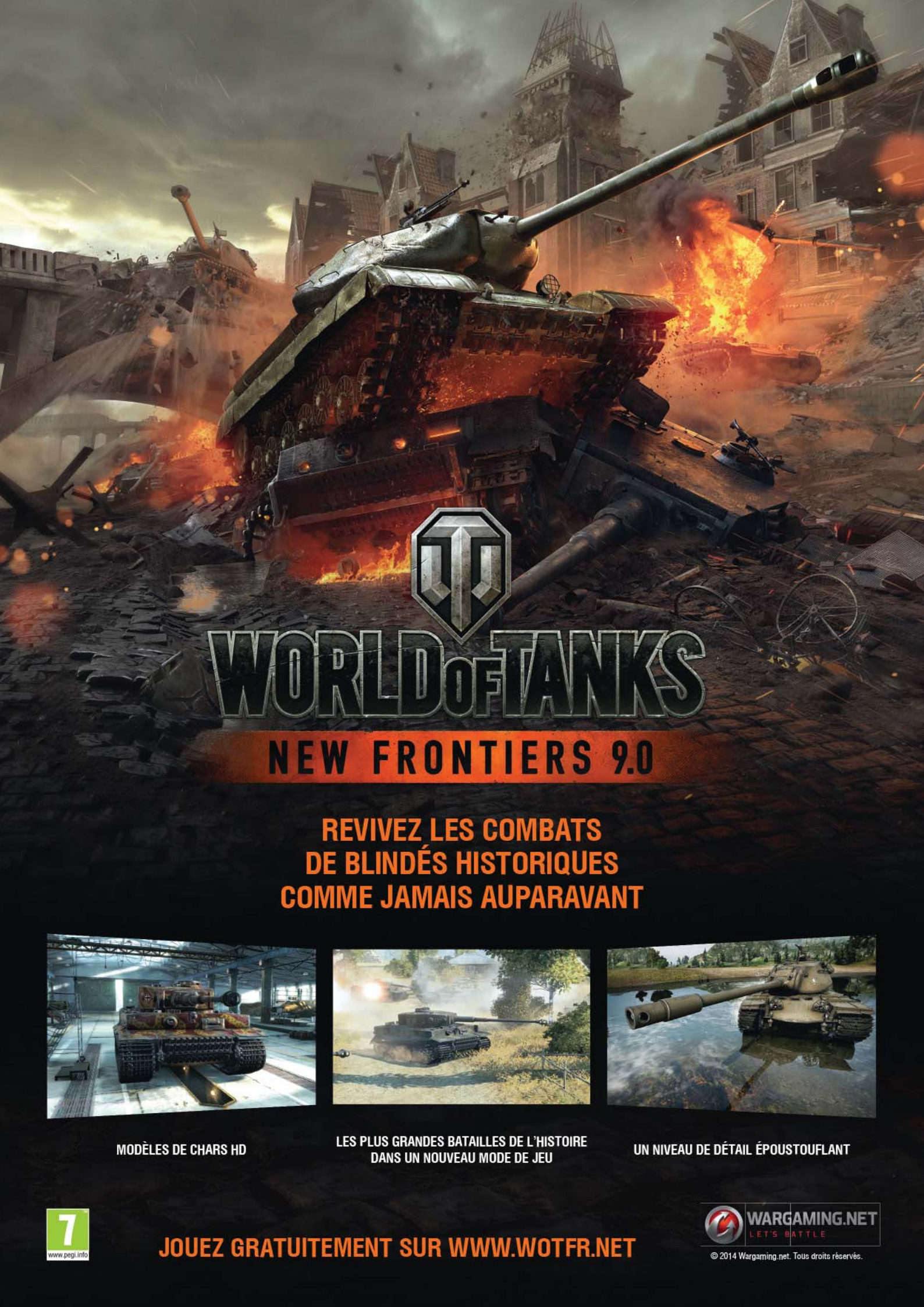
Guy Moquette

Le coin roulette russe

La version PC de *Wolfenstein* a connu, à son lancement, des pépins techniques qui permettent de rappeler, si besoin était, ses liens de parenté avec *Rage*. Sur nos deux machines de test, le jeu tournait comme une horloge, mais d'autres ont été bien moins vernis. Et cette fois, les critères de cafouillage sont un peu obscurs. Aussi, selon la marque et le modèle de votre carte graphique, la version des drivers, la composition de votre repas de la veille, l'alignement des planètes ou votre pression sanguine, le jeu peut aussi bien afficher ses 60 i/s sans ciller que ramer comme un galérien. Notre boule de cristal étant au garage pour la révision des 40 000 prédictions, nous ne savons pas si ce problème sera réglé au moment où vous lirez ces lignes. Aussi, soyez attentifs aux retours sur le site officiel et le forum de *Canard PC*.

Notre avis On sait qu'il ne faut pas avoir de préjugés sur un jeu. Mais à voir *Wolfenstein* partir de si loin et à cloche-pied, on ne se serait jamais douté qu'il puisse franchir la ligne d'arrivée autrement qu'à bord d'une ambulance. Quand il ne cherche pas à se donner un genre, entre passages d'infiltration dispensables et existentialisme de supermarché, et qu'il s'assume en FPS bourrin et bas du front qu'il n'aurait jamais dû cesser d'être, *The New Order* se révèle finalement distrayant et rafraîchissant.

7

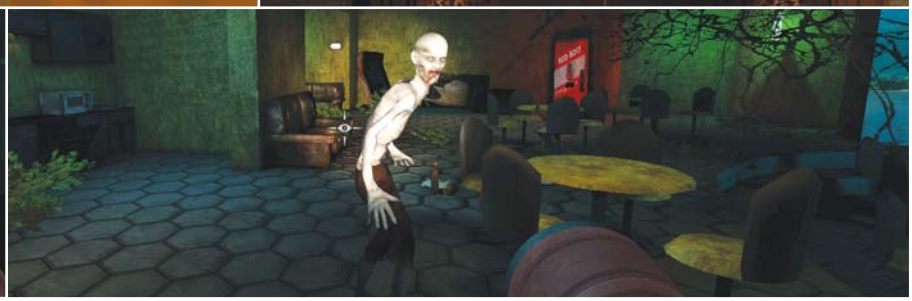

WORLD OF TANKS
NEW FRONTIERS 9.0
REVIVEZ LES COMBATS
DE BLINDÉS HISTORIQUES
COMME JAMAIS AUPARAVANT
MODÈLES DE CHARS HD
LES PLUS GRANDES BATAILLES DE L'HISTOIRE
DANS UN NOUVEAU MODE DE JEU
UN NIVEAU DE DÉTAIL ÉPOUSTOUFLANT
7
www.pegi.info
JOUEZ GRATUITEMENT SUR WWW.WOTFR.NET
WARGAMING.NET
LET'S BATTLE
© 2014 Wargaming.net. Tous droits réservés.

Genre : Aventure **Développeur :** Big Finish Games (États-Unis) **Éditeur :** Atlus
Config. recommandée : Dual-Core, 4 Go de RAM, Carte graphique 128 Mo **Download :** 16 Go **Prix :** Environ 20 euros **DRM :** Steam

Tesla Effect : A Tex Murphy Adventure

C'est là, Chandler !

Si j'avais testé ce jeu à la rédaction, j'aurais une introduction toute faite.



Alors que je suis tranquillement plongé dans l'excellent *Tesla Effect*, [Employé n° 54] passe derrière mon écran et s'exclame [Bêtise A82bis] "*Ouh là là [Employé n°09], il a vraiment l'air pourri ton FPS : les graphismes sont vraiment laids et en plus tu n'as même pas d'arme* (Rires enregistrés)". Quel ahuri, cet [Employé n° 54], il n'a même pas reconnu les décors du San Francisco post-guerre nucléaire tant aimé par Tex Murphy. "*Voyons, [Employé n°54] tu es [Insulte 13/Altération affectueuse IV/équilibrage hiérarchique mineur/filtre condescendance activé] un gentil couillon, il s'agit de* Tesla Effect, *le plus récent épisode de la licence débuté en 1989 avec* Mean Streets *et popularisé en 1994 avec* Under a Killing Moon." Manque de bol, j'ai joué chez moi, alors ça ne marche pas.

Trou Détective. De toute façon, *Tex Murphy* n'a pas besoin d'introduction. C'est le prince des détectives, et en particulier de ceux qui officient en vidéo incrustée dans des décors 3D. Monsieur se réveille un peu embrumé : un coup sur la tête et une injection viennent de lui faire perdre sept ans de sa vie. Sept années où il serait devenu une sorte de Punisher exécutant les criminels de la manière dont ils ont péché… Une grosse brute dont la seule silhouette terrorise ses anciens amis de la Chandler Avenue. Mais tout ça c'est fini, à l'instant où vous prenez le jeu en main, notre héros est redevenu le privé maladroit, sarcastique et pleurnichard qui nous manquait tant depuis 1998. Il va falloir regagner la confiance des anciens potes, découvrir ce qu'il s'est passé depuis et mettre à genoux le traditionnel complot mondial qui menace l'univers connu. Et si Tex a pris une bonne tonne de rides – je m'inquiète d'ailleurs un peu pour la santé de Chris Jones, acteur et créateur de la série –, son gameplay, lui, est toujours aussi chouette. D'un côté, on se balade dans des décors 3D pour fouiller, trouver des indices, des objets et résoudre des puzzles. Mais, régulièrement, on tombe sur un interlocuteur avec lequel on mène une discussion en vidéo. Ça commence par une conversation où trois mots-clés permettent de colorer vos interventions – avec parfois une influence sur le scénario du scénario mais c'est rare – puis ça se poursuit avec un interrogatoire où l'on pose des questions sujet par sujet.

Marlowe ou L337 skills ? Alors, c'est vraiment chouette si, comme moi, vous êtes gérontophile. Mais, même si le système n'est plus de la première fraîcheur, il y a une chose qui rend le jeu immédiatement plaisant : la joie profonde que ses créateurs ont su y mettre. Tex a été ressuscité grâce à un Kickstarter et ça se sent à chaque seconde. Si la technique est limite, si quelques passages sont pesants (le château sous la neige) et si, parfois, les saillies de Tex ne collent pas aux répliques de ses interlocuteurs, il y a un plaisir d'être là qui vous contamine. Tout le monde s'éclate comme en retrouvant un pote qu'on avait cru mort depuis longtemps. Et si le niveau moyen des puzzles est plutôt gentillet – quoiqu'assez inventif, idiot et logique à partir de la seconde moitié –, l'ingénieux mélange d'hommage, de seconde degré et d'invention fantasque de l'univers va vous motiver à jouer une bonne douzaine d'heures. Pour résumer, ça fait longtemps qu'un jeu ne m'avait pas rendu aussi heureux et j'aimerais que Big Finish Games se mette tout de suite à bosser sur le prochain épisode.

Omar Boulon

Notre avis Il y a sans doute tout un tas de choses à reprocher à *Tesla Effect*. C'est juste qu'on est trop occupé à jouer avec un sourire d'une oreille à l'autre pour s'en préoccuper. À l'heure où tout le monde veut vous assommer de choix déchirants, de réalisme social et de culpabilité, ça fait pas de mal de prendre un peu le parti de la joie. Tex Président !

8

The Incredible Adventures of Van Helsing II

Le second souffle de Van

Quand on est un développeur d'Europe de l'Est et qu'on veut faire un jeu qui respire notre Bulgarie natale, il n'y a pas trente-six solutions. Après s'être rendu compte que tout le monde est ignorant et se nourrit de délicieux stéréotypes, il faut oublier les spécialités gastronomiques et prendre du sensationnel, c'est-à-dire créer un jeu sur Dracula ou sur la mafia albanaise. Entre les deux, Neocore Games a tranché et s'est donc mis à concocter une série de Hack & Slash sur Van Helsing, le chasseur de streums allergique aux vampires.

Tout ce qui était dans le premier jeu sera dans le second." Ah oui, d'accord. En Autriche-Hongrie, on ne plaisantait vraiment pas en disant que *The Incredible Adventures of Van Helsing II* se voulait la suite directe du premier opus, à tel point que l'on reprend l'aventure exactement là où elle s'était arrêtée. Et pour être sûrs de décourager les joueurs qui découvriraient la série, ils font même commencer tout le monde avec un perso niveau 30 bien équipé. Logique, certes... mais aussi complètement frustrant, les premières heures d'un Hack & Slash passées à galérer avec un bout de bois pointu pour tout armement étant généralement les plus amusantes. La surprise est désagréable, mais atténuée par la batterie d'options que le jeu propose pour faire passer la pilule : importer son personnage de l'épisode précédent, opter pour l'un des six pré-construits (deux par classe) ou carrément tout faire soi-même en répartissant manuellement une centaine de points de compétences et en achetant de l'équipement avec un énorme pécule de départ. C'est seulement une fois ces étapes passées avec succès que vous pourrez commencer à jouer.

Borgovie mouvementée. Vous incarnez le fils du professeur Van Helsing, et allez devoir massacrer toutes les créatures maléfiques qui se permettent de marcher sur la pelouse du royaume de Borgovie sans y avoir été invitées. Voilà tout ce que j'ai compris au scénario, truffé de doublages d'adolescents, d'accents à couper au couteau et de clins d'œil à tout et n'importe quoi – y compris *Angry Birds*. Heureusement, le jeu ne se contente pas d'être une copie de *Diablo* type série B tchécoslovaque, mais ajoute une grosse poignée de nouveautés plutôt bien trouvées. Par exemple, Van Helsing est désormais à la tête de la résistance borgovienne et doit défendre une ville entière contre les hordes de zombies steampunks qui cherchent à la contrôler. Depuis son QG dans les égouts de la ville, il peut donc organiser les résistants et les envoyer en mission selon leurs spécialités, accomplir des quêtes ou carrément partir à la campagne se mettre au vert pour chercher un artefact, lors de ces phases d'exploration de larges (et splendides) couloirs qui font la renommée du genre. C'est aussi le grand retour des innovations du premier opus, comme la possibilité de débloquer des effets additionnels pour chaque sort ou projectile afin de les rendre encore plus efficaces dans un domaine particulier. Les possibilités de développement de personnage sont nombreuses, puisque l'arbre de compétences était déjà bien fourni et voit sa taille doublée. Autre grand point positif : la magnificence des décors et des lumières, et attention : même pas en style cartoon, s'il vous plaît. Plutôt rafraîchissant après les environnements bariolés à angles droits de *Diablo III* et *Torchlight II*.

Victor Rugueux

Notre avis Fait avant tout pour les fans de l'épisode précédent, *The Incredible Adventures of Van Helsing II* vous plaira seulement si prendre l'aventure en cours de route ne vous dérange pas trop. Quoi qu'il en soit, les Serbo-Croates de Neocore Games n'ont pas à rougir face aux titans du Hack & Slash, même si leur jeu ne vous tiendra pas forcément en haleine pendant des centaines d'heures.

6

Pour l'instant, seul ce style de décor forestier est disponible, mais nous avons vu dans le générateur de parcours procédural (en chantier) des options "désert", "alpin" ou encore "rural".

The Golf Club

Des petits trous, toujours des petits trous

Voici l'édition 2014 de *Tiger Woods PGA Tour*. Enfin pas exactement. Le jeu ayant été annulé en cours de développement par l'Empire du Mal Electronic Arts, le studio canadien ayant bossé dessus a décidé de reprendre le projet à son compte en changeant le nom. Tapons donc quelques balles sur ce *Golf Club*, premier jeu de golf PC digne d'intérêt depuis un paquet de temps.

Infos

Genre : Jeu de golf
Développeur : HB Studios (Canada)
Éditeur : N.C.
Sortie prévue : Courant 2014

Une balle blanche. Un trou. Du vert tout autour. OK, je vous confirme que nous sommes bien en face d'un simulateur de golf. Ces jeux utilisent forcément toujours les mêmes ficelles, ça explique sans doute pourquoi le genre a sombré dans les oubliettes vidéoludiques après un âge d'or dans les années 90 avec la célèbre série des *Links*. Pour tenter de rallumer la flamme, les Canadiens de HB Studios ouvrent donc leur *Golf Club* qui se veut beau, social, accessible à tous et totalement customisable. Pourquoi pas. Parlons d'abord de l'aspect visuel. Comme 98 % de leurs collègues développeurs ces temps-ci, nos Canadiens ont fait appel au moteur 3D Unity afin d'afficher de jolis paysages verdoyants. Sur cette version alpha, le résultat est correct (modélisation honnête de la végétation, reflets dans l'eau, bonne profondeur de vue...) mais l'absence d'antialiasing crée un vilain fourmillement qui pique les yeux. Il va falloir nettoyer tout ça pour la version finale.

Fairway to Heaven ? Au niveau des contrôles, *The Golf Club* utilise un système très simple de tir. À la souris, il suffit de faire un mouvement arrière/avant en appuyant sur le clic gauche pour déterminer la force et la précision du coup. Au gamepad, même chose avec le stick analogique droit. Le dosage de la force se fait facilement sur l'amplitude du mouvement arrière, tandis que la précision est déterminée par le mouvement avant (il doit être le plus rectiligne possible pour ne pas que la balle dévie). Foirer son coup reste donc rare puisqu'il n'y a pas de timing à respecter, comme l'imposent les systèmes de jauge dynamique présents sur de nombreux autres jeux de golf. À moins de prendre des risques en tentant des shots avec des effets prononcés, les birdies et les pars s'engrangent facilement. Ça n'est d'ailleurs pas désagréable. Il y a peu de frustration, la balle tombe généralement où l'on veut, un commentateur nous murmure de gentils encouragements à l'oreille, les oiseaux chantent... Mais cela manque vraiment de difficulté. Il faut espérer que de nouveaux schémas de contrôle, plus techniques, soient prévus. Surtout si le jeu veut devenir "social" et encourager les amis Steam à s'affronter sur l'infinité de parcours qu'il sera possible de générer de façon procédurale. Vous pouvez donc ranger votre driver en titane, il n'y a aucune urgence à se précipiter sur cette version alpha ; un bon petit *Everybody's Golf* sur Vita reste bien plus amusant. Nous reparlerons de ce jeu quand le club-house ouvrira au public et que les bunkers auront été soigneusement ratissés.

ackboo

Life Goes On

Un Graal de douleur

– Allô, c'est Moquette. Tu viens à la rédac aujourd'hui ? J'ai pas la clé et j'ai peur d'être coincé, comme on est dimanche.
– Mfrouais frlm drtheu 'nir johrr a uneuh vec chevlier cons.
– Ah, Life Goes On *?*
– Mmmmh...
– OK, ben rendez-vous à 13 h alors.
– Pflr chier.

Pour ceux qui n'ont pas pris "Mec Pas Réveillé : Option Gueule de Bois" en seconde langue à l'école, *Life Goes On* est un peu la rencontre des Monty Python et du platformer de réflexion. Bon, une rencontre lointaine qui porte plus sur le traitement de la thématique que les qualités d'écriture et de mise en œuvre. Pour vous la faire courte, un roi envoie ses chevaliers en quête d'une coupe qui ressemble au Graal. Dans les faits, cela se traduit par 52 niveaux où l'on doit atteindre le calice sacré, le tout associé à des commandes simplistes qui ne permettent que de se déplacer et de sauter. Pour trouver de la profondeur, il faudra alors se pencher sur le level design et le concept du jeu en lui-même, imposant de faire crever le chevalier que l'on contrôle aux bons endroits pour que son cadavre serve à son successeur. Ainsi, on balancera un premier personnage dans les piques pour que le second lui saute sur la tête et atteigne l'autre plateforme, où il se suicidera contre une scie circulaire afin de tomber sur un bouton poussoir qui laissera une porte ouverte un peu plus loin. Un concept vraiment séduisant... jusqu'à ce que le jeu finisse entre nos mains.

La mort lui allait si bien. Le plus gros problème de *Life Goes On* repose sur ce qui semble être un manque d'expérience. Tout, je dis bien "tout", transpire l'essai, les erreurs de jeunesse et peut-être même un peu le développement au fil de l'eau. À commencer par la réalisation globale qui malgré une direction artistique correcte, s'embourbe dans des problèmes d'optimisation qui font tourner un niveau à 15 FPS et tabasser le suivant à 120, y compris sur une configuration musclée. Or, ceci n'est qu'un détail, comparé aux contrôles approximatifs, la répétitititivité des mécanismes et une durée de vie qui peinera à dépasser les trois heures en raison d'une facilité excessive. Pour tout vous dire, chaque niveau se termine généralement en une ou deux minutes et il n'est pas rare d'exploser les challenges optionnels de morts et temps minimaux du premier coup, ce qui rogne d'autant la durée de vie. Un point d'autant plus dommageable que les mécaniques utilisées par les développeurs sont pourtant intéressantes. Comme quoi, avoir une bonne idée ne suffit pas, ce titre en est le parfait exemple.

Kahn Lusth

Notre avis *Life Goes On* part avec une idée intéressante et se perd dans des puzzles souvent trop faciles qui sous-exploitent ses mécaniques. Dur dans ces conditions de recommander un jeu à dix euros qui sera oublié aussi vite qu'il sera terminé.

5

Genre : RPG / Action 3e personne **Développeur :** Spiders (France) **Éditeur :** Focus Interactive **Config. recommandée :** Dual-Core 2,5 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** 4,1 Go **Prix :** Environ 40 euros **DRM :** Steam

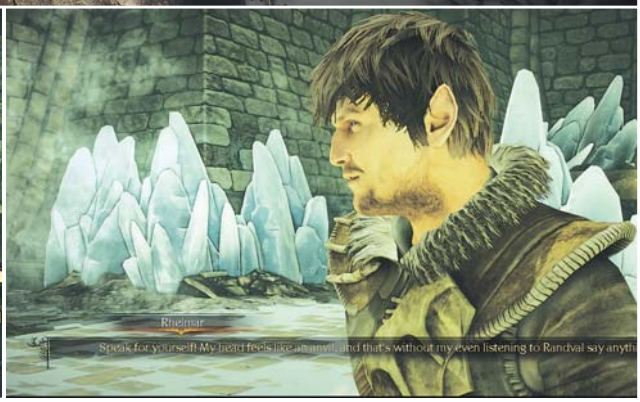
Bound by Flame

Une chanson de glace et de feu

Je n'ai pas pour habitude de dire du mal de la langue française. Faut dire que bon, je suis payé pour écrire, le français est mon gagne-pain et, comme dit le proverbe, il ne faut pas scier la main qui vous nourrit et sur laquelle vous êtes assis. Mais le français souffre quand même de quelques gros défauts. Impossible d'y trouver un équivalent de l'admirable expression anglaise "*to try too hard*". Essayer trop fort ? S'acharner ? S'obstiner ? En faire trop ? C'est presque ça mais pas tout à fait... Toujours est-il que pendant des années, Spiders a *tried too hard* avec ses scénarios.

Of Orcs and Men se voulait politique et était gnan-gnan, *Mars War Logs* se prenait pour le *Total Recall* de Verhoeven mais enchaînait les clichés plus vite que celui de Wiseman. Et voici *Bound by Flame*, pour lequel Spiders s'est contenté d'un scénario de fantasy bien classique, sans grande ambition peut-être mais, tenez-vous bien, un scénario qui marche. Le monde de Vertiel est en danger. Apparus au nord il y a cent cinquante ans, les seigneurs du froid gagnent bataille après bataille et auront bientôt conquis le continent entier avec leur armée de zombies, la mortearmée. Qui sont ces mystérieux sorciers de glace ? Les armées elfes et humaines ont-elles encore une chance ? Qu'est-ce qui pourra empêcher George R. R. Martin de faire un procès au scénariste ? Quel héros pourra sauver le monde ? Si les trois premières questions restent sans réponse, la quatrième en a trouvé une en la personne de Vulcan, membre des "lames franches", un groupe de guerriers mercenaires. Chargé d'escorter les érudits rouges, de puissants magiciens aux objectifs assez louches, le pauvre Vulcan va, au cours d'un rituel raté, être possédé par un démon de feu et passer instantanément du rang de pauvre troufion galérant à étaler un zombie à celui de demi-dieu de la baston capable de rétamer les généraux de la mortearmée comme je descends chercher le pain.

Faustocopie. Bien sûr, comme nous l'ont appris Goethe et Peter Parker, un grand pouvoir implique de grandes responsabilités et pas mal d'emmerdes. Les compagnons de Vulcan vont quelque peu tortiller du cul devant les nouveaux pouvoirs de leur ami : il est certes le seul espoir du monde mais n'a pas l'air très net depuis qu'il s'est pris un jet de flammes dans la tronche. Et puis cette entité qui le possède, qui lui parle, est un démon. Les relations compliquées entre Vulcan et ceux qui l'entourent sont au cœur de l'histoire et, mine de rien, plutôt bien écrites. Certes, tous les personnages ne se valent pas : on a droit à des rangers elfes caricaturaux (même pour des elfes...) et à une magicienne niaise dont on sent bien qu'elle est là uniquement pour servir de "romance" possible. Certes, les dialogues souffrent du même problème que ceux de *Mars War Logs* : les persos parlent comme des charretiers et font juste assez d'allusions sexuelles moisies pour qu'on ait l'impression de lire une fanfic écrite par un ado. Mais à côté de ça on trouve des "compagnons" très intéressants (big up à Mathras, sorte de liche dandy dont l'esprit change régulièrement de corps depuis des millénaires, qui est digne d'un perso de Larian Studios) et surtout, surtout, on est contraint de ne jamais faire confiance à personne. Les érudits rouges cachent quelque chose, c'est sûr. Les elfes sont accueillants mais uniquement parce qu'ils sont en danger. Tout le monde craint Vulcan mais tout le monde veut l'utiliser. Le pauvre ne sait plus qui croire, le joueur ne sait plus qui croire et, régulièrement, se fait houspiller par le démon qui le hante : "*Ils sont tous contre toi, ce sont des abrutis, ils te font perdre ton temps. Fais-moi confiance.*" Bien sûr, à chaque



fois que Vulcan cédera aux avances du démon, il perdra un peu de son humanité et gagnera quelques nouveaux bonus magiques permanents. Il peut choisir de résister, bien sûr, ce qui aura évidemment des conséquences sur le scénario. Le dispositif est tout bête mais marche bien et, chose rarissime dans un action-RPG, on a souvent envie de sauter les combats pour voir la suite de l'histoire.

Mon nom est Igné Montoya, prépare-toi à mourir. Ce qui serait dommage, remarquez, parce que les combats sont assez bien pensés. Déjà parce qu'ils sont difficiles. Il faut utiliser au mieux les compétences dont on dispose et savoir alterner entre les deux styles de combat que propose le jeu. Le premier permet de donner des coups lents et puissants avec une arme à deux mains, de parer efficacement et de donner des coups de pied pour briser la garde de l'ennemi. Dans le second, Vulcan sort ses dagues et donne de petits coups rapides, comme un hamster dément rongeant un câble électrique, moins puissants mais plus faciles à placer. Il gagne en plus la capacité d'esquiver en faisant un bond en arrière, ce qui est assez pratique face à des ennemis nombreux. Tout cela peut aussi se voir assaisonné à l'occasion de quelques pouvoirs infernaux du style boule, orbe ou épée de flamme. Dans l'ensemble, ça marche plutôt bien et, malgré des animations un peu raides et un système de parade pas franchement élégant (parer bloque la totalité des dégâts de toutes les attaques à l'exception des plus puissantes, et dans toutes les directions pourvu qu'on ait la compétence *ad hoc*), les bastons sont dynamiques, agréables et demandent pas mal de tactique. Trois arbres de compétences actives, correspondant aux deux styles de combat et aux sorts de feu, permettent d'adapter les capacités de Vulcan au style du joueur. Quant aux compétences passives, qu'on peut "acheter" une fois certaines conditions remplies (par exemple, tuer X ennemis avec une arbalète pour obtenir un bonus aux dégâts à distance), elles octroient des bonus permanents et très importants. Ce qui me rappelle que je ne vous ai pas parlé du crafting...

À la forge et au moulage. Quel rapport entre arbalète et crafting ? Vous allez comprendre. Dans *Bound by Flame*, à chaque fois qu'on tue un ennemi ou qu'on fouille un coffre, on récupère tout un tas de matériaux qui peuvent être utilisés pour fabriquer potions (de soin ou de mana), carreaux d'arbalète ou pièges explosifs. Ces deux derniers sont extrêmement puissants, un peu trop sans doute. Cribler un ennemi de carreaux à distance s'avère une stratégie assez efficace, quant aux pièges, ils permettent de se débarrasser en quelques secondes d'un salopard qu'on aurait mis dix fois plus longtemps à découper à la loyale. Mais le crafting permet aussi de modifier certains éléments des armes et armures pour les customiser de toutes les façons possibles et imaginables. On peut bien sûr changer la garde de son épée pour frapper plus vite mais aussi alourdir ses bottes pour gagner un bonus en coup critique (à cause de la stabilité, je suppose...) ou ajouter un sceau magique à son armure pour résister au feu. Comme tout ça se fait à partir des mêmes éléments de craft, et qu'il est possible d'en récupérer une partie en "recyclant" un objet dont on ne se sert plus, on se retrouve à gérer toute une petite économie dans son sac à dos et à se demander s'il vaut mieux utiliser son stock de métal brut pour se bricoler une épée ou se fabriquer quelques carreaux et pièges de plus. C'est un système assez élégant, un peu comme le monde de *Bound by Flame*, dont la direction artistique plutôt réussie comblera les amateurs de monstres biscornus et de cel-shading discret, qu'on prend plaisir à découvrir et à qui on pardonne son manque de finition, son côté linéaire ainsi que ses murs invisibles.

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis *Bound by Flame* est une très bonne surprise. Aucun doute, Spiders a appris de ses jeux précédents et nous offre un action-RPG pas révolutionnaire mais bien conçu en dépit de quelques petits défauts. Une direction artistique plutôt chouette, un scénario honnête et quelques personnages très bien écrits sont un gros plus, moins cependant que les combats un peu rigides mais difficiles et assez tactiques. Si vous aimez les action-RPG, vous auriez tort de ne pas y jeter un œil.

7

Genre : FPS / Infiltration / Survie / Balade en Albion rurale **Développeur / Éditeur :** Big Robot (Grande-Bretagne) **Config. recommandée :** CPU Dual-Core 2,5 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 1 Go, du thé et des petits biscuits **Download :** 400 Mo **Prix :** Environ 19 euros **DRM :** Steam (ou aucun si acheté directement sur le site du studio)

Sir, You Are Being Hunted

Pudding aux pruneaux

C'était il y a un peu moins d'un an... *Sir, You Are Being Hunted*, projet de jeu passé par la case Kickstarter, débarquait sur Steam et ne se démarquait pas seulement par le fait qu'il figurait parmi les premiers "accès anticipés" inaugurés par la plateforme.

Je me souviens en effet être tombé sous le charme de cette alpha qui nous plaçait dans la peau d'une proie humaine traquée par des chasseurs-robots-dandy so british dans ces vastes contrées bucoliques nimbées d'une pâle lumière hivernale. Un charme fou transpirait du jeu et laissait augurer du meilleur. Et nous voilà donc, près d'un an plus tard. Tel un collégien dont on aurait souligné trop ostensiblement le potentiel, *Sir, You Are Being Hunted* a cru que le plus dur était fait, s'est reposé sur ses lauriers, s'est mis à glander, à draguer les filles et à sniffer de la colle pendant les cours de géo, bref, a emprunté une voie dangereuse qui le mènera à devenir commentateur de foot ou porte-parole de l'UMP.

Ce matin, un lapin... Considérant que vous avez peut-être manqué l'épisode précédent, il me faut vous rappeler ici que l'objectif du jeu qui nous occupe est de récolter, outre la nourriture nécessaire à la survie, les différentes pièces (dix-sept en tout, réparties sur les cinq îles à la topographie aléatoirement générée) de la machine qui nous permettra de nous faire la malle. Le tout, vous l'avez compris, en échappant aux robots-tueurs sus-cités. Bien sûr, le studio n'est pas resté totalement inactif au cours de la petite année écoulée. De nouveaux "biomes", un peu de variété dans les ennemis (avec entre autres le très distingué chasseur monté, ou l'étrange "Landowner"), la gestion des mouvements de tête, avec prise en charge du TrackIR au passage. C'est bien, mais pas suffisant. Car si l'ambiance, le design et l'humour de *SYABH* sont d'indéniables réussites – la première heure passée à arpenter cette Angleterre victorienne onirique à la fois fascinante et angoissante est véritablement délicieuse –, tout le reste s'avère trop creux.

... a tué 28 chasseurs. Commençons par le moins grave : la qualité graphique. Une telle direction artistique servie par une technique si pauvre (mention spéciale à la végétation, dans laquelle le jeu nous pousse à nous planquer, et les textures des murs, qu'il nous pousse à raser), c'est moche. Plus gênant : le sentiment de faire toujours la même chose. Un objet (bouteille vide à lancer, réveil-matin à faire sonner, trombone à, euh, faire coulisser...) pour faire diversion, une fouille rapide ou la saisie du fragment convoité, et au suivant. Mais le plus grave, c'est que très vite, dès que l'on met la main sur une arme – et encore plus rapidement si l'on opte pour une "profession" permettant de démarrer avec certains équipements –, la proie se mue à son tour en chasseur. Avec ses robots à moustaches qui constituent un gibier trop facile à plomber et ses armes qui manquent de punch, dont le mode de visée est moins précis que le tir à la hanche, *SYABH* vire alors du jeu d'infiltration sympa-sans-plus au FPS un peu moisi. Un gros gâchis.

Guy Moquette

Notre avis Comme quoi, mettre en place un univers original et une ambiance délicieuse n'est pas suffisant. L'enrobage de *Sir, You Are Being Hunted* s'avère formidablement attrayant, mais le contenu, mélange d'infiltration un peu simpliste et de FPS bas de gamme, est trop fadasse pour entretenir l'enthousiasme des premières minutes.

5

BOOSTEZ VOTRE PC À SON PAROXYSME

crucial®

M550 SSD - 2.5" - SATA III

- Existe en 128 Go, 256 Go, 512 Go et 1 To
- Disponible également en mSATA

À partir de
79€90

- ÉCONOMIE D'ÉNERGIE
- SÉCURITÉ ET PROTECTION DES DONNÉES
- SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT
- RAPIDITÉ CONSTANTE ET SANS FAILLE

RueduCommerce.com

RUE DU COMMERCE

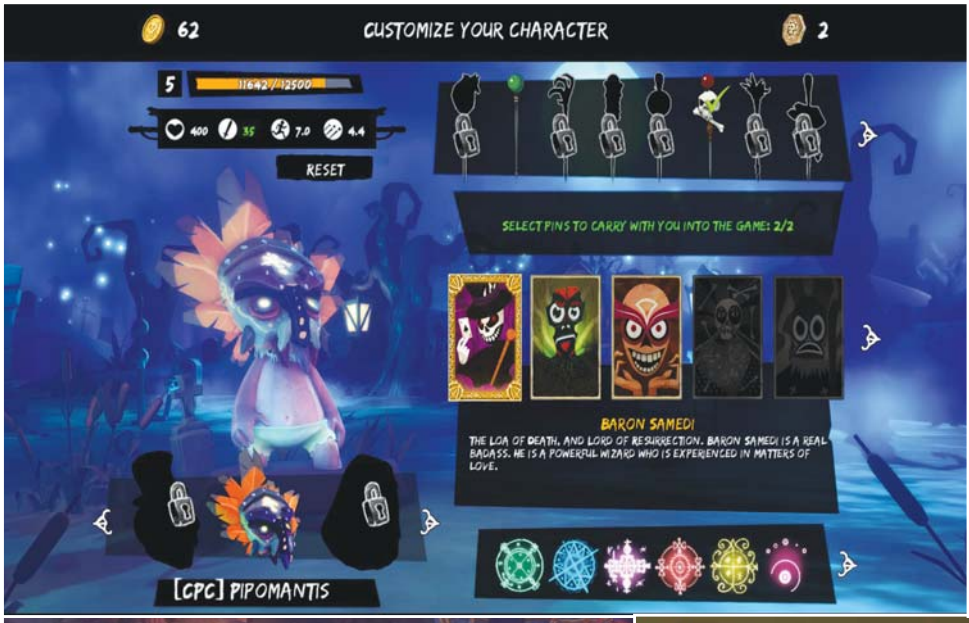
RCS Bobigny B 422 797 720 - 44-50, avenue du Capitaine Glarner, 93 585 St Ouen Cedex – Offre valable du 28/05/2014 au 15/06/2014 dans la limite des stocks disponibles. Prix indiqués hors frais de livraison. Photos non contractuelles. Voir conditions sur site.

Genre : Baron Samedi ou la vie sauvage **Développeur / Éditeur :** Over the Top Games (Espagne) **Config. recommandée :** Core 2 Duo ou mieux, 2 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** 376 Mo **Prix :** 11,99 euros **DRM :** Steam

Full Mojo Rampage

The Haïti Crowd

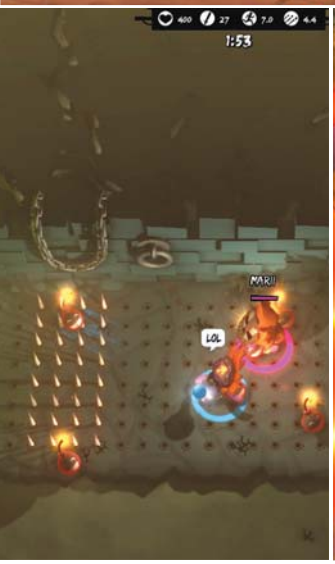
Je suis assez abasourdi et agréablement surpris par la deuxième vie qu'a eue *The Binding of Isaac*. De très chouette jeu qui a bien marché, il est devenu un gigantesque carton grâce à des milliers de personnes l'ayant diffusé sur leurs chaînes Twitch.



Et c'est parfaitement compréhensible vu le côté aléatoire de chaque descente dans les "donjons", les différents combos débiles mis à disposition du joueur et le fait qu'Edmund McMillen assure un suivi exemplaire de son jeu avec des ajouts massifs d'items et de nouvelles fonctionnalités. Et ça, les Espagnols d'Over the Top semblent l'avoir bien compris avec *Full Mojo Rampage*, un dungeon crawler semi-aléatoire plongé dans l'univers des bayous, du Baron Samedi et des rituels shamaniques vaudous. Vous incarnez un apprenti sorcier qui, dans sa quête de connaissances, va devoir remplir de nombreuses missions à la demande de différents dieux. Tout commence par un petit message du Baron Samedi qui, en pleine gueule de bois, se rend compte qu'il a merdé la veille en foirant un rituel, ce qui a eu pour effet d'ouvrir un portail contenant une tonne de démons. Évidemment, il vous demande de nettoyer tout ça fissa, parce que c'est un peu le foutoir, là. Vous allez donc prendre part à quatre "campagnes" aux niveaux aléatoires proposant en revanche toujours les mêmes boss aux mêmes endroits.

Matin Cajun. Mais avant de lancer une descente dans les cimetières, les marais et autres distilleries de rhum, il convient de s'équiper en conséquence. Vous choisirez d'abord votre divinité, qui vous offrira vos deux pouvoirs actifs, ainsi qu'un passif dépendant d'une barre de furie qui se remplira à mesure que vous tuerez des monstres. Prenons par exemple le Baron Samedi. Si vous lui prêtez allégeance, vous pourrez bénéficier d'une roulade et de bombes surpuissantes. Quand votre barre de furie sera pleine, il pourra ranger sa flemme de côté le temps de venir vous aider à casser des bouches démoniaques. Et des dieux, il y en a une dizaine à débloquer, offrant tous leur propre twist de gameplay. Certains vous gratifieront de tourelles à poser, d'autres joueront sur votre cadence de tir et votre santé… les développeurs n'ont pas chômé pour essayer d'offrir un maximum de variété. Après avoir choisi votre dieu, vous pourrez aussi sélectionner des épingles vaudous apportant chacune un buff différent (santé, dégâts, or récupéré sur les adversaires, etc.). Enfin, il y a aussi des bénédictions, facultatives, très coûteuses, ne durant que le temps d'une partie mais terriblement puissantes. Une fois votre personnage équipé, il suffit de se retrousser les manches et c'est parti !

The Secret of Monkey Isaac. En termes de gameplay pur et dur, *Full Mojo Rampage* est un top down shooter assez classique. On tue des ennemis, on ouvre des coffres, on passe au niveau suivant et ainsi de suite. On grogne parfois contre l'interface qui vient un peu gêner la vision quand on vise en bas de l'écran mais rien de trop alarmant. Le jeu se rapproche beaucoup de *The Binding of Isaac* dans



sa gestion des "mojos", ces nombreux objets que vous pourrez trouver au fur et à mesure de vos pérégrinations. Certains offrent des augmentations de stats, d'autres permettent de voir toute la carte ou même de bénéficier d'une vie supplémentaire, des baguettes magiques permettent de lancer des tirs plus puissants que le piou piou de base, sans oublier une tonne d'items actifs. Super attaque, potion de soin, boule disco qui fait danser tous les ennemis… le jeu est truffé d'objets plus ou moins idiots aidant à survivre dans cet enfer. Contrairement à *Isaac*, les places s'avèrent limitées dans l'inventaire, ce qui force à consciencieusement peser le pour et le contre à chaque nouvelle trouvaille. Sacrifier cette arme au profit de cet excellent bonus ? Dire au revoir à ce gain de santé pour récupérer une plus grande cadence de tir ? Ici, on ne se contente pas d'empiler les buffs pour devenir de plus en plus violent, il faudra aussi réfléchir et adapter son inventaire en fonction du dieu que l'on sert. Chaque niveau contient également quelques zones bonus comme le "Mojo mixer" (une salle permettant de fusionner deux items passifs pour faire de la place dans l'inventaire), des autels où un dieu vous proposera un marché (perdre de la vitesse pour gagner de la vie, par exemple) ou encore des boutiques. On a donc clairement de quoi faire.

Pilates des Caraïbes. Outre *The Binding of Isaac*, le titre s'inspire aussi de *Rogue Legacy* ; même si chaque partie commence avec un héros à poil, il ne perd pas tout en mourant. Comme dans le titre de Cellar Door Games, l'expérience et l'argent du héros s'accumulent d'une partie à l'autre. On peut donc acheter ou améliorer ses aiguilles vaudous et monter de niveau avant la prochaine descente. Du coup, même si le jeu s'annonce très difficile, on ne cesse d'augmenter petit à petit son personnage, ce qui évite toute frustration ; bien vu. Ajoutons à cela des boss savamment pensés et dotés de chouettes patterns, une difficulté exigeante, et – plus étonnant – du multijoueur. En local ou sur le Net, vous pourrez prendre part à des donjons jusqu'à quatre joueurs où il faudra se partager trois vies et essayer d'être raisonnable dans la répartition des items communs. Malheureusement, le netcode étant loin d'être optimal, les quelques parties online que j'ai pu faire manquaient un peu de réactivité. Toutefois, en solo, la somme de tous ces éléments de gameplay donne déjà un jeu terriblement cohérent et bien dosé capable, peut-être, de s'offrir une place au soleil dans le top des roguelike joués sur Twitch.

Rogue non coupé. Parce qu'en plus, il est mignon le bougre ! Coloré, bourré de petits personnages adorables aux animations choupis à pleurer, c'est un bonheur pour les yeux. Alors certes, ce n'est pas la fête aux shaders dans tous les sens, mais sa cohérence visuelle et son design trognon lui donnent un cachet bien à lui. Quant à la musique composée par Alistair Lindsay (qui a déjà œuvré sur *Prison Architect*, *Darwinia* ou *Defcon*), elle a un petit côté *Monkey Island* en lorgnant vers les compositions aux marimbas. Ajoutez à cela la possibilité de prendre part à des défis quotidiens dans des donjons générés aléatoirement (pensez *Spelunky*) et vous obtenez un très bon jeu, sans prétention, bourré d'amour et sacrément rafraîchissant. Ce qui, pour le genre visé, n'était franchement pas gagné.

Pipomantis

Notre avis Pas facile de surprendre dans un genre absolument surreprésenté. Pourtant, *Full Mojo Rampage* parvient à se démarquer : amusant, bien pensé et charmant, il a tout du gendre idéal si l'on ne tient pas compte de ses quelques soucis mineurs d'ergonomie et de lag en ligne. Pour le reste, en attendant *The Binding of Isaac Rebirth*, c'est juste parfait.

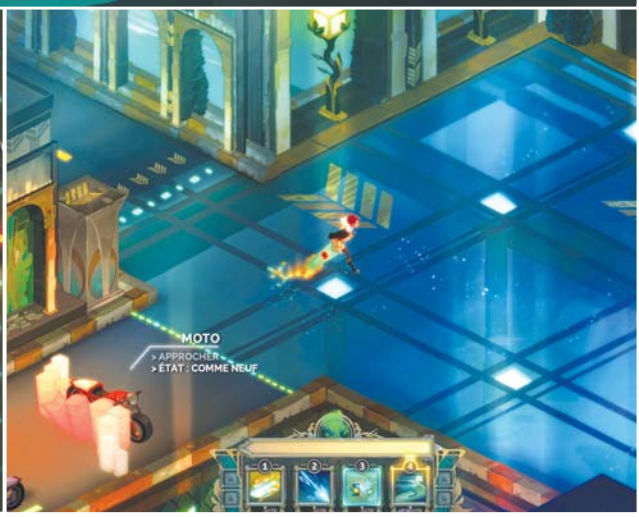
8

Genre : Action-RPG **Développeur / Éditeur :** Supergiant Games (États-Unis) **Config. recommandée :** Quad-Core 3 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 1 Go **Download :** 2,5 Go **Prix :** Environ 19 euros **DRM :** Steam

Transistor

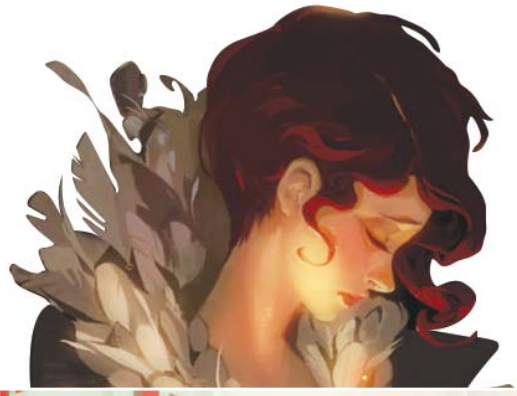
Le dernier Bastion

C'est en août 2011 que *Bastion* débarquait sur nos machines. Cet Action-RPG s'est notamment fait connaître pour son cadre original, puisque le joueur suivait le Kid dans ses aventures en étant porté par la voix d'un narrateur, doublé par Logan Cunningham. Deux millions d'exemplaires vendus plus tard, le studio a les reins suffisamment solides pour prendre ses distances avec les éditeurs et développer ce qu'il veut, comme il veut.



C'est une soirée qui commence mal pour Red. Elle est là, hébétée devant un type en piteux état, genre complètement mort avec une épée dans le ventre. La lame lui parle : "*Longue nuit hein ? Il va falloir que tu me sortes de là, mais prends ton temps.*" Les deux compères semblent bien se connaître mais Red ne peut pas lui répondre car on lui a ôté la parole. Plutôt triste, pour une chanteuse. Et la situation est d'autant plus confuse que le joueur se fait jeter dans le grand bain comme un sac de petits chatons mignons, découvrant une sorte de moisissure nanotechnologique appelée "Process". Celle-ci, non contente de rappeler les pires coins à champignons de mon enfance, s'étale partout et transforme ceux qui n'ont pas eu le temps de fuir en créatures hostiles. Qui est derrière tout ça ? Quelle relation entretient Red avec son épée ? Je préfère vous laisser le découvrir, contrairement à la superbe partie graphique que les screenshots ne sauront cacher. Toujours dans la veine de *Bastion*, *Transistor* affiche des décors et des personnages qui semblent sortir d'une œuvre d'art. Un résultat impressionnant, même si l'on regrette la rigidité de certaines animations. Et quitte à rester dans la veine du prédécesseur, autant ne pas y aller avec le dos de la cuillère et confier de nouveau la musique à Darren Korb et Ashley Barrett. Le résultat ? Une excellente BO, contrairement aux doublages de l'épée par Cunningham. Ce dernier reste en effet coincé dans le rôle du narrateur, parlant toujours avec sa voix basse et cassée qui évoque les abus de vieux bourbon. Pire encore, ce sont les deux autres doubleurs qui suivent ce modèle, au point de donner parfois l'impression d'être coincé dans une réunion d'alcooliques anonymes et transformant ainsi le point fort de *Bastion* en une série d'interminables gimmicks.

Plan dans les dents. Heureusement, Supergiant s'est davantage creusé la tête pour trouver son nouveau gameplay. Dans *Transistor*, les phases de combat se déroulent dans des arènes fermées où le joueur dispose de quatre attaques, façon MOBA ou MMORPG light. Dans les situations simples, il est alors tout à fait possible de se battre en temps réel et de distribuer des pains comme Djizousse. Or, le jeu ne tardera pas à vous mettre dans des situations plus ou moins compliquées, imposant d'activer une pause. De là, l'écran abandonne le monde Art-Déco-Futuriste pour une vision plus proche d'un *Tron*, permettant de planifier une série d'actions dans les limites de notre barre d'énergie. Il ne reste alors plus qu'à valider pour voir le tout se réaliser, pendant que les méchants sont coincés dans une sorte de bullet time. Puis de jouer



de l'esquive en serrant les fesses, le temps que notre réserve d'énergie soit de nouveau pleine. Simple, efficace, élégant et même un peu malin, mais difficile de ne pas pleurer devant l'effroyable manque de variété du bestiaire adverse qui se limite à une poignée de créatures.

Les amalgames c'est bien, parfois.

Sans transition parce que je suis un dingue (et tellement à la bourre que Sonia commence à m'envoyer les pièces de son jeu d'échecs), *Transistor* complète bien entendu sa partie RPG d'une chasse aux points d'expérience pour prendre du niveau et, donc, monter en puissance. Or, ces derniers ne sont pas là pour faire grossir les chiffres d'une feuille de statistiques, mais pour enrichir nos possibilités tactiques. Je m'explique. De base, votre personnage dispose d'emplacements pour trois types de compétences : actives, passives reliées à des actives et passives globales. Au fil des niveaux, le jeu vous impose de choisir entre diverses compétences à débloquer, mais aussi de faire dans l'utilitaire en choisissant par exemple un nouvel emplacement de compétence passive ou des points de mémoire supplémentaires. Plutôt utiles, ces derniers sont dépensés à chaque fois que vous déposez une compétence dans un emplacement, histoire de débrider petit à petit la puissance de Red. L'intérêt repose alors sur lesdites compétences qui me font faire plein de répétitions, puisque chacune dispose d'un effet actif qui peut modifier l'effet d'une autre compétence s'y rapportant. Les possibilités sont tout simplement énormes et donnent souvent des résultats sympas, comme un sort de possession capable de rebondir entre plusieurs ennemis pour se faire plus d'alliés d'un seul coup. D'autant que les mélanges sont fréquents, puisque le fait de tomber à zéro point de vie fait griller temporairement les compétences actives avant de nous tuer.

De l'art ou du cochon ? De ce point de vue, *Transistor* a tout du petit jeu sympa, même si le bégaiement issu de *Bastion* peut irriter. Hélas, Supergiant semble enlisé dans sa zone de confort et laisse un goût d'inachevé dans son titre, à commencer par le scénario qui reste en surface en préférant les palabres pseudo-philosophiques aux explications concrètes. Un problème qui me rappelle d'ailleurs l'arrachage de cheveux qui accompagna la découverte du jeu, tant le gameplay se dévoile à coups de paraboles à la limite de la métaphore. Sérieusement, quel mec peut relire la description d'un mélange d'attaques où il est expliqué qu'une "*surcharge aura lieu*" et se dire "*OK, tout le monde comprendra*." Non, tout le monde ne comprendra pas, tout comme j'imagine que l'écran de fin catapulté après cinq ou six heures de jeu ne sera pas d'une grande aide pour ceux qui veulent tout savoir. À moins qu'il ne s'agisse d'un prétexte pour doubler la durée en recommençant tout depuis le début avec nos XP, des ennemis plus coriaces et un scénario légèrement modifié. Supergiant avait tout pour nous embarquer dans un nouveau monde, mais il semblerait que la peur du changement vient de castrer l'ambition des développeurs qui se contentent d'un jeu sympa.

Kahn Lusth

Notre avis *Transistor* avait tout pour réussir. D'excellents musiciens, un doubleur principal vraiment doué, des graphistes au point. Mais Supergiant a préféré jouer la carte de la sécurité à outrance, réutilisant les meilleures ficelles de *Bastion* et patinant parfois un peu dans la semoule avec des combats aussi originaux que répétitifs. Pas un mauvais jeu pour autant, mais un beau gâchis de potentiel.

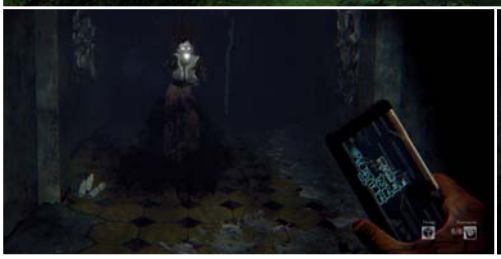
7

Genre : Survival Horror **Développeur :** Zombie Studios (États-Unis) **Config. recommandée :** Dual-Core, 4 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo **Download :** 4,6 Go **Prix :** Environ 15 euros **DRM :** Steam

Daylight

La chute de la maison à chier

Comme les jeux vidéo m'horrifient nettement moins que la vie réelle, chez *Canard PC*, je suis devenu le spécialiste du jeu d'épouvante.



Manque de bol, si, à la rédac, tout le monde se met à hurler au moindre grincement de porte pour peu qu'il retentisse dans un couloir mal éclairé, moi, faut que je me prépare un peu. D'abord, je m'enferme à la maison. Je baisse les volets. Je monte le son de mon 5.1 le plus haut possible et je place mon caisson de basse, réglé sur 11, directement contre les pieds de ma chaise. J'installe derrière moi un ventilateur industriel. En mode balayage. Ensuite je me déshabille. Entièrement ; sauf le slip. J'enroule mon fauteuil dans de grands sacs-poubelle industriels. Je pense à mon avenir, à l'argent, à la retraite. À la mort – inévitable – de gens que j'aime. Et à la bonne santé de tous ceux que je déteste. Enfin, je m'enduis le corps de gel lubrifiant à base d'eau. Ça y est : la pépite d'angoisse, toujours lovée contre mon foie, commence à entrer en expansion. Les courants d'air glacés se baladent comme des vers sur ma peau humide, le polyéthylène mord ma chair blanche et luisante. Je suis prêt.

Double assassinat dans la rue Gogue. Elle est en hauts talons, paumée dans un asile désaffecté. Son téléphone éclaire vaguement les ruines. Depuis le haut-parleur, la voix d'un vieux – un peu paternelle, un peu méphistophélique – la pousse à s'enfoncer dans les ténèbres. Sur une table, une note, la mention d'un sanatorium. Sur un bureau, un sac rempli de glowstick verts. Ils aident à localiser les indices en nimbant les objets actionnables d'une texture labyrinthique. Plus la fille fouille d'objets, plus le labyrinthe s'imprime dans sa chair et plus les manifestations fantomatiques s'intensifient… Jusqu'au moment où les poltergeists s'en prennent à elle. Dans ces cas-là, il y a les torches rouges qui font cramer les apparitions. Il y en a peu. À force d'exploration, elle tombe toujours sur une porte scellée par des signes cabalistiques. Pour l'ouvrir, il faut trouver une autre pièce peinturlurée de machins pseudo-mystiques. Une pièce dans laquelle se trouvera – à condition d'avoir deviné le nombre de notes indiquées dans le HUD – un objet permettant de passer la barrière et de changer de niveau. Seulement, à l'instant où vous trouvez ce "Sigil", oubliez les torches.

Le Chat foire. Il faut donc courir et éviter le fantôme qu'on ne peut plus repousser. Jusqu'à ce qu'on passe la barrière. D'abord dans le sanatorium, puis dans les dépendances, puis dans la prison souterraine, puis dans les égouts, puis dans la forêt… C'est toujours la même chose et c'est très mauvais. Les notes, épinglées au mur – posées sur des armoires – traînant par terre tellement elles sont confidentielles, sont terriblement mal écrites. L'histoire – *F.E.A.R.* en moins bien – est vue et revue, l'héroïne réagit à l'action à contretemps et les apparitions se répètent. On n'a rien à foutre de l'épée de Damoclès : si on a une torche rouge alors le fantôme crame, si on n'en a pas alors on le bat à la course avec nos Louboutin magiques. Le level design (généré de façon procédurale, certes) s'avère tellement répétitif que, pour le coup, on finit par avoir l'impression d'être pris dans la logique retorse d'un cauchemar. Mais d'un cauchemar de designer d'intérieur… Où les couloirs à angle droit et seules trois sortes de pièces différentes (dont deux type WC) régneraient en maître sur l'espace-temps.

Omar Boulon

Notre avis En se focalisant sur certains mécanismes de gameplay essentiels, il y a des jeux qui créent des épures. Dans le cas de *Daylight*, c'est plutôt de l'équarissage de survival horror : un truc qui peut vous tuer, des couloirs, des notes à empiler. C'est tout. Et en plus, tout à fond, ça rame souvent sur une machine haut de gamme. Zombie Studios style.

3

SOURIS GAMER
KONE PURE COLOR

- CAPTEUR LASER
- 8200 PPP
- 7 BOUTONS PROGRAMMABLES
- RÉTRO-ÉCLAIRAGE PERSONNALISABLE

SEULEMENT
45 € 90

www.materiel.net

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

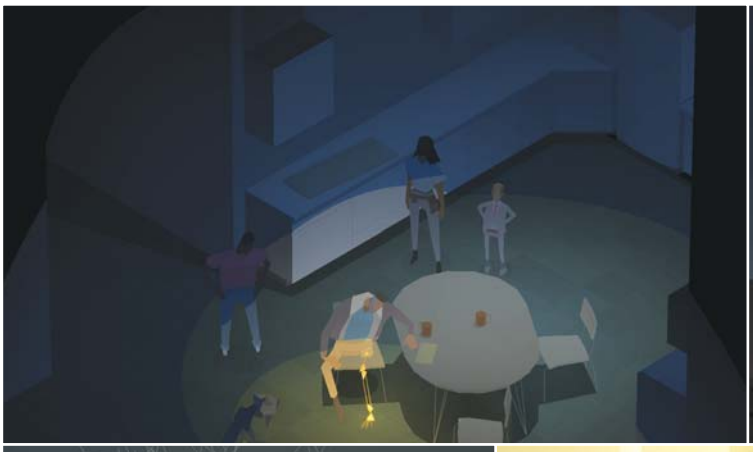
Plus de 13 000 produits sélectionnés - 12 agences en France - Financez votre achat sur 3 à 60 mensualités à partir de 100 €
Offre valable du 28 avril au 1er juin 2014 sur une sélection de souris Roccat Kone Pure Color

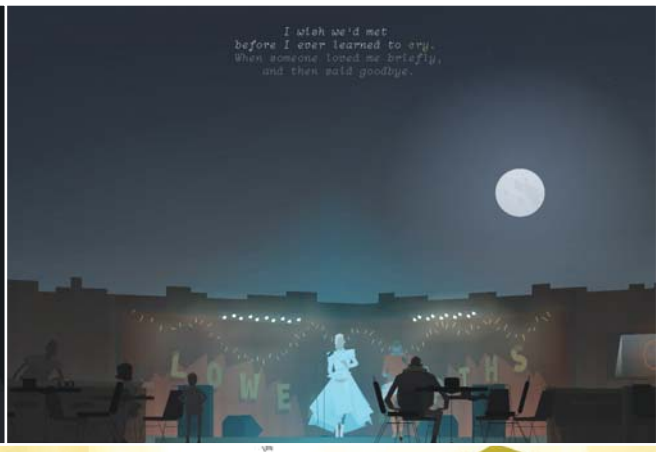
Genre : Point & Onirique **Développeur / Éditeur :** Cardboard Computer (États-Unis) **Config. recommandée :** CPU 1 GHz, 1 Go de RAM, Carte graphique DirectX 9.0, Carte son, Sensibilité **Langue :** Anglais uniquement **Download :** 429 Mo **Prix :** Environ 23 euros **DRM :** Steam ou aucun sur le site du développeur

Kentucky Route Zero - Acte III

Muses et Hommes d'Histoire Naturelle

À chaque épisode de *Kentucky Route Zero*, je tombe un peu plus amoureuse. Et je ne comprends pas pourquoi. Du coup, je m'explique ça comme ça : ce jeu a du charme. Au sens sorcellerie du terme. Ce je ne sais quoi de magique et d'indicible, capable de transformer le monstre de cartésianisme que je suis en petite chose à la merci d'un Point & Click.





Ce troisième acte commence par une scène étonnamment normale. Dans la lumière du matin, Conway et Lysette prennent leur petit-déjeuner. Au-dessus des tasses de café fumant, ils échangent des banalités. "*Tu prendras du sucre ?*" Au loin, le ronronnement de la route, le chant des oiseaux. En bruit de fond, la radio fait des blagues sur la circulation. Lysette et Conway se racontent leurs rêves. Lysette cherche ses mots. Vous les trouvez pour le compte de Conway. Fin du prologue.

Mine de rien. Nous avions laissé Conway en mauvais état. La jambe abîmée dans une mine, alors qu'il était à la recherche de la Route Zero, seul moyen d'aller à Dogwood Drive. Conway conduit un camion. Il est livreur d'antiquités. C'est sa dernière livraison. Dans sa quête, il a rencontré Shannon, réparatrice d'écrans cathodiques, et Ezra, un enfant esseulé. Le chien est toujours là. Nous retrouvons Conway réparé, un squelette luisant à la place de la jambe. "*Ne vous inquiétez pas si vous souffrez d'effets secondaires du Neurypnol TM*, lui dit le médecin, *on observe typiquement des états de rêverie, des sensations de déjà-vu, le sujet a tendance à être pensif, à fuguer, et peut voir sa perception du temps modifiée.*" Conway, Shannon, Ezra et le chien remontent dans le camion. Bientôt, ils feront la connaissance d'un couple de musiciens, Junebug et Johnny. Junebug conduit le sidecar et chante. La chanson de Junebug, c'est un peu comme tout le reste de *KRZ*. Elle est prédéterminée, mais c'est vous qui choisissez. Moi j'ai choisi et j'ai pleuré.

Resto-doute. En prenant des notes pour ce papier, j'ai eu une illumination. Un éclair de génie : *KRZ* me fait l'effet d'une pièce de théâtre. Du Beckett dans la solitude des routes américaines. Et puis je me suis rendu compte que c'était évident, que je n'étais qu'une nouille, qu'entre les "actes III scène 2", et les didascalies, à aucun moment *KRZ* ne dissimulait cette inspiration. Et puis je me suis rappelé les haiku du premier acte. Et il y a le jeu d'aventure textuel auquel vous jouerez dans le jeu. Et les chansons. Et les fois où vous choisissez les réponses de vos interlocuteurs, quand ce ne sont pas les vôtres. Alors j'ai décidé que *KRZ* était un grand patchwork d'écritures. Un grand jeu de mots. Et de sons aussi. Tout ce que les aplats de couleurs ternes ne disent pas, les bruits le suggèrent, et votre cerveau complète le reste. C'est ce qui explique que *KRZ* devient si intime, pour qui supporte d'entrer en mode contemplatif. *KRZ*, c'est un peu le livre dont vous êtes le héros ultime, dont vous ne choisissez rien, dans lequel vous n'affronterez rien ni personne, si ce n'est votre imagination. "*Qu'est-ce que tu en penses ?*", demande un personnage au petit garçon. "*C'est un peu chiant. Mais parfois, j'aime bien les trucs chiants.*"

Maria Kalash

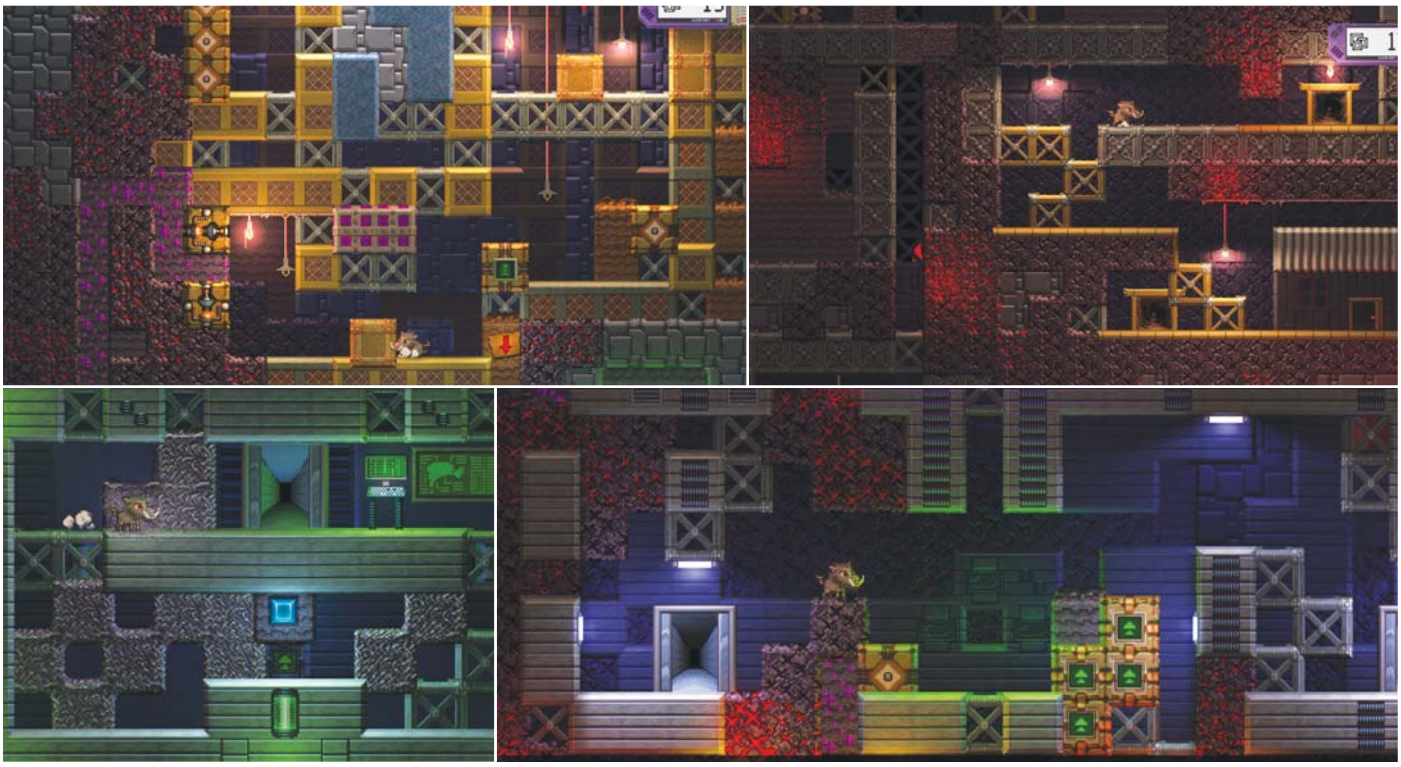
Notre avis *Kentucky Route Zero* continue son petit bonhomme de chemin. Comme un rêve, plus j'essaie de le comprendre, plus il s'évapore, plus j'essaie de le définir, moins je sais où il va. J'aimerais vous dire que je comprends, et que sous ses airs de conte numérique, *KRZ* a un message, quelque chose de profond et sensible à délivrer. Il n'en est rien. En tout cas, moi, je ne comprends rien. Et c'est ce qui me permet de l'aimer.

9

Full Bore

Ben hure

Imaginez... Imaginez un monde peuplé de sangliers parlants. Un monde dans lequel ces sangliers, habitués à fouir la terre à coups de défenses, ont bâti de grandes exploitations minières pour creuser à des kilomètres de profondeur et récupérer des pierres précieuses. Imaginez que les sangliers aient découvert à cette occasion une source d'énergie illimitée qui pourrait changer la face du monde. Imaginez maintenant à quoi carburent les scénaristes de Whole Hog Games.



Full Bore a beaucoup en commun avec *Escape Goat* : un titre en forme de calembour moisi, un scénario débile, un animal en guise de héros, un style graphique mimi tout plein, un gameplay à mi-chemin entre plateformer et puzzle game. Heureusement, si l'équipe de Whole Hog Games s'est clairement inspirée du jeu de Ian Stocker, elle ne s'est pas contentée de pondre un bête plagiat. Tout d'abord, *Full Bore* est beaucoup moins plateformer que puzzle game. À quelques rares passages près, il n'est pas nécessaire de se déplacer très vite. Les diamants que l'on doit récupérer sont immédiatement visibles et le joueur a tout le temps nécessaire pour les atteindre. Heureusement d'ailleurs parce que les contrôles ne sont pas toujours très réactifs.

Marcassin à glands. Si notre pauvre sanglier est capable de creuser vers le bas, le haut et le côté, il est en revanche incapable de grimper sur la plateforme qui se trouve juste au-dessus de lui. Une fois descendu, il doit donc remonter en diagonale, grimpant sur les plateformes adjacentes en faisant de petits bonds pas très pratiques mais très mignons. Les animations de *Full Bore*, en particulier celles du héros aux grands yeux étonnés, sont, comme dirait Pipomantis, "*choupettes et kikinous*", tout comme son gameplay étonnamment simple et pourtant brillant. Comme toujours dans les puzzle-platformers, certains matériaux peuvent être poussés, d'autres détruits de plus ou moins loin, certains s'accrochent aux surfaces à proximité, d'autres encore tombent dès qu'ils ne sont plus soutenus. Certains blocs spéciaux émettent des rayons laser une fois mis en contact avec un bloc "batterie" à durée limitée. Mais tout cela reste assez classique à côté de la grosse originalité de Full Bore : son monde entièrement ouvert. Pas de suite de tableaux, de niveaux bêtement enchaînés les uns à la suite des autres, de compétences débloquées au fil du temps en récupérant de nouveaux pouvoirs comme dans un *Zelda*. Ici, tout est accessible depuis le début, l'immense complexe minier souterrain que le joueur est libre d'explorer et dont tous les diamants, même les mieux planqués, sont immédiatement accessibles pour peu que le joueur se donne la peine de trouver comment les ramasser. En descendant toujours plus profond, en apprenant l'histoire de la mine (un peu prétexte mais très amusante) et ses habitants étranges, on comprend peu à peu comment interagir efficacement avec l'environnement, on revient aux niveaux précédents pour mettre en pratique ce qu'on a appris puis on continue à découvrir de nouveaux passages secrets, à descendre plus loin, comme dans un *Terraria*. *Full Bore* est un excellent puzzle game mais, surtout, un très bon jeu d'exploration.

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis Si vous aimez les puzzle games ou les jeux d'exploration, vous aimerez *Full Bore*. Si vous aimez la liberté, vous adorerez *Full Bore*. Là où le puzzle game moyen traîne péniblement le joueur de niveau en tableau, *Full Bore* le lâche dans un monde gigantesque qu'il est libre d'explorer à sa guise, où il découvre sans cesse de nouveaux passages secrets et de nouvelles (et gigantesques) salles, dans lequel il n'est jamais bloqué puisqu'il peut toujours aller voir ailleurs.

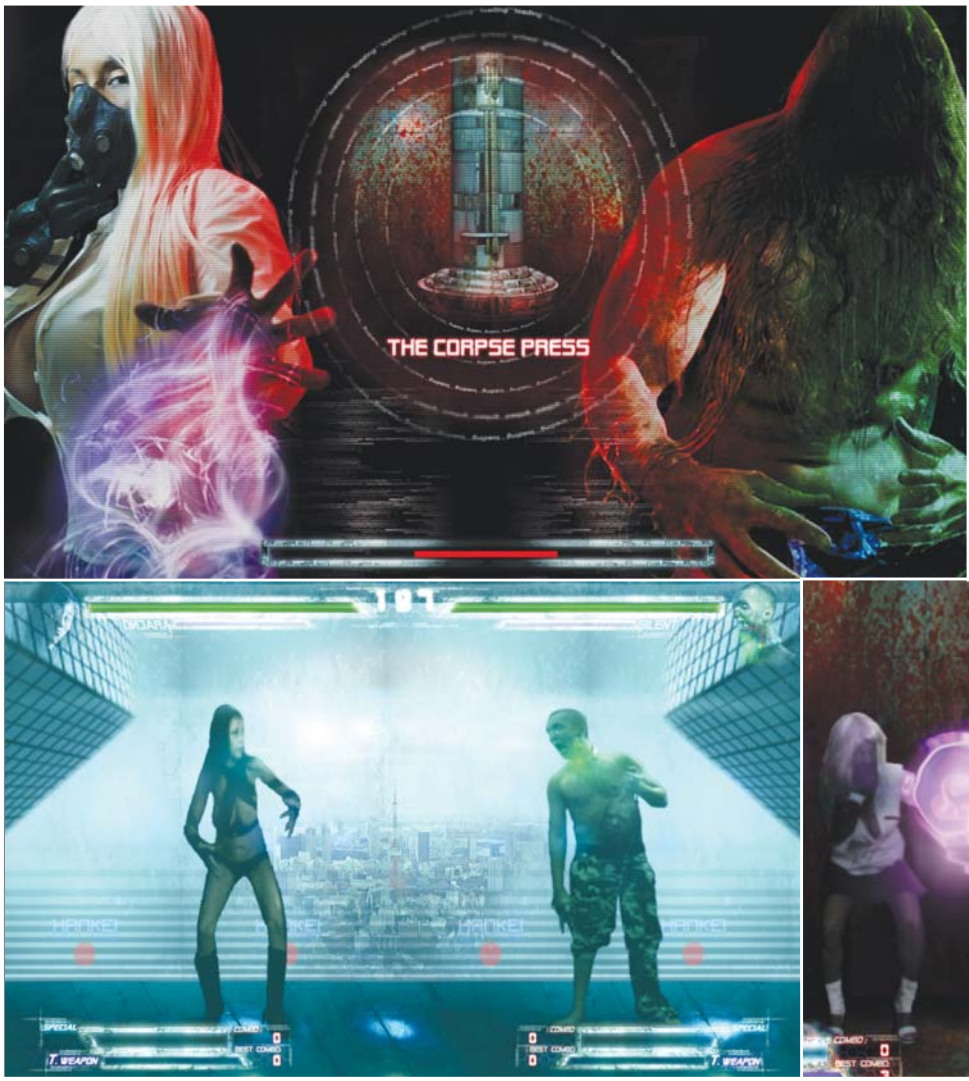
8

Genre : Dig bug **Développeur / Éditeur :** Necrostorm (Italie) **Config. recommandée :** Un bon avocat
Download : 430 Mo **Prix :** 14,99 euros **DRM :** Codes d'activation validés à la main par e-mail (vraiment)

Death Cargo

The Vampire Diarrhées

Il est un vieil adage français qui dit que "*l'ignorant aime à nier, le savant aime à croire*". C'est un très joli proverbe, et je suis certain que s'il était vrai, je serais actuellement détenteur d'un doctorat en fission nucléaire et d'un master 2 en littérature méso-américaine spécialisation toltèque. Malheureusement, même si j'y ai beaucoup cru, *Death Cargo* reste une merde, et je suis toujours un ignorant.

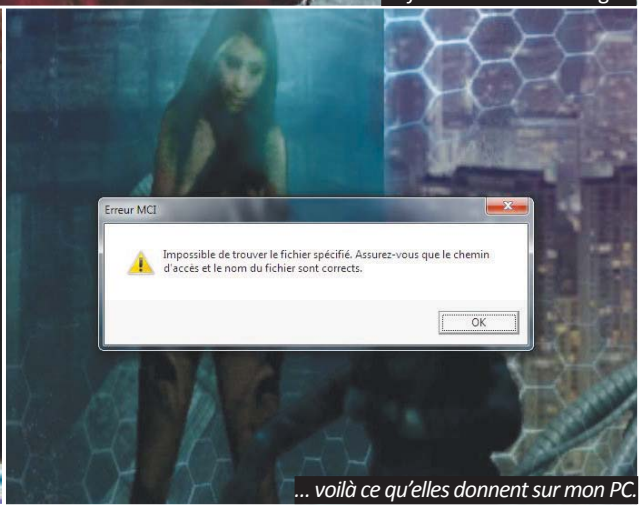


Pour comprendre d'où vient l'amertume dans laquelle j'ai trempé mon clavier pour écrire ce test, il est nécessaire de revenir quelques années en arrière, mettons courant 2011. C'est à ce moment-là que Necrostorm (société italienne spécialisée dans la production de films d'horreur de série Z aux titres aussi délicats et évocateurs que *Hotel Inferno* ou *Alice's Necroland*) a annoncé plancher sur leur premier jeu vidéo, un titre de baston nommé *Death Cargo*. Dès les premières vidéos, l'hilarité était totale. Personnages digitalisés au look ringard et dégueulasse, animations en carton et fatalités gorissimes, c'était plus qu'il ne m'en fallait. *Death Cargo* serait mien. Oh, je savais déjà que ça n'allait pas forcément être le jeu de combat du siècle mais, à l'instar de quelques titres pourris comme *Kasumi Ninja* ou *Pit Fighter*, on rigolerait bien en le lançant de temps en temps pendant des soirées alcoolisées avec les potes. À ce moment-là, le jeu est prévu pour novembre 2012. Depuis, l'eau a coulé sous les ponts et les informations, elles, étaient données au compte-gouttes jusqu'à l'ouverture d'une précommande il y a trois mois. Allez, je craque et je lâche mon fric, même si nous savons tous que c'est mal et qu'il ne faut pas encourager ce genre de pratiques. Mais bon, je m'autorise un écart, ça sera notre petit secret. Eh bien, chers lectrices et lecteurs, que mon aventure vous serve de leçon.

À l'heure où j'écris ces lignes, j'attends fébrilement un patch censé réparer le jeu et le rendre plus tolérable que ce ramassis de bugs déprimant. Malheureusement, je fais encore face à la gestion minable de Necrosoft puisque nous sommes le soir du bouclage et que le patch a déjà trois jours de retard sur la date promise noir sur blanc. Si le titre s'avère jouable (et, osons encore y croire, amusant), je vous en reparlerai dans le prochain numéro. Si ça n'est pas le cas, considérez alors que cet amas de pus et de sang contaminé que j'ai osé appeler "jeu" n'a jamais existé.

Coquille Death Cargo. À partir du terrible moment où j'ai lâché 25 euros pour une version collector, ma vie a changé. Les fenêtres se fermaient sur mon passage, les enfants riaient de moi dans la rue et me jetaient des pierres. Pendant des mois, j'ai attendu le DVD du jeu pour le tester, sans qu'il n'arrive jamais. Pendant des mois, tout le monde m'a ri au nez. Au bureau, *Death Cargo* était devenu le running gag de chaque conférence de rédaction, me laissant mourir sous les odieux quolibets de mes collègues. Un moment, ils m'ont même forcé à faire le cochon devant des inconnus, "*pour rigoler*". Bref, je ne vivais pas la plus belle période de ma vie. Puis, enfin, un mail de Necrostorm. "*La douane est habituée à ce qu'on envoie des DVD, avec les collectors ça prendra plus de temps*." Pas de souci les gars, j'ai foi en vous, j'y crois. Quelques semaines plus tard, nouveau mail me permettant de télécharger une version dématerialisée pour patienter. Joie ! Allégresse ! Je vais

Voilà à quoi devaient ressembler les fatalités de Death Cargo...



... voilà ce qu'elles donnent sur mon PC.

jouer à *Death Cargo* ! Ah non, le rar (oui oui, comme dans "un fichier rar") du jeu est corrompu. Allons bon. Le lendemain, je reçois enfin le bon rar, c'est la folie, à moi les fatalités atroces et les musiques à la John Carpenter low-cost ! Ah non, le jeu m'affiche en fait un générateur de code que je dois renvoyer à Necrostorm qui pourra alors me donner un autre code pour activer ma copie. Et je ne dois pas éteindre le jeu en attendant. Trèèèèès bien. Après avoir mis le code, impossible de lancer la version, Necrostorm m'expliquant qu'elle sera activée d'ici 48 h. Ou cinq jours. Cela n'a jamais vraiment été très clair.

Série Zzz. Entre-temps, le site américain Kotaku publie un article nommé "*Ce curieux jeu qui pourrait ne pas exister*", relatant l'histoire hallucinante du titre et la manière dont Necrostorm traite les clients insatisfaits, entre insultes en mauvais anglais et menaces de procès caduques. Dans cet article (que vous trouverez au *cpc.cx/9Nv*), l'auteur, Yannick LeJacq, partage certains de ses échanges avec le développeur, laissant intact le mail contenant le lien pour télécharger le jeu, ce qui donne une excellente excuse à Necrostorm pour retarder à nouveau les versions. Quelques jours plus tard, je reçois enfin ma version finale. Je renvoie un mail pour l'activer et, enfin, accède à mon Graal personnel : je joue à *Death Cargo*. Et là, je cherche désespérément quelque chose de plus puissant que "douche froide" et à part "injection d'acide sulfurique dans les yeux et les gencives", je peine à trouver une expression qui puisse correctement traduire mon état d'énervement et de déception face à ce que j'avais devant moi. Qu'il n'y ait que six personnages sur les douze prévus, passe encore, les développeurs ayant promis de les offrir en DLC gratuit à l'avenir. Que les menus soient un peu foireux et les loadings atrocement longs, je m'en accommode, ça fait presque partie du folklore. En revanche, que le stick arcade ou la manette ne fonctionne pas, ça m'agace déjà un peu plus.

Une alpha plus que bêta. Et à partir de là, c'est le festival. Pas de liste de coups des différents personnages, la moitié des modes de jeu inaccessibles, on peut monter à plus d'un giga de ressources consommées et surtout : DEATH CARGO EST UN PUTAIN DE FESTIVAL AMBULANT DE BUGS. Je ne pourrai pas être exhaustif tant il y en a mais nous avons eu pêle-mêle : des persos qui deviennent invisibles tant qu'ils ne frappent pas, un personnage qui a traversé le sol et disparu, un autre qui s'est bloqué à l'horizontale dans les airs, figé à droite de l'écran… vous en voulez encore ? Ça tombe bien, il m'en reste plein ! Les bouts de décor qui disparaissent, les joueurs qui sautent en arrière quand une manette est branchée et – je vous gardais le meilleur pour la fin – les fatalités qui ne marchent pas. Alors que c'était censé être le plus gros attrait du titre, nous n'avons pas réussi à faire un seul "Death Rip". Pour en effectuer un, le joueur doit normalement masher un bouton particulier pour remplir une barre, ce qui aura pour effet de déclencher une animation. Sauf qu'il est non seulement impossible de remplir la barre (même en y allant comme un bourrin) mais surtout, le jeu affiche une erreur Windows au moment fatidique. C'est à ce moment-là que, dépité, j'ai fermé le jeu et lâché l'affaire. Contrairement à ce que j'espérais, *Death Cargo* n'est pas une merdouille rigolote pour jouer entre copains. En l'état, alors que j'attends un patch promis par les développeurs depuis déjà bien trop longtemps, *Death Cargo* n'est même pas un jeu. Ça n'est même pas drôle, juste un peu triste.

Pipomantis

Notre avis "*Mais tu ne peux pas mettre zéro, Pipo ! Il y a des gens derrière ce projet, des êtres humains !*" Eh bien vous savez quoi, je n'en suis même pas sûr. Pour ce que j'en sais, le jeu a été codé par des termites faisant tomber des planches de bois sur un Compaq Presario de 1996 dans l'arrière-boutique du magasin de souvenirs de la première maison de Silvio Berlusconi. Dégueulasse.

0

Lichdom : Battlemage

Garcimore par milliers

Bon, si j'ai bien compris, *Lichdom : Battlemage*, c'est l'histoire d'une soirée échangiste qui tourne mal…

Infos
Genre : First Person Mago
Développeur / Éditeur : Xaviant (États-Unis)
Sortie prévue : Pas encore décidée
Site : *lichdom.com*

Monsieur – redingote, poudrée et masque à plume – traîne Madame – balconnets et baleines à tous les étages – dans une fête interlope. Madame tape dans l'œil du maître de maison, un gros machin spongieux mais sanglé dans une tenue très chouette. Monsieur, qui n'a pas compris les règles en vigueur dans cette région-là de la nuit dit "*non, c'est ma femme vous n'y touchez pas*". Madame, elle, n'a pas le temps de donner son avis que le Roi de l'Orgie lui fait trancher la gorge par ses ninjas-domestiques. Une leçon bien apprise pour le monsieur qui n'est pas prêteur et un samedi soir comme tous les autres au Sex Amnesia de Garges-Lès-Gonesse. Bon, en plus, y a aussi des trucs chelous concernant une ville plongée dans le sommeil par un sortilège, un vieux fringué comme un roi mage qui veut se venger parce qu'on lui a volé son dragon mauve, une révolte des Mister Freeze le glaçon friandise et une pénurie de piles AAA.

First Person Summoner. Après, peut-être que je n'ai pas tout compris. Faut dire que j'ai deux excellentes excuses : d'abord, je suis notoirement teubé. Ensuite, la version de *Lichdom : Battlemage* qui traîne sur Steam Early Access depuis la mi-mars ne prétend pas être un jeu au sens formel. Il s'agit plutôt d'un cocktail de petites scènes, d'un pot-pourri destiné à donner aux joueurs un avant-goût de ce qui les attend. Et aussi à faire un peu de thunes, car les Ricains de Xaviant ont quand même pas mal investi pour créer leur bébé… La preuve, le jeu, particulièrement mignon et déjà vachement bien optimisé pour une pré-alpha, tourne sur le CryEngine 3. Et puis, dès le premier coup d'œil, on s'aperçoit qu'il a dû y avoir beaucoup de travail de recherche et développement, un paquet d'attentions dédiées à la conception : si le studio ne compte qu'une cinquantaine d'employés, tout le monde a travaillé d'arrache-pied pour créer quelqu'une chose de neuf. Pas un rogue-like à gros pixel, pas un jeu de plate-forme philosophique, pas un Point & Click romantico-pourrave, non. Un jeu bourrin de loin mais délicat de près où vous incarnez – à la première personne – un mage de combat.

Non, y a pas de vampire. Je ne vais pas faire durer le suspense plus longtemps : *Lichdom Battlemage* ressemble exactement à un *Magicka* qui se jouerait à la première personne. Bon, pas vraiment en fait, mais j'ai besoin d'une analogie forte pour encourager le lecteur à poursuivre sa lecture. Notre héros contrôle six forces plus ou moins élémentaires (feu, glace, corruption, gravité, folie et vous découvrirez la dernière si vous raquez, bandes de chacals). Il n'a le droit d'en utiliser que trois à la fois mais peut les déployer de trois manières différentes. Il y a d'abord le projectile à tête chercheuse qu'il est possible de charger pour occasionner des critiques. Il y a aussi l'invocation, au sol, d'un sort à aire d'effet, qu'on peut charger (aussi) pour occasionner (aussi) des critiques. Et notre Rambo-Majax peut aussi déployer un bouclier qui "avale" 50 % des dégâts tant qu'il est maintenu ou – et là, on rentre dans le vif – absorber la totalité du coup adverse et occasionner d'énormes

dommages si le timing est parfait. Donc, ça ne ressemble plus vraiment à *Magicka*, mais vous m'avez lu jusqu'au moment où ça devient chouette : si *Lichdom : Battlemage* abuse de choses qu'on n'aime pas trop chez *Canard PC*, à commencer par les aimbots officiels et les attaques permettant de défoncer plein de de gens d'un coup, il planque sous sa robe de bure une nature extrêmement dynamique.

Décontrachté. Bon, l'idée du bouclier permettant de mettre les assaillants à l'amende à condition d'être synchronisé détone déjà pour un jeu à la première personne. En plus, ça fonctionne pas mal, en dépit de la vraie difficulté à représenter la proximité du coup dans une scène en vue FPS. Allez, ça reste peut-être encore un petit peu trop permissif pour provoquer le bonheur d'une esquive bien réussie à la *Bayonnetta* mais on s'en rapproche lentement. Seulement, tout cela c'est de la gnognotte à côté du blink. Oui, du blink comme *Dishonored*, ou presque. Car si le blink de *Lichdom* permet de se téléporter sur une courte distance pour éviter un coup, prendre un ennemi à revers ou se précipiter au corps à corps, il dispose aussi d'une utilisation nettement moins hippie : à partir du moment où vous réussissez à caler votre point d'arrivée directement dans la face d'un malfaisant, vous avez droit à une sorte de telefrag. Pouf, le récipiendaire de votre téléportation explose d'un coup, ses voisins se prennent tous les schrapnels et vous repartez vers de nouvelles aventures, une fine couche de chairs fumantes sur votre joli capuchon. Au bout de quelques minutes d'entraînement, on virevolte partout sur le champ de bataille : on ralentit deux bestioles en leur balançant des petits pics de glace, on occupe les archers avec des essaims d'insectes dévoreurs de chair, on se précipite au cœur de la mêlée – et au cœur d'un barbare qui explose sur le coup –, on déclenche le bouclier pile où moment où l'un de ses potes s'apprête à abattre sa massue et on a fumé une demi-douzaine d'ennemis dans un simple mouvement élégant et délié.

Le kit du petit alchimiste. C'est chouette, très chouette. On en oublierait presque la faible quantité de types de sorts. Comment, non ? J'ai raté tout un pan du gameplay ? Ah oui, vous avez raison… En appuyant sur la touche I, le héros se plonge dans son sac à dos et peut concocter des tonnes de tours de passe-passe en mariant un élément, un catalyseur donnant une forme à ce dernier et tout un tas de modificateurs. Ça a l'air horriblement compliqué, mais à force d'utilisation, on finit par s'apercevoir que la liste des effets est titanesque. Ralentissement, malus, dégâts qui s'accumulent jusqu'à la fin d'un sort afin de pouvoir en balancer un autre pour profiter d'un combo, multiples applications d'un même concept (les attaques de gravité peuvent devenir attaques d'apesanteur)… Sans oublier des tonnes de trucs dont je n'ai même pas exploré le vingtième. Et tout ce bricolage fonctionne autour d'un système de loot, avec composants épiques aléatoirement filés par certains monstres, ce qui va vous encourager à jouer.

Abracadaboum. Heureusement d'ailleurs, car en l'état – et en dépit des tricks sauce "vas-y que j'essaie de tirer un sort de zone au moment précis où je me matérialise au milieu d'une bande de streums" –, *Lichdom* manque quand même beaucoup de variété. De temps en temps, on tombe sur un gros boss à barre de vie. Ça impose au joueur de chercher une tactique pendant quelques secondes, mais c'est léger : les situations et les solutions restent encore bien limitées, comme le nombre d'adversaires différents. En même temps, il s'agit d'une pré-alpha et Xaviant semble parfaitement à l'écoute de ses joueurs. On peut donc espérer un très gros travail d'équilibrage et de développement qui permettrait à *Lichdom* de réaliser son très chouette potentiel. Et si on me demande, à condition de rajouter quelques puzzles un peu vicieux et davantage de challenge, je suis carrément confiant.

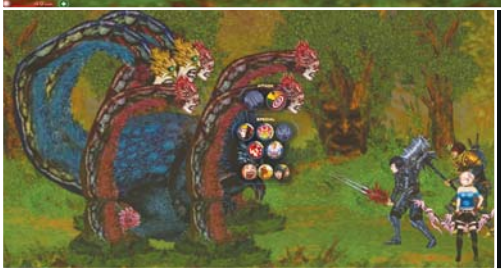
Omar Boulon

Genre : Role Playing Guerre **Développeur :** Enter Skies (Allemagne - États-Unis) **Éditeur :** Tiny Build Games **Config. recommandée :** Allez, soyons généreux et disons un 486 (et une souris, indispensable) **Download :** 216 Mo **Prix :** 6,99 euros **DRM :** Steam

Fearless Fantasy

Super Marteau RPG

Mon premier contact avec *Fearless Fantasy* me vient d'une facétie de mon collègue et néanmoins ami Netsabes, habitué à me transférer des communiqués de presse de jeux pourris dont on se moque allègrement (c'est un petit être cruel et méchant, que voulez-vous). Sauf que cette fois-ci, pendant que Netsabes se roulait par terre de rire, j'étais plutôt intrigué.



Effectivement, le titre ressemble à un patchwork conçu par un enfant de six ans à qui on aurait fait ingérer des doses massives de LSD, mais je pense qu'il est un peu cavalier de le juger aussi vite. Parce qu'au-delà du délit de sale gueule (qui serait plutôt un délit de "gueule bizarre"), *Fearless Fantasy* est un jeu de rôles particulièrement original. Il faut dire que ça semble emmerder profondément les gars d'*Enter Skies* de se balader de village en village et de discuter avec une tonne de PNJ ici et là. Du coup, on dégraisse le RPG à papa et voilà *Fearless Fantasy*, une espèce de boss rush, un jeu de rôles au tour par tour sous acides où absolument tout se déroule à vitesse grand V, des combats par vagues d'ennemis à la progression des persos. Le gameplay des affrontements essaie aussi d'innover dans son genre. Vous dirigez une équipe de trois personnages avec votre héros tout-terrain capable d'attaquer aussi bien au corps à corps qu'à distance, une guérisseuse qui frappe de loin, et un gros berzerker doté d'un marteau particulièrement efficace au contact. Tout ce beau monde devra sagement attendre son tour avant d'attaquer, utiliser un pouvoir ou un objet, comme dans un RPG au tour par tour classique. Sauf qu'une fois une action sélectionnée, le joueur doit suivre des flèches à l'écran avec la souris en essayant de passer le plus possible en leur centre. Plus le geste est précis, plus les actions se révèlent efficaces, jusqu'à atteindre un bonus "épique" pour un mouvement précis et rapide (ce qui permettra d'allouer des caractéristiques supplémentaires aux pouvoirs). Enfin, le titre joue énormément avec les buffs et les debuffs, certains ennemis étant intouchables tant que leurs gardes du corps restent en vie, pendant que d'autres infligent 50 % des dégâts reçus avec leur carapace d'épines. Cela rappelle un peu l'intelligence qu'avait *South Park : Le Bâton de la Vérité*, à ce niveau.

Drôle de Playing Game. En dehors des combats, le joueur a bien sûr de quoi faire progresser ses héros (quatre caractéristiques et cinq pouvoirs améliorables sur cinq niveaux) mais peut toutefois respec n'importe lequel d'entre eux quand bon lui semble, de quoi préparer parfaitement son équipe en fonction des ennemis en face. Le magasin en place permettra également de glaner quelques items et changer d'arme/armure mais le choix restreint limitera nettement les séances shopping. En somme, *Fearless Fantasy* est un RPG cocaïné très original, malheureusement loin d'échapper à tout reproche. Avant tout, c'est moche. Pas "un peu moche" ou "moche mignon", non non. C'est MOCHE. Derrière une direction artistique super originale qui ne plaira pas à tout le monde, on trouve en effet des aspects techniques abominables. Textures floues, résolution foireuse, animations sommaires… Pire que tout, pour avoir un jeu fluide, vous devrez passer par le mode fenêtré, le plein écran ayant tendance à ramer, rendant les combats injouables. Je passe pudiquement sur les cinématiques réalisées avec le cul, les dialogues minables, les blagues de pets pour me concentrer sur la difficulté du jeu, sa chouette BO et son côté addictif qui arrive petit à petit. Malheureusement, les tares techniques et autres approximations de gameplay font de *Fearless Fantasy* un gros coup d'épée dans l'eau pour Enter Skies. Dommage.

Pipomantis

Notre avis *Fearless Fantasy* aurait pu être l'un des RPG les plus originaux et jouissifs jamais vus. Mais son gameplay nébuleux (pourquoi la souris nom de nom ? pourquoi pas juste des QTE au clavier ?) et ses errements techniques l'empêchent très nettement de prétendre à ce titre. Un constat d'autant plus rageant qu'il peut être parfois très prenant.

6

Shuttle® DS81 L'INFORMATIQUE AU FORMAT MINI

Le DS81 de Shuttle établit de nouveaux standards. Ce PC de seulement 1.3 litre vous offre le meilleur de la technologie actuelle grâce aux processeurs Intel de dernière génération. Outre sa qualité de fabrication irréprochable, ce boitier robuste se démarque par ses performances et sa haute versatilité. Sa fiabilité et sa stabilité à toute épreuve en font un mini-PC de bureau polyvalent dont les possibilités ne cesseront de vous surprendre. Pour plus d'informations, n'hésitez pas à vister notre site :

www.shuttle.eu

2x DP · 4K UltraHD · intel inside CORE i3 · intel inside CORE i5 · intel inside CORE i7 · HDMI · 2x

amazon.fr · LDLC.com · MATERIEL.NET · PIXmania.com

Shuttle®

Genre : Simulateur d'aquarium **Développeur / Éditeur :** FarSky Interactive
Config. recommandée : Un PC, même tout vieux et bouffé par l'arthrose, une boîte de Nautamine
Download : 500 Mo **Prix :** Environ 15 euros **DRM :** Steam ou aucun si acheté sur le site du développeur

FarSky

Pas de quoi décrocher une palme

Vous êtes là, sur la page de nouveautés Steam, à vous demander quel petit jeu indé pourrait vous servir de prétexte pour repousser encore un peu les choses que vous devriez faire, comme sortir le chien, prendre un bain ou alerter les services sociaux de l'odeur pestilentielle qui émane de l'appartement de la gentille mamie du dessus depuis trois semaines. Et là vous tombez sur *FarSky*. Parce que les vidéos font danser plein de nuances de bleu et qu'elle évoque un *Minecraft* sous l'eau. Au bout de cinq heures, vous avez fini le mode aventure. Vous avez récolté des ressources avec votre petite foreuse et vos extracteurs, étendu votre petite base sous-marine afin d'y faire pousser quelques patates pour accommoder votre friture et calmer votre estomac et construit des scaphandres plus perfectionnés permettant de plonger plus profondément... Tout ça pour retrouver les pièces de votre sous-marin déglingué et rejoindre la terre ferme. Vous avez également réalisé dans ce laps de temps qu'il n'y a rien de *Minecraft* dans ce *FarSky* aux options de crafting bien trop limitées pour permettre la moindre créativité, et que c'est bien dommage. Mais vous en gardez aussi le souvenir d'une balade atypique, un peu envoûtante. Vous avez scotché devant le ballet des raies manta, noté avec amusement que le sang du poisson que vous veniez de choper pour le dîner avait attiré de gros requins, rejoint avec un peu moins d'amusement votre cadavre mâchouillé pour récupérer le contenu de ses poches... Et là, vous vous dites qu'avec un peu plus de contenu, de profondeur – ha ha –, vous auriez sans doute relancé le jeu en mode sandbox ou survie. Mais qu'à la réflexion, vous allez peut-être sortir le chien, en fait.

Guy Moquette

Notre avis Si *FarSky* avait été, en plus d'un petit jeu d'exploration original et dépaysant, un vrai bac à sable sous-marin permettant quelques fantaisies architecturales, il aurait certainement pu dépasser le stade du "petit jeu sympa mais bon voilà quoi". Si vous êtes aquaphobe, retirez deux points. Si vous avez revisionné l'intégrale des aventures du Commandant Cousteau en VHS l'an dernier, ajoutez-en deux.

6

Genre : Gestion. Non. Enfin si, mais... Mais non.
Développeur / Éditeur : SomaSim (Etats-Unis) **Config. recommandée :** Un PC et un enfant **Download :** 80 Mo **Prix :** Environ 10 euros **DRM :** Steam ou aucun

1849

Mon premier city-builder

Chic, un city-builder, j'adore ça. Le sourire béat et niais qui ornait ce pimpant visage matinal s'est évanoui en un peu moins de dix minutes. Soit le temps de réaliser l'absence de profondeur d'un jeu qui aurait presque pu figurer sur le catalogue Zynga s'il avait eu en plus l'outrecuidance de tenter de nous faire les poches pendant qu'on joue. La gueule de trois pieds de long, elle, est restée jusqu'à la désinstallation complète de *1849* de mon disque dur. Car malgré le franchissement de chaque étape du mode histoire et une – vaine – tentative de voir le mode sandbox sauver la mise, rien à faire. Derrière ses graphismes enfantins, *1849* dissimule des mécanismes... ben... enfantins. Les zones constructibles les plus vastes sont minuscules, la catégorie de bâtiment la plus complète est celle des décorations. Le système économique, qui cherche à ressembler à celui de la série *Anno*, est en réalité affreusement basique et se laisse surexploiter sans ciller. La seule difficulté réside en fait dans l'absence d'ergonomie et d'automatisation qui rend la gestion des routes commerciales fastidieuse au-delà du raisonnable. Bref, si les city-builders étaient des tableurs Excel, *1849* serait la calculatrice pour enfant, avec des grosses touches en forme de fruits pour l'addition et la soustraction – on oublie les divisions et multiplications, trop complexes – et une tête de clown pour la touche égale.

G.M.

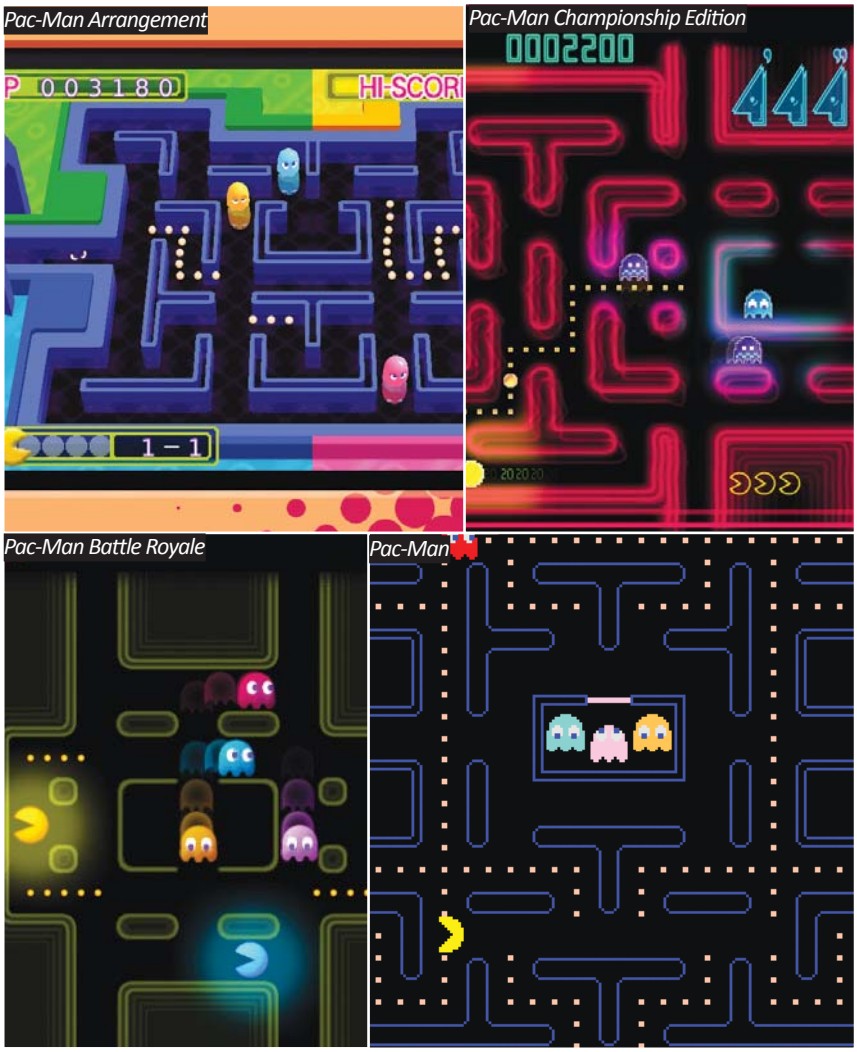
Notre avis Si vous voulez initier votre enfant de cinq ans aux city-builders, *1849* est fait pour vous. En plus, ça lui donnera l'impression de jouer au cowboy. Dans le cas contraire, passez votre chemin car son seul exploit pourrait être de vous donner envie de relancer *SimCity*.

3

Pac-Man Museum

Le retour du gros jaune (avec une bouche noire)

"*Il faut tester* Pac-Man Museum les gars, *dedans il y a* Pac-Man Battle Royale *!*" Pipomantis est bien excité pour quelqu'un qui n'en est qu'à son dixième Red Bull de la journée. "*Parce que dans* Pac-Man Battle Royale *il y a du multi asynchrone !*" Quand il a dit ça, il y a eu un petit blanc et on s'est tous regardés. Pas longtemps hein, juste le temps pour Pipo de boire deux Red Bull de plus. Et puis on a compris : "*Ah oui ! Du multi asymétrique !*"



Alors bon, comme on ne voulait pas énerver Pipo, qui commençait à trembler et à baver, on a sagement téléchargé *Pac-Man Museum* pour y jeter un coup d'œil. Comme son nom l'indique, *PMM* est un "musée" regroupant tous les *Pac-Man* sortis depuis 1980. Enfin bon, j'exagère un peu. Vous n'y trouverez pas TOUS les *Pac-Man* mais quand même de quoi vous occuper un bon moment à éviter des fantômes en avalant des pilules ce qui, comme aime nous le rappeler Toto-le-déglingo-de-la-maquette, "*est quand même ce qu'il y a de mieux à faire le week-end*". En plus du jeu original tel qu'il est sorti sur borne d'arcade, vous trouverez *Pac-Mania* (une version en 3D isométrique dans laquelle on peut sauter par-dessus certains fantômes pour les éviter, ce qui est une hérésie), *Pac&Pal* (un "*Pac-Man+*" avec deux-trois gimmicks de gameplay), *Pac-land* (un jeu d'action-aventure à chier), *Super Pac-Man* (la même chose que *Pac&Pal* avec des graphismes plus propres), *Pac-Attack* (un crossover *Tetris-PacMan*) et *Pac-Man Arrangement* (typique des jeux de 1996, avec de la 3D inutile et des réflexions moches). Tous ces jeux, autant le dire tout de suite, n'ont aucun intérêt. Allez plutôt jouer à un des milliers de *Pac-Man* flash disponibles gratuitement sur Internet.

Vingt ronds comme un ballon. Heureusement, on trouve aussi *Pac-Man Battle Royale* et *Pac-Man Championship Edition*. Ce dernier est très probablement le meilleur *Pac-Man* jamais créé, ce qui n'est pas peu dire. Sorti en 2007 sur XBLA, hyper rapide, bourré de bonnes idées de gameplay (jeu chronométré, accélération progressive du jeu, virages qui donnent un bonus de vitesse quand on les prend assez serrés), avec une bande-son et des effets visuels qui fleurent bon le pixel shader bricolé par un graphiste en pleine descente d'acide, ce *Championship Edition* est une très bonne surprise. Quant à *Battle Royale*, il permet de jouer à plusieurs (de deux à quatre) dans de petits labyrinthes où un *Pac-Man* ayant avalé une grosse pastille peut dévorer, en plus des fantômes, les autres joueurs. Euh... Mais attends Pipo, c'est pas du multi asymétrique ça. "*Ah bon, je sais pas, dans mes souvenirs un joueur contrôlait Pac-Man et les autres contrôlaient les fantômes mais je sais pas, c'est le Red Bull, j'ai mal à la tête.*" Pauvre Pipo, il a trop forcé sur la caféine. Notez que le mec qui a décidé de vendre 20 euros ce *Pac-Man Museum* ne doit pas non plus boire que de l'eau.

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis Neuf jeux pour vingt euros, la bonne affaire ? Non. Pas quand ces jeux ou leurs équivalents sont disponibles gratuitement en Flash sur à peu près tous les sites web de la planète. Certes, deux titres sortent du lot : *Pac-Man Battle Royale*, sympathique party game, et l'excellent *Pac-Man Championship Edition*. Mais bon, ça reste un *Pac-Man*. À ce prix, sans même un album dédicacé de William Leymergie offert en cadeau, passez votre chemin.

5

Escape games
On n'est pas aux pièces

Cela fait quatre ans que je me retiens. Depuis mon arrivée à *Canard PC* et les débuts de la rubrique Casual, je crois que je suis à peu près parvenue à m'abstenir de parler d'Escape. Non, ne fouillez pas vos anciens numéros, je sais bien qu'il y en a une ou deux qui traînent, de-ci de-là. Mais en général, je me retiens.

The Office, *une variation en vue de dessus, par Anode et Cathode.* cpc.cx/9Ey

Pourtant, je les adore. J'en ai fait des dizaines, des centaines. Mais quelque part, j'ai un peu peur, que vous n'aimiez pas, que vous vous moquiez de moi. Sous-genre d'un genre parfois méprisé (le Point & Click), les Escape Rooms, souvent en Flash dégueulasse, ont quelque chose d'un peu sale pour certains esthètes du jeu vidéo. Mais enfin, j'ai un bon prétexte pour vous parler d'Escape : des Real Life Escape Games, que l'on traduit super logiquement par Live Escape en français, débarquent. En quelques mois, deux ont ouvert leurs portes à Paris. Et j'espère des tas d'autres très vite partout. Du coup, voici un potpourri de sorties de pièces, entre tradition et modernité.

La tradition : deux dimensions et une souris. Les Escape sont un genre à la fois très policé et très punk. Elles ont à peu près toutes le même scénario, au point que ses prémisses sont désormais purement et simplement évacuées. Vous vous réveillez dans une pièce inconnue, sans aucun souvenir des événements qui ont précédé. Vous vous dirigez vers la porte... Elle est verrouillée. Il va donc falloir trouver un moyen de sortir de là. En dehors de cet arc narratif quasi-universel, les Escape partagent aussi une interface. Des graphismes en 2D, des déplacements en case par case et la possibilité de faire des quarts de tour sur soi-même permettent d'explorer la pièce dans laquelle vous vous trouvez et d'en inspecter le mobilier. Tapis, corbeille à papier, rideaux, oreillers et coussins, recoins planqués derrières les meubles... Si vous avez déjà perdu une chaussette, vous avez une idée des endroits à passer en revue. Là où vous allez sortir de la quotidienneté de la vie de tous les jours, c'est dans la diversité des types de serrures qui protègent la moindre boîte d'allumettes. Un inventaire multicase se blottit généralement au bas de votre écran. Quant au reste, il se gère exclusivement au clic gauche. Généralement brèves (la plupart se résolvent en 10 à 20 minutes), les Escape, c'est un plaisir solitaire, qui se pratique au moment de la pause déjeuner au bureau ou pendant que vos collègues sont en pause clope. C'est aussi un plaisir cérébral et esthétique : la seule originalité possible réside dans l'architecture des puzzles et dans les graphismes. C'est enfin, et je m'arrêterai là avec cette molle anaphore, un plaisir universel. Généralement dénuées de texte et de références culturelles, elles sont l'occasion de communier avec des millions de joueurs.

La modernité : quatre dimensions et des potes. Les Live Escape, elles, se pratiquent en petits groupes (trois à cinq personnes), dans une véritable pièce réellement fermée à clé (un bouton est à votre disposition afin d'alerter le monde qui vous entoure en

Cottage Escape, *une Escape qui fait voyager. Par 58works, l'un des studios japonais spécialistes du genre.* cpc.cx/9Ez

HintHunt

Chez HintHunt, c'est Polly, P-O-2L-Y, qui était notre maîtresse de jeu et c'était cool. Elle était dynamique, elle était souriante, et on avait rudement envie de lui faire plaisir et de sortir de la pièce où, quelques heures plus tôt, un détective avait été assassiné. Avant d'en sortir, il nous a fallu identifier son meurtrier, retourner une pelletée de meubles et inspecter le moindre millimètre carré de mur. Aucun d'entre nous ne se rappelle vraiment les puzzles, mais depuis, on est tous devenus imbattables pour retrouver nos clés et les manettes Xbox de la rédaction.

HintHunt, 62 rue Beaubourg, 75003 Paris
Renseignements : **hinthunt.fr**
Entre 19 et 30 euros par personne, selon l'horaire et le nombre.

Mystery Escape

Chez Mystery Escape, le scénario est un peu plus mou (il est question d'une dame qui est morte et d'un manoir) mais les énigmes n'en sont que plus solides. On en est ressorti avec moins de lombalgies, probablement parce que pour le coup, il a fallu s'asseoir et réfléchir. Pipomantis en a profité pour combattre sa phobie des fantômes et autres spectres en ouvrant absolument toutes les portes et cadenas (on lui dictait les combinaisons, ne vous en faites pas).

Mystery Escape, 50 rue Monceau, 75008 Paris
Renseignements : **mysteryescape.com**
Entre 22 et 32 euros par personne, selon l'horaire et le nombre.

Sphere *est l'un des très nombreux – et très jolis – jeux de Neutral, un autre développeur japonais. Beau comme une maison témoin.* cpc.cx/9EA

cas d'urgence) et en temps limité. Vous avez pris soin de réserver et de bien choisir vos amis. Si vous n'avez pas de bol, c'est votre entreprise qui organise une séance pour renforcer la cohésion d'équipe. Un maître de jeu vous accueille sur les lieux avant de vous donner quelques règles de base : bien examiner tout ce qui se trouve à votre portée, ne pas tenter d'arracher les radiateurs ni de casser les meubles, communiquer avec vos compagnons de galère. Il vous explique le scénario en deux phrases – car il y en a un –, avant de vous laisser seul dans une pièce inconnue, meublée comme un bureau de série télévisée. En hauteur (hors de portée des petits malins qui croient qu'il faut dévisser les luminaires et faire sauter les lattes de parquet), siège un écran. Une fois la porte refermée, il s'allume : un compte à rebours démarre. Vous avez une heure. Dès le premier top, vous et vos camarades d'infortune vous jetez sur tout ce que la pièce peut compter de mobilier. L'un se saisit d'une poubelle pendant que l'autre renverse un fauteuil pour en inspecter les pieds et qu'un troisième décroche frénétiquement tous les cadres accrochés sur les murs. Il est possible que l'un des membres de l'équipe reste les bras ballants au milieu de la pièce : à moins que ça ne soit vous, vous n'en saurez rien. Vous serez trop occupé à hurler vos trouvailles "*là j'ai un indice ça dit 1 - 4 - 3 - 2 ah non j'ai rien dit ce sont les marques de montage du meuble*". Parfois, vous entendrez un genre de sonnerie. C'est que votre maître de jeu, qui vous espionne, a remarqué que vous étiez en train de vous acharner sur un code insolvable en l'état. "*Et ce pied de chaise alors ?*", s'inscrit à l'écran. Tout le monde comprend d'un coup, Pipo se précipite sur un cadenas, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous trouviez le puzzle final. Ou que la clepsydre sonne la fin du temps réglementaire.

Maria Kalash

Civilization : Beyond Earth

Un ver, ça va

J'ai un tout petit peu de mal à comprendre la logique de 2K concernant cette présentation de *Beyond Earth*.

Infos

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

On paie des billets d'avion pour m'amener à Santa Monica, on réquisitionne la salle de conférence d'un hôtel pour me présenter le jeu, on me nourrit toutes les trente minutes, histoire de me mettre dans les meilleurs dispositions, on me laisse tout seul avec une démo… De temps en temps, un employé de Firaxis passe à proximité pour m'encourager à explorer tout le contenu inédit du jeu. Je m'étends lentement à côté du lieu de mon atterrissage, mon gros scout robot en forme de perce-oreille parcourt gentiment quelques hexagones. Mon travailleur améliore lentement les cases à proximité pour tirer parti des différentes ressources à portée de main. Un petit soldat commence son entraînement au cas où la xénofaune se montrerait un peu trop agressive. Au loin, vers le nord-ouest, à la limite du brouillard de guerre, je crois distinguer une ruche alien que j'aimerais bien explorer, alors j'expédie mon unité de recon dans cette direction. Tiens, au bout de trois tours, des débris tombent du ciel. Un morceau de l'interface clignote, c'est ma première quête… Allez, on ira saluer les E.T. plus tard, le scout repart vers le sud-est, histoire de mettre en place une foreuse au-dessus de l'épave. Qui sait, je pourrais trouver des choses intéressantes.

Terres inhospitalières. Manque de bol, le chemin jusqu'à l'épave est saupoudré de miasmes verts qui endommagent mes unités à chaque tour mais guérissent les aliens et leur filent des bonus. Un proche cousin du Xeno Fungus d'*Alpha Centauri*. Pire, quand j'arrive à côté de la zone du crash, je me rends compte que cette dernière est nimbée de saloperie corrosive. Il faudrait cinq tours à mon scout pour installer les fouilles sur place. Quatre tours pour prendre du dégât, un tour pour crever. Je suis dèg'. Alors, je vais faire un petit tour du côté de l'écran des recherches, une gigantesque toile d'araignée où des centaines de domaines sont interconnectés. Jusqu'à présent, j'ai joué la sécurité en investissant dans ce qui ressemblait le plus aux technologies qu'ackboo utiliserait pour un beau début de partie à *Civ*'. J'ai de quoi produire des colons et établir des relations commerciales avec d'éventuels partenaires. Je fouille un peu et je tombe, pas trop loin du centre de la toile, sur un domaine qui me permettrait sans doute de réduire les dégâts des miasmes sur mes unités. Il va falloir que je planifie un peu à l'avance, que je me focalise sur cette direction-là plutôt que de papillonner, mais ça devrait être jouable.

Tranche, Salomon ! Les tours passent, quelques bestioles aliens – de gros insectes – s'approchent de ma ville, sans doute pour faire les malins devant leurs potes, mais n'attaquent pas. Je n'attaque pas non plus car je suis un homme de paix. Ou une flipette. Mon petit soldat se balade au nord de la carte, il adore piller les pods et les étranges agglomérats cristallins pleins de ressources qui se trouvent là-bas. Je poursuis tranquillos mes rapines quand une fenêtre apparaît au milieu de l'écran : deux sociétés se tirent la bourre et, en tant que big boss de la colonie, je dois choisir laquelle bénéficiera d'un coup de pouce. Il y a les super-géologues capables d'évaluer la valeur marchande d'une planète entière d'un coup de scan ou les gentils rêveurs qui ne savent pas trop où ils vont mais promettent que leur découverte risque bien d'influencer tout un tas de domaines et-que-si-moi-je-paie-pas-ils-monteront-un-Kickstarter. Allez, va pour les fumistes… il est tout à fait normal d'aider ses semblables. Ils me remercient et un bâtiment apparaît sur un hexagone un peu éloigné de ma ville : je vais enfin pouvoir tester le système de trade post sur cet ersatz sci-fi de cité-état. Une petite unité part de ma ville le long des tortueux chemins pour jouer à la marchande. Espérons que les aliens ne la boulotteront pas. Sur le front de la recherche, je suis encore loin de pouvoir laisser mes ouailles camper dans le brouillard acide. Et chaque tour passé à rechercher dans cette direction m'éloigne des recherches en aéronautique qui me permettraient de lancer ↘

un satellite et de découvrir la fameuse deuxième couche d'hexagones se situant en orbite.

Villes nouvelles. Je progresse lentement, mon économie commence à se développer un peu, j'accumule pas mal d'énergie, ainsi qu'une poignée de ressources spéciales dont je ne sais que faire. Les environs immédiats de ma cité sont cartographiés. Je commence à me dire qu'il serait peut-être temps d'envoyer un colon poursuivre ma grande œuvre de civilisation… Allez hop, chassé du nid, la pauvre unité entreprend de trouver un coin pas trop pourri pour bâtir ma première ville. Pour ça, il va falloir partir vers le nord, là où les miasmes sont moins nombreux. Bon, il y a aussi l'air d'avoir moins de ressources qu'ailleurs, mais je ne suis pas là pour faire une vraie partie ; je découvre, ça me suffira largement. Mon colon atteint sa cible, je surligne six hexagones et… il n'y en a qu'un seul qui réagit. Dans *Beyond Earth*, les cités mettent six tours à se construire, mais hexagone par hexagone. Sans protection. Et tant que ce n'est pas terminé, je n'en suis pas propriétaire. Ça risque de rendre les choses intéressantes en milieu de partie…

Lombric et nunc. Pendant ce temps-là, un nouvel autochtone vient présenter ses hommages à ma ville principale : le ver géant. Ouaip, comme dans *Dune* mais en un tout petit plus aliasé. Très inquiet de le voir si près mais très confiant en ma puissance militaire, j'utilise les lance-missiles de ma cité pour l'éparpiller. Pas de réaction. Très bien, alors j'envoie quelques marines faire le ménage… Mais ces messieurs ne tiennent pas longtemps. Leur attaque n'a pas coûté 5 % de sa barre de vie au monstre, tandis que 80 % de mon escouade a succombé à la riposte. Je clique pour mettre fin au tour, cette fois-ci franchement angoissé. Mais non, ça s'arrête là. Le ver est reparti se balader ailleurs. 'Ça se trouve, il était juste de passage et j'ai provoqué un incident diplomatique. Laissons mes troupes panser leurs blessures, je suis soulagé d'avoir évité la baston. Surtout que j'ai autre chose à faire : à force de recherche, la découverte qui me permettra d'entamer les fouilles du crash – ainsi que la première quête du jeu – est à portée de main. En plus, je ne suis plus tout seul sur la planète… En l'espace de trois tours, deux nouvelles factions humaines viennent d'atterrir sur ma belle planète : l'ARC et l'Union Pan-Africaine. Les deux leaders viennent chacun me saluer alors que je n'ai vu trace ni de leurs installations ni de leur frontière. C'est beau la technologie. Ces gens sont très neutres, ils disent bonjour mais ne me connaissent pas assez pour accepter de développer nos relations diplomatiques. Tant qu'ils ne me bottent pas les fesses à la Montezuma…

Planète pas trop hurlante

Lors de la présentation de la PAX, il avait bien été question d'un environnement, d'une faune et d'une flore s'adaptant au style du joueur… Mais j'étais loin d'imaginer que les aliens auraient une perception quasi-diplomatique de mes actions, bien loin de ces saloperies de barbares. En discutant de ma partie avec les développeurs, je me suis rendu compte que – jusqu'à la charge des vers utilisés pour me signifier la fin de la démo – les E.T. avaient juste fait preuve de curiosité, pas d'agression. Ces derniers viennent d'abord vous rendre visite par courtoisie, puis réagissent en fonction du comportement que vous avez à leur égard. Si vous rôdez à proximité de leurs nids ou si vous les détruisez, si vous flinguez toutes les bestioles que vous croisez, alors la planète vous percevra comme une menace et vous prendrez des assauts permanents. Si vous vivez et laissez vivre, on vous foutra la paix, ce qui est plutôt chouette pour pouvoir se développer mais vous fera perdre tous les énormes bonus d'expérience aux unités combattantes, ainsi que les belles doses de science pouvant être extraites des nids ravagés et des cadavres de grosses bébêtes.

Le jeu vous attribue une affinité, une sorte de vision philosophique à l'échelle de votre civilisation

Six vers bonjours les dégâts. Et c'est là que tout part en cacahuète. Pas à cause des humains, mais à cause de la planète. Je suis à deux doigts de me lancer dans la quête, je vais enfin voir le gameplay satellitaire, il y a en face de moi de vraies civilisations qui s'apprêtent à me faire concurrence. Je rentre dans le cœur du jeu ! Mais, inexplicablement, des vers de sable se mettent à surgir de partout. Ils attaquent ma cité et ne sont même pas freinés par mes défenses. À chacune de leurs traversées, ils pulvérisent les améliorations de mon pré-carré. Et quand ils ne dévastent pas ma cité, ils se matérialisent à côté de mes unités et les suivent case par case. Je suis foutu. On dirait la protection antipiratage de *Sim City* sur Atari ST, la plaie de mon enfance ! Mes troupes ne sont pas suffisamment avancées pour les mettre à l'amende. Bon âme, un mec de Firaxis passe à côté de moi et m'indique que j'aurais pu m'en sortir si j'avais poussé l'upgrade de mes soldats au troisième niveau. Merci de retourner le couteau dans la plaie. Je me suis à peine battu une fois, certainement pas de quoi profiter des bonus d'XP attribués aux unités survivantes.

La fin justifie les moyens. On vient juste d'arriver au 50e tour et j'ai déjà perdu. Sérieusement 2K, à quoi bon nous faire venir jusque-là, nous laisser nous prendre au jeu puis nous couper les pattes d'une matière aussi violente et inique ? Salauds ! Salauds ! À côté de moi, les Ricains, les Teutons ou les Bataves ont l'air tout à fait satisfaits. Mais bandes d'imbéciles… On n'a rien vu ! On a à peine effleuré le système de quête, on ne sait rien de la manière dont s'acquièrent les affinités. Hein et l'arbre technologique ? Purée, le système des vertus, je viens juste de voir qu'il était horizontal et vertical ! Je me lève en renversant ma chaise. Je pars en tapant des pieds pour que tout le monde comprenne que la Presse, la vraie, est mécontente. Et, en sortant de la salle je colle une beigne à un journaliste italien, parce qu'il porte un monocle à la con. Et je vais m'enfermer pour pleurer dans ma chambre.

Porte à porte.

« – Toc Toc Toc ?
– Laissez-moi tranquille !
– Calmez-vous, Boulon. C'est moi, le Docteur des Cœurs Brisés de Firaxis.
– Pourquoi vous m'avez trahi ? Je vais jamais pouvoir écrire mon papier !
– Calmez-vous, vous avez joué mieux et davantage que la plupart de vos confrères….
– Mais pourquoi vous m'avez même pas montré la phase de load-out en début de partie ? C'est exprès pour me mettre dans la merde c'est ça ? Hein, pourquoi vous me faites commencer comme dans *Civ' V* ? Purée, je n'ai même pas pu choisir où m'implanter…
– Ne pleurez pas, ne pleurez pas Boulon : nous n'avons pas introduit la phase de préparation pour que tous les journalistes bénéficient des mêmes avantages et qu'ils aient les mêmes chances sur cette partie… Nous vous avons choisi une colonie avec l'affinité Suprématie, capable très tôt dans le jeu de s'affranchir des inconvénients du terrain. Mais ça vous dirait que je vous raconte comment on fait ?
– Snif, oui, ça serait chouette. Vous feriez ça pour moi ?
– Bien sûr mon ami ! J'aime la France, j'aime le boudin. Et la première fois que je vous ai vu, vous m'avez fait penser à une espèce de gros boudin moustachu.
– C'est gentil.

Kerbal light.

– Alors, avant de décoller de la Terre, vous préparez votre expédition en vous choisissant un sponsor. Nous avons abandonné les dénominations nationales trop classiques pour imaginer ce que deviendrait le monde d'aujourd'hui s'il était frappé par un cataclysme, et en particulier comment bougeraient les frontières. Il y a une civilisation franco-espagnole, il y a l'American Reclamation Corporatocracy et plein d'autres qui vous donnent un ancrage historique et un leader bien particulier… Une fois que c'est choisi, vous décidez quel type d'équipage vous allez mettre sur votre vaisseau : allez-vous emmener des militaires, des scientifiques, des ingénieurs, des économistes ? Puis vous déterminez sur quelle type de technologie votre vaisseau sera basé : cela vous permettra d'analyser avant d'entrer dans l'atmosphère la forme des continents pour choisir

Enfin du gris

Beyond Earth introduit une nouveauté inespérée dans le gameplay militaire de *Civ' V* : une gestion un peu trouble du conflit. Comme dans l'histoire récente, il est désormais possible de nuire à son prochain sans pour autant rentrer en conflit direct avec ce dernier en foutant la merde par procuration. J'ai pu constater que les stations, l'équivalent des cités-états dans *Beyond Earth*, pouvaient être attaquées sans pour autant déclencher une guerre totale avec le régime qui les soutient si elles étaient placées hors des frontières. On va donc pouvoir bousiller l'économie adverse – voire sa machine de guerre puisque certaines stations donnent d'énormes bonus en production militaire – sans affecter les relations diplomatiques. Même chose avec les villes en construction qui pourront être attaquées et annexées sans conséquence pendant les six tours de leur mise en place. On murmure même qu'en vous montrant extrêmement agressif avec les aliens, vous pourrez les "dresser" à attaquer tout ce qui est humain, provoquant un début de partie difficile pour les hippies. Évidemment, difficile de ne pas ajouter à cela toute la mécanique des covert operations – assez similaire à celle de la dernière extension – qui permet de provoquer petite touche par petite touche le bordel au sein d'une bourgade adverse jusqu'à ce que le niveau de perturbations permette de frapper un grand coup… En piquant de la thune, en créant un soulèvement ou carrément en installant un marteleur en centre-ville pour provoquer une attaque de vers.

votre implantation, d'emporter un bonus d'énergie à dépenser plus tard ou de savoir quelles formes de vie vous attendent en bas. Enfin, vous remplissez les soutes : si vous décidez d'emporter des flingues, vous aurez une unité combattante gratuite, mais vous pouvez faire d'autres choix plus pacifiques. Ça va mieux ?

Devenir plutôt qu'être.

– Oui, mais je suis encore très triste. Je pense que j'aurais moins de chagrin si vous m'expliquiez où sont passées les Social Policies… J'ai bien vu un système de vertus à développer mais c'est léger.
– Oui, vous avez raison… le système de vertu ne remplace pas le système de Social Policies à lui tout seul. Il fonctionne en duo avec les affinités. En fonction de tout un tas de facteurs comme vos choix technologiques, vos décisions quand le jeu vous demande de trancher entre deux options, votre manière de traiter la planète ou la manière dont vous menez les quêtes qui vous sont proposées, le jeu vous attribue une affinité, une sorte de vision philosophique à l'échelle de votre civilisation.

Aucun de nous n'a encore réussi à trouver de voie royale, de build order parfait pour gagner à coup sûr

– Ah, donc, vous avez évacué les différents courants de pensée propres à chaque camp d'*Alpha Centauri* pour permettre au joueur de créer le sien ?
– Oui exactement. Vous pouvez devenir un chantre de la Pureté en tentant de limiter l'influence de la technologie et de votre nouvelle planète sur l'humanité en terraformant à tout-va et en fortifiant votre petit monde. Vous pouvez jouer la carte du transhumanisme en devenant un peuple effaçant la frontière entre homme et machine et s'affranchissant de toute contrainte physique avec la Suprématie. Ou vous pouvez carrément fusionner avec votre nouvelle planète, devenir extraterrestre en jouant l'Harmonie. Évidemment, votre allégeance ne sera clairement établie qu'une fois la partie bien entamée, il est possible d'effectuer de légers glissements.

Civ' de petite vertu.

– Mais vous n'avez pas peur que ces trois courants rendent le jeu un peu prévisible ? On n'a plus de religion, le choix d'une civilisation en début de partie n'a pas l'air de vraiment faire de différences… En dehors de la phase de loadout qui a l'air d'influencer directement les premiers tours, j'aurais plutôt l'impression qu'on perd en customisation.
– Oh là, doucement mon biquet : je viens essuyer tes larmes et tu oses douter de moi ? Cette customisation, elle, est au centre du jeu. On a voulu libérer le joueur des chaînes de l'histoire pour lui offrir de choisir le chemin qui lui convenait. Cette customisation, on la trouve d'abord à un niveau programmatique avec les vertus qui permettent de pousser sa civilisation dans différentes directions : puissance militaire, savoir scientifique, prospérité économique ou production industrielle. En dépensant des points là-dedans, vous déterminez au long de la partie le domaine de compétence de votre camp : verticalement en poussant très loin un domaine ou horizontalement en faisant évoluer différents secteurs en parallèle. Les deux sont recevables et on a fait le nécessaire pour qu'une synergie bien réfléchie entre différentes vertus débloque de vrais bonus pour le joueur malin. Mais c'est en superposant cette customisation économique aux angles philosophiques des affinités qu'on reproduit et qu'on dépasse le caractère qui été jusqu'à présent inclus dans l'ADN des civilisations.

Pimp my faf'.

Tenez, vous êtes bien du genre à penser que les servants de l'Harmonie sont des hippies, non ? Alors, développez un peu la vertu Puissance et transformez vos écolos en grosses brutes qui déchaînent des Godzilla de cent mètres de haut sur leurs adversaires, lâchent des essaims dévoreurs de chair sur les villes et empoisonnent les terres adverses à coups de miasmes. Vous pensez que les cyborgs de la suprématie sont juste bons à déchaîner des robots gigantesques sur leurs voisins ? Eh bien, transformez-les à coups de prospérité et d'industrie en colonies de termites bâtissant de titanesques cités canalisant tout le flux économique de la planète. Après, rien ne vous empêche de jouer les mêmes à la sauce Puissance et Savoir et de décalquer les Coréens de *Civilization* en ayant très tôt accès à des unités rarissimes mais d'une puissance ahurissante.

Science sans conscience.

Et si ça ne vous suffit pas comme customisation, vous pouvez toujours aller fourrer votre nez dans la toile d'araignée des recherches. Je peux vous garantir que vous ne réussirez jamais à tout explorer en une partie : nous avons délibérément rejeté la structure linéaire et prévisible de la recherche pour être certain que joueurs et I.A. pourraient explorer comme bon leur semble et évoluer de manière imprévisible. Vous commencez au centre de la toile et à partir de là, libre à vous de progresser rapidement le long des "troncs" pour avancer sur la recherche fondamentale, d'approfondir jusqu'à arriver à des domaines

d'application très spécialisés ou de vous laisser dériver de connexion en connexion jusqu'à atterrir dans un domaine que vous n'aviez pas du tout prévu. On a voulu permettre à tous les joueurs de piocher ce qui les intéressait à condition de suivre un cheminement intellectuel logique. Après, il y aura bien des limitations dans des domaines très pointus, en particulier des choses réservées à certaines affinités et dépendant d'une ressource bien précise, mais ça sera réservé au haut niveau. Et vous pourrez obtenir des applications identiques en suivant différentes voix : pour triompher des miasmes, vous pourrez y adapter vos unités, équiper vos unités de dé-miasmateurs ou carrément vaporiser les parcelles souillées à coups de satellites. En fait, on a beau chercher en interne, aucun de nous n'a encore réussi à trouver de voie royale, de build order

parfait pour gagner à coup sûr. Et on espère bien que ça sera impossible.

Identité Supra-Nationale.

– Et sinon, je peux en placer une ? C'est quand même mon article, hein…

– Oui, mais seulement à condition que vous me laissiez rentrer dans la chambre : ça fait deux plombes que j'ai l'oreille collée contre la porte, les femmes de ménage commencent à trouver ça bizarre.

– Ça marche, entrez. Bon, ça m'a l'air pas mal tout ça… Mais comment le joueur va-t-il pouvoir analyser les colonies concurrentes si on ne peut plus identifier leurs forces, leurs faiblesses, leurs personnalités et leurs choix de développement d'un simple coup d'œil ?

– Vous allez apprendre à les connaître et à les reconnaître. Les caractères existent : la civilisation africaine est très conquérante et passe beaucoup de temps à étendre ses frontières par exemple. Les Américains veulent monopoliser toute l'économie… Et en ce qui concerne les affinités, même si elles diffèrent d'une partie sur l'autre, vous pourrez rapidement les identifier en vous concentrant sur les altérations physiques et vestimentaires de vos interlocuteurs. D'ailleurs, ça vous sera bien utile… C'est un bon moyen de prévoir ce qui va vous tomber dessus et ça vous offrira aussi un joker diplomatique : un dirigeant partageant votre affinité a toutes les chances de se montrer amical.

– Oh ben, c'est chouette. Je crois que je vais pouvoir bosser.

– Besoin d'autre chose ?…

– Je peux sucer votre pouce ?

– Ça marche. »

Omar Boulon

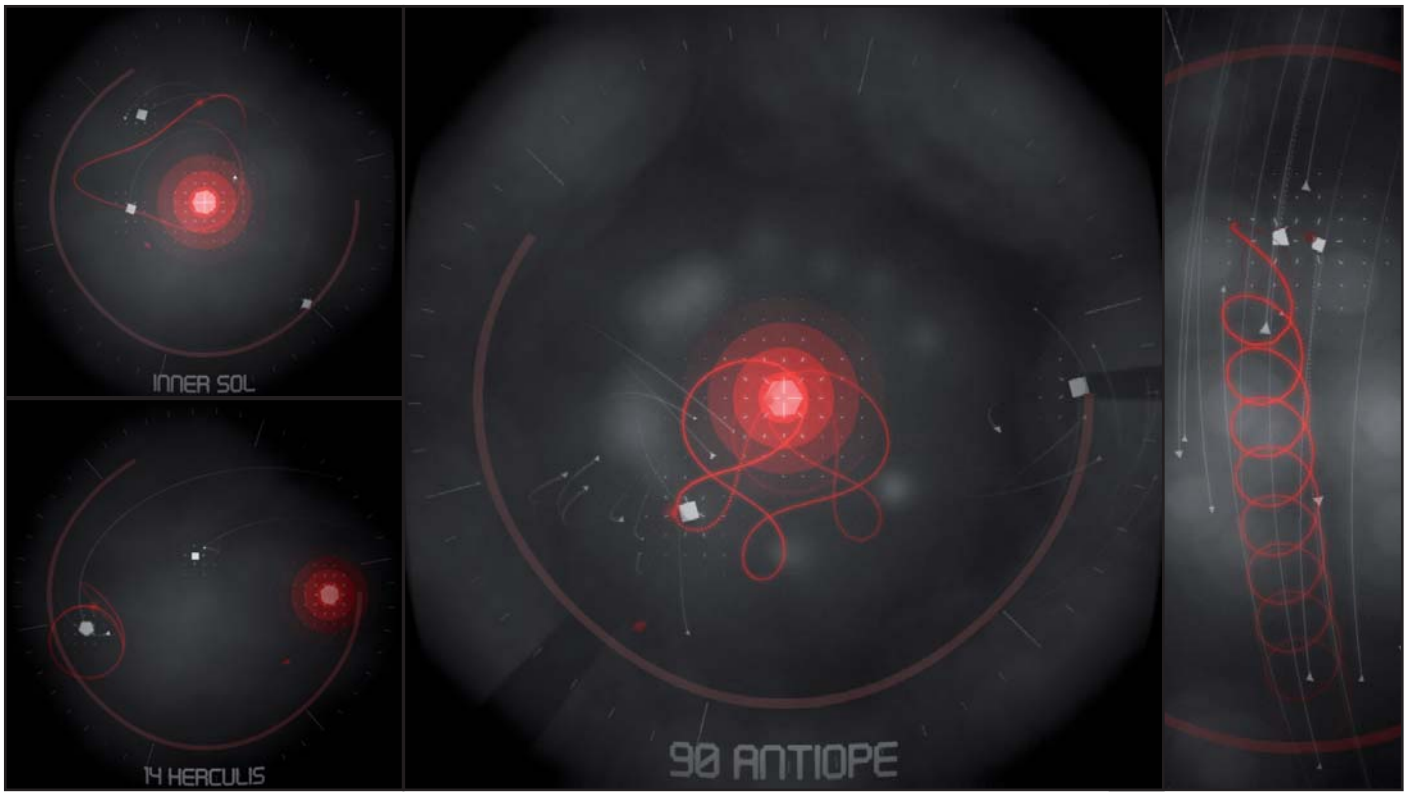
Monter plus haut

Dans les cieux, tout là-haut, près de Dieu, il y a un autre jeu d'hexagones. Une grille magique où l'on peut placer des satellites à condition d'être capable de les lancer. Ces objets magiques peuvent espionner, donner des boosts militaires à vos unités, attaquer directement ou désherber. Seulement, il faut bien choisir où les placer. Déjà, un satellite militaire au-dessus du territoire d'une colonie, c'est un bon moyen de déclencher une guerre. Ensuite, au bout de quelques tours, un satellite, ça s'écrase et c'est la course pour aller fouiller sa dépouille. Pour limiter ses pertes ou pour aggraver celles de l'adversaire…

Orbitalis

Urbi et orbite

Autrefois, Steam était un hôtel de luxe, le genre d'endroit où les VIP et les happy few aimaient bien se montrer. Être vu à la terrasse de Steam, c'était affirmer son statut, gagner encore en visibilité. Quand un anonyme ou un indé était autorisé dans le saint des saint, c'était un triomphe, le signe qu'il était à son tour devenu une star. Aujourd'hui c'est différent. Steam, pour le meilleur ou pour le pire, est une auberge espagnole où chaque jour viennent s'échouer des dizaines de va-nu-pieds, certains talentueux, d'autres pas, venus d'un peu partout.



Infos

Genre : Ronds dans l'espace
Développeur : Alan Zucconi (Angleterre)
Éditeur : Mastertronic
Sortie prévue : N.C., actuellement en accès anticipé Steam pour 6 euros

Orbitalis, lui, vient du Ludum Dare, célèbre concours de création de jeux en temps limité et à thème obligatoire. Celui de la vingt-huitième édition, tenue en décembre dernier, était "you only get one" ("vous n'en avez qu'un"). Bien sûr, ça a engendré tout un tas de rogue-like-like et autres jeux assez peu inspirés mais aussi, comme toujours, de petits bijoux. L'excellent *One Take* de Daniël Haazen, qui a gagné la compétition (et que je vous invite à télécharger ici : *cpc.cx/9FD*) et *Orbitalis*, petit jeu Flash dans lequel le joueur doit mettre un satellite en orbite dans des systèmes stellaires de plus en plus complexes, dont une version Steam plus jolie et bien plus fournie en niveaux vient d'entrer en accès anticipé.

Gravité bien ordonnée commence par soi-même. Attention, ce n'est pas *Kerbal Space Program*, c'est même tout le contraire. Pas d'équations ou de calculs complexes, ici tout se fait au feeling, un peu comme dans *Super Planet Crash* (*cpc.cx/9FJ*). On bouge la souris pour choisir l'angle de lancer, le début de la trajectoire est indiqué sous forme de pointillés, on attend que tous les corps célestes soient dans la meilleure position possible et, d'un clic, on lance le bestiau. Les premières fois, il s'écrase au bout d'un caillou ou est éjecté du système passé trois secondes mais rien de grave, c'est normal. On recommence, encore et encore, en faisant quelques petits ajustements et ça finit par marcher. Enfin, par marcher, c'est un bien grand mot. On arrive au moins à garder le satellite en orbite dix secondes, durée minimale pour gagner accès au système stellaire suivant. Puis on regarde les leaderboards, autre nouveauté de cette version Steam, et on s'aperçoit que les meilleurs joueurs ont réussi à créer des orbites stables d'une heure et demie. Au début ça semble impossible mais, par essai erreur, on finit par "sentir" ce qui marche. Viser un peu devant le corps autour duquel on souhaite se mettre en orbite. Prendre le temps d'étudier une révolution complète du système, de repérer les zones les plus stables, avant de se lancer. C'est simple mais prenant et, surtout, très beau. La version Flash était sympathique, cette version Steam est incroyablement propre, élégante et, pour ne rien gâcher, portée par une extraordinaire bande-son minimaliste.

Louis-Ferdinand Sébum

ConfigMatic
mon PC sur mesure

PEUR DES COMPOSANTS ?

OPTION MONTAGE MAINTENANT DISPONIBLE

TopAchat.com,
une marque du groupe

topachat.com

ALTAREA COGEDIM

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

Endless Legend

Centaures dans la Brume

Je ne comprends pas. J'étais persuadé qu'en France, on ne pouvait pas réussir. Parce qu'il y a trop d'impôts, que les gens sont méchants, que les conducteurs de métro font la grève et que les prix de l'essence sont trop hauts. Comprenez donc mon étonnement lorsque les fondateurs du studio parisien Amplitude, sans même avoir besoin d'un financement du Qatar ni d'une délocalisation de la main-d'œuvre en Roumanie, nous ont raconté qu'ils allaient très bien.

PAR ACKBOO

Infos

Genre : 4X heroic-fantasy
Développeur : Amplitude Studios (France)
Éditeur : Iceberg Interactive
Sortie prévue : 2014

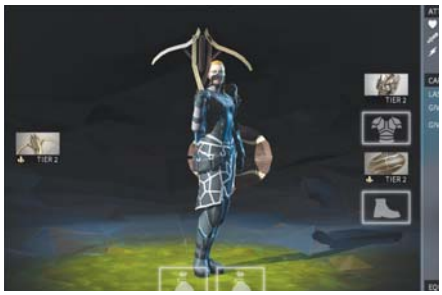
Il faut dire que le premier titre de cette échoppe indé, *Endless Space*, s'est magnifiquement vendu : plus de 750 000 exemplaires (extensions comprises), et ça continue. *Dungeon of the Endless*, leur étonnant rogue-like pixellisé, est en bonne voie pour connaître le même genre de succès commercial. Rendez-vous compte : nous sommes donc là en face d'un studio français qui fait des bons jeux et qui les vend. Quelle insolence. Quelle prétention. Nous n'avons donc plus qu'à espérer qu'*Endless Legend* soit une catastrophe commerciale totale, afin de clouer le bec à ces arrogants franchouillards.

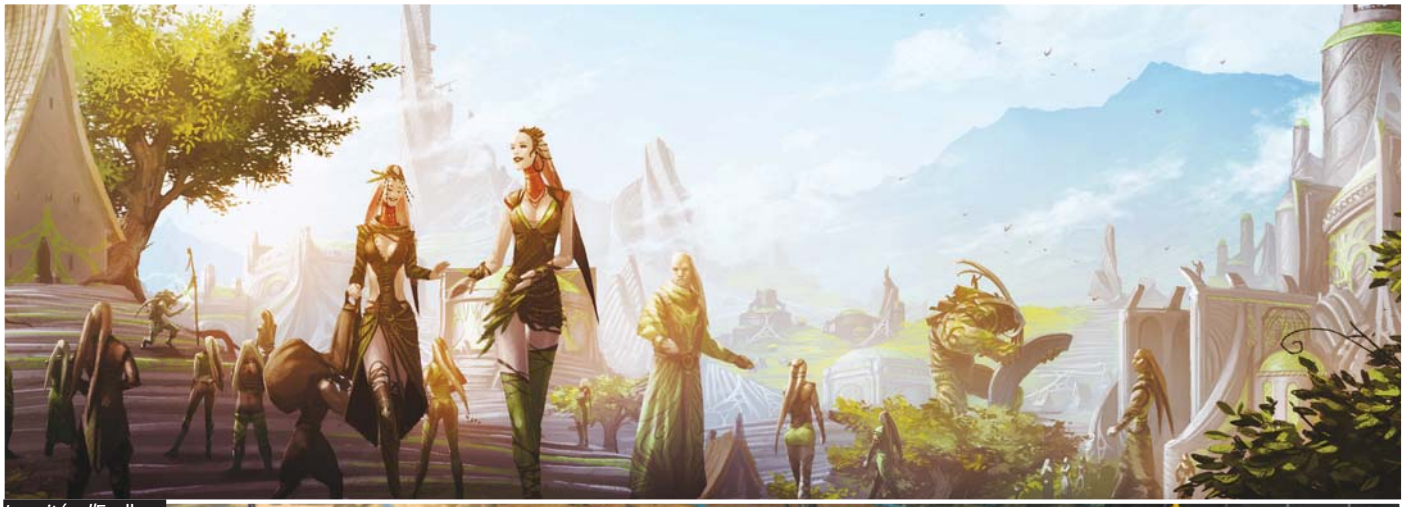
Endless prequel. Cela semble pourtant mal parti. Je viens de passer une bonne douzaine d'heures sur la version alpha du jeu, et j'ai peur qu'Amplitude réussisse encore son coup. Vous m'en voyez franchement désolé. Tout comme sur *Endless Space*, ils ont choisi de faire du 4X au tour par tour, mais du 4X de passionnés, du 4X de perfectionnistes, calibré pour un public de gourmets qui ont mangé aux meilleures tables comme *Civilization* ou *Age of Wonders*. Ils ont aussi choisi de conserver l'univers de leur premier jeu, puisqu'on y retrouvera de la Brume (Dust pour ceux qui ont joué à *Endless Space* en version anglaise) et toute la mythologie des *Endless*. Seule l'époque change : *Endless Legend* se déroule bien avant *Endless Space*. Du coup, on lâche les vaisseaux spatiaux et les planètes à terraformer pour un style plus médiéval, plus heroic-fantasy, avec ses inévitable variantes d'elfes et de nécromanciens, ses bestioles à têtes multiples, ses centaures, ses paladins et tout le tralala magique habituel.

Géometrico-médiéval. Le premier X d'un 4X, c'est pour... eXploration. Si, je viens de vérifier sur Wikipédia. Explorons tout de suite la carte d'*Endless Legends*. D'abord, elle est belle. Oh ça oui. Magnifique. Les artistes d'Amplitude se sont inspirés du générique de *Game of Thrones* pour donner à leur carte un petit côté géométrico-médiéval très réussi. Sur des cases hexagonales, on découvre des forêts, des étendues de neige ou de sable, des déserts, des montagnes et des plateaux, des rivières, des cascades mais aussi des anomalies, des ruines à explorer, des dépôts de ressources "Strategic" ou "Luxuries", des villages de factions mineures... Il se passe beaucoup de choses. D'un élégant coup de molette arrière, on dézoome et la carte devient alors une sorte de parchemin stylisé, plus lisible pour la stratégie. Rezoomons pour cette fois-ci décortiquer les caractéristiques de chaque case, qui peuvent donner quatre ressources différentes : de la Brume (le pognon du jeu), de l'Industrie (pour la production), de la Science et de la Nourriture. La première chose à faire, à chaque début de partie, consiste donc à examiner ces cases pour trouver l'emplacement idéal afin que le colon de base puisse fonder la première ville productive de l'Empire.

Un boulot de maire classique. Après l'eXploration viennent l'eXpansion et l'eXploitation. Là, les amateurs de *Civilization* se rendront compte qu'Amplitude n'a pas cherché à réinventer la roue. *Endless Legends* est un 4X tout à fait ↘

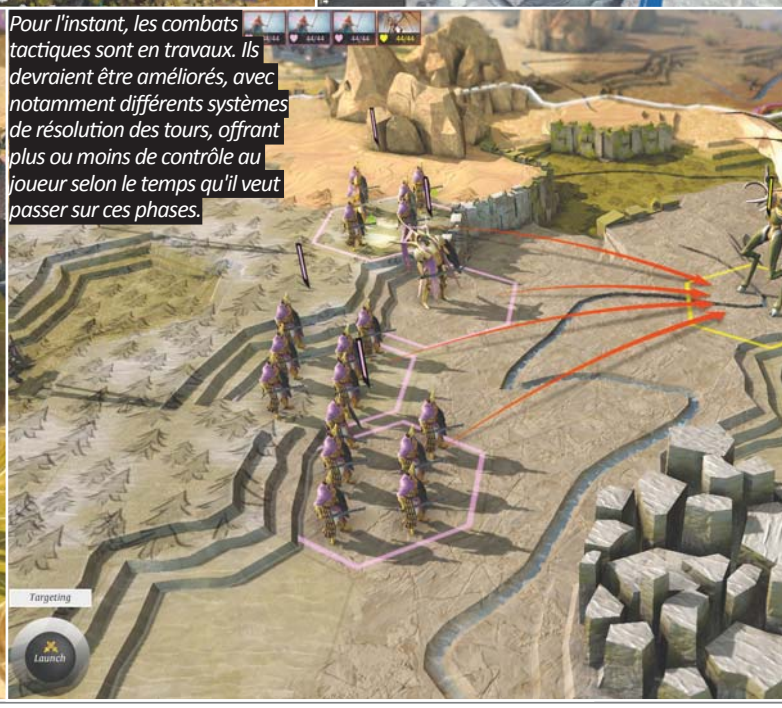
La teuf des héros. *Endless Space* avait ses héros, *Endless Legend* a ses... héros aussi, ils n'ont pas changé de nom. Ces personnages peuvent être stationnés sur les villes pour leur filer un tas de bonus (conseillé en début de partie) ou assignés à une armée. Les héros deviennent alors de super-unités avec des stats de combat énormes et des capacités spéciales. Disponibles en tout petit nombre, on les spécialisera dans diverses tâches via un classique arbre de compétences (dans un style similaire à *Endless Space*) mais aussi, c'est nouveau, par leur inventaire. Il est ainsi possible de leur construire des armes et armures de plus en plus évoluées, les plus puissantes n'étant accessibles que si l'Empire bâtit des extracteurs sur les dépôts de ressources stratégiques disséminés sur la carte. Du coup, à force de les gâter comme des enfants pourris en leur offrant des épées hors de prix ou des armures en titane, on s'y attache plus que les héros très distants d'*Endless Space*.





*Les cités d'*Endless Legend *s'étendent par un système de "borough" (arrondissement) qu'on construit pour exploiter de nouvelles cases. J'ai pu aller jusqu'à quatre boroughs, ce qui commence à faire de la bonne grosse mégapole heroic-fantasy.*

Une cité de WindWalker sous la neige. À intervalles réguliers, la météo se dégrade pour quelques tours et balance un tas de malus (déplacement, production...) sur la carte.



Pour l'instant, les combats tactiques sont en travaux. Ils devraient être améliorés, avec notamment différents systèmes de résolution des tours, offrant plus ou moins de contrôle au joueur selon le temps qu'il veut passer sur ces phases.

classique de ce côté-là. Tandis que les réserves de nourriture augmentent tour après tour et font augmenter la population en atteignant un certain seuil, le joueur va gentiment construire ses premières améliorations de ville, par exemple une fonderie pour améliorer le rendement industriel. Chaque amélioration demande de l'entretien (un coût en or, pardon, en Brume, qui grève le budget à chaque tour). Chaque unité de population peut être assignée manuellement à une ressource particulière pour en augmenter la production. Il faut même surveiller le niveau de bonheur des habitants. Voilà, exactement comme dans le dernier *Civilization*, les fans de Sid Meier n'auront pas besoin de lire le manuel. Et comme d'habitude, une fois que la première ville ronronnera avec ses structures basiques (entrepôt à grains, égouts, librairie publique, hôtel de la monnaie...), on s'empressera de lui faire cracher un premier "Settler" qui s'expatriera pour fonder une seconde cité.

Redécoupage des régions. C'est là que le joueur attentif découvrira le premier parti pris un peu osé des game designers d'Amplitude. Dans *Civilization*, on peut fonder un nombre illimité de villes n'importe où, ce qui donne des fins de partie à 35 cités impossibles à micro-manager sans se tirer une balle dans le crâne. Dans *Endless Legend*, rien de tout cela : il existe une limite d'une ville par région. Ces régions sont générées lors de la création du monde et prennent des noms heroic-fantasy genre "Cyrmahol", "Hermydel" ou "Montargys". Si l'une de ces régions est déjà occupée par un ennemi, impossible de bâtir un village sur son paillasson comme un petit emmerdeur : il faudra obligatoirement conquérir sa cité par les armes. Mine de rien, cette subtilité géographique devrait amener pas mal de dynamisme dans les parties. Les joueurs peureux ne pourront pas grappiller de l'espace et des ressources comme des chancres en faisant pousser des micro-villes un peu partout ; se battre rapidement avec le voisin sera le passage obligé pour s'étendre. Et chaque région

Ah ma brave dame, l'arbre technologique d'*Endless Space*. Souvenez-vous ! Un énorme baobab à 4 branches avec des tonnes de machins à débloquer. Il fallait bien 10 parties pour s'y sentir à l'aise. Sur *Endless Legends*, Amplitude simplifie (un peu) la chose en établissant quatre ères technologiques différentes. On se retrouve donc avec quatre écrans contenant 15-20 technologies symbolisées par de beaux dessins en couleur, ce qui se révèle nettement plus digeste que le plâtras d'icônes monochromes présentés par *Endless Space*. Le passage à l'ère suivante se fait lorsqu'un certain nombre de technologies ont été débloquées. Cela permet de découvrir ses options de développement plus progressivement.

vient avec son lot de ressources spéciales (titane, or, épice, vin, émeraude...) et sa faction mineure qu'il faudra exploiter pour bénéficier de gros bonus. En pratique, ce découpage régional change vraiment du style *Civilization*. On a moins de villes sur le plateau de jeu, mais elles revêtent toutes une énorme importance stratégique.

Les combats ? On en reparle dans quelques semaines. Parlons maintenant du quatrième X, celui d'eXtermination. Là, c'est carrément freestyle. Les gens d'Amplitude ont voulu faire du neuf. Comme d'habitude, les unités sont produites dans les villes, peuvent s'y mettre en garnison et se déplacer en groupe (ou en "stack", comme disent les Anglais). Mais tout change lorsqu'il y a baston. Là, les différentes unités sont "désempilées" sur le plateau de jeu et déployées sur une zone de quelques cases autour du point de choc initial. S'ensuit une phase de combat au tour par tour où l'on peut donner l'ordre aux troupes de se déplacer ou de cibler une unité en particulier. En gros, c'est de la baston tactique se déroulant sur un périmètre limité de la carte stratégique. Version alpha oblige, ces phases de combat sont encore en chantier. Ça sent la peinture fraîche, ça reste brouillon et il manque encore bien trop d'informations (bonus/malus de positionnement, capacités des unités...) pour juger des qualités de ces affrontements. Tout le monde comprendra qu'il faut mettre les unités de mêlée devant les archers et les unités de support, mais les finesses de la gestion du relief et de la résolution des tours m'échappent encore un peu. Au bout de quelques heures de jeu, j'avoue avoir rapidement passé ces phases en mode "Auto". Sur *Endless Space*, les combats spatiaux très particuliers avaient déjà fait couler beaucoup d'encre. Je pense qu'on aura le même genre de réactions avec *Endless Legend*. Pour l'instant, mettons un gros point d'interrogation dessus en attendant de voir une version plus avancée.

Ceci n'est pas un Endless Article. Bien sûr, comme tous les jeux en Early Access, *Endless Legends* n'est pas encore prêt pour son premier bal. Il reste encore du boulot, notamment sur l'I.A., les interactions diplomatiques, les routes commerciales, les raccourcis-clavier... Mais il ne fait aucun doute qu'on y retrouvera la patte Amplitude qui a fait le succès d'*Endless Space*. Déjà, l'interface est un bonheur de clarté et d'élégance, propre comme tout, sans pixel qui dépasse, avec des menus lisibles et des fontes claires. Concernant les factions, quatre sont déjà jouables, offrant chacune des tas de mécanismes différents qui les rendent uniques. L'une devra se focaliser sur la Brume, l'autre mettre absolument la main sur une ressource stratégique ou bâtir ses villes au milieu de la forêt... Si les huit races de la version finale sont aussi variées – et que les développeurs réussissent à les équilibrer –, je signe tout de suite. Enfin, on sent qu'*Endless Legend* a été créé par de vrais amoureux du 4X, par des fétichistes du tour par tour, par des pervers de la case hexagonale. Tous les codes sont respectés, avec juste ce qu'il faut de petites originalités dans le gameplay pour redonner un peu de fraîcheur au genre. Faudrait-il donc dès à présent sauter sur la version Early Access ? Pour un acte citoyen de soutien à l'artisanat vidéo-ludique français, pourquoi pas. Mais vous ne risquez pas grand-chose à attendre une belle version finale qui devrait arriver dans seulement quelques semaines.

ackboo

Mathieu Girard et Romain de Wauber de Genlis

"On tablait sur 60 000 ventes, on en a fait 750 000"

Endless Legends, on y a joué, mais ça ne nous a pas suffi. Nous voulions tout savoir, des nouvelles ambitions d'Amplitude pour le gameplay d'*Endless Legends* jusqu'à la façon dont on gère le succès tout neuf d'un studio indépendant, en passant par leur vision du marché actuel du jeu vidéo. Donc, nous avons posé tout plein de questions à Mathieu Girard, président et directeur de production, et Romain de Waubert de Genlis, directeur créatif, encore tout moites de stress après le lancement de leur Early Access sur Steam.

PROPOS RECUEILLIS PAR IVAN LE FOU

Canard PC : Comment se passe ce démarrage en Early Access pour *Endless Legend* ?
Romain de Waubert de Genlis : Ce n'est pas facile quand tu essayes d'amener de la nouveauté dans un genre aussi codifié que celui du jeu 4X, et encore moins facile de créer un univers médiéval fantastique qui fasse rêver. Et, pour le moment les réactions semblent être très, très bonnes sur les deux aspects !
Mathieu Girard : Les retours sont très bons, autant en termes communautaires qu'en termes commerciaux. En revanche, le jeu suscite des attentes très élevées pour sa version finale, et on sent qu'on nous attend au tournant.

Quels sont les principaux points sur lesquels vous guettez le retour de la communauté ?
RWG : Typiquement, les batailles seront un gros élément de discussion avec notre communauté. La version que nous jouons actuellement en Alpha est déjà la troisième version qui a été créée, suite aux retours de nos tests internes. Le gros problème dans ce genre de jeu, c'est l'équilibrage : avec 150 technologies et 8 factions aux styles de jeu asymétriques, nous avons besoin de beaucoup de retours d'expérience de nos joueurs.

Quelle est la principale différence de gameplay entre *Endless Space* et *Endless Legend* ?
RWG : Nous savions que nous allions créer un jeu qui, contrairement à *Endless Space*, aurait un terrain, nous voulions donc que ce terrain devienne le héros du jeu. Ainsi, tous nos choix stratégiques, batailles, exploration ou économie devaient tirer pleinement profit de ce terrain.

C'est de là qu'est venue l'idée de faire les batailles tactiques sur la même carte que la stratégie ?
RWG : Comme nous voulions que le terrain soit au centre des choix tactiques, forcément, il fallait pouvoir lire le terrain avant de déclencher la bataille, d'où l'idée de la générer exactement là où les armées se rencontrent. J'ai toujours trouvé ça frustrant de ne pas pouvoir choisir où allaient se jouer mes batailles dans la plupart des jeux de stratégie.

Mathieu Girard

Romain de Wauber de Genlis

***Endless Legend* utilise Unity comme *Endless Space*, mais qu'est-ce qui a évolué techniquement en deux ans ?**
MG : En passant de vaisseaux monolithiques à des personnages animés, on avait grand besoin de faire évoluer notre techno. On a basculé sur Unity 4 qui a apporté de nouvelles features, comme Mecanim pour le système d'animations. On a aussi réalisé un chantier énorme avec le terrain 3D, dont la génération procédurale et géométrique a demandé un travail conséquent. *Endless Space* était une bonne base pour la simulation d'un 4X, mais on a aussi reprogrammé toute notre architecture de jeu pour permettre encore plus de choses à la simulation économique et rendre le multijoueur plus stable.

Côté Intelligence Artificielle (IA), vous faites appel à un middleware. Quelles améliorations peut-on espérer par rapport à *Endless Space* ?
MG : La plupart de nos solutions sont développées en interne, avec un savant mélange d'automates de bas niveau (gestion de ville, de recherche) et ministères de plus haut niveau. Le problème de ce genre d'approche est qu'on arrive à être limité par les heuristiques et les arbres de décision (en gros il faut prévoir tous les cas et conditions). Pour *Disharmony*, on a fait l'essai d'intégrer la technologie d'AMAS (Adaptive Multi-Agent System) développée par UPETEC, avec un focus sur la diplomatie. Pour résumer, au lieu de prendre les décisions à partir d'arbres de comportements ou de conditions, on extrait des variables du jeu, qu'on fait résoudre par le moteur

de l'AMAS pour converger vers une solution optimale. Les résultats étaient plutôt concluants mais il était difficile d'aller plus loin sur un moteur déjà avancé. On l'a intégré beaucoup plus tôt sur *Endless Legend*, notamment sur la gestion économique de bas niveau.

Comment expliquez-vous qu'il soit si difficile de programmer une bonne IA, alors qu'on nous promet des progrès mirifiques depuis des années ?

MG : En ce qui concerne *Endless Legend*, les premiers résultats sont plutôt encourageants : l'IA se débrouille bien en début de partie, semble prendre de bonnes décisions. Mais il lui manque encore des comportements qu'elle ne sait pas maîtriser et qui vont être rajoutés dans les semaines qui viennent : gestion des designs d'unités, des ressources, des héros et implémentation du reste de la diplomatie.

RWG : Ce qui est vraiment dur dans ce genre de jeu, c'est de devoir enseigner à une IA comment gagner, alors que tu ne sais pas encore toi-même comment jouer à ton jeu puisqu'il est en développement. C'est souvent une fois que ton jeu est sorti que tu réalises comment il faut faire. Bref, vive l'Accès Anticipé pour ça ! On étudie comment jouent nos joueurs et on l'enseigne à l'IA. Comme ça, à la sortie du jeu, notre IA se basera sur du concret pour offrir du challenge à nos joueurs.

Amplitude a été créé avec *Endless Space*, qui a dépassé vos attentes. À part les Ferrari plaquées or de fonction, qu'est-ce que ça a changé dans vos plans ?

MG : En comptant notre extension *Disharmony*, on a dépassé les 750 000 copies vendues pour *Endless Space*. Comme notre business-plan initial tablait sur un peu plus de 60 000 jeux en incluant les extensions, on a gagné beaucoup plus d'argent que prévu. On a réinvesti, embauché du monde, pris des locaux plus grands et plus motivants que notre première garçonnière. Les revenus nous ont aussi permis d'investir dans de nouveaux projets comme *Dungeon of the Endless*, qui nous donne accès à une autre branche des jeux de stratégie.

Vous avez doublé la taille de l'équipe… Donc à peine digérée la création d'entreprise, il faut apprendre à gérer cette évolution.

MG : En créant la société, on avait préparé un business-plan sur 5 ans incluant un rachat de Facebook à la fin. Bon OK, on était un peu moins ambitieux. En tous cas, on avait prévu d'atteindre nos effectifs actuels (nous sommes 36) mais c'est vrai que ce n'est pas aussi simple de gérer un seul projet plutôt que trois. On essaye cependant de garder les mêmes principes, de travailler en process agile, de parler avec tout le monde, et surtout pour Romain et moi de rester au cœur de la production. Même si nous sommes Directeur de Production et Directeur Créatif, ça ne m'empêche pas de coder des bouts de GUI et Romain d'éditer les réglages XML de la simulation ou de l'IA.

Pour faire vivre un studio de taille moyenne aujourd'hui, il faut deux équipes et deux jeux en production en permanence ?

MG : Je dirais que c'est indispensable pour survivre quand on se met à faire des jeux assez costauds. Il y a des phases de pics sur le projet, et des phases moins chargées, notamment pour les artistes. En gérant plusieurs projets en parallèle, on peut équilibrer la charge et garder des collaborateurs permanents.

RWG : Pour moi, c'est bénéfique aussi pour se changer les idées, se nourrir d'autres expériences, et ne pas tourner en rond sur le même projet, les mêmes problèmes, les mêmes idées. Là, entre nos équipes il y a une vraie stimulation. Même si on approche la stratégie de manière assez différente, beaucoup de nos problèmes se ressemblent, et adapter certaines solutions d'un 4X sur un rogue-like donne vraiment des résultats étonnants.

Pourquoi vous n'êtes pas au Canada ? Vous n'êtes pas au courant que c'est impossible de faire vivre un vrai studio de développement en France ? Ou alors… vous savez des trucs que j'ignore sur notre misérable pays écrasé de charges sociales, de taxes révoltantes et d'insurmontables difficultés administratives.
MG : Je crois que Xavier Niel a dit que la France était un paradis fiscal pour les start-up. Le terme est un peu exagéré, mais il y a effectivement des aides (Jeune Entreprise Innovante, Crédit d'Impôt, CNC) qui permettent de réduire le coût du travail ou encourager l'innovation. Nous avons l'avantage d'être une société qui correspond bien à ces critères car nous faisons beaucoup de R&D et de création d'univers originaux.

"La liberté de création que nous avons en ce moment est très fragile"

RWG : Le sujet est vraiment délicat, car on peut facilement heurter des sensibilités. Pour faire simple, je ne crois pas que le problème soit une question du coût du travail dans notre secteur, mais il y a un vrai problème de flexibilité, car on travaille par projet, un peu comme dans le cinéma. Quand un projet est fini, on n'a pas de travail pour tout le monde tout de suite. Du coup, on voit des boîtes qui s'organisent comme elles peuvent pour contourner ces soucis avec des armées de stagiaires, de CDD et surtout de la sous-traitance externe, afin de remercier tout le monde dès que le projet sort. Mais je ne suis pas convaincu que ce soit la manière dont on crée des jeux de qualité, il doit exister une solution intermédiaire. Après il y a plein d'autres sujets à évoquer, sur les effets pervers des subventions, le manque de réalisme économique des petites structures, une approche franco-centrique de la création… mais là je vais me faire trop d'ennemis d'un coup !

Qu'est-ce qui rend le succès d'Amplitude possible aujourd'hui et qui n'existait pas il y a 5 ans ?
RWG : Steam, Unity et le fait qu'aujourd'hui, création indépendante est synonyme de créativité et de qualité. Ça n'a pas toujours été le cas…

Certains craignent une guerre des prix sur Steam qui tire tout le monde vers le bas et profite au Free-to-Play. Comment jugez-vous l'évolution de Steam et la nouvelle liberté sur les prix ?
RWG : Guerre des prix, guerre des promos, baisse inexorable des prix, oui. Mais victoire du F2P, non je n'y crois pas. On a besoin des deux. Je pense que les prix de Steam vont doucement s'aligner avec ce qu'on trouve sur l'App Store, avec des prix premiums entre 5 et 15 euros.

Cela reste difficile pour un studio indépendant aujourd'hui de s'attaquer aux consoles Next-Gen ?
MG : Avec la dernière génération de consoles et le rapprochement vers une architecture PC, les portages deviennent de plus en plus simples sur consoles, surtout avec des technologies comme Unity. En revanche, il y a toujours un coût assez important pour répondre aux exigences techniques des constructeurs (ce qu'on appelle les TRC pour Technical Requirement Checklist). Ça prend pas mal de temps, notamment avec un jeu online qui doit respecter des TRC online. Les fabricants de console ont aussi du mal à accepter le principe de développement incrémental (modèle Facebook), où l'on sort une première version pour voir les réactions du public puis on améliore. Un jeu vendu sur leur console doit répondre à tous les standards de qualité et être final. Je les comprends, mais du coup ça limite les aspects Early Access et développement communautaire que nous aimons.

Aujourd'hui, vous qui avez longtemps travaillé chez Ubisoft, vous êtes très sceptiques sur la valeur ajoutée d'un éditeur. Alors ça y est, le jeu PC peut se passer complètement d'éditeurs ?
RWG : Oui bien sûr, pour le moment. Pourquoi avait-on besoin d'un éditeur ? Pour vendre des boîtes dans les magasins dont les rayons étaient limités. Pour faire de la pub à la télé et dans le métro… et tout ça c'était un métier. Aujourd'hui, pour faire du digital de niche, on n'a pas besoin de tout ça. Mais imaginez que demain, Steam en ait marre de travailler en direct avec des centaines, bientôt des milliers de développeurs dans le monde : ils pourraient demander à avoir un éditeur, et là je ne tiendrai plus le même discours ! Je vois mal une évolution dans ce sens-là, mais il faut garder en tête que la liberté de création que nous avons en ce moment est très fragile.

Et Dungeon of the Endless, vous en êtes où ?

Depuis quelques mois, Amplitude a sorti en Early Access un rogue-like à gros pixel : *Dungeon of the Endless*. Où en est ce projet, né presque par accident après *Endless Space* ? *"On sortira sans doute la version finale cet été, quand tout sera prêt"*, indique Mathieu. Et Romain précise : *"Le multijoueur est notre prochaine petite révolution dessus. Ça va vraiment être excellent, même si au final on avait sous-estimé la difficulté de la tâche, comme d'habitude !"* Interrogés sur la possibilité d'un portage, par exemple vers le mobile, la réponse est prudente, mais on sent le sourire en coin : *"On y pense, on y travaille, on n'en dit pas plus ! Mais effectivement, la techno pure n'est pas le problème avec Unity qui est multiplateforme, c'est plutôt le paradigme de contrôle. Et c'est vrai que* Dungeon *est bien adapté à d'autres interfaces…"*

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

Windows 7

intel inside CORE i5

PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR

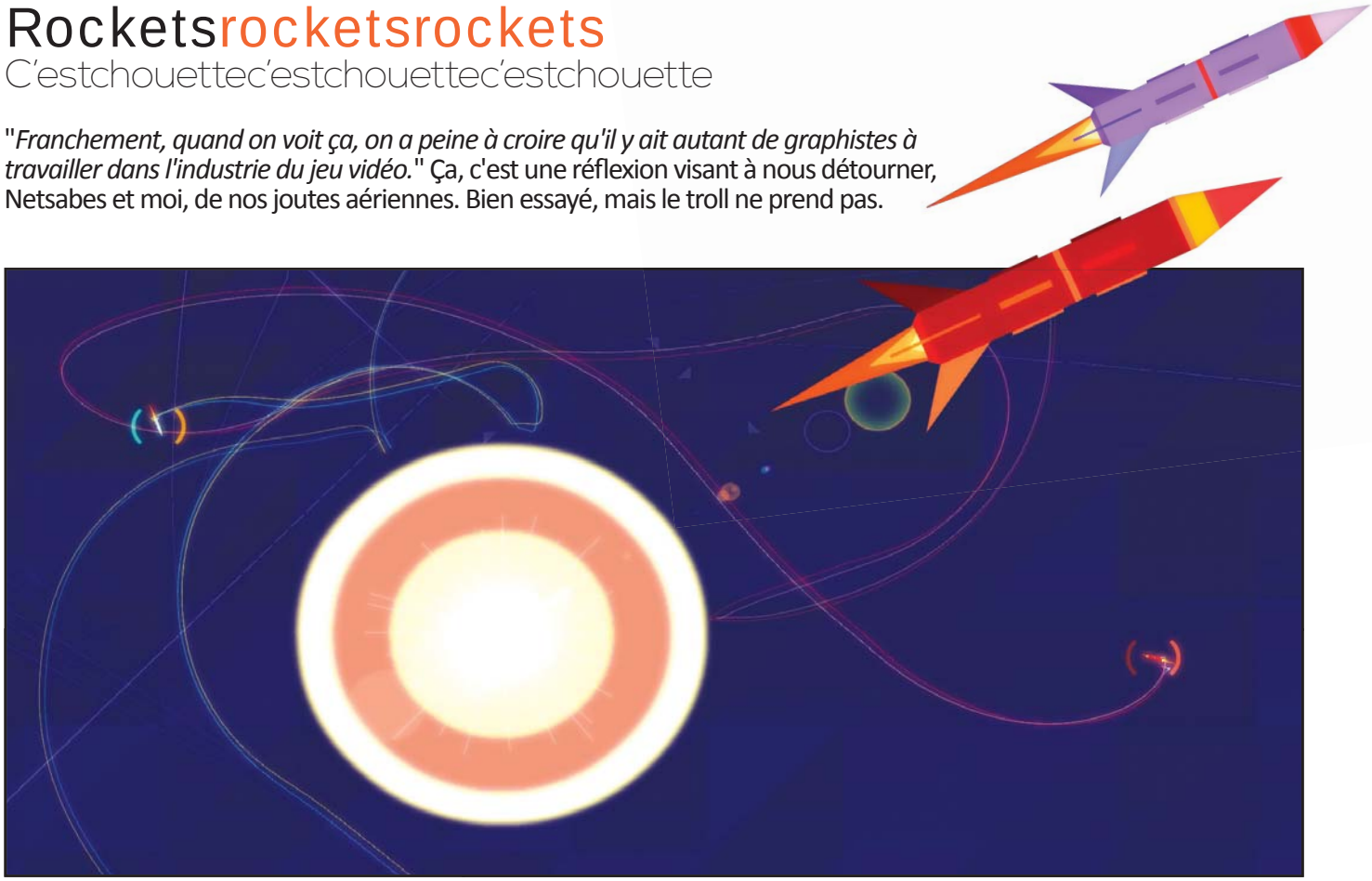
HIGH-TECH **EXPERIENCE**

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

Rocketsrocketsrockets

C'estchouettec'estchouettec'estchouette

"*Franchement, quand on voit ça, on a peine à croire qu'il y ait autant de graphistes à travailler dans l'industrie du jeu vidéo.*" Ça, c'est une réflexion visant à nous détourner, Netsabes et moi, de nos joutes aériennes. Bien essayé, mais le troll ne prend pas.



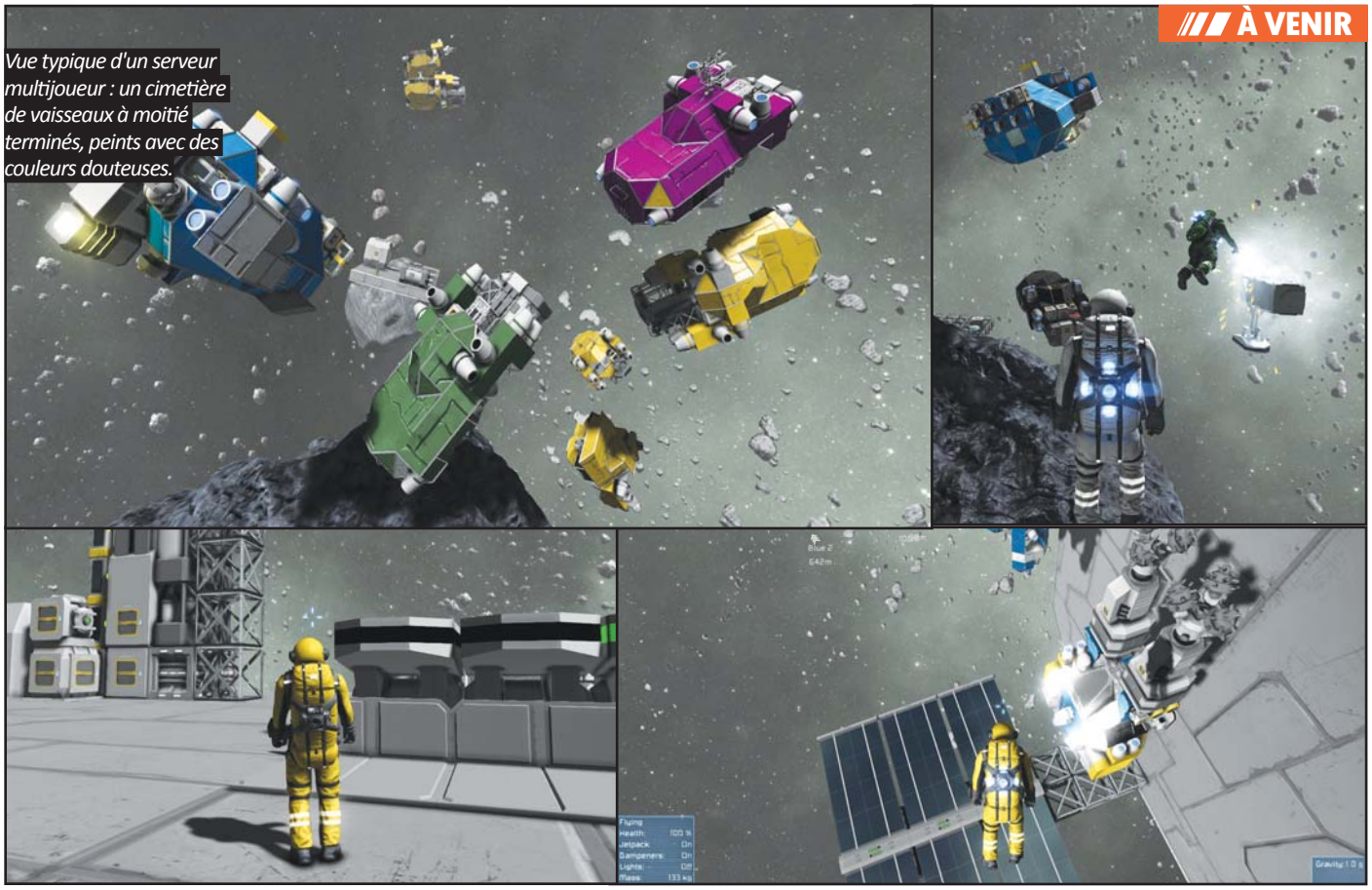
Infos

Genre : Jeu d'apéro qui s'achève au milieu de la nuit
Développeur / Éditeur : Radial Games (Canada)
Prix : Environ 5 euros en accès anticipé sur Steam
Sortie prévue : N.C.

Car l'auteur de cette vaine provocation, que je m'abstiendrai de nommer en raison, d'une part, de sa position hiérarchique de chef en chef, et eu égard d'autre part à son glorieux passé de rédacteur en chef de *Joystick*, n'est pas crédible. En tout cas, il ne l'est plus depuis qu'il a passé deux après-midis – qui auraient dû être consciencieusement consacrées au remplissage de nos feuilles de paie – sur les jeux hideux mais hilarants de *Sportsfriends* (voir numéro précédent). Car oui, *Rocketsrocketsrockets* est graphiquement simpliste. Mais on s'en bat l'œil avec une pelle à tarte, même si c'est dangereux, car on ne prête aucune attention à l'enrobage de ce party-game tant on se concentre sur les combats qui s'y déroulent. Comme c'est souvent le cas avec les jeux efficaces, le principe est simple. Chaque joueur contrôle une fusée à la manière d'un *Thrust*-like. À ceci près que si la gravité fait bien son office, les collisions avec le sol, les murs, le plafond ou autre machin de couleur vive placé au milieu de l'arène sont sans conséquence. Le but, clair, net, précis, est de bourrer le pif de l'ennemi. Un compteur unique au centre de l'écran fait office d'arbitre, sur lequel influe chaque "touche". Une fois les trois points atteints par un joueur, il peut remporter la victoire, soit en en plaçant une quatrième, soit en se mettant sur la défensive (comprenez : en fuyant) et n'en subir aucune, le temps que la barre de progression finale, également appelée "barre des lâches", ne se remplisse.

Fusées jusqu'à la corde. De son côté, l'arsenal de notre avatar aérodynamique résonne comme une éclatante et indicible trinité dans une vacuité stellaire puissamment évocatrice. Ou, comme disent les gens du peuple : "*Chaque fusée dispose de trois armes pour se meuler dans la joie et la bonne humeur.*" Un tir simple, rectiligne, des mines à larguer derrière soi et un genre de grenades à la trajectoire elliptique qui provoque généralement autant de dégâts chez la cible que chez le lanceur. Ça, c'est pour la première couche. La deuxième, c'est le comportement des projectiles qui rebondissent sur tout ce qui n'est pas une fusée ; c'est-à-dire contre les éléments de décor, et entre eux. La troisième, c'est le pilotage de la fusée, mélange parfaitement dosé de maniabilité et d'inertie, assorti d'une capacité spéciale qui active un bouclier tout en mettant un petit coup de booster. Voilà, vous savez tout. Dès lors, je pourrais essayer de vous décrire les dogfights furieux, le ballet hypnotique des sillages colorés des fusées qui s'entrecroisent, les tactiques de fourbes (ah, les mines larguées contre les plafonds, les collisions volontaires avec bouclier activé, les grenades farceuses...), les mâchoires serrées des joueurs, la BO qui "tabasse", pour reprendre un terme cher à Pipomantis... Mais même en choisissant pertinemment mes mots, j'aurais toutes les peines du monde à vous décrire fidèlement les joutes à la fois légères et furieuses de *Rocketsrocketsrockets*. En attendant – non sans une certaine impatience – de voir les évolutions de cet accès anticipé, n'ayez aucune hésitation à vous le procurer si vous avez prévu une soirée entre potes et qu'il y a dans un coin de la pièce une paire de pads qui prend la poussière. Vous vous féliciterez d'avoir investi cinq petits euros dans ce petit jeu rigolo plutôt que dans un navet en VOD ou une bouteille de mauvais bourgogne.

Moquettemoquettemoquette



Vue typique d'un serveur multijoueur : un cimetière de vaisseaux à moitié terminés, peints avec des couleurs douteuses.

Space Engineers

Dans l'espace, personne ne vous entendra souder

Vous êtes seul dans l'espace, engoncé dans votre costume de cosmonaute. Pas de Sandra Bullock ni de Georges Clooney à l'horizon. Que reste-t-il donc à faire ? Miner des astéroïdes et construire de gigantesques stations spatiales en forme de bite, bien sûr.

Infos

Genre : Éditeur de vaisseaux
Développeur : Keen Software House (Angleterre)
Editeur : N.C.
Sortie prévue : Disponible en Early Access sur Steam (18 €)

Décliner le principe de *Minecraft*, ce n'est pas nouveau, c'est même devenu le sport national d'une partie de l'industrie. Mais *Space Engineers*, disponible depuis peu en Early Access sur Steam, est le premier à transposer le concept dans l'espace et à faire l'effort de créer son propre style, sa propre ambiance, plutôt que de repomper les couleurs vives et les arbres rectangulaires du blockbuster suédois. Son idée : nous permettre de créer des vaisseaux et des stations spatiales bloc par bloc, en posant d'abord l'armature, puis en rajoutant des modules (générateurs de gravité, réacteur, portes, outils ou armes diverses, console de commande, soute à cargo...) pour en faire de vraies créations sci-fi dignes de figurer dans un épisode de *Battlestar Galactica*.

X-Wing pathétique. Une partie de *Space Engineers* commence donc dans la solitude glaciale du cosmos, à bord d'un embryon de station spatiale accrochée à un astéroïde blindé de minerais divers. En minant la rocaille, on chope du fer, de l'uranium, de la pierre. On balance le tout dans un assembleur (l'équivalent de la "furnace" minecraftienne) pour obtenir des éléments de construction et commencer à bâtir le squelette d'un petit chasseur intergalactique. C'est tout de suite très fun. Et ça se termine généralement avec une sorte de X-Wing pathétique. On entre dans le cockpit tout excité pour se rendre compte qu'il lui manque un gyroscope et des réacteurs. *Space Engineers* dispose en effet d'un vrai moteur physique, avec notamment une gestion de la gravité et de l'inertie, qui demande aux bricoleurs spatiaux de créer des engins cohérents. Par exemple, en ne mettant que des réacteurs dont la poussée est dirigée vers l'arrière (comme sur un avion de chasse), le vaisseau n'aura aucune maniabilité.

Voilà l'éditeur, on attend le jeu. Sur les deux premières heures de cette version alpha, *Space Engineers* est vraiment plaisant. L'interface est correcte, l'ambiance spatiale fonctionne, on s'amuse avec la gravité et le jetpack, on amasse les ressources, on se lance dans la construction d'un mini-Star Destroyer ou d'une ISS approximative... Et ça s'arrête là. Pour l'instant, *Space Engineers* n'est qu'un éditeur de vaisseau spatial. Pas de NPC à combattre comme dans *Minecraft*, pas de véritables buts à atteindre, c'est un joli bac à sable limité à quelques heures de découverte. On peut certes rejoindre un serveur multijoueur et s'émerveiller des gigantesques constructions réalisées par des ingénieurs au chômage ; lors de mes pérégrinations, je suis par exemple tombé sur un serveur allemand qui avait entamé l'érection d'une sorte de World Trade Center du cosmos. À certaines adresses, le PvP est permis et même encouragé, avec quelques armes basiques déjà implémentées. Mais en l'absence d'un gameplay bien défini, d'objectifs, de modes de jeu organisés, cela reste du barbotage spatial où tout le monde fait un peu n'importe quoi. C'est normal, pas d'inquiétude, c'est à cela que sert une version alpha. S'il n'est pour l'instant pas indispensable de craquer le billet de 20 euros, *Space Engineers* n'en reste pas moins l'un des plus prometteurs et des plus originaux *Minecraft*-like en développement. Il faudra définitivement revenir dessus lorsque les développeurs auront structuré leur impressionnant *Spaceship Construction Kit* en un véritable jeu.

ackboo

Dangerous Rays

Désolation, je coderai ton nom

Je n'ai de cesse d'être impressionné par ce que parviennent à accomplir certaines personnes, seules, dans leur coin. Non, parce que moi, seul dans mon coin, je peux réaliser une acceptable (bien que pas aussi baveuse que je le souhaiterais) omelette aux champignons sans mettre le feu à ma cuisine. C'est pas mal, je sais. Mais comparé à ceux qui développent des jeux entiers seuls dans leur garage, ça fait un peu minable.

Infos

Genre : Survie, flingues et radiations
Développeur : Lonely Bits Games (France)
Éditeur : N.C.
Sortie prévue : On vous le dira quand on le saura, en attendant, il est possible d'acheter l'alpha (à partir de 10 euros) pour soutenir le développeur à l'adresse *cpc.cx/9Ep*

Parmi les plus notables exemples, l'excellent city-builder *Banished*, développé par les seules deux courageuses mimines de Luke Hodorowicz, figure en bonne place. Dans un autre registre, il va également falloir compter avec *Dangerous Rays*, fruit de trois ans de labeur solitaire de Franck Poulain, AKA Oldsnake. Un titre ambitieux qui tente de mélanger survie hardcore et univers post-apocalypse nucléaire à la *S.T.A.L.K.E.R.*, le tout dans des mondes générés de façon procédurale. Pour le moment, son projet n'est guère plus avancé qu'une démo technique. Il faut dire que le Briochin (c'est comme ça qu'on appelle les habitants de Saint-Brieuc, bande de cuistres, vous aurez au moins appris ça aujourd'hui) a commencé, quitte à partir de zéro, par concevoir son propre moteur graphique. Et tout ça sans jamais avoir reçu la moindre formation de programmeur, parce que bon, ce serait trop facile, sinon. Cet ancien moddeur (il est à l'origine du XAM pour *Arma*) a appris sur le tas, "*en me plantant devant des codes sources pendant des heures pour comprendre comment ça marchait*", avant de travailler trois ans chez Bohemia Interactive en tant que game designer. Et parce que ce jeune homme déteste visiblement le temps libre, il s'est amusé à mettre au point son moteur pendant ses heures creuses. C'est là que lui est née l'envie conjointe de retrouver sa Bretagne natale et de monter son propre projet.

Plus Pripyat que Chernarus. Mais attendez un peu voir... De la survie, du shoot, du zombie (oui, il y en a aussi), du Bohemia Interactive dans l'équation... Oui, difficile de ne pas penser à *DayZ*, hein ? Pourtant, le projet a été entamé il y a trois ans, bien avant que le mod *DayZ* pour *Arma 2* devienne le phénomène que l'on sait. Et si l'on note des similitudes générales (la présence de cadavres ambulants qui cherchent à vous boulotter un mollet, la nécessité de manger, boire et surveiller sa température corporelle), l'esprit de *Dangerous Rays*, purement solo, demeure finalement assez éloigné du travail de Dean Hall et plus proche, de l'aveu même de son créateur, de *S.T.A.L.K.E.R.* Pour le moment, les premières alpha du jeu permettent surtout de voir tourner les moteurs graphique et physique, plutôt bien fichus au demeurant, et la génération procédurale qui ne crée pas trop de zones escheriennes. L'ambiance est à la fois bucolique et anxiogène – donc parfaite –, le cycle jour-nuit permet de savourer de différents et plaisants éclairages et les armes bénéficient d'une gestion de la balistique très fine et réaliste. Comprenez : prise en compte des trajectoires elliptiques, de la vitesse des projectiles, des différentes matières qu'ils peuvent traverser, jusqu'aux ricochets selon les angles, influence de la posture (debout, accroupi, allongé) et de l'essoufflement sur la précision des tirs...

Y a pas à dire : cet homme-là n'a pas bossé chez Bohemia pour rien... À travers quelques vidéos, on peut également avoir un aperçu de la météo dynamique, qui promet de rajouter à l'ambiance générale. Dans l'immédiat, à part placer quelques bastos dans la tête des zombies errants et s'amuser à couper des arbres pour monter un feu de camp et admirer les ombres ainsi projetées au milieu de la nuit, on ne peut pas encore y faire grand-chose. Mais cela devrait rapidement changer...

Une tente, une boîte de pâtée pour chat, la vie. Déjà parce que l'ancien moddeur, issu de la communauté hyperactive d'*Arma*, est bien placé pour savoir qu'un tel projet ne peut être viable sans le soutien d'une communauté qui cherchera à bidouiller le jeu. Pas étonnant, dès lors, que *Dangerous Rays* soit d'ores et déjà moddable et que l'une des premières priorités de Franck Poulain soit d'intégrer un éditeur de carte comprenant un système de scripts avancés afin que de véritables scénarios puissent être proposés. Non seulement par lui, mais également par les membres de cette communauté qui commence, doucement mais sûrement, à se constituer. À terme, le jeune développeur aspire à faire de *Dangerous Rays* un jeu qui, au-delà des impératifs de survie pure (incluant les réjouissantes possibilités d'être tué dans son sommeil, de contracter des maladies, de se lancer dans l'agriculture une fois qu'on a épuisé les stocks locaux de bouffe pour chat périmée...), s'inspirera d'un *S.T.A.L.K.E.R* tendance *Clear Sky*, avec des survivants organisés en factions, un système de réputation, une génération de quêtes procédurale, la présence de véhicules, du craft. Sur ce dernier point, s'il se montre particulièrement hostile à l'idée "*que l'on puisse construire le Stade de France tout seul avec quelques bouts de bois*", il assure que le fait de bâtir des cabanes et des palissades pour se protéger des créatures qui se déplacent à la faveur de l'obscurité (oui ça aussi, il y en aura...) ne sera "*sans doute pas très compliqué à programmer*".

Randonnées mortelles. Je me garderai bien de vous décrire avec précision ce que l'alpha de *Dangerous Rays* contient ou ne contient pas. Pas parce que je suis fainéant (je le suis, mais ce n'est pas la raison), mais parce qu'Oldsnake enfile les patchs comme des nouilles sur un collier de fête des mères. D'ailleurs, le temps d'écrire ce texte, on est passé de l'alpha 3 à l'alpha 5 et à ce rythme, il faudrait être devin pour savoir dans quel état il se trouvera quand ce magazine sera imprimé. Mais une chose reste certaine : le bonhomme est hyperactif, très motivé et le recrutement à venir d'un graphiste (il avoue lui-même être "*nul en matière de modélisation et d'animation*") devrait permettre à son bébé d'évoluer encore plus rapidement. On sait d'ores et déjà que le moteur gère la présence des souterrains "*sans chargement*", que le futur univers du jeu inclura sous peu davantage de diversité, tant dans les bâtiments (d'énormes structures comme des prisons ou des sites industriels sont prévues) que dans les environnements, avec la présence de biomes un peu spéciaux comme des marais ou des forêts pourries par les radiations qu'il sera suicidaire de traverser sans l'équipement *ad hoc*. Quant au multi, si le développeur se refuse à envisager la moindre perspective PvP, il sait également que c'est l'une des principales attentes de ses premiers joueurs. Aussi, il ne serait pas étonnant de voir intégré, à terme, un mode coopératif pour jouer en "petite communauté", histoire de partir à la chasse au lapin entre potes et de se réunir autour d'un feu de camp en se rassurant mutuellement dans le noir.

Bon, on ne va pas se voiler la face, se frayer un chemin au milieu de la concurrence ne sera pas chose aisée pour *Dangerous Rays*. Mais son programme, outrageusement ambitieux et servi par un homme qui préfère patcher la barre de progression de la découpe d'un arbre et réfléchir à l'instauration d'un taux d'humidité à une bûche pour savoir si elle prendra bien feu plutôt que perdre du temps à dormir, me conduit à lui souhaiter toute la réussite possible.

Guy Moquette

La Terre du Milieu : L'Ombre du Mordor

Un jeu qui vaut de l'orc

Je dois vous avouer quelque chose. Je n'aime pas Tolkien. Pis, j'abhorre Tolkien. J'ai essayé mais rien à faire, malgré mon amour pour les pavés de 500 pages vaguement racistes et écrits dans un style indigeste, ses bouquins me tombent des mains. Pareil pour les films. À la moitié de *La Communauté de l'Anneau*, j'avais déjà quitté le ciné pour rentrer chez moi mater *Brain Dead*. Et pourtant, pourtant, *L'Ombre du Mordor*...

Infos

Genre : Orcsassin's Creed
Développeur : Monolith Productions (États-Unis)
Éditeur : Warner Interactive
Sortie prévue : 7 octobre 2014

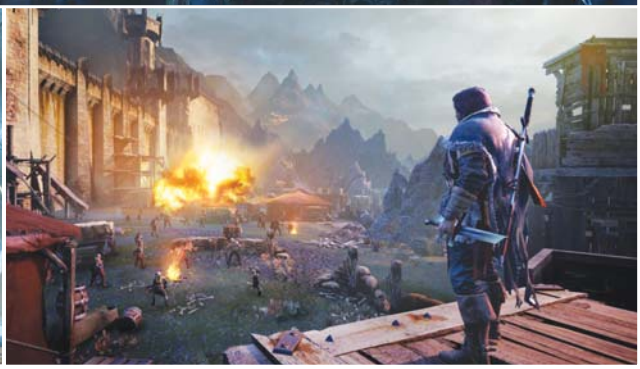
Rappelons à ceux qui débarquent que *L'Ombre du Mordor* est un jeu d'action/aventure à monde ouvert et à la troisième personne qui, comme son nom l'indique, se déroule dans cette province qu'on a coutume d'appeler "l'Aubervilliers de la Terre du Milieu". Plus précisément pendant la période qui sépare *Le Hobbit* du *Seigneur des Anneaux*. Sauron a été repoussé dans le Mordor mais commence peu à peu à regagner des forces et à lever une armée d'orcs au risque de faire sauter sa liberté conditionnelle. Tellement pas content le gars Sauron qu'il fait même assassiner par ses chefs orcs les rangers chargés de surveiller le Mordor. Tous sauf un, au nom prédestiné de Talion, qui va survivre et, pourquoi pas, se faire posséder par un Nazgûl qui va lui donner une foule de pouvoirs super classe. Mais tout cela n'est que du background sans grande importance. Ce qui compte est que Talion va maintenant chercher à retrouver les chefs orcs et à les liquider pour se venger, nous donnant l'occasion d'étriper tout ce qui a la peau grise, bleue ou verte dans un rayon de vingt kilomètres.

L'encadré qui pue

Les compliments sont terminés, place aux mauvaises nouvelles. Les développeurs vont intégrer au jeu un mode "challenge" dans lequel les joueurs du monde entier tentent d'exterminer le plus vite possible toute une hiérarchie d'orcs, avec leaderboards et compagnie. Plutôt sympa, non ? Oui, sauf que seuls les clients ayant précommandé leur copie auront accès à ce mode de jeu. Pauvres péons ayant eu l'outrecuidance d'attendre la date de sortie pour raquer, passez votre chemin.

Préparation hache. Coup de bol, les bastons de *L'Ombre du Mordor* sont excellentes. À première vue, on se croirait dans un *Assassin's Creed*. À seconde vue, une fois le pad en main, on se trouve devant un *Assassin's Creed* amélioré. Les combats sont rapides, violents et pas si faciles. Même les ennemis de base peuvent se révéler dangereux dès qu'ils sont plus de quelques-uns. Comme dans la série d'Ubi', on enchaîne les coups de façon fluide et sans trop viser, on pare n'importe quoi simplement en pressant un bouton mais le timing, ici, est très très serré. Toutes les attaques ne se parent pas de la même façon (en clair : pas toujours avec le même bouton), certains ennemis doivent être assommés avant de pouvoir être frappés, d'autres ne peuvent être touchés que par l'arrière, ce qui contraint le joueur à des acrobaties assez dangereuses au milieu d'une troupe d'orcs enragés. Du coup, on est encouragé dans la mesure du possible à jouer la discrétion, la vitesse (Talion grimpe aux murs au moins aussi vite qu'Ezio) ou les faiblesses de l'I.A. Faiblesses voulues, je précise. Les orcs, sans doute en raison de leur macrocéphalie, ont tendance à ne pas trop regarder au-dessus ou en dessous d'eux, laissant au joueur la possibilité de se poser bien peinard au-dessus d'un camp pour réfléchir à la manière d'équarrir tout ce beau monde le sourire aux lèvres.

Le choix dans la latte. En bon bac à sable ultraviolent, le monde de *L'Ombre du Mordor* laisse au joueur la possibilité de tuer de façon créative. Chaque pouvoir



de Talion (débloqué dans un arbre de skill tout ce qu'il y a de plus classique) accroît le contrôle du joueur sur le monde : flèches spectrales qui explosent au contact d'une flamme et transforment chaque feu de camp en bombe potentielle, attaque qui téléporte immédiatement au contact de n'importe quel méchant dans le champ de vision du joueur et transforme de fait les ennemis en autant de raccourcis bien pratiques pour explorer ou s'échapper, pouvoir de "domination" qui permet de convertir un ennemi de façon permanente et ainsi, pourquoi pas, de se monter une véritable armée, j'en passe et des meilleurs. Chaque situation peut être abordée de dizaines de façons différentes. Et les situations elles-mêmes sont quasiment toutes générées de façon dynamique. Si le jeu proposera une quête principale menant le joueur d'une zone à l'autre, chacune de ces zones (immense) lui laissera la plus totale liberté dans la manière d'accomplir son objectif. Ici, tuer ou dominer les cinq *warchiefs* orcs qui règnent sur la contrée.

L'Inter du Milieu. Problème, ces warchiefs sont bien planqués dans leurs forteresses et, s'il est possible de les attaquer immédiatement, ça reste extrêmement risqué. Mieux vaut d'abord éliminer leurs gardes du corps. Dans un menu spécial, on peut voir l'organigramme complet de l'armée de Sauron (généré aléatoirement lors de chaque partie) et apprendre, parmi la vingtaine de "capitaines", lesquels sont les suivants de chaque warchief. Une fois une cible choisie, sa position apparaît sur la carte du monde et on peut l'éliminer au cours d'une mission aléatoire (pendant un banquet où il sera possible d'empoisonner la nourriture, tandis qu'elle s'apprête à exécuter des prisonniers...). Rien que ça, déjà, c'est assez cool. Ça devient encore plus rigolo lorsqu'on découvre que l'organigramme tout entier est dynamique : un capitaine tué sera remplacé au bout d'un certain temps et, s'il réussit à nous tuer ou à nous faire battre en retraite, sera promu et pourra même à terme devenir warchief à son tour. Encore mieux, un orc "de base" réussissant à tuer le joueur (temporairement, je vous rappelle qu'il est immortel) sera promu capitaine et commencera à son tour à grimper les échelons. Mais ce n'est encore que le début. Imaginez que vous vouliez vous débarrasser d'un warlord particulièrement puissant. Pourquoi ne pas "dominer" son garde du corps ? Ou bien attendre que ledit garde du corps participe à un duel avec un autre capitaine et l'aider en tuant son adversaire, ce qui lui vaudra une promotion (et le bonus de stats qui va avec) ? Il sera toujours possible de le dominer plus tard et de l'envoyer assassiner son chef armé de ses nouvelles capacités...

À bas la hiérarchie ! "*Dans un jeu d'action, c'est avec les ennemis qu'on interagit 90 % du temps. Et pourtant en général, ces derniers ne sont que de la chair à canon, les alliés du joueur sont les seuls à avoir une vraie personnalité. C'est ce qu'on a voulu changer*", m'explique un développeur. En effet, les orcs de *L'Ombre du Mordor* sont certainement les troufions les plus intéressants de l'histoire de la guerre virtuelle. Chaque capitaine, chaque warchief possède toute une liste de propriétés uniques, qui déterminent son nom et son apparence. Untel sera un dur à cuire quasiment impossible à tuer, un autre un gros crado plein de bubons aux armes empoisonnées, un autre intello charismatique et suivi par de nombreux adeptes, un dernier accro au grog... Certes, ce ne sont que de bêtes perks combinées au hasard mais elles donnent à chaque ennemi une identité unique et obligent à réfléchir au moment de passer à l'attaque. Celui-ci a une phobie des insectes, pourquoi ne pas tirer une flèche dans un nid de guêpes au milieu de son camp pour le faire paniquer et l'achever peinard ? Celui-là est rendu fou par la vue du feu, il va falloir être prudent au moment d'attaquer, un incendie pourrait lui faire péter les plombs et le rendre bien plus dangereux. "*On veut que toutes les compétences racontent une histoire, qu'elles ne soient pas que des chiffres.*" Un peu comme les runes que dropent les capitaines tués, qu'on peut intégrer à nos armes et dont l'effet dépend de la façon dont on a tué la cible : c'est notre histoire qu'on grave dans notre épée. Il faudra attendre encore quelques mois pour se prononcer avec certitude mais une chose est certaine, *L'Ombre du Mordor* n'est pas le triste clone d'*Assassin's Creed* qu'on redoutait. Il ressemble même de plus en plus à ce qu'*Assassin's Creed* devrait être.

Louis-Ferdinand Sébum

Home of Wargamers 2014

La grande foire du jeu de guerre

Dans ce monde décadent, cette civilisation pressée qui ne rêve que de jeux casual "*parce que tu comprends, je n'ai plus trop le temps de jouer en ce moment*", le bon vieux wargame est devenu une espèce en voie de disparition. Snobé par les géants de l'édition, le genre a trouvé refuge chez Matrix Games/Slitherine, une petite boîte atypique qui se consacre uniquement à cette niche. Durant leur convention annuelle "Home of Wargamers", au milieu de barbus bedonnants débattant avec passion des mérites de la case hexagonale par rapport à la case carrée, nous avons pu découvrir d'un coup d'un seul leur futur line-up, soit environ 95 % des wargames qui sortiront sur le marché d'ici 2015. Voici notre sélection des titres à surveiller.

PAR ACKBOO

Order of Battle : Pacific

Infos
Époque : 39-45
Développeur : The Aristocrats
Sortie prévue : Mi-2014

Panzer Corps est au wargameux 39-45 ce que One Direction est à une fille de 12 ans : il suffit de prononcer le nom pour entendre des cris aigus d'excitation. Alors, quand une partie de l'équipe responsable du jeu s'est reformée sous un nouveau nom, The Aristocrats, tout le monde a retenu sa respiration en attendant de voir ce qu'ils préparaient. La réponse ne surprendra personne, puisqu'ils repartent sur un wargame au tour par tour avec cases hexagonales. *Order of Battle : Pacific* se concentrera sur les affrontements Alliés contre Japon durant trois campagnes dynamiques, dont une fictive qui mettre en scène l'invasion de l'Australie par les Nippons. Disons-le clairement, cela s'annonce fort classique. Les mécanismes de jeu sont bien sûr très proches de ceux de *Panzer Corps* (avec une emphase sur les opérations amphibies et les sauts de puce entre îles), tandis que l'interface passe en bas de l'écran mais garde un petit côté "jeu des années 90". Comme d'habitude, le département marketing insiste bien sur les chiffres : plus de 450 unités avec moult statistiques détaillées, 60 commandants donnant des bonus à leurs troupes, une vingtaine de "spécialisations" pour coller à chaque camp (Charge "Banzaï", Bushido, Manhattan Project, Kamikaze...). Le jeu possède un look très soigné et le rythme semble un poil plus rapide que sur *Panzer Corps*, notamment grâce au fait qu'il n'est plus nécessaire d'attendre la fin d'une animation de combat pour déplacer le pion suivant. Ça sent le titre propre et relativement accessible.

Gary Gribsby's War in the West

Infos
Époque : 39-45
Développeur : 2by3 Games (États-Unis)
Sortie prévue : Fin 2014

Aaaah, les jeux de Gary Grigsby... C'est un peu le Sid Meier du wargame velu, le Mozart de la case hexagonale. Son *War in the Pacific - Admiral's Edition* est peut-être la chose la plus complexe et la plus effrayante sur laquelle les stratèges virtuels peuvent actuellement cliquer. Évidemment, son nouveau titre est dans la même veine. Au-dessus d'une carte européenne s'étalant sur 36 000 cases, Gary la Mitraille nous propose de revivre trois campagnes démarrant en 43, mai 44 ou juin 44 (pour le débarquement) avec des bastons au niveau de la division et pas moins de 21 nationalités représentées. Pour éviter des crises d'angoisse aux débutants, deux tutoriaux et cinq scénarios plus faciles à digérer (campagne d'Italie, Bataille des Ardennes...) sont prévus. Le jeu reprend le moteur et l'interface (austère) de son dernier titre, *War in the East*, avec quelques améliorations par-ci par-là – meilleure modélisation de l'approvisionnement, bataille navale plus détaillée... C'est clairement un produit de niche, mais qu'importe. Rien qu'en voyant ces énormes tas de pions à la symbologie militaire parfaite et cette carte à la lisibilité irréprochable, les esthètes du jeu de guerre musclé vont se jeter dessus.

To End All Wars

Infos
Époque : 14-18
Développeur : Ageod (France)
Sortie prévue : Mi-2014

Les jeux d'Ageod et moi, c'est une grande histoire d'incompréhension. Pourtant, je suis le public visé. Ce petit studio français, dont l'un des membres n'est ni plus ni moins le créateur d'*Europa Universalis* (le jeu de plateau puis le premier jeu vidéo), produit en effet des wargames complexes, en tour par tour, sur de splendides cartes 2D dessinées à la main. On sent que c'est du boulot d'artisans passionnés, d'experts en stratégie, d'amoureux d'histoire militaire. Malgré cela, leurs deux derniers titres – l'un se déroulant durant la soporifique guerre civile américaine, l'autre durant la Rome antique – m'ont laissé froid comme un morceau de saumon dans la vitrine d'un resto à sushis. Une histoire d'époque peut-être, de rythme de jeu, d'interface aussi. J'espère un retournement de situation avec *To End All Wars*.

De l'Atlantique à la Volga. Pour une fois sur un jeu d'Ageod, le sujet parlera plus aux stratèges français qu'aux wargamers nord-américains. Chez nous, tout le monde connaît la guerre 14-18. Ça s'est joué à domicile. Et il faut avouer que l'idée de refaire Verdun ou la bataille de la Somme est quand même plus engageant que de se retaper une obscure campagne en Caroline du Sud avec des généraux yankees dont on ne connaît pas grand-chose. Comme on pouvait s'y attendre, la carte 2D divisée en plus de 3 000 provinces est magnifique, bien plus sexy par exemple que celle des jeux Paradox. Elle s'étendra de l'Atlantique à la Volga dans des couleurs pastel très agréables, très lisibles. L'interface, toujours un point sensible sur ce genre de jeu, garde les bases des précédents jeux Ageod (un système d'onglet et un drag & drop assez intuitif) mais sera encore plus "streamlined", nous ont assuré les développeurs. De ce qu'on a vu, cela a l'air effectivement très praticable.

Leaders moustachus. Au niveau du gameplay, *To End All Wars* reprend évidemment tous les mécanismes qui ont assuré la popularité des précédents jeux Ageod. Cela reste du tour par tour simultané (les différents camps donnent leurs ordres en même temps puis on pousse un bouton pour voir le résultat). Les batailles se font désormais au niveau de la division, une échelle plus large que les précédents titres Ageod, ce qui devrait, nous assure-t-on, accélérer nettement le rythme du jeu et réduire le micro-management. Les développeurs français nous ont parlé de leur I.A. améliorée et des différents "setups" de départ qui permettent de choisir entre une campagne historique ou fantaisiste. Ils nous ont montré la gestion très bien pensée des colonies hors d'Europe (elles apparaissent comme des petites zones à part sur le bord de la carte), les zeppelins et les avions qu'on pourra intégrer aux armées, les grands navires de l'époque dont la perte au combat entraînera une baisse de moral massive, les 1 600 leaders historiques et moustachus intégrés au jeu avec leur petite photo en noir et blanc... Un nouveau système de "Carte de Décisions" permettra de déclencher des actions de combat spéciales ou de réaliser des coups diplomatiques, afin de créer des renversements de situation durant la campagne. Et les tranchées, me direz-vous ? Elles seront modélisées de manière un peu plus abstraite, sous la forme d'un niveau de "retranchement" d'une province qui augmentera au fur et à mesure que les armées seront immobiles. Toutes les particularités de cette guerre semblent donc avoir été intégrées avec soin dans *To End All Wars*. Espérons qu'il soit le grand wargame 14-18 que personne n'ait jamais réussi à faire jusqu'à présent.

Sovereignty

Infos
Époque : Heroic-fantasy
Développeur : The Lordz Game Studio (Luxembourg)
Sortie prévue : 2014

Ce jeu m'a tout de suite plu avec sa belle carte 2D médiévale représentant un monde heroic-fantasy. On y voit les chaînes de montagne, les routes, les forêts, dans un style qui rappelle les cartes en papier qu'on trouve en annexe des bouquins du *Seigneur des Anneaux*. *Sovereignty* est un jeu de stratégie dans lequel on préside à la destinée d'un des 35 royaumes du coin, chacun peuplé d'une des races standard du genre (humains, elfs, orcs ou encore morts-vivants avec leurs bonus et malus habituels). Il y a une partie gestion avec du développement économique, de la diplomatie, de la création de routes commerciales entre les royaumes, de la production d'armée, et bien sûr de la baston. Sur la carte générale, les stacks d'unités se déplacent de province en province avec, en option, un petit héros pour les commander, et le jeu passe en vue tactique pour la résolution des combats. Là, on retrouve nos grandes copines les cases hexagonales pour des combats au tour par tour dont nous n'avons malheureusement pas vu grand-chose (la version à laquelle nous avons pu jouer était vraiment en plein chantier). Chaque unité est représentée par une petite icône ronde avec son joli dessin, doublée d'une carte sur le côté de l'écran affichant ses statistiques. Malgré son look un peu ringard, l'ensemble possède un certain charme. Cela m'a donné envie de voir ce que le jeu avait dans le ventre, en dépit d'une interface qui, pour l'instant, est une vraie misère au niveau ergonomique (il n'était même pas possible de faire scroller la carte au clavier...). Si *Sovereignty* nous arrive avec de belles finitions, une I.A. correcte et des batailles tactiques intéressantes, il pourra sûrement trouver son public.

Buzz Aldrin's Space Program Manager

Infos
Époque : Guerre froide
Développeur : Polar Motion (Argentine)
Sortie prévue : 29 octobre 2014

Développé à l'origine par un jeune Argentin passionné, qui a bossé dessus en solitaire pendant des années, *Space Program Manager* s'est fait repérer par Matrix Games. L'éditeur a alors mis les moyens pour transformer ce projet en un véritable jeu commercial et lui accoler un conseiller de luxe, Buzz Aldrin, le deuxième homme à avoir marché sur la Lune. *SPM* est un jeu de gestion sérieux et réaliste dans lequel le joueur navigue dans des menus (jolis et lisibles) pour embaucher des scientifiques, démarrer des projets de recherche, mettre au point des missions spatiales et gérer un budget limité. Démarrant dans les années 50, la campagne a pour but d'être le premier à poser un homme sur la Lune et à le faire revenir en un seul morceau, ce qui fut historiquement une tâche gigantesque. Tout se jouera sur des décisions du genre "est-ce que j'embauche cet ingénieur qui va me coûter un bras au lieu de lancer le développement d'un nouveau booster" ou "est-ce que je donne le feu vert pour une première mise en orbite spatiale sachant que le taux de fiabilité du moteur principal n'est que de 70 %". Chaque mission donne lieu à de belles scènes cinématiques dans lesquelles on regarde les premières fusées de l'époque s'élever lentement dans les airs – en serrant très fort les fesses pour que ça ne se termine pas en spectacle pyrotechnique improvisé. Ceux qui se sont récemment découvert une passion pour la conquête spatiale grâce au fantastique *Kerbal Space Program* voudront sûrement jeter un œil à ce produit.

Frontline : Road to Moscow

Infos
Époque : 39-45
Développeur : 88mm
Sortie prévue : Mi-2014

Les jeux qui ont fait le succès de Matrix Games, tels *Close Combat*, *Panzer Corps* et autre *Gary Grigsby's Machin Truc*, n'ont jamais brillé par la qualité de leur interface ou leur direction artistique. Mais l'éditeur, de manière assez surprenante, reconnaît le problème. "*Fight the battles, not the game*", a annoncé le boss du studio pour décrire les efforts qu'il entreprend afin de rendre ses produits plus lisibles et plus accessibles. Ce processus devrait prendre du temps, mais nous devrions voir prochainement apparaître au catalogue de Matrix Games des jeux étonnamment esthétiques, comme ce *Frontline : Road to Moscow*. Ce wargame "light" est en effet très mignon, avec un design rappelant l'excellent *Unity of Command* et des cartes 2D encore plus belles. La campagne se déroulera de 1941 à 1944 et enchaînera une trentaine de scénarios entre lesquels le joueur conservera ses unités. Pour l'instant, *Road to Moscow* vient de sortir sur iPad, mais il n'est pas impossible qu'il soit adapté sur PC dans quelque temps.

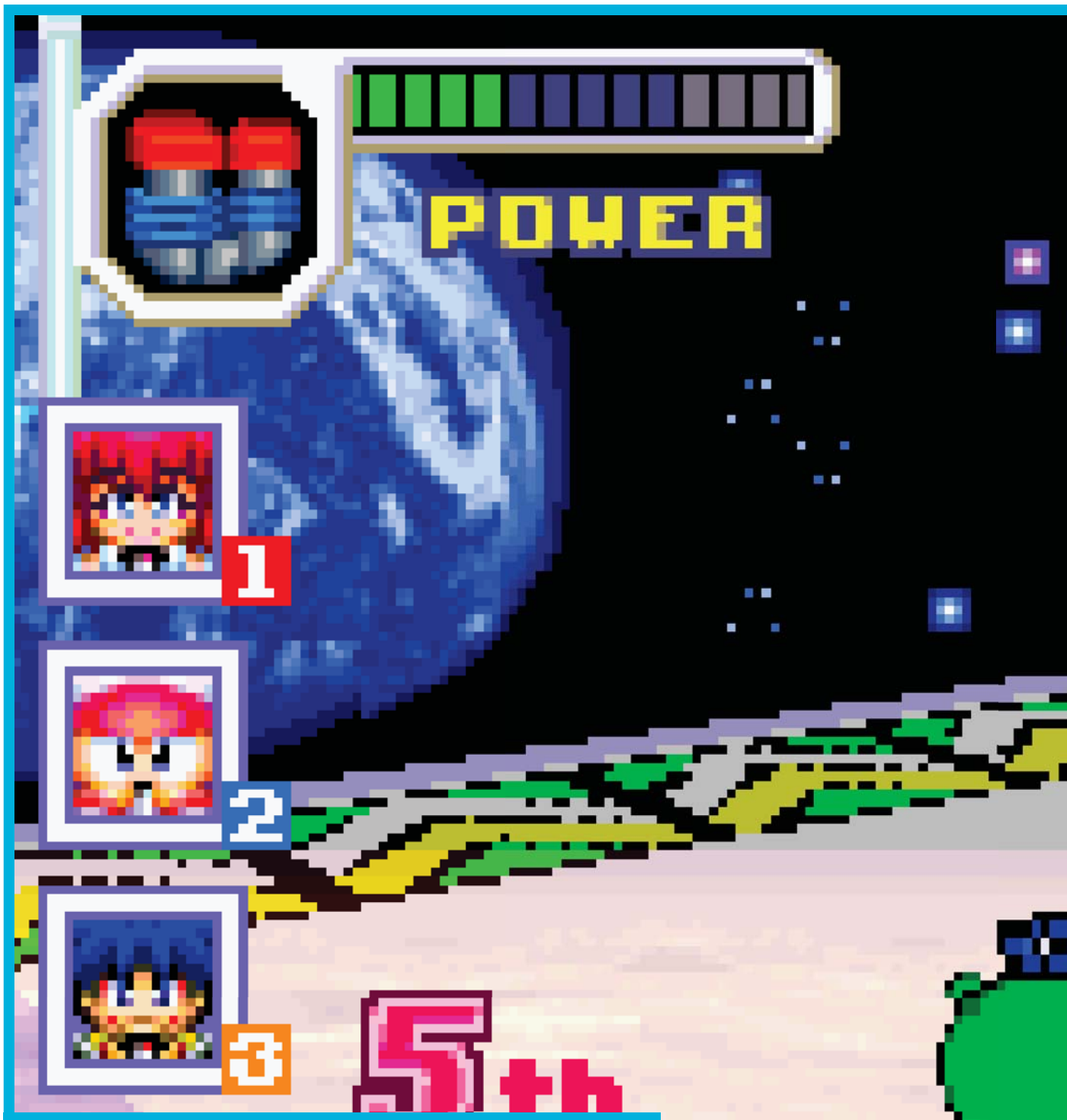
Warhammer 40 000 Armageddon

Infos
Époque : Futuriste
Développeur : The Lordz / Flashback Games
Sortie prévue : 3e trimestre 2014

Tout le monde connaît les excellents *Warhammer 40k* de Relic. Des jeux magnifiques, avec des dizaines d'unités modélisées en 3D, des explosions de partout, des décors superbes... Là, c'est un peu différent. Cette prestigieuse licence est utilisée sur un bon gros wargame 2D, avec cases hexagonales, tour par tour et une trentaine de missions scénarisées dans lesquelles les forces impériales s'opposeront à une invasion ork. Au niveau visuel, c'est évidemment spartiate, mais les développeurs compensent avec des mécanismes de jeu complexes (gestion du terrain, de la météo, du moral...) et une vingtaine de statistiques déterminant l'efficacité au combat des 300 unités *Warhammer 40k* représentées. Je vais être franc : comparé au strat' temps réel de Relic, ça pique les yeux, mais le public de ce genre de produit ne vient pas y chercher un spectacle graphique. C'est la première fois depuis quinze ans que l'univers *Warhammer 40k* est adapté sous la forme d'un véritable wargame, et rien que ça devrait lui assurer une certaine attention à sa sortie.

Et tous leurs petits copains

Impossible de vous parler en détail des 19 wargames et autres jeux plus ou moins compliqués que nous avons pu voir en une seule journée chez Matrix Games – oui, c'était sportif. Alors citons-les en vrac avec les informations essentielles. L'increvable série *Close Combat* est toujours en vie, merci pour elle, avec un nouvel épisode (*Gateway to Caen*) prévu pour cette année et même un passage à la 3D (avec le moteur Unity) annoncé pour fin 2014. Nous avons vu le jeu tourner quelques minutes, ça pourrait être un rival aux excellents *Combat Mission* de Battlefront. *Battle Academy 2*, un joli petit wargame tactique déjà disponible autour de 20 euros, donnera lieu à deux variantes utilisant son moteur : *Pike & Shot* pour des batailles entre puissances européennes du XVIe et XVIIe siècle, et Hell, une sorte de RPG tactique léger. Signalons aussi des jeux sur tablette : *Legions of Steel*, adaptation très propre du jeu de plateau éponyme par une équipe de développeurs français (ce sera du combat d'escouade tactique futuriste) et *Heroes of Normandie*, un wargame 39-45 coloré et accessible avec de jolis pions et des cases rectangulaires. Enfin, signalons la sortie récente de *Distant World Universe*, l'édition ultime du plus hardcore des 4X spatiaux, qui intègre tous les add-on et améliore le support des mods.



↗ Sorti quelques mois avant *Mario Kart : Super Circuit* pour lui couper l'herbe sous le pied, *Konami Krazy Racers* est un très bon titre. Reprenant dans un univers loufoque la plupart des plus grands personnages de la firme (Dracula, Goemon, Ninja, Vic Viper…), il arrive à affirmer sa propre identité. De plus, il se permettait quelques coquetteries comme des armes à plusieurs niveaux de puissance apportant un peu de stratégie au titre. Une petite perle oubliée.

00'54'07
LAP 2/3

Une nouvelle aventure des Super Justiciers

Comme un air de déjà-vu

Certaines choses ont le don de nous faire croire que ça va mal se terminer. Un type bizarre qui nous suit dans une ruelle sombre, Denis qui s'approche de mon bureau en commençant par "*Hey, j'ai une blague !*"… Mon dernier coup de froid dans le dos remonte à l'apparition des premiers screenshots d'*Hex : Shards of Fate*, qui m'ont beaucoup fait penser à *Duels of the Planeswalker* et plus précisément au jeu de cartes *Magic*. Oui, car *Hex : Shards of Fate* entend être un "Trading Card Game" qui reprend les codes du MMO, promettant aux joueurs de descendre dans des donjons et d'éclater quelques boss pour looter de nouvelles cartes, ou encore de se bastonner entre guildes. Or, il semblerait que je ne sois pas le seul à penser que la recette pourrait prendre, puisque le jeu a récolté plus de deux millions de dollars sur Kickstarter, en juin 2013. Et il semblerait aussi que je ne sois toujours pas le seul à y voir de profondes ressemblances avec *Magic : l'assemblée*, puisque Wizards of the Coast vient d'annoncer son intention de traîner les développeurs devant les tribunaux, au motif que ces derniers auraient "*cloné*" leur précieuse licence. On imagine donc que la nouvelle fera certainement plaisir à tous les backers qui risquent de voir leur investissement disparaître à coups de procès et autres frais de justice.

Coup de dur chez les mous

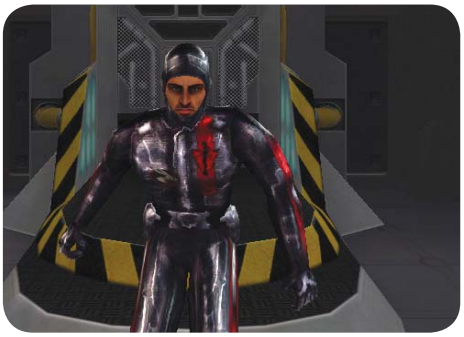
Laissez-le respirer !

La grande mode du moment consiste à taper sur Zenimax, roulé en boule au sol depuis la sortie d'*Elder Scrolls Online*. Dernière attaque en date : un thread sur Reddit où un internaute fustige l'entreprise pour son plan marketing autour du jeu, estimant ce dernier bien moins ficelé et prompt à donner des détails comme *Diablo III* ou encore *Wildstar*. L'histoire aurait dû en rester là, mais c'en était trop pour Jeremy Gaffney qui n'a pas pu s'empêcher de voler au secours de son copain. Et un peu aussi parce qu'il officie en tant que Producteur Exécutif chez Carbine et donc, sur *Wildstar*. De son point de vue, le développeur envie le bombardement marketing dont a bénéficié *TESO* "*dont la licence est déjà bien connue du public*", citant notamment une campagne de pub diffusée sur la chaîne Comedy Central qui, selon lui et sa calculette de poche, aurait "*coûté quelques millions*". Les différences de méthodes marketing avec son titre se justifieraient alors sur le fait que "Wildstar *ne contient aucun Orc, Jedi ou Dovahkiin*", impliquant la production de nombreuses vidéos pour aider le débile moyen à tout comprendre. Des vidéos qui, au passage, ont mobilisé huit développeurs rien que pour me foutre les nerfs avec leur faux côté blasé et blagues à froid.

PlanetSide 2

Implant à trois ?

Les vieux chiens de guerre qui ont fait leurs armes sur *PlanetSide* se souviennent du système d'implants qui permettait aux joueurs d'obtenir des bonus et autres aides temporaires, histoire de voir les Infiltrators camouflés ou de courir plus vite pendant quelques instants. Puis le second opus est arrivé et… plus rien, jusqu'à aujourd'hui. On pourrait bien entendu rêver d'entrer comme autrefois dans une machine et de se faire immédiatement implanter jusqu'à l'os, mais ce serait oublier que *PlanetSide 2* est un Free-to-Play et que les développeurs sont toujours tentés de monétiser votre impatience. Ainsi, un joueur pourra bientôt bénéficier de ces avantages temporaires, lui permettant par exemple de marquer un ennemi qui lui tire dessus, se régénérer ou encore moins bouger lors d'une séquence de snipe. Or, désormais, la barre d'énergie utilisée par ces gadgets ne remontera pas seule et devra être rechargée à l'aide de packs trouvés en jouant ou achetés à coups de vrais dollars, tout comme les implants qui suivront le même modèle économique.



Neverwinter

Dragons dans le donjon

Tandis que l'extension *Icewind Dale* débarque sur *Neverwinter*, les développeurs ne perdent pas une minute et annoncent déjà une suite. Peu de détails, si ce n'est que le nouveau module s'intitulera "*La Tyrannie des Dragons*" et sera disponible pour le 14 août. Or, en creusant un peu, difficile de ne pas voir un lien avec l'arrivée d'une cinquième édition de *Donjons & Dragons*, dès cet été. Une nouvelle version qui s'accompagnera justement d'une campagne mettant en scène Tiamat, la déesse des Dragons Chromatiques. Quel hasard. Et pour les curieux, cette nouvelle édition devrait flirter avec le reboot, promettant de reprendre l'esprit du jeu de rôles original, tel qu'il fut conservé jusqu'à sa seconde édition. Est-ce que cela sous-entend une mise à plat de l'actuel monde des Bisounours où Tieflings et Drows sont considérés comme de sympathiques races exotiques ? Laissez-moi rêver.

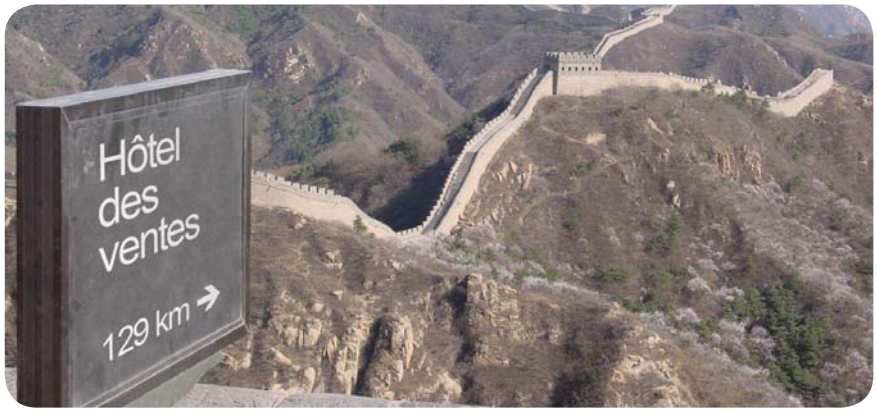
EVE Online

L'espace d'un instant

Ça faisait longtemps que nous n'avions pas eu vent d'une histoire improbable comme seul *EVE Online* sait en cracher de temps à autre. Cette fois, c'est une chasse au gros qui illustre la patience et la détermination dont certains font preuve quand il s'agit de nuire à autrui. L'embrouille commença il y a trois ans, alors qu'un groupe de joueurs chassait des vaisseaux amiraux pour la beauté du geste. Une passion qui les conduit alors sur la trace d'un Ragnarok Titan, soit 76 milliards d'ISK ou environ 3 000 dollars pour ceux qui aiment les conversions inutiles. Petit problème, les salauds de service n'ont pas réussi à rattraper ce vaisseau amiral dont le propriétaire s'est déconnecté… pendant plus de deux ans. Alors les bougres ont attendu, traquant le joueur en suivant ses autres personnages afin d'être prêts pour son éventuel retour. Et puis un beau matin, la proie qui s'ignorait s'est demandée où en était son gros machin de l'espace et s'est reconnectée, avant de partir en fumée dans un accueil digne de ce nom tenu par une cinquantaine de joueurs.

The Elder Scrolls Online

TESO pied du mur



Tiens et puisqu'on parle des gens qui savatent *TESO*, autant s'y mettre. Avec un peu de chance, j'ajouterai peut-être quelques mails d'insultes à ma collection. Bref, vous vous souvenez sans doute d'un récent tweet évoqué dans nos colonnes, où les développeurs nous invitaient à utiliser un forum monté par des fans pour organiser nos échanges. Oui, parce que le jeu n'a pas d'hôtel des ventes public et limite la fonctionnalité à la guilde de chaque personnage. Un choix laborieusement justifié par un question/réponse sur le site officiel : "*Notre objectif est de créer une économie basée sur les joueurs, non pas d'avoir un système qui vous permet de trouver n'importe quoi n'importe quand, parce qu'un grand regroupement de joueurs sur un mégaserveur le permet. Avec une aussi grande communauté, les faibles pourcentages de drop peuvent rapidement devenir élevés sur un hôtel des ventes et font inévitablement du mal à la chasse au loot.*" Deux jours après cette annonce, le site *esoutpost.com* est apparu en proposant aux joueurs de simplifier leurs démarches, de la même manière que cela se fait depuis des lustres sur *Dota 2* et *Team Fortress*. Par contre, aucun mot à ce sujet sur le twitter de *TESO*. Bizarre.

Star Citizen, qui, à l'heure où vous lirez ces lignes, aura probablement dépassé les 45 millions de dollars, vient de casser sa tirelire pour nommer Alex Mayberry au poste de Producteur Exécutif. La transition ne devrait pas être trop difficile pour l'intéressé qui a déjà officié sur des posts similaires chez Blizzard, notamment pour *Diablo III* et *WoW*.

Tencent continue d'accumuler le pognon à un rythme qui doit inquiéter la concurrence. L'éditeur chinois annonce en effet un chiffre d'affaires de 2,15 milliards d'euros pour ce premier trimestre, dont une marge bénéficiaire de 752 millions.

Black Desert, le MMORPG Sandbox coréen, ne dispose toujours pas d'éditeur pour le marché occidental. Une situation à laquelle les développeurs de Pear Abyss entendraient répondre en se rendant à l'E3, histoire d'enfin trouver un partenaire. Oui, c'est au conditionnel car on entend de drôles de choses au bistro du coin.

Les développeurs d'*Eternal Crusade* annoncent des "*tonnes de customisation*" pour leur jeu, ajoutant même que "*beaucoup de recherches [avaient] été faites pour voir jusqu'où [ils pouvaient] pousser sans impacter les performances*." Allez les gars, moi aussi je veux mon Space Marine avec son sceau de pureté approuvé par la Manif pour tous.

Vous en avez marre de gratter à la porte de *War Thunder : Ground Forces* ? Vos ongles commencent à se décoller et tout ? Oubliez tous vos soucis, puisque le concurrent de *World of Tanks* est désormais en open beta.

Skyforge, le prochain jeu des créateurs d'*Allods*, voit les choses en grand. Tellement même que le studio affirme que 300 personnes sont actuellement au charbon pour tenir les délais.

Potins de chambre

La fête de pack

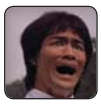
"Précommandes", "Season Pass", "Crowdfunding", "Z'auriez pas une pièce ?"... les manières de prendre l'argent du joueur bien avant que celui-ci ne joue au jeu sont de plus en plus nombreuses.

Un cheptel de définitions auquel s'est lentement greffé le terme de "Pack Fondateur", désignant la possibilité d'acheter des trucs et des machins sur un Free-to-Play encore en développement. Bien entendu, les développeurs prévoient toujours un tas d'offres pour s'adapter à toutes les bourses, mais le public retiendra surtout l'existence des plus onéreuses et le fait qu'un prix doit impérativement se terminer par 9,99. Ainsi, on pensait que le prix maximum auquel un studio pouvait prétendre était 199,99 dollars, comme *Marvel Heroes* et son *Ultimate Pack* ou *Neverwinter* et son *Hero of the North*. Ou plus récemment, Trion qui lance l'alpha d'*ArcheAge* à coups de packs payants dont le plus cher atteint tout de même 149,99 dollars. Mais aujourd'hui, la frontière vient d'être repoussée avec *Transformers Universe*, un futur "MMO-MOBA-On sait pas trop quoi" issu de la fameuse licence, qui propose son pack Cybernite à 449,99 dollars. De quoi faire tousser dans les chaumières, mais contre toute attente, le débat vient d'être soulevé par *Eternal Crusade* qui n'a pourtant fait qu'indiquer l'arrivée de ces packs sans donner plus de détails. Un fait qui n'aura pas empêché certains de se réveiller en sursaut, y voyant une campagne de crowdfunding cachée pour se couper de tout arbitrage externe. Conséquence, le chef de projet s'est retrouvé contraint de justifier la position du studio dans un véritable numéro d'équilibriste, expliquant que "*non, il ne s'agit pas de crowdfunding car le jeu est déjà entièrement financé*", mais que "*oui, l'argent ainsi injecté pourrait permettre d'apporter du contenu bien plus rapidement que prévu*" *et même de* "*solliciter des retours de joueurs*" via les accès anticipés. De mon temps on payait des gens et on appelait ça des testeurs qualité. Et on payait tous treize euros par mois, aussi…

Chez les cols blancs

Le gratuit ? Ça rapporte.

Pour Blizzard, le Free-to-Play est une expérience relativement récente qui s'est finalement muée en succès. Mais au bout de combien de temps ? Dès la bêta, si l'on en croit le directeur de production qui s'est confié dans une interview avec le site Eurogamer. Plus en détail, Jason Chayes explique que la principale inquiétude du studio fut balayée au moment où certains joueurs atteignirent le haut du classement sans débourser un centime. "*Voir des gens construire les decks dont ils ont besoin pour jouer à très haut niveau et voir que cela venait directement de la communauté était génial. Donc, dans l'ensemble, nous nous sommes sentis très bien sur la façon dont le jeu a évolué et le fait que cela ait validé notre approche, à certains égards.*" Le constat fut donc rapide, même si l'on imagine que l'ouverture précoce d'une boutique pour s'offrir des paquets de cartes à l'aide de vrais euros aura probablement bien aidé Blizzard dans ses conclusions



Coup de mou chez les durs

L'argent ne fait pas le labeur

Rien ne va plus pour Pantheon depuis l'échec de son Kickstarter. Or, Brad McQuaid semble préférer l'abandon de sa dignité à celui de l'espoir. Tout avait commencé en douceur, un peu comme on approche un enfant avec un oreiller, Bradou ayant expliqué que l'argent accumulé via le site web sera désormais dépensé pour maintenir ce dernier en vie et garantir un développement minimal. Plus précisément, le créateur du futur non-MMO parle d'une traversée du désert qui devrait durer au moins trois ans pour enfin obtenir une version parfaitement jouable. Mais c'était sans compter sur les forces vives des fans qui vont renforcer l'équipe déjà en place par la magie du télétravail. Et tout ceci bénévolement, bien sûr.

ArcheAge

Libérez Gratos

En tant que chantre du sandbox, *ArcheAge* pousse le bouchon jusqu'à permettre aux joueurs de faire leur propre justice. Dans les faits, le malandrin qui fait de petites bêtises comme tuer son prochain n'aura pas le droit de se balader dans la rue avec un bracelet électronique comme garde-fou. Non, on parle de vraie justice, menée par une vindicte aussi populaire qu'implacable puisque chacun peut être convoqué pour juger le salaud de service, entendre sa défense à base de "TG FDP" et décider de son sort en votant. C'est ainsi qu'un joueur, reconnu coupable du meurtre de 100 de ses pairs s'est fait mettre en prison pour treize heures. Le temps peut sembler ridicule au vu des crimes commis, mais rappelons tout de même que son décompte ne se fera qu'à condition d'être connecté. De quoi promettre une belle prison pleine de types qui courent contre les murs. Ou l'ire des joueurs quand le hors-la-loi se fera la malle après avoir effectué quelques mini-jeux.

HearthStone

Cochons d'Occidentaux

Afin de promouvoir *HearthStone* en Chine, Netease vient d'organiser un tournoi en grande pompe qui a opposé les quatre meilleurs joueurs du pays à leurs homologues européens. Résultat ? Quatre à zéro pour le Vieux Continent. L'histoire aurait pu s'arrêter là mais le PDG de l'exploitant chinois pour Blizzard s'est déclaré "*furieux*" de cette issue, parce que manifestement, la fierté nationale est quand même plus importante que de taper le carton virtuel pour recevoir des cadeaux. Aussi, Ding Lei – c'est son nom – vient de péter son câble, annonçant qu'il puisera dans ses propres deniers pour recruter "*les meilleurs joueurs de Chine*", tout en promettant d'offrir une Ferrari à ceux qui parviendront simplement à battre leur adversaire dans une revanche à venir. Puis on raconte qu'il aurait terminé sa soirée entièrement nu sur le toit de son entreprise, agitant un gigantesque drapeau chinois en pleurant de colère.

Chez pépé

Un effet de MUD ?

Les MUD, alias "Multi-Users Dungeon", étaient (et sont encore pour quelques irréductibles) une forme préhistorique du MMORPG qui permettait à de nombreux joueurs de se regrouper dans une aventure textuelle, où chacun pouvait taper des commandes pour évoluer dans l'aventure. Le plus ancien d'entre eux est connu sous le nom de MUD1 et aurait bénéficié d une telle popularité dans l'université d'Essex qui l'a vu naître, que son acronyme devint "Multi Undergrad Destroyer". Un destructeur d'étudiants multiple. Et, signe que la boucle vient de se boucler, l'université de Stanford vient de bénéficier d'un don du dernier ayant droit, lui permettant ainsi d'offrir "*un accès en ligne aux dossiers du MUD1*" qui seront probablement réservés aux étudiants dans le cadre de leurs recherches. Riez, vous verrez la tête que vous ferez quand ils ajouteront *Elite* ou *Defender of the Crown* à leur collection.

Funcom vient de passer un accord avec un fonds d'investissement américain, lui permettant de recevoir 1,6 million de dollars pour sécuriser ses comptes et "*préparer le lancement de* Lego Minifigures Online".

Et puisque l'on parle du prochain MMORPG *Lego*, le jeu sera en open bêta dès juin prochain et immédiatement Free-to-Play. Lawrence Poe (producteur du titre) qualifie l'opération "*d'occasion unique de recueillir directement les réactions des joueurs*". Et leur numéro de carte bleue, éventuellement.

Le MAUS était un prototype de tank allemand, abandonné pendant la Seconde Guerre mondiale. Un joli bébé de 188 tonnes que Wargaming veut voir renaître en le faisant reconstruire pièce par pièce.

Ding dong, *Star Citizen* vient de passer les 43 millions, ce qui permettra à tous les backers d'obtenir une armure "ORC mk9" pour leur personnage. Avouez que ça valait bien un petit million supplémentaire.

Peu après avoir fêté sa première année d'existence, le MMORPG *Defiance* vient de faire le bilan de sa vie et le résultat est sans appel : Free-to-Play dès le 4 juin. Et pan.

Onze ans après la sortie d'*EVE Online*, CCP annonce enfin sa volonté de traduire son titre phare dans la langue de Ribéry. C'est qu'est-ce que le passage du jeu en français, il sera disponible en l'automne qui vient. Enfin, vous comprenez ce que j'ai dire.

Genre : Hack & Slash / Dungeon-keeper light Free-to-Play **Développeur :** Ubisoft Montréal (Belle province)
Éditeur : Ubisoft **Statut :** Bêta ouverte **Sortie prévue :** N.C.

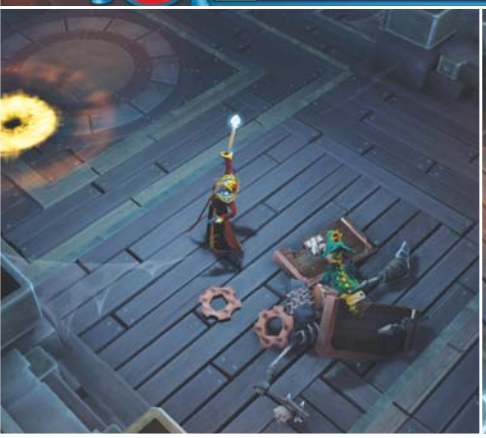
The Mighty Quest for Epic Loot

Castlemania

On ne va pas se mentir* : si l'on aime les jeux vidéo, c'est parce que la vie y est plus simple que dans le monde réel. Même dans les jeux les plus hardcore, les plus réalistes, les détails chiants ont été retirés. Le joueur d'*ArmA* n'a pas à subir pendant des mois les concours de pets de ses camarades de chambrée avant de partir en mission. Dans les jeux de construction de donjon, façon *Dungeon Keeper*, on n'a pas à calculer la taxe d'habitation ou le coût du chauffage. On pose ses murs une bonne fois pour toutes et puis on est tranquille. Enfin, sauf dans *The Mighty Quest for Epic Loot*.

Pour ceux qui auraient raté les épisodes précédents, rappelons que *TMQFEL* repose sur le même principe que *The Castle Doctrine* mais avec des chevaliers à la place des cambrioleurs et des monstres à la place des vigilantes fachos. Le but est de défendre son château en le peuplant de monstres et de pièges et d'aller piller la salle au trésor des autres joueurs. En pratique, on passe en permanence d'une phase offensive (Hack & Slash) à défensive (*Dungeon Keeper*-like), le tout dans un style visuel bien crétin et très réussi : les donjons sont peuplés de monstres rigolos, qui vont des petits dragons encore coincés dans leur œuf façon Calimero aux poulets de combat, et les héros que l'on dirige semblent tout droit sortis d'un dessin animé de Pixar, avec un voleur fourbe, un sorcier à moitié cinglé et un chevalier aussi prétentieux que le prince charmant de *Shrek*. Quelque mois après le début de cette bêta ouverte, c'est donc l'occasion de refaire un point sur le royaume joyeux et crétin d'Opulentia.

Le loot est dans la bergerie. Si le principe de base n'a pas changé depuis la bêta fermée décortiquée l'année dernière, le gameplay de *TMQFEL* a tout de même un peu évolué. On continue de piller ressources et expérience dans les donjons adverses : ceux des autres joueurs, dont la salle au trésor ne peut être vidée qu'une fois toutes les quelques heures pour éviter que son pauvre propriétaire se retrouve sur la paille en une soirée, et ceux créés par Ubi' qui peuvent être farmés non-stop. Les châteaux sont toujours regroupés en zones réunissant les joueurs d'un même niveau, la zone suivante étant débloquée une fois qu'un donjon "boss", fixe et unique, a été battu. Grande nouveauté en revanche, les phases défensives et offensives du jeu, auparavant complètement distinctes, sont désormais beaucoup plus liées. Déjà, il est impératif d'upgrader son "cœur de donjon" régulièrement (ce qui coûte assez cher) pour qu'il arrive au même niveau que le personnage le plus puissant du joueur, sous peine de subir une pénalité d'expérience. Impossible donc de se focaliser uniquement sur l'aspect Hack & Slash et de laisser son château en jachère. Ensuite, le joueur doit désormais "valider" son donjon après chaque modification (ajout ou changement d'une salle, d'un piège, d'un monstre...) en le pillant lui-même avec l'un de ses héros. Excellente idée, pour deux raisons : c'est non seulement un moyen pratique pour les développeurs de s'assurer qu'aucun joueur ne créera un donjon impossible à battre mais, surtout, le temps que le joueur met à explorer son propre donjon lors de la validation est enregistré et deviendra le "temps de référence" que devront battre tous les cambrioleurs potentiels pour obtenir le score maximal. Il peut donc se révéler intéressant de valider



son propre donjon plusieurs fois, voire de le re-valider une fois son personnage upgradé, pour mettre la barre le plus haut possible et compliquer la tâche des futurs cambrioleurs.

The Castle Doc-Trine. Sans compter qu'il est toujours amusant de déjouer ses propres pièges et, parfois, de réaliser qu'on a créé un donjon si balèze qu'on doit s'y reprendre à quatre ou cinq fois pour en venir à bout. Amusant surtout parce que la composante Hack & Slash de *TMQFEL* – détail d'ailleurs très étonnant venant d'un Free-to-Play dont ce n'est en plus qu'une partie du gameplay – est assez réussie. Les builds de perso sont très limités (comme dans *Diablo III*, on débloque les compétences automatiquement une fois un certain niveau atteint, mais il n'existe ici que douze skills et quatre slots) mais le gameplay est dynamique, les combats violents et assez prenants. Passés les premiers niveaux, il devient nécessaire de rester en mouvement, de bien anticiper le cooldown des skills, de réfléchir à la meilleur façon d'aborder les ennemis, les potions de soin coûtant relativement cher et étant en nombre limité. Et puis surtout, il y a ce petit plaisir de savoir que le donjon qu'on est en train de piller a été conçu par un autre être humain qui, comme nous, a tenté de mettre au point les synergies les plus efficaces. On essaye de comprendre ce qu'il a voulu faire (un nécromancien qui invoque des squelettes cachés bien à l'abri derrière un monstre générant un mur de force, malin...) et on note les meilleures idées dans un petit carnet pour les réutiliser plus tard dans notre propre donjon. Malheureusement, la phase défensive du jeu n'est pas aussi réussie que ses combats. Il est bien sûr très amusant de poser pièges et bestioles mais, contrairement à la partie Hack & Slash immédiatement gratifiante, le dungeon builder ne devient intéressant que très progressivement, à mesure qu'on passe des niveaux et qu'on gagne accès à de nouvelles salles. Comptez une dizaine d'heures de jeu avant de pouvoir construire un donjon un minimum intéressant. C'est justifié, bien sûr : les donjons de bas niveau doivent rester simples pour être accessibles aux joueurs débutants. Mais c'est quand même un peu frustrant.

Des châteaux, pas de chapeaux. Heureusement, Ubisoft n'a pas joué les gros cyniques en monétisant l'achat immédiat de pièces supplémentaires. La monétisation de *TMQFEL* reste très raisonnable et essentiellement cosmétique : les vrais brouzoufs servent à acheter des thèmes pour son donjon (très réussis), des costumes (amusants mais assez laids) et autres gadgets sans grand intérêt ni influence sur le gameplay, comme des pets qui ramassent le loot par terre. Notez tout de même qu'une quatrième classe, la fugitive, est disponible à la vente pour une quinzaine d'euros. Mais encore une fois, c'est tolérable : les trois personnages gratuits (chevalier, voleur et mage) donnent largement de quoi faire, la fugitive ne représente qu'un bonus destiné aux joueurs les plus accros. Cela dit, il faut reconnaître qu'on peut vite devenir dépendant à *TMQFEL*. Le gameplay, bien pensé, regorge de trouvailles simples mais bien exécutées (une liste de "mini-achievements" donne en permanence au joueur des idées de choses à bâtir dans son donjon ou à casser dans celui des autres). Dommage que, malgré les très sympathiques nouveautés ajoutées depuis la bêta fermée, pièges et monstres savamment étudiés, thèmes de donjons variés (qu'on peut contempler même sans payer puisque les châteaux d'Ubi' les utilisent), le même sentiment de lassitude finisse par s'installer au bout de quelques heures. Si Ubisoft parvient à trouver de quoi relancer régulièrement l'intérêt, *TMQFEL* pourrait devenir un excellent Free-to-Play, le genre de jeu qu'on continue à lancer régulièrement, mois après mois, pour s'occuper le temps d'une pause ou d'une soirée. Pas de date de sortie annoncée, ça leur laisse le temps d'y réfléchir.

Louis-Ferdinand Sébum

* J'ai toujours rêvé de commencer un article par "*on ne va pas se mentir*", ça me donne l'impression d'avoir fait Sciences Po'.

Wildstar

Le nouveau canon du genre ?

Il y a quelques jours de cela, un bon ami à qui j'expliquais avoir passé le dernier week-end sur la bêta de *Wildstar* m'a regardé, goguenard et m'a lancé, comme à son habitude, un de ses défis que j'aime à relever sans réfléchir. "*Allez ! Dans les quatre pages que tu vas écrire dessus, tu ne feras pas mention de* World of Warcraft *! Chiche ?*" L'instant qui suivait, je lui jetais mon verre d'eau au visage, lui proposais d'aller gentiment se faire foutre et de se barrer de chez moi dans la seconde.

PAR GUY MOQUETTE

Infos

Genre : MMORPG
Développeur : Carbine Studios (États-Unis)
Éditeur : NCsoft
Sortie prévue : 3 juin 2014

Non, parce qu'il y a des limites à la rigolade. Ce n'est pas que j'y mets de la mauvaise volonté, mais franchement : regardez les captures d'écran et osez me dire que, boarf, non, ça vous évoque pas grand-chose. Allez, on ne va pas s'enterrer la tête dans le sol : avec son look cartoon, ses couleurs chatoyantes, la démesure de ses épaulettes et l'esprit général de son gameplay, *Wildstar* entre à pieds joints dans la catégorie "je veux être *WoW* à la place de *WoW*". D'ailleurs, il y a dans les rangs de Carbine Studios suffisamment d'anciens développeurs du *World of Warcraft* originel pour qu'à la parenté spirituelle viennent s'ajouter des preuves ADN. Toutefois, il serait aussi vain de nier l'évidente relation entre les deux titres que de résumer *Wildstar* à "un-*WoW*-dans-l'espace-et-pis-c'est-tout". Le pedigree du nouveau MMO de NCsoft est naturellement un peu plus subtil et complexe que cela.

Nexus, pas que de la glace. Avant toute chose, on va faire preuve de la politesse élémentaire et saluer la naissance à venir de ce beau et gros bébé qu'est *Wildstar*. Car son arrivée dans le grand monde, prévue dans une petite quinzaine à l'heure où vous lirez ce magazine, peut désormais être tenue pour acquise. Or, quand nous en avons parlé pour la première fois (*Canard PC* n° 239, septembre 2011, eh oui, ça ne nous rajeunit pas, Claude Guéant était ministre de l'Intérieur à l'époque, c'est vous dire), le jeu était supposé sortir l'année suivante. S'en est suivie une communication tellement minimaliste qu'on se demandait parfois si le projet n'avais pas contracté une dukenukemite aiguë. Aussi, même s'il est trop tôt pour savoir si leur rejeton sera intelligent, brillant et, plus important encore pour les parents, s'il aura du succès, on peut au moins se réjouir pour eux. Petit rappel pour les trois du fond qui dorment : *Wildstar* pose un univers de science-fiction teinté d'imaginaire far-west. Son ouest sauvage, c'est la planète Nexus, un monde où la seule trace de civilisation réside dans les vestiges d'une très ancienne – mais très évoluée – race extraterrestre désormais disparue. Mais Nexus est aussi, parce qu'il faut un background propice au PvP bon sang de bonsoir, un lieu d'affrontement entre les Exilés d'un côté et le Dominion. Ou si vous préférez, entre les gentils amoureux de la nature épris de liberté et le vilain empire techno-fasciste. Vous trouvez ça caricatural ? C'est voulu.

Au-delà du bien et du mal. Oui, c'est voulu. Et c'est même travaillé par le studio depuis un moment, comme en témoignent les différentes vidéos promotionnelles, plutôt amusantes et bien fichues. Qu'on y adhère ou non, on ne peut pas enlever cela à *Wildstar* : il fait preuve d'humour. Son côté cartoon, il l'assume en l'étirant bien au-delà du style graphique, donnant à l'univers des relents loufoques. De l'Exilé au hippie niais, de l'ingénieur du Dominion au frappadingue au sadisme grotesque, il n'y a toujours qu'un pas que les développeurs se sont amusés à franchir à chaque occasion. Du coup, il n'est pas rare de se marrer comme un idiot en s'attardant sur certains textes de quête ou certains éléments du lore. Entre les Chua, boules de poil mignonnes qui abritent les êtres les plus pervers de l'univers connu, le bestiaire composé de créatures ayant toutes l'air plus idiotes les unes que les autres et la thématique de certaines quêtes (hein, quoi ? Fomenter des attentats-suicides à l'aide de mammouths ceinturés d'explosifs ? Sauver des légumes qui parlent d'un pot-au-feu génocidaire ? Vraiment ?), il est difficile de prendre *Wildstar* au sérieux. Même si, vous vous en doutez, il y a derrière tout cette gaudriole une machine de guerre qui va tenter de happer le public MMO et de le retenir, avec ses petits bras musclés, afin de lui faire payer une dîme mensuelle. Oui, Carbine et NCsoft sont de ceux qui, en dépit des échecs de nombreux

Le PvP, entre tradition et modernité

Je suis ravi d'avoir réussi à caser ce titre – les restes d'un vieux défi, c'était une question d'honneur. Et puis, à la réflexion, cette horrible expression passe-partout semble finalement très adaptée à *Wildstar* qui tente de dépoussiérer le MMO à l'ancienne avec son plumeau laser à tête chercheuse. Son PvP ne fera pas exception, puisque l'on va retrouver les arènes ultra-classiques opposant deux à cinq joueurs et des champs de bataille en 10 vs 10 basés sur une non-moins conventionnelle capture de points. Là où le jeu de Carbine apporte un peu de fraîcheur, c'est du côté des Warplots. Un mode de jeu à 40 vs 40. C'est à ce moment précis que la profession d'architecte fera montre de sa véritable utilité, puisque chaque camp aura l'opportunité d'aménager sa forteresse avant l'affrontement. Structures défensives, pièges… Il sera même possible de se servir des boss de raids précédemment vaincus comme chiens de garde. Le but étant, évidemment, d'investir la forteresse du camp adverse pour y coller le souk, vider les minibars et, au passage, péter leur générateur d'énergie pour s'attribuer la victoire finale.

01:20
Aurin Overgrowth
80
Deflect

107
Everyone in an area can contribute to and finish Public Events. Victory and rewards for all.

+11 xp
Triple Kill

prétendants (*The Old Republic*, *The Secret World*, *Defiance*...), veulent encore croire au modèle par abonnement.

Faites chauffer les défibrillateurs.

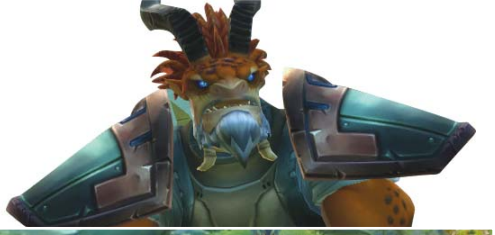
Leur plan d'attaque ? Faire un MMO d'inspiration old-school et marcher dans les pas de... Oui, bon, vous voyez. Alors que beaucoup de ses concurrents ont tenté de se démarquer en tordant le cou aux traditions, les développeurs semblent décidés à leur ouvrir grand les bras. Non sans s'être préalablement équipés d'un plumeau pour les dépoussiérer, cependant. Ainsi, on retrouve les classiques hubs de quêtes, les assistances visuelles en pagaille pour les enchaîner sans avoir à trop réfléchir, des taxis qui permettent de voyager entre des zones très clairement définies en matière de niveaux, des classes qui correspondent pile-poil aux archétypes familiers de tous, du crafting qui impose deux choix de carrière entre les récoltes et la fabrication de produits finis (sauf la cuisine, pas comprise dans le décompte), une interface et des mécanismes généraux qui ne dépayseront pas trop les anciens joueurs d'un certain MMO développé par Blizzard... Quant au contenu de groupe, même s'il n'est pour le moment pas gargantuesque, les quatre donjons ont annoncé la couleur : pas question de parcourir les lieux les mains dans les poches. Comme dit mon cousin Jean-Kevin : "*Ouh là là, même le trash pique !*" Comprenez : avant même d'entamer les réflexions sur les stratégies à adopter pour tomber le boss final, il va falloir expliquer la politesse à des packs de mobs très énervés et des boss intermédiaires stéroïdés. À tel point que Carbine Studios a dû se fendre d'un communiqué à ce propos, expliquant que non, ce n'était pas un problème d'équilibrage et qu'il valait mieux s'habituer à en prendre plein le museau, parce qu'il n'était pas du tout, mais alors pas du tout question d'abaisser le niveau de difficulté de leurs instances.

Petits boulots secondaires, pour arrondir les fins de mois

Elle est discrète, mais bien là, cette seconde barre d'expérience. Mais contrairement au fonctionnaire britannique qui passe le balai dans un McDo' le soir pour pouvoir acheter à manger à ses gosses, un personnage de *Wildstar* prend un second job pour le plaisir. Les "vocations", au nombre de quatre, correspondent, peu ou prou, à des archétypes des activités secondaires de l'univers MMO, mais avec des quêtes, des bonus et des compétences spécifiques à la clé. La carrière de soldat conviendra à ceux qui, entre deux combats, aiment prendre part, ici à une petite baston, là à une rixe, voire de temps de temps à un pugilat. Celle de scientifique octroie un compagnon robot qui scanne la faune, la flore et autres machins plus ou moins inertes, faisant la part belle au lore du jeu. L'explorateur, lui, tente d'atteindre les recoins les plus paumés des cartes, les emplacements cachés, s'acquittant tantôt d'une phase de plateforme, tantôt d'une énigme pour atteindre ses objectifs. Enfin, le colon tient le rôle altruiste par excellence, puisqu'il peut bâtir – aux endroits prédéfinis sur la carte, ne rêvez pas trop quand même – diverses infrastructures, allant du simple distributeur automatique aux précieux dispensaires de buffs, jusqu'à l'édification de bâtiments entiers débloquant de nouvelles quêtes dans la zone.

Bouge ton corps. Bouge. Mais bordel, bouge !

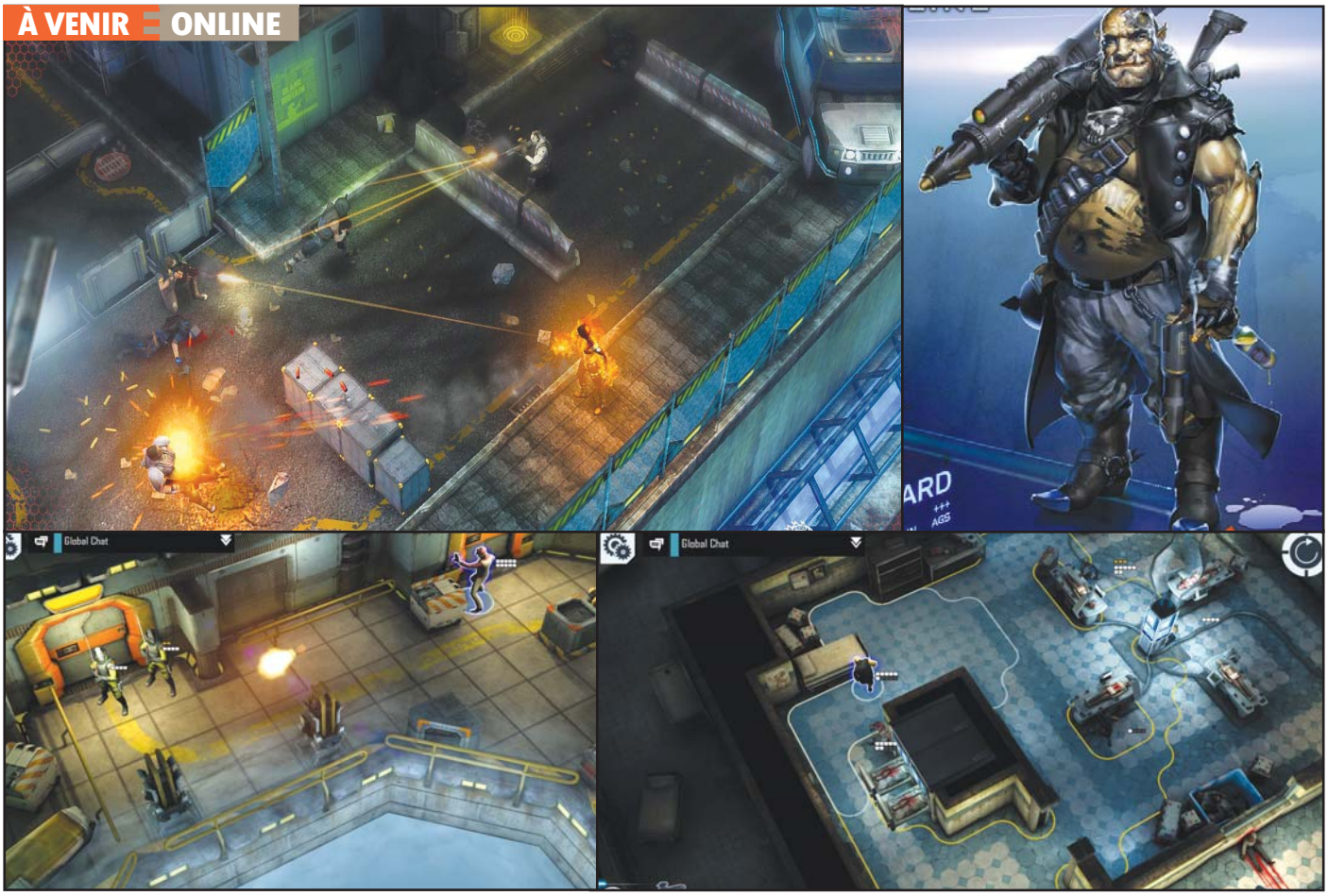
Même les raids, pensés pour des groupes allant jusqu'à 40 joueurs, et représentant – là aussi –



un challenge à s'arracher les cheveux avant de les manger en salade, sont là pour évoquer une "grande époque" à laquelle certains joueurs songent avec une petite larmichette au coin de l'œil. Oui, tout cela sonne furieusement old-school, mais n'allez pas croire que les développeur soient stupides au point de ne pas faire quelques notables et indispensables concessions à la modernité. Ainsi, les fameux archétypes se voient dotés d'une certaine polyvalence. Du genre de celles qui permettent au Stalker (l'équivalent du voleur) de jouer le tank, ou au medic de ne plus être fatalement doté d'un DPS de moule anémique. Autres idées dans l'air du temps reprises sans vergogne : le partage des mobs, les événements aléatoires dans les zones de quête (avec quelques world boss assez sympathiques) et les combats dynamiques. Oui, parce qu'en 2014, ressortir des bastons rigides sauce *WoW* aurait été plutôt suicidaire. Sur ce point, les développeurs américains ont l'air de rendre une copie très propre. Je ne vous cache pas que lors des premiers niveaux, où les combats sont extrêmement faciles, on n'en retient que le feedback visuel outrageux : traînées dans le sillage des coups au corps à corps, petites étoiles autour du crâne d'une cible assommée, immenses "*Ha ha ha ha !*" virevoltant autour d'un ennemi taunté... Et vas-y que je clignote et que je projette des chiffres de partout... C'est bien simple, on a l'impression de voir du beat-them-all pour gosse cocaïné. Mais là encore, ce serait une erreur de croire que tout est creux derrière cette débauche d'effets. Car la question du ciblage dans *Wildstar* est essentielle. Une bonne partie des compétences, qu'elles soient offensives ou défensives, fonctionnent par zones d'effet. Et c'est valable pour les coups distribués par les ennemis. Les "telegraphs", comme les appellent les designers de Carbine, peuvent prendre un tas d'aspects différents (cercles, croix, rectangles, arcs de cercle...), mettre un certain temps à se déclencher, se révéler mobiles lors de leurs exécutions. Même si le terme de "dynamisme" est aisément galvaudé dans le milieu des MMORPG, il faut reconnaître qu'avec la prépondérance du placement, de l'orientation de son personnage et des esquives à exécuter sous peine de se faire hacher menu, les combats de *Wildstar* ne pardonnent pas la plus petite somnolence.

En 10 ans, du WoW a coulé sous les ponts. Oserais-je l'avouer : à force de ne plus rien attendre de ce titre que l'on pensait en mort cérébrale il y a à peine six mois, j'ai été agréablement surpris. Les braves développeurs de Carbine ne vont pas révolutionner le genre avec *Wildstar*, non. Loin de là, même. Mais le jeu est étonnamment propre et bien pensé. On sent que tout est fait pour donner au joueur le sentiment d'avoir toujours quelque chose à y faire, entre la progression, le craft, le housing, les vocations, le PvP (voir encadrés sur ces deux points), ou les innombrables options de personnalisation qui s'offrent à lui, tant de son personnage, ses montures ou son interface. À tel point qu'entre cette multitude de petites choses à faire et la difficulté du contenu de groupe, *Wildstar* semble être taillé pour les joueurs à l'ancienne. Ceux capables de s'investir à fond dans un MMO, tant financièrement (l'abonnement mensuel, eh oui, on y revient) que socialement, en y consacrant sans rechigner plusieurs soirées par semaine. Ceux qui ne cracheraient pas sur un retour à l'esprit du sacro-saint "*WoW* vanilla" (10 ans déjà...). Ceux-là pourraient bien y trouver leur quota d'interrogations sur les réglages au poil de cul des meilleurs builds de chaque classe (oui, le nombre de compétences actives est limité, à la *Guild Wars*), les crafts qui font baver de jalousie les potes, les sessions débridées de PvP en arènes, le tout dans un univers qui, une fois passée la barrière du graphisme ultra-cartoon, se révèle pas si désagréable à arpenter. La grosse question, pour NCsoft, sera de savoir si ce genre de joueurs constituent une niche suffisamment vaste pour y faire vivre leur gros MMO triple-A. En attendant la réponse, il est difficile de ne pas se dire que *Wildstar*, sans chercher à réinventer la roue, intègre assez habilement des éléments qui ont déjà fait leurs preuves dans les MMO depuis dix ans en y ajoutant quelques bonnes idées de son cru, et que le dernier à avoir fait ça, finalement, c'était *World of Warcraft*. Comme quoi, on y revient toujours...

G.M.



Shadowrun Online

Trop peu, trop tard

Je me suis penché sur cette première démo de *Shadowrun Online* les yeux encore humides de l'annulation d'*Almost Human*... Hein, je vais faire quoi moi, maintenant, sans ma chouette série cyberpunk ?

Infos

Genre : Tactique au tour par tour
Développeur / Éditeur : Cliffhanger Productions (Autriche)
Sortie prévue : Allez savoir, peut-être hiver 2014
Site : *shadowrun.com/shadowrun-online*

Et pourtant, même paumé dans mon petit brouillard personnel et délicieusement salé, même prêt à me raccrocher à n'importe quoi pour avoir ma dose de naufrage sociétal et de technologie vicieusement utilisée, je sens qu'il y a anguille sous roche. Oh, ce n'est pas que le jeu soit moche ou inintéressant… On guide une équipe de deux shadowrunners – un gros orc bourrin à machette et un shaman livré avec fusil à pompe de série – dans une série de niveaux collant parfaitement à l'univers (mention spéciale à la Meat Factory où l'on dépiaute des cadavres pour les revendre à la pièce). Il faut flinguer du méchant au tour par tour, occasionnellement shooter un panneau de contrôle pour ouvrir une porte, ou protéger un decker des assauts de gardes… C'est plutôt propre, la caméra est libre, pivote, zoome. Chaque perso possède deux armes auxquelles sont liées trois compétences. Soit on se déplace dans sa zone de confort puis on tire, soit on passe en marche forcée pour aller plus loin et on passe à son voisin. Il y a même la possibilité de s'abriter derrière des couverts. Ça ressemble à du *XCOM* light.

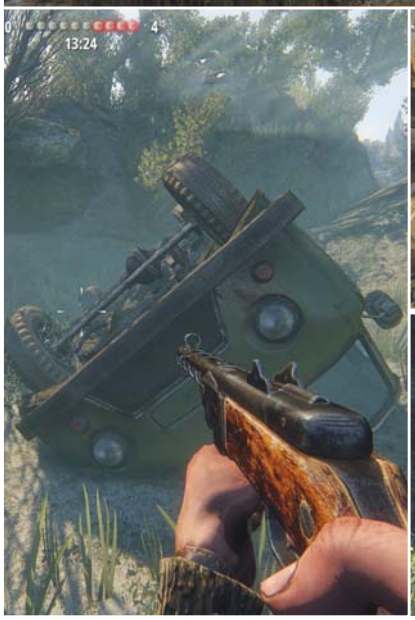
Urgent d'attendre. Manque de bol, d'après les promesses du Kickstarter qui avait récolté 500 000 dollars en août 2012, le jeu complet devait sortir il y a un an, presque jour pour jour. Et aujourd'hui, tout ce qui débarque sur Steam Early Access, c'est une démo technique… Pas une pré-alpha, hein ! Non, juste un truc avec quelques maps solo pas vraiment inspirées et une map multi symétriquement risible et pas plus grosse que mon poing. Pas de générateur de personnage, pas de carte de la ville où l'on peut traîner dans les bars pour trouver un johnson, pas de composante MMO où les actions et destins des équipes gérées par les joueurs auraient une influence sur l'histoire de tous. Il manque l'essentiel du jeu. C'est con, j'aurais bien aimé voir le succès d'une mégacorpo' embauchant régulièrement des joueurs provoquer la jalousie de ses concurrentes et entraîner l'embauche en masse d'équipes adverses pour saboter la vilaine. Pareil, j'aurais été ravi de pouvoir explorer un quartier en bénéficiant des différents niveaux de perception que le boss du studio m'avait présenté in-game à la Gamescom 2012 : une couche à la *Matrix* pour les deckers qui se branchent au réseau depuis un distributeur de boisson, une couche tactique pour les samouraïs des rues remplies de capteurs, une couche mystique pour les shamans capables de percevoir les auras… Mais non, juste du *XCOM* light. Et même du *XCOM* très très light puisque si les couverts existent, ils possèdent tous la même valeur de protection. Pas génial, surtout quand la principale composante tactique des affrontements repose sur les critiques et les fumbles des joueurs et adversaires. Sans compter que, pour l'instant, le jeu se moque un peu du concept de magie à la *Shadowrun* : il s'agit juste de tirer une pseudo-boule de feu, de faire des dégâts de zone ou d'invoquer un petit bouclier. Mais bon, après tout, ce n'est qu'une démo technique, hein…

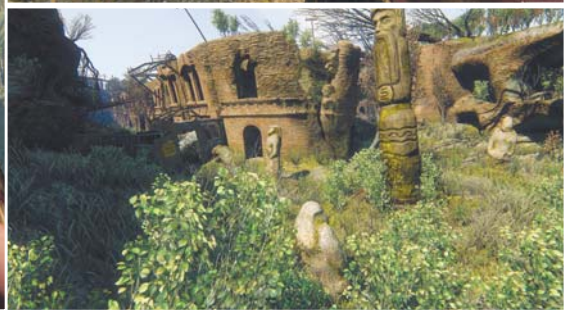
Omar Boulon

FAITES CONFIANCE AUX LEADERS !
fevad
FAVOR'I 2013
MEILLEUR SITE E-COMMERCE
PRIX DES INTERNAUTES
OR
PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR
LDLC.com
HIGH-TECH EXPERIENCE
© merydolla - Fotolia.com

Survarium
Foutez la zone

Un jour, vous arriverez à vous rendre compte que la distance qui vous sépare de vos amis d'enfance a fini par devenir infranchissable.





Infos

Genre : Shoot multi F2P
Développeur / Éditeur : Vostok Games (Ukraine)
Sortie prévue : 2015
Site : *survarium.com*

Moi, ça m'est arrivé la semaine dernière. On était tranquillement en train de faire griller des merguez sur un beau feu de pneus quand la discussion a glissé vers l'Ukraine. L'avocat s'interrogeait sur le respect du droit international. Le DirCab s'inquiétait de la démonétisation de la parole diplomatique française. Et moi je me demandais ce que devenaient les gars de Vostok. Alors, je me suis barré sans rien dire, je les ai laissés avoir l'air malin et bouffer leurs saucisses et je suis rentré chez moi pour télécharger l'alpha de *Survarium*. Vu la tragique conclusion de l'affaire *S.T.A.L.K.E.R. 2*, j'avais un peu peur que le léger brouhaha international de ces dernières semaines ne nuise au nouveau bébé d'Oleg et de sa bande. Mais on dirait que ça se passe plutôt bien pour eux. Après une alpha top secrète et payante, le studio a risqué 24 heures de portes ouvertes, histoire de tester ses infrastructures. Et voilà que, quelques semaines après le retour à la normale, on a droit à un paquet de modifications tout à fait bienvenues. Comme quoi, ça valait le coup d'investir dans des bureaux pareballes.

Nature ou Culture ? J'avais bien raison de me méfier de la nature. L'écosystème s'emballe, une forêt impénétrable émerge lentement sur toute la surface du globe asphyxiant petit à petit les villes à coups de bon air et de chants d'oiseaux. Mais des oiseaux de 50 mètres d'envergure avec des becs en feu et du jus d'ortie qui sort par les yeux. Enfin, quoi, c'est la merde. La police et l'armée tentent une sortie à l'aide de véhicules blindés et de bulldozers mais l'avancée ne dure pas longtemps, tout explose en entrant dans le champ d'une anomalie. La muraille verte se referme derrière les "autorités". Puis une bonne portion de l'humanité crève, victime de nouvelles maladies. C'est la fin de la civilisation. Maintenant, en dehors des rares cités encore préservées, il ne reste plus que des trafiquants nomades, des récupérateurs, des scientifiques un peu trop curieux et un reliquat de l'armée… À vous de choisir votre camp. Ah oui, et si ça vous fait penser à *S.T.A.L.K.E.R.*, évitez de le dire aux gars de Vostok : *Survarium* possède des racines communes avec le grand ancien mais ils ont décidé de prendre, une fois pour toutes, leurs distances.

Dark Stalk. D'ailleurs, ça se voit tout de suite : *Survarium* est un FPS multi. Il comportera bien une composante solo, d'ores et déjà décrite comme le cœur du jeu et qui devrait commencer à montrer le bout de son nez fin 2014. Sur une carte générale de la région – avec villes fantômes, oasis trompeur et petits buissons de fraises menaçants –, les joueurs chemineront à la recherche d'artefacts, de vivres et d'équipements. Le but sera évidemment de comprendre comment on a pu en arriver là (je mise tout sur un sale coup de Dominique Voynet… 'suffit

de regarder ce qu'elle a fait de Montreuil), mais pour cela, il faudra du temps puisque l'histoire progressera en même temps que tous les joueurs. Ces derniers se partageront tous la même carte mais ne devraient pas forcément se marcher les uns sur les autres comme dans toutes ces saloperies de MMO. Vous recevrez vos informations par radio et votre ennemi principal sera l'environnement. Après, rien n'empêche une bande de salopards de vous prendre en filature alors que vous allez vous ravitailler à un camp de base, avant de vous coincer après que vous avez bouclé une quête pour vous fumer et piquer vos trouvailles. Ça fait un peu grimper la tension, non ? Surtout que toute mort est définitive… *S.T.A.L.K.E.R.* et *Dark Souls* : miamiam.

Rires & Chansons. Mais ne nous emballons pas… Pour l'instant, tout ce qui est accessible, c'est une variation sur le traditionnel Capture the flag. Deux équipes s'affrontent pour le contrôle d'une zone et de ses trésors. Le seul moyen pour s'approprier définitivement le tierquar est de ramasser et de ramener dans sa base les pièces d'une radio. C'est assez complexe puisqu'il faut d'abord trouver les fameuses pièces – parfois planqué dans une zone toxique et par conséquent uniquement accessible aux porteurs d'équipements hazmat –, puis les ramener sans se faire descendre, tout en empêchant l'équipe adverse d'aller se servir directement chez vous. Sans compter que, même si les cartes sont plus ou moins symétriques, le rythme du jeu vous imposera souvent de vous rendre en territoire ennemi pour choper les dernières pièces. Et comme si ça ne suffisait pas, d'ici quelque mois, une tempête magnétique similaire aux Blowouts du jeu dont on ne doit pas prononcer le nom, débarquera, histoire de compliquer les fins de partie.

Le Mosin, c'est pas moisi. Ça ne vous fait pas rêver ? Vous trouvez ça confus, voire hors sujet ? Eh bien, vous avez complètement tort. Si *Survarium* rappelle beaucoup la récente vague de FPS multi avec ses multiples unlocks, ses différents niveaux de progression et son déblocage d'équipement à coups de grindage, le titre de Vostok se sépare totalement de la masse sur deux points. Tout d'abord le look : entre la surpuissance du moteur technique et le génie du design, on est directement emmené dans la Zone 3.0. C'est d'une beauté et d'une fluidité stupéfiantes et, tant qu'on ne se mange pas une balle dans la tête, on est libre de tout explorer. De grimper sur les toits, de fouiller dans les bâtiments, de se faufiler au fond des fossés. C'est génialissime et, si le mode joueur contre environnement est de cet acabit, vous pouvez être certain qu'on va y passer nos vies. Le second point va lui aussi vous ravir : après un sacré boulot d'équilibrage opéré au cours des derniers mois mais en dépit d'un FOV toujours aussi étroit et de l'absence de lean, le jeu est enfin devenu fun. On n'a plus à se taper des files d'attente haïssables avant de rentrer sur un serveur. On ne se fait pas systématiquement humilier par des snipers sur-armés. On peut tailler sa petite route à condition d'examiner le décor, de profiter des couverts et d'être coordonné avec ses frères d'armes. Et, si ça ne vous suffit pas, le feeling des armes est exigeant et tout à fait réussi. Il y a un gros recul, qu'il faut nécessairement contrôler. Le bruit des tirs est estomaquant. Les pétards sont finement choisis et possèdent un vrai caractère. Je reconnais, à une époque, avoir eu quelques doutes sur l'orientation prise par Vostok. Et je n'ai jamais aimé les CTF. Mais maintenant, je vais me contenter de me taire, de jouer et d'attendre la suite.

Omar Boulon

Heroes of the Storm

LoL, en plus drôle

D'après mon rapide comptage de doigts, la quantité de MOBA sortis depuis le début de l'année est comprise entre "pas mal" et "beaucoup". Pire encore, il me suffit de dénombrer tous les acteurs du marché pour atteindre un stratosphérique "oh putain le marché qui sature". Oui, difficile de faire remarquer sa petite bulle créée avec amour quand on débarque dans un grand bain bouillonnant.

PAR KAHN LUSTH

Infos

Genre : MOBA
Développeur / Éditeur : Blizzard Entertainment (États-Unis)
Sortie prévue : "When it's done"

Mais avant d'aller plus loin, je me dois d'expliquer le concept du MOBA, car je suis encore surpris de croiser pas mal de gros joueurs qui n'ont toujours pas la moindre idée de son gameplay. Donc vous là, le barbu à borsalino qui révise ses gros mots à chaque partie de *DotA*, zou, on file au paragraphe suivant. Quant à vous, le petit imberbe, venez avec moi, on va discuter. Bon, maintenant que l'autre taré est parti, écoutez-moi bien. Fuyez, ou vous allez devenir quelqu'un de méchant qui va perdre tous ses amis à force d'engueulades. D'un autre côté, finir triste et seul peut se justifier avec un gameplay plutôt sympa. En résumé, deux équipes de cinq joueurs s'affrontent pour détruire un bâtiment adverse qui sert de QG, le tout sur une carte avec trois couloirs reliant les deux bases et séparés par des chemins secondaires. Chaque joueur devra donc compter sur des vagues de "creeps" (des petites bestioles dirigées par l'I.A.) pour atteindre son objectif, tout en étant ralenti par la présence des tours de défense qu'il faudra détruire en chemin. La subtilité repose ainsi sur la capacité des joueurs à collaborer mais aussi à gagner de l'xp et de l'or pour faire progresser son héros pendant le match. Soit un RTS où l'on micromanage un seul personnage comme un petit être porcin. Une recette qui semble fonctionner puisque *DotA 2*, *League of Legends* et *Smite* réunissent chaque jour des millions de joueurs. OK, surtout *LoL*, mais quand même.

■ Le dessous des cartes

Dragon Shire

Une map avec ses trois lignes et ses deux jungles. Classique, si ce n'est que les lignes du haut et du bas luttent également pour un point de contrôle. Quand tout va bien, votre équipe s'empare des points et permet à l'un de vos membres de réveiller le Chevalier Dragon, emprisonné dans une statue sur la ligne du centre. De là, le joueur se transforme et se met à meuler l'ennemi avec ses gros bonus et en crachant du feu. Et quand tout va mal, on serre les dents le temps que le timer touche à sa fin ou que la barre de vie du dragon s'épuise, tout en maudissant "*ce jeu de merde complètement déséquilibré*".

Des tempêtes dans un verre d'eau. Suivant ce véritable phénomène de mode, Blizzard débarque avec ses gros sabots et son MOBA sous le coude. Pourtant, tout avait commencé dans la douleur avec une petite bagarre juridique qui opposa la firme californienne à Valve. Sur le fond, les premiers reprochaient aux seconds l'utilisation du terme "DotA", au motif que le mod original avait été créé pour *Warcraft III*. Sur la forme, tout ce petit monde s'est rapidement calmé pour ne pas plonger la planète dans un hiver juridico-nucléaire et Blizzard finit par revenir sur ses positions. Ainsi, le nom passa de "*DotA 2*" à "*Blizzard All-Stars*", tandis que Valve semblait engagé à gommer les références à l'univers de *Warcraft* sur son jeu, comme en témoignent les changements de noms opérés sur certains personnages. Puis le temps a passé et le titre s'est fait discret, avant de revenir sous le nom de *Heroes of the Storm*. L'objectif, lui, reste encore de faire un MOBA mais Blizzard, bien conscient de l'embouteillage qui envahit le secteur, s'est clairement positionné contre l'idée d'une collision avec les ténors et prend le parti de l'accessibilité.

Tournoi des trois nations. Et pour l'univers ? Là encore, Blizzard s'affranchit des codes et place son nouveau titre dans le Nexus, un lieu prétexte à rassembler tous ses héros emblématiques de *Warcraft*, *Diablo* et *Starcraft* au motif d'un tournoi intergalactique. Un postulat vraiment pratique qui permet aux développeurs de profiter de licences déjà bien connues du public, en piochant bien sûr des stars comme Kerrigan, Tyraël ou Arthas, mais aussi dans des références cryptiques pour ceux qui ne sont pas fans, tels que Falstad ou Abathur. La base du jeu, elle, reste semblable à ce que l'on est en droit d'attendre sur un MOBA car au premier coup d'œil, tout est là. Les cinq héros s'alignent de chaque côté, les trois couloirs sont bien séparés par deux jungles, les tourelles empêchent d'avancer comme une brute et les creeps viennent se taper dessus. Classique, jusqu'à ce que l'on défriche un peu les lieux pour découvrir la possibilité de se déplacer à dos de monture pour aller plus vite (je vous laisse imaginer *Diablo* sur un cheval), puis un gameplay qui rabote allègrement toutes les mécaniques secondaires du MOBA.

La carte de la simplicité. Sur *Heroes of the Storm*, chaque carte oblige les joueurs à combattre non pas quelques tours mais une série de "forts". ↘

RJACK '12
435

■ Le dessous des cartes

Cursed Hollow

Toujours trois lignes et deux jungles, mais cette fois-ci le Seigneur Corbeau fait apparaître des totems à ramasser. Puis, de manière cyclique, les compteurs se remettent à zéro et Maître Corbeau maudit la moins performante des équipes. S'ensuit une minute de galère pour les "perdants" qui voient leurs bâtiments se désactiver et leurs sbires chuter à un point de vie, tandis que la pluie se met à tomber sur la carte, histoire de donner une touche encore plus dramatique.

Je... euh... nan, rien.

Blizzard semble s'autoriser bien des choses en matière de skins, comme un Muradin fétichiste des Oompa Loompas.

Ce terme désigne en réalité un groupement de bâtiments dont l'entrée comporte des murs, deux tours et une porte qui filtre l'accès. Il est bien entendu possible de détruire directement cette dernière, mais les tourelles ralentiront la progression des joueurs, sans être aussi mortelles en début de partie que dans un *LoL* ou un *Dota 2*. Et il ne s'agit pourtant que d'une première étape puisque ces défenses cachent une fontaine de soin pour se régénérer et surtout un château défendu par une dernière tour. Oui, ça fait beaucoup dex choses mais chaque ligne ne comporte "que" deux forts et leur efficacité tend à diminuer en fin de partie, lorsque l'on peut enfin défoncer une porte et un château sans s'arrêter, avec pour effet de neutraliser les défenses du secteur. Et la jungle dans tout ça ? Eh bien, celle-ci vient de ramasser un bon coup de désherbant, car les monstres qui s'y trouvent sont généralement trop forts en début de partie pour un seul joueur et leurs cooldowns de réapparition se comptent en minutes. Ainsi, leur utilité se voit réduite au profit d'une solution alternative plutôt maligne, puisque le fait de battre ces ennemis les enverra attaquer sur une ligne, aux côtés de votre équipe.

Portés disparus. Blizzard ne s'est d'ailleurs pas contenté de polir à l'extrême le "metagame" en s'attaquant aussi à la gestion du personnage. Pour commencer, oubliez l'achat d'objets. Oui, plus personne ne vous insultera parce que vous avez pris les "Arcane Boots of the Incommensurable Mort qui Tue" pour votre guerrier, même si nous savons tous que les prétextes restent nombreux quand il s'agit de déverser des litres de bile. Ici, l'or disparaît mais votre héros reste tout de même dépendant de ses trois compétences actives (ses coups spéciaux, quoi), sachant que la montée en niveaux permet en plus de choisir quelques passifs et l'une des deux compétences "ultimes". Certes, la présence de quelques compétences actives supplémentaires à choisir à la place de certains passifs peut quand même rappeler les objets, mais nul doute que le joueur de base devrait s'en sortir avec la plupart des héros, en tripatouillant simplement les touches A, Z, E et R. D'ailleurs, ce même débutant sera ravi d'apprendre que le gain d'expérience n'est plus individuel mais partagé par toute son équipe. Ajoutez à cela la disparition des last hits (le fait d'achever un ennemi ou un creep pour toucher plus d'expérience) et des deny (pareil, mais sur ses propres creeps pour ennuyer les

■ Le dessous des cartes

Blackheart's Bay

Deux lignes et une sorte de grande jungle au milieu. D'ordinaire, le joueur qui doit se retrouver sur la ligne du centre se met à explorer les lieux afin de vider des coffres de leurs pièces, mais aussi voler celles des monstres neutres et du héros ennemi avant de vider ses poches chez Blackheart. Quand une équipe atteint son quota (qui augmente à chaque "victoire"), le pirate ordonne alors à son navire de bombarder un bâtiment chez ceux qui ne se sont pas suffisamment bougé le fessier.

Comme dans LoL, *les touffes d'herbe situées en bas de l'écran permettent de devenir invisible en se cachant à l'intérieur.*

types d'en face) et vous obtenez un jeu bien moins stressant que ses congénères. Chose surprenante pour un MOBA, *Heroes of the Storm* est en effet plutôt agréable à jouer dans le sens où il ne vous met pas la tête sous l'eau à la première occasion. Ainsi, les temps de respawn restent relativement courts pour les perdants et l'écart de puissance se creuse lentement au fil de matchs qui dépassent rarement la vingtaine de minutes, notamment grâce à de petits twists de gameplay qui servent d'accélérateurs sur chacune des cartes. Chose que je vous laisse découvrir via les petits encadrés trop choupis, en balade sur ces pages.

"La loi du marché, c'est moi."

"*OK et combien ça va me coûter cette histoire ?*" Eh bien, pas un sou. Du moins pour la base puisque le jeu s'inspire du modèle économique de *League of Legends* en permettant de jouer une poignée de personnages gratuits dont la liste change chaque semaine. Ces derniers seront bien sûr achetables avec de la monnaie glanée au fil des parties et selon un rythme qui est encore à définir, ou directement avec la carte bleue de maman pour des prix allant de 3,99 à 9,99 dollars. De là à dire que les seuils psychologiques ont encore de beaux jours devant eux... Quoi qu'il en soit, si ce modèle économique n'est pas le plus avantageux pour les joueurs, il reste toutefois bon de noter que chaque héros peut être testé contre des bots avant le passage en caisse. Ce sera toujours ça de pris. Par contre, ma gorge souffre encore de la quinte de toux qui suivit la découverte des prix pratiqués pour les modifications cosmétiques, situés entre 7,49 et 19,99 dollars pour les foufous qui veulent foutre leur guerrier nain sur une licorne. Et je sais : "*Gna gna gna, le jeu il permet de débloquer des couleurs supplémentaires pour les personnages qu'on joue beaucoup et gnou gnou gnou regarde les prix pratiqués par* DotA 2 *et* LoL *avant d'écrire ton torchon*." Et je ne peux que vous donner raison, même si je sanglote souvent dans mon lit en pensant à toutes ces breloques virtuelles, vendues au prix de la dignité humaine.

■ Le dessous des cartes

The Haunted Mines

Encore deux lignes et une grande jungle. Ici, une mine souterraine est accessible par deux entrées situées sur les lignes et permet de venir y tuer des squelettes et un boss qui y attendent sagement la mort, afin de ramasser leurs ossements. Puis, au terme du massacre, chaque équipe verra son golem revenir à la vie et pousser vers la base ennemie en profitant d'une réserve de points de vie proportionnels à la récolte.

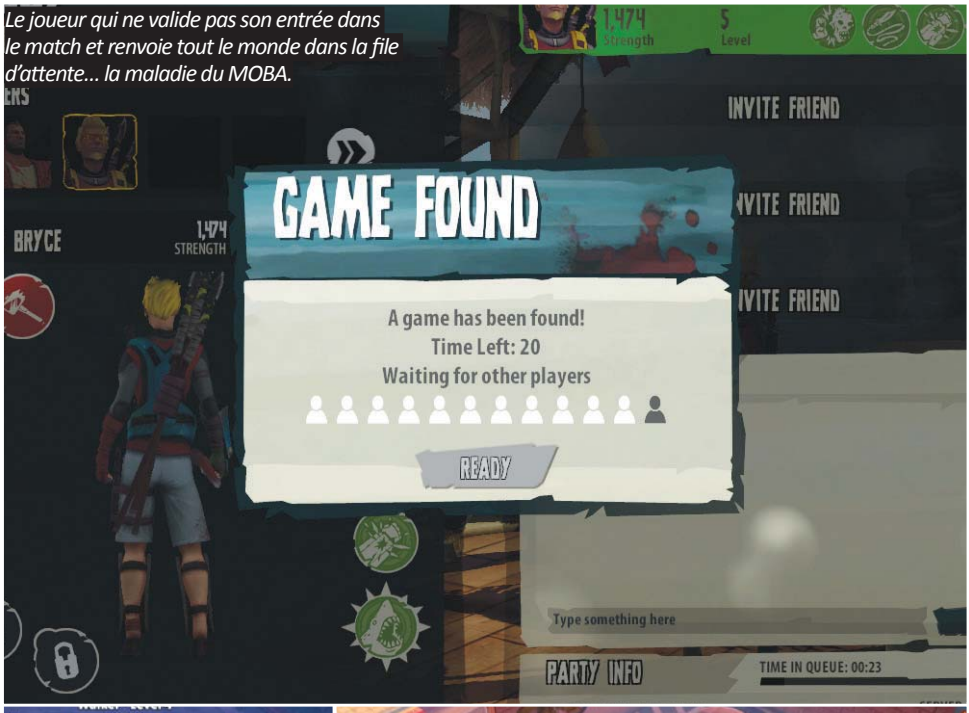
Développé au casu' ? Mais, loin des considérations financières et des MOBA qui claquent la tronche des joueurs sur un mur de progression en béton armé, *Heroes of the Storm* semble parti pour lorgner vers ceux qui boitent encore depuis leur découverte du genre en proposant de gommer les "détails inutiles" du gameplay. Or, tout n'est pas rose bonbon pour autant et j'attends désormais que les développeurs se remuent pour optimiser le moteur 3D qui rame sec, même sur les configurations les plus musclées. Et puis, tant qu'à mettre les mains dans le cambouis, il serait également appréciable de rendre les combats un peu plus pêchus, notamment au travers des effets associés aux coups. Un constat qui, combiné à des joutes peu punitives, laisse parfois l'impression d'incarner Raymond Barre à la place de son bourrin. Ces problèmes bien ennuyeux pourraient cependant se voir corrigés, surtout quand on sait que le jeu est actuellement considéré par Blizzard comme une alpha.

Kahn Lusth

Dead Island : Epidemic

Les vacances de la mort

Quoi qu'en disent mon cuir, ma barbe et mon tatouage "*Rider For Toujours*" sur la fesse gauche, je n'en reste pas moins un être humain tout mou à l'intérieur, doué de sentiments que le jeu vidéo s'amuse à chahuter. J'ai connu le rire avec *Borderlands*, les larmes avec *The Walking Dead*, la colère et le malaise avec *Spec Ops : The Line*... mais aucun titre ne m'a affecté physiquement comme *Dead Island : Epidemic*. C'est donc dans un état d'épuisement total que je couche ces mots, vidé par le jeu le plus mou du monde.



Le joueur qui ne valide pas son entrée dans le match et renvoie tout le monde dans la file d'attente... la maladie du MOBA.

Infos
Genre : MOBA
Développeur : Stunlock Studios (Suède)
Éditeur : Deep Silver
Sortie prévue : N.C.

J'aurais dû me douter que la musique de l'écran d'accueil avait une signification. Car quand on tente de mettre en place un MOBA où les joueurs vont s'entretuer, il y a quand même mieux qu'une espèce d'air tropical planant qui berce le joueur et le fait arriver dans sa première partie avec un rythme cardiaque diminué de 30 %. Malgré tout, le jeu reste conforme à l'univers de *Dead Island* et relate la fuite de Sinamoi depuis Banoï vers l'île d'Amai, toujours aussi infectée que la précédente par une épidémie de zombies. Sauf que pour une fois, tout cela n'a plus le cul coincé entre la chaise du délire et celle du sérieux, Epidemic assumant enfin la déconne en s'enrobant d'une sympathique touche cartoonesque et colorée. Le fait est que ça marche, notamment grâce aux décors fourmillant de détails rigolos, comme un membre d'orchestre qui gît au sol avec son tuba sur la tête ou le rafraîchissement apporté par le sable fin et les zombies qui font "grugru" dans les palmiers. Vraiment, le titre a tout pour plaire si l'on se tient à ce genre de détails. Mais quand on se met à jouer, c'est une autre paire de palmes. Oui parce que plage, vacances, tout ça. Oh et puis merde.

Méduse Échouée Simulator. Au premier abord, *Epidemic* se joue comme un MOBA classique, si ce n'est que le personnage ne se contrôle pas au clic mais à l'aide des touches Z/Q/S/D. Un choix atypique qui donne un petit côté top-down shooter à la *Alien Swarm* plutôt agréable, jusqu'à ce qu'on découvre l'abominable lenteur qui pourrit le jeu du début à la fin. Ici, le moindre déplacement prend des plombes et donne l'impression d'effectuer les douze travaux d'Hercule ou de trimbaler des sacs de plâtre sur un chantier, mais certainement pas de s'amuser avec un truc qui devrait être dynamique pour maintenir notre jauge d'intérêt hors de la zone rouge. Et maintenant, je vous laisse imaginer les conséquences de cette lenteur sur les combats qui le sont autant, si ce n'est plus. Ces derniers semblent en effet tombés dans le travers du game designer mort flippé à l'idée de créer un déséquilibre, préférant ainsi tout niveler vers le bas pour s'assurer que personne n'aura jamais l'avantage. En conséquence, le fait de tirer rend votre personnage encore plus lent et les attaques au corps-à-corps handicapent vos mouvements avec des animations rigides. Certes, il reste toujours possible de compter sur une esquive au cooldown interminable ou sur les habituels quatre coups spéciaux du personnage pour se sortir des situations

Oui, les personnages se répètent un peu, Epidemic *n'offrant pour le moment qu'un roster de cinq héros déclinés en trois versions aux looks et styles de jeu différents.*

un peu trop périlleuses, mais difficile de trouver le temps d'utiliser tout ça quand vos doigts sont accaparés par vos déplacements. Pourtant, le jeu propose bien différents rôles, de l'ingénieur qui pose sa tourelle au gros balaise qui fonce dans le tas en passant par la soigneuse, mais la plupart des combats se résument à courir partout en arrosant l'ennemi avec les attaques de base. La tristesse.

Infestation balnéaire. Et quitte à se meuler dans un rythme que pourrait envier une publicité pour des matelas, autant le faire avec un peu de variété. Sur ce point, Epidemic s'en sort plutôt bien en proposant deux modes de jeu. Le premier, baptisé "Horde", se limite au PvE avec une équipe de quatre joueurs qui devront tenir quelques points face à des vagues de zombies, puis en finir avec un boss façon MMORPG. Plutôt bien fichus, ces derniers sont généralement très résistants, tapent fort et obligent à surveiller son placement pour éviter leurs pièges. Mais le cœur du jeu (là où les gens s'insultent dans un MOBA) est à n'en pas douter le Scavenger, un PvP où trois équipes de quatre joueurs s'affrontent pour le contrôle de ressources sur une grande carte. Plus concrètement, chaque équipe commence dans un coin isolé et doit se frayer un chemin au travers des zombies et de quelques barricades pour atteindre son camion de ravitaillement. De là, l'objectif est de capturer des points qui feront grimper doucement le score, le petit twist reposant sur le fait de trouver des ressources supplémentaires sur les zombies. Ces dernières restent alors dans votre sac, jusqu'à ce que vous les déposiez dans votre camion pour donner un coup de boost au score de votre équipe, ou que vous les lâchiez à votre mort. De quoi offrir des retournements de situation dignes d'une partie de *Mario Kart* à la rédac, surtout quand on autorise les coups de pied et l'envoi de canettes de soda. Et pour ajouter encore un peu plus d'aléatoire, un boss apparaît vers la fin de la partie et promet un gros paquet de ressources à l'équipe qui parviendra à s'en débarrasser. Ou aux gros chacals qui attendent un peu plus loin pour achever les survivants après leur combat et les taxer sans vergogne. Bref, ça fonctionne bien, même si la triangulaire des matchs entraîne parfois des situations énervantes, quand une équipe s'acharne sans raison sur une autre pendant que la dernière remplit tranquillement sa jauge de score dans son coin.

Les créatures de l'ennui. Au terme d'un match, si vous ne vous êtes pas effondré dans un sommeil éternel, vous pourrez constater que le jeu vous récompense en fonction de vos performances, grâce à un score personnel qui détermine – à la louche – le contenu d'un coffre cadeau. Pour vous la faire courte, vous trouverez de quoi acheter des consommables type bandages et grenades, des points pour acheter de nouveaux personnages et des ressources ou recettes pour vous fabriquer de nouvelles armes. Or, oubliez le système plutôt complexe du *Dead Island* original, car il faudra surtout compter sur le loot (ou l'achat…) d'une recette pour modifier un peu le style de combat d'un personnage. Une idée qui a du bon, mais qui se noie au milieu d'un tas d'autres statistiques qui définissent chaque héros. En gros, jouer votre personnage lui fera prendre des niveaux qui amélioreront ses compétences, mais aussi indépendamment ses niveaux de maîtrise pour les deux armes qu'il utilise, créant ainsi une sorte de mille-feuille d'informations pas vraiment digeste et qui posera sûrement des problèmes aux développeurs quand les questions d'équilibrage seront mises sur le tapis. Un équilibrage qui, d'ailleurs, risque de flirter avec le Pay-to-Win, puisqu'il est possible d'acheter à peu près tout dans la boutique du jeu. Une solution alternative qui pourrait même s'imposer chez certains, tant les différentes montées en niveaux sont interminables. En somme, le concept d'Epidemic semble bon mais l'idée de confier le projet aux créateurs de *Bloodline Champions* l'est sans doute moins.

Kahn Lusth

Vous avez toujours rêvé d'exercer une profession artistique mais vous êtes fainéant et n'avez aucun talent ? Vous voulez devenir millionnaire en vendant vos créations dans le monde entier mais n'avez pas d'autre atelier que la cave de vos parents où vous vivez ?

DEVENEZ DÉVELOPPEUR DE JEU INDÉ !

Lointaine est l'époque où, pour devenir développeur indé reconnu et vendre ses jeux sur Steam, il fallait avoir du talent. Bien sûr un loser comme vous ne peut pas rivaliser avec les géniaux créateurs de *Hotline Miami*, *Kerbal Space Program*, *Faster Than Light*, *Banished*, *Spelunky* ou *Towerfall*. Mais qu'importe : aujourd'hui il n'y a plus besoin de savoir dessiner, écrire, programmer ou même d'avoir une idée de jeu. Tout le monde peut devenir indé et vendre quelques malheureux exemplaires de ses créations !

Étape 1 : choisissez un genre

Vous préférez les jeux traditionnels ?

Puzzle game. La catégorie semble certes exigeante, mais ne perdez pas de vue qu'il vaut mieux proposer des énigmes simples, afin de donner au joueur le sentiment d'être intelligent.
Rogue-like. Une valeur sûre, car il est aussi facile à créer (les niveaux sont générés de façon procédurale, pas besoin d'un level designer !) qu'à équilibrer (le joueur mourra de toute façon).
Platformer old school. L'astuce du jour : rendez les derniers niveaux techniquement impossibles à passer pour en faire un jeu à la durée de vie éternelle qui deviendra une légende dans le milieu.
Gestion / Tycoon. Inspirez-vous d'un jeu existant, recopiez l'emballage (mais pas les mécanismes, vous n'en aurez ni les moyens intellectuels, ni le temps) et en cas de reproche, expliquez que vous l'avez avant tout pensé pour tablettes et smartphones.
Bac à sable créatif. La solution ultime pour les plus fainéants : bricolez quelques outils et laissez les gens avec plus de créativité que vous y instiller des choses intéressantes.

Vous n'aimez pas les jeux vidéo ? Vous avez peur que votre travail ne soit pas pris au sérieux ? Autoproclamez-vous artiste et optez pour le **Jeu conceptuel introspectif ludo-narratif.**

Attention, il s'agit là d'un genre répondant à un cahier des charges très précis. Voici quelques conseils qui vous permettront de créer une œuvre, et pas un bête jeu vidéo :
- Le gameplay est une notion triviale.
- En tant que développeur, vous devez invoquer des sources d'inspiration nobles : Nietzsche pour la littérature, Orson Welles ou David Lynch pour le cinéma, David Cage pour les jeux vidéo.
- Les actions doivent être le plus limitées possible ; par exemple : appuyer sur un bouton doit déclencher un monologue de cinq minutes.
- Plus c'est abstrait, mieux c'est. Les joueurs y verront en effet toujours plus que ce que vous y avez mis.
- Essayez de vous démarquer physiquement d'une manière ou d'une autre (fumer la pipe, porter un chapeau, arborer un jambon à la boutonnière). Plus votre jeu est vide, plus votre tenue doit être excentrique.
- Préparez vos réponses aux critiques. Communication indirecte : expliquer que les haters sont des moutons à la solde des grands éditeurs. Communication directe : optez pour des phrases simples, comme les incontournables "*Vous n'avez pas compris*", "*Ça marche sur plusieurs niveaux*", "*C'est très référencé*", "*Il faut jouer plusieurs fois pour saisir l'essence de mon œuvre*" ou encore, notre préféré : "*C'est méta.*"

Si vous avez un doute, plagiez le dernier truc qui a eu du succès ou le premier jeu Flash que vous trouvez sur Kongregate.

Choisissez vos accessoires pour être instantanément reconnu comme développeur indépendant.

Étape 2 : choisissez un style graphique

Les gros pixels. Simple à mettre en place et en plus, ça peut être joli si vous avez un peu de talent.
Les très gros pixels. Si vous n'en avez pas, vous pouvez faire comme si c'était moche ET voulu.
Les gros cubes. C'est comme les gros pixels, mais en 3D.
Vous êtes sûr de ne pas vouloir de gros pixels ? Bon, ben assurez-vous de savoir utiliser Photoshop ou un appareil photo.

Étape 3 : constituez-vous une équipe

Quelques règles élémentaires :
- Personne ne doit avoir un ego plus gros que le vôtre.
- Tout le monde doit être polyvalent. Une fois que le graphiste aura claqué la porte, vous serez content de voir le musicien dessiner des sprites.
- Personne à part vous ne doit vouloir gagner de l'argent avec le projet. Avoir son nom crédité au générique doit être une récompense suffisante.
- Au moins l'un des membres de l'équipe a des parents avec une grande cave. Ce membre ne DOIT PAS quitter l'équipe avant la sortie du jeu

Étape 4 : créez votre société

Prenez deux mots anglais au hasard, ajoutez y Games, Software, Entertainment ou Limited. Surtout Limited.

Étape 5 : trouvez un titre au jeu

I- Trouvez un titre qui pète sa mère.
II- Réalisez qu'il est déjà pris.
III- Retournez à l'étape I.
IV- Répétez autant de fois que nécessaire.
V- Revenez à la proposition faite par le mec bourré à l'occasion de la première soirée de brainstorm, de toute façon ça n'a aucune importance.
L'astuce du jour : utilisez le mot "pixel" s'ils sont gros et visibles ; utilisez le mot "dungeon" si c'est un rogue-like ; utilisez le mot "adventure" s'il y a au moins un embranchement. Exemple avec un rogue-like à gros pixels qui commence par un choix entre deux portes : *Pixel Dungeon Adventure*.

Étape 6 (optionnelle) : transmettez un message

Si vous voulez être pris au sérieux par une communauté exigeante et engagée (et gagner au passage 10 points Metacritic auprès des journalistes US qui se font aisément berner par tous les mots de plus de deux syllabes), vous pouvez intégrer un message. C'est une étape délicate, aussi, choisissez judicieusement parmi les cinq messages suivants :
- Soyez vous-même
- Le bien triomphe toujours du mal
- L'intolérance c'est mal, la tolérance c'est bien
- L'argent corrompt les plus belles choses
- Vivez le jour présent comme si c'était le dernier parce que #YOLO

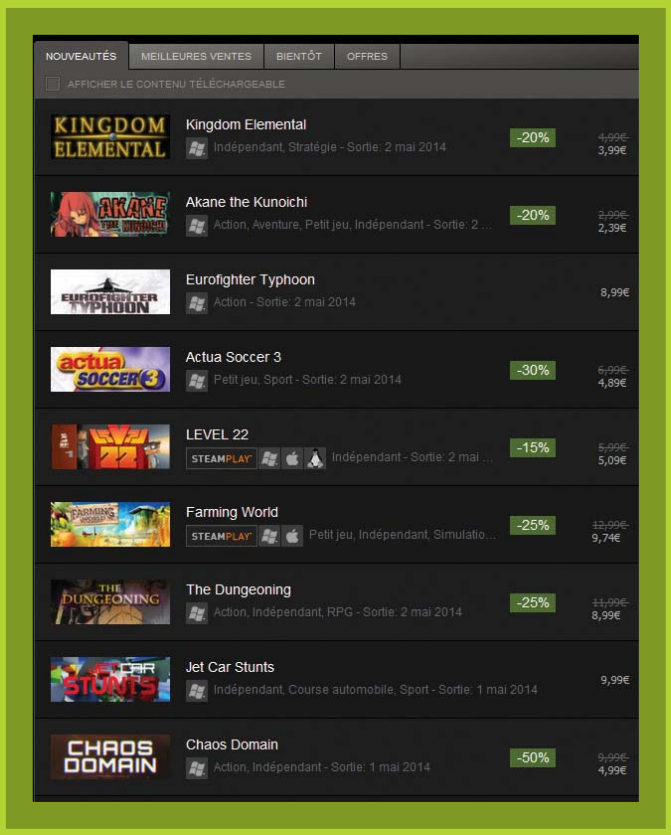
Étape 7 : fixez un prix

Regardez combien sont vendus vos futurs concurrents directs. Multipliez ce montant par deux et lancez directement des soldes à -50 % pour que les gens aient l'impression de faire une bonne affaire. Renouvelez chaque semaine.

Étape 8 : faites valider votre jeu par Steam

Ce sera l'étape le plus difficile. Votre jeu sera scruté, analysé, décortiqué par des professionnels intransigeants. Il devra se démarquer de la masse informe et débordante de titres qui affluent aux portes de la plateforme dématérialisée, réputée pour le titanesque travail de tri qu'elle abat depuis… Non, on déconne, ils prennent tout le monde.

Bravo, vous êtes officiellement un développeur indé. Grâce à vous, Steam ressemble aujourd'hui à ça :



Les mods imparables

Mount&Blade Warband

Monte et Sabre : Groupe de Guerre (comme on l'appelle sans doute au Québec) propose un système de combat unique où vous pouvez attaquer et parer à l'épée dans quatre directions différentes, le tout dans des batailles qui rassemblent jusqu'à 200 joueurs. Les moddeurs s'en sont donné à cœur joie pour réutiliser ce système de toutes les façons possible, et la jungle épaisse de mods qui en résulte a bien besoin d'un coup de notre débroussailleuse.

L'Empire romain en formation impeccable contre les samouraïs de Full Invasion 2.

Multi

Full Invasion 2, la coop' des champions

Depuis sa grosse mise à jour de décembre, ce mod s'est imposé comme un poids lourd du multi de *Warband*. Le principe ? Les joueurs défendent une forteresse et l'I.A. leur envoie des vagues d'ennemis de plus en plus puissants. Tous les trois rounds, un boss apparaît et vos compagnons tombés héroïquement au combat (ou ceux qui se sont gourés de sens en parant un coup d'épée) ressuscitent si vous réussissez à le vaincre. Ce concept assez basique est pimenté par l'ajout de dizaines de factions et de maps piochées dans les autres mods du jeu volontaires pour la greffe. S'il est possible de se la péter en jouant à l'apprenti historien qui fait s'affronter l'empire prussien et les paysans russes, la plupart du temps les joueurs choisissent de mélanger les factions en place et de jouer le SWAT contre les zombies nazis ou les 300 Spartiates contre la meute des manifestants du contre-G8.

Un mod pour les amener tous. Dans ce micmac hétéroclite, les factions du *Seigneur des Anneaux* sont de loin les plus intéressantes et les plus complètes. On peut même choisir de jouer des héros du film lorsqu'on a accumulé suffisamment d'or en massacrant des orcs à la chaîne : pour qu'ils soient reconnaissables, ces personnages ont donc un casque spécial assimilable à de la toile de jute sur laquelle un enfant maladroit aurait peint un visage avec ses doigts. À côté de mon splendide guerrier elfe de la Lorien, je crois donc reconnaître Faramir, recouvert d'une terrifiante cagoule avec deux yeux grotesques et une bouche béante tracée au charbon de bois. Sa monstruosité ne l'empêche pas d'avoir un réel talent au tir à l'arc et, imité par trente autres archers, il fait pleuvoir la mort sur les hordes de Saroumane qui attaquent le Gouffre de Helm superbement modélisé (de loin la carte la plus populaire du mod). Sur le mur, vingt soldats nains, elfes et humains du Gondor et du Rohan se préparent à accueillir les Uruk-hai qui montent aux échelles précédés d'un Balrog gigantesque... Et c'est là que mon jeu crashe, comme toutes les demi-heures. N'ayant pas le courage de relancer ce géant d'instabilité qui se paye le luxe de mettre sept minutes pour démarrer sur ma machine (les textures des armures de dizaines de factions différentes doivent bien se charger à un moment), je pars sur un mod solo. Mais je reviendrai, parce qu'aucun autre jeu ne me permet de faire partie d'une légion de stormtroopers qui défend un château japonais contre des guerriers Zoulous.

Téléchargement : cpc.cx/9Ka

L'équipement de votre perso se gère sur le site de cRPG.

Multi

cRPG, l'antre des vétérans

Le mode multijoueur de base de *Warband* est très correct, mais il lui manque ce côté évolutif que propose le jeu en solo, où votre personnage s'améliore de bataille en bataille. C'est pour ça que beaucoup de joueurs préfèrent aller sur les serveurs de *cRPG*, où votre personnage aura une feuille de perso persistante et gagnera niveaux et points de compétence à répartir au fil du temps (vous accumulerez de l'XP et de l'or à chaque minute de jeu, avec un gros bonus quand vous remportez un round). Attention, le mod est truffé de vétérans qui vous déglingueraient déjà la tête au niveau 1 armés d'une serpette en enchaînant les feintes et les parades, mais qui sont en plus niveau 60 et en armures lourdes avec des haches à deux mains.

Téléchargement : c-rpg.net

Solo

Floris Mod Pack, au-delà du vanilla

Ce "megamod" rassemble le travail de nombreux moddeurs pour parvenir à créer une nouvelle expérience du *Warband* solo. Loin de modifier l'univers, *Floris* cherche surtout à l'améliorer. Nouvelles animations, corrections diverses, rééquilibrages en pagaille, types de soldats inédits, meilleures options de dialogue (avec l'intégration du fameux mod *Diplomacy*), refonte des tournois... Pour beaucoup de joueurs, le retour au jeu non-moddé n'est plus possible. De là à dire qu'il devrait remplacer le solo de *Warband*, il n'y a qu'un pas que nous n'avons aucun problème à franchir.

Téléchargement : cpc.cx/9Kp

Solo

Brytenwalda, proche du Graal ?

Du *Mount&Blade* en Grande-Bretagne, ça vous irait ? Ah, vous vous dites que les tonneaux de vin seront remplacés par de la gelée verte fluorescente et que les combats devront s'arrêter à l'heure du thé... Alors déjà, sachez qu'en l'an de grâce 636, l'ambiance est plutôt à l'éclatement de crânes. Le mur d'Hadrien est à moitié en ruine, les quelques Romains restants sont des loques et les Pictes, les Saxons, les Angles et d'autres tarés se disputent des tertres fortifiés qui parsèment le pays. Au milieu de tout ça, un glandu avec un kilt : vous. Au prix d'une difficulté un cran au-dessus de celle du solo vanilla, le mod propose une immersion très réussie dans le haut Moyen-Âge. Les arcs sont rares et fragiles, les monastères pillés par de féroces tribus d'Irlande armées de frondes et de massues, et quelques améliorations de gameplay couronnent le tout. Capturer chaque bastion de l'île peut se révéler fastidieux, mais le rythme soutenu des batailles qui s'enchaînent permet de donner un maximum d'action au joueur.

Téléchargement : cpc.cx/9KK

Solo

1257 A.D., dans la jeunesse du Vieux Continent

"*1200-quelque chose AD*" (comme on l'appelle parfois dans les milieux autorisés) propose une carte gigantesque de l'Europe en l'an... 1257, bravo. C'est le temps des chevaliers, des vassaux, des croisades et des coliques mortelles. Que vous choisissiez de commencer dans un Sultanat, en Espagne, au Danemark ou en Lituanie (même si on ne voit pas bien pourquoi vous feriez ça) en début de partie, il faudra surtout tirer parti du mod Freelancer (également intégré à *Floris* et *Brytenwalda*). Vous pourrez alors rejoindre un seigneur des environs et faire carrière dans l'armée, récoltant au passage moult brouzoufs et équipement au fil des promotions. C'est idéal pour un débutant, et dépourvu de tout risque puisque vous n'avez qu'à vous détendre dans votre fauteuil pendant que l'armée se déplace de combat en combat. Quand vous vous sentirez prêt à affronter l'Europe, le jeu d'alliances commencera. Vous pourrez vous battre pour le roi de votre choix, investir dans l'économie et construire votre propre manoir, en l'améliorant jusqu'à pouvoir fonder votre ordre de chevaliers rien qu'à vous. Il y a moins d'action que dans *Brytenwalda*, mais la carte est tellement grande que si vous avez des fantasmes d'armées gigantesques ravageant l'Europe il s'agit sans doute du mod de vos rêves.

Téléchargement : cpc.cx/9KO

Solo

Prophesy of Pendor, l'épreuve ultime

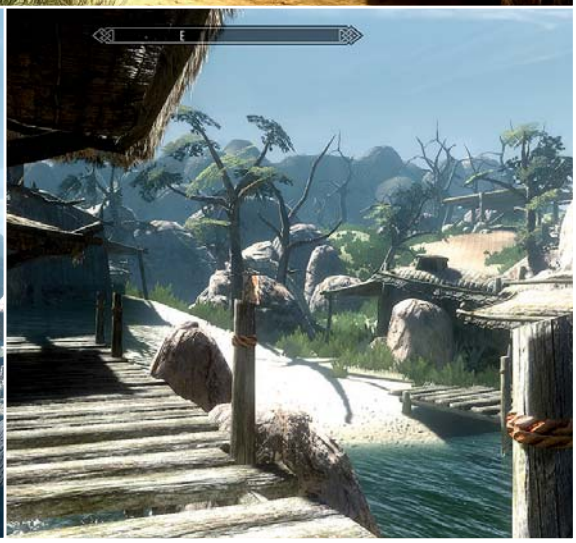
PoP est un mod très complet qui vous plonge dans un univers médiéval semblable à celui de *Warband*, mais qui change la carte, les troupes, les factions et les objets disponibles – c'est donc une conversion totale, une sorte d'alternative au solo de base. La grande originalité du mod, c'est sa difficulté. Pensé pour les joueurs vétérans de *Mount&Blade* à la recherche de nouveaux défis, *PoP* est un peu le *Dark Souls* du coin. Si vous êtes un manche de la parade ou un naze de la stratégie, mieux vaut vous abstenir d'y jouer : vous faire une place dans le monde de Pendor sera certes très gratifiant, mais avant tout un travail de longue haleine.

Téléchargement : cpc.cx/9KC

Skywind

Vent du rêve

Jeu : Skyrim
Sortie prévue : Non communiquée, et à mon avis vous pouvez attendre
Site : *tesrenewal.com*



Ah ces jeunes, avec leur *Steam Workshop*, leurs mods, leurs packs de textures... Ils bricolent deux-trois conneries, ajoutent une nouvelle arme à *ArmA 3*, changent la couleur d'une épée dans *Skyrim*, remplacent la musique du tank de *Left4Dead* par le *Yakety Sax* de Benny Hill et ils se croient malins. Génération de feignants ! De mon temps, un mod n'était pas un bricolage torché en cinq minutes, non. De mon temps, un mod, un vrai, s'appelait une "total conversion". La total conversion (affectueusement abrégée "TC"), cet art qui s'est peu à peu perdu pendant la première décennie des années 2000, consistait à modder TOUT un jeu pour le transformer en autre chose. Le film *Aliens* recréé dans *Doom*, *Half-Life* transformé en combat entre terroristes et policiers d'élite (ça s'appelait *Counter-Strike*, vous en avez sans doute entendu parler...), j'en passe et des meilleurs. Bien sûr, les moteurs de l'époque étaient plus simples et demandaient moins de boulot. Changer tous les graphismes, niveaux et sons d'un jeu de 2014 représente une masse de travail si considérable que peu d'équipes de moddeurs osent s'y atteler aujourd'hui. Regardez *Black Mesa*, la total conversion *Half-Life 1* pour *Half-Life 2*, qui a mis presque une décennie à sortir...

Autant en reporte le vent. Dans le genre plus grands yeux que grand ventre, les développeurs de TES Renewal font très fort. Leur projet d'origine, *Morroblivion*, était une TC transformant *Oblivion* en *Morrowind*, extensions comprises. Après des années de travail, leur projet est (à peu près) terminé, vous pouvez d'ailleurs le télécharger (*cpc.cx/9GO*). Malheureusement, entre-temps, *Skyrim* est sorti. Ni une ni deux, les petits gars de TES Renewal ont retroussé leurs manches et commencé à bosser sur deux nouvelles TC : *Skyblivion* (une conversion *Oblivion* => *Skyrim*) et *Skywind* (une conversion *Morrowind* => *Skyrim*). Si *Skyblivion* est à peine entamé, *Skywind* est déjà jouable, ou plutôt était jouable. La première version alpha, qui permettait de se promener sur l'île de Vvardenfell dépeuplée mais fidèlement reconstituée, a été retirée au téléchargement. "*Cette version n'était pas assez avancée*", expliquent les membres de l'équipe, qui ont de très hautes ambitions pour leur projet. *Morroblivion* était juste un "port" de *Morrowind* vers un moteur plus récent, *Skywind* sera beaucoup plus. Tous les environnements de *Morrowind*, vides et arides, vont être améliorés et bourrés de petits détails. Tous les modèles 3D des armes, armures et ennemis vont être repensés et seront aussi farcis de polygones et de bump-mapping que ceux de *Skyrim*. Enfin, et là ça fait peur, le jeu sera entièrement doublé. Oui oui, entièrement. Je ne sais pas si vous avez idée de la quantité de dialogues que contient *Morrowind* mais, si c'est le cas, vous devez comme moi commencer à vous demander si ces sympathiques moddeurs n'ont pas perdu contact avec la réalité. "*T'inquiète on est maintenant soixante-dix dans l'équipe, dont trente acteurs chargés des doublages*", ont-ils répondu à un journaliste de *Escapist Magazine* qui se rongeait les ongles jusqu'au sang. "*Nous voulons créer plus qu'un mod mais quelque chose dont tout le monde pourra être fier : nous-mêmes, la communauté des joueurs de* Elder Scrolls *et même Bethesda.*" Ce n'est pas gagné. Au lancement de *Morroblivion*, l'équipe de TES Renewal a été accusée de réutiliser des textures sans autorisation et s'est fait chasser des forums officiels de Bethesda. Mais oublions le passé, tournons-nous vers l'avenir. Le dernier trailer est très impressionnant : *cpc.cx/9GS*. Quant à savoir quand ça sortira et même si ça sort un jour...

Louis-Ferdinand Sébum

MATERIEL.NET
Votre spécialiste High-Tech

GAMING G SERIES

MSI AG2712A-035XEU

All in One Gamer

Rejoignez la Dragoon Army !

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 €

EVE Fanfest

Voyage au sommet de la terre

L'Islande est un pays étrange. Et je ne dis pas ça parce qu'il s'est construit sur deux bouts de volcans, à mi-chemin entre Washington et Saint-Pétersbourg, ou qu'il héberge sur la totalité de son territoire (un cinquième de la France) l'équivalent de la population de Nice en moins bronzée. Non.

Un coiffeur a gravé sur les tempes de dizaines de joueurs le logo "EVE" en lettres de cheveux.

J'ai des tas de bonnes raisons de trouver que l'Islande est un pays étrange. Le restaurant le plus populaire y est un stand de hot-dogs, qui n'ouvre que le soir. Le musée le mieux marquetté propose une collection extensive de baculum, pénis et bourses des mammifères de l'île. Et un développeur de jeux vidéo vient d'y installer une statue d'art moderne, pompeusement intitulée "Worlds Within a World" (cf. encadré) en plein milieu des Silicon Docks, la zone portuaire réinvestie par des start-up rayonnantes. Ce développeur, c'est CCP. Et sur le socle de cette statue sont inscrits les pseudonymes des plus de 500 000 membres actifs de l'univers *EVE*, joueurs de *EVE Online* ou de *Dust 514*.

Si j'étais en Islande pour faire toutes ces observations, c'est que s'y tenait le EVE Fanfest. Non, il ne s'agit pas d'un rassemblement néo-païen d'adorateurs de la première femme. Le EVE Fanfest, c'est l'occasion pour les joueurs du MMO spatial *EVE Online* – qui a fêté ses onze ans cette année – de communier dans la joie, la bonne humeur et la mousse de Gull (la bière locale). Et, non, ils n'étaient pas 500 000. Un millier environ, venus de France, de Grande-Bretagne, des États-Unis ou d'Italie. Je ne savais pas à quoi m'attendre, et c'était plutôt heureux parce que je me serais forcément trompée. Une fois revenue, je ne sais pas trop qu'en retenir. Enfin si, je sais. Un développeur à qui j'avouais ne pas jouer à *EVE Online* m'a répondu, après un temps d'arrêt, les yeux plissés : "*C'est normal. Tu n'as pas l'air de faire un très gros score sur l'échelle d'Asperger.*"

Fanfest sur mesure. Le EVE Fanfest est l'événement le plus fou et le plus absurde auquel il m'ait été donné d'assister. Prenez un MMO spatial exigeant, ancien et qui se targue de fournir à ses joueurs un univers bac à sable dans lequel chacun peut jouer le jeu qu'il veut (dans la mesure où il est capable de comprendre de quoi ça parle et de surnager dans ce monde hostile et impitoyable). Vous obtenez un public plutôt âgé pour un MMO, avec une bonne part des effectifs entre 25 et 35 ans. Organisez-leur une grande réunion, et ils débouleront par centaines. Seuls pour certains. En petits groupes pour la plupart ou en couple. Il y a même ceux, plus rares, qui ont profité des offres spéciales et sont venus en famille, avec conjoints et enfants.

CCP a organisé de quoi les occuper. Dans la grande salle du centre Harpa, un genre de palais des congrès à l'architecture escherienne, chaque soir pendant les trois jours de l'événement, une keynote. Un jour, un thème. Le premier soir, le shooter spatial en réalité virtuelle, *EVE Valkyrie*, aura droit à son tonnerre d'applaudissements grâce à une dédicace vidéo de Katee

© Brynjar Snaer/CCP Games

Sackhoff, Starbuck de la série *Battlestar Galactica* et voix-off du jeu. Le lendemain, c'est *Dust 514* et surtout *Project Legion*, la version PC et aboutie du "FPS bac à sable" qui fera l'objet d'une bonne heure de présentation. Et on termine avec le gros morceau : toutes les nouveautés d'*EVE Online*, la traduction en français prévue pour l'automne (saluée par un sonore "*omelette du fromage !*" dans la salle), le nouveau mode de mise à jour du jeu, et le futur de l'avenir. Là vous vous dites "*OK super, merci Kalash, ils font des présentations comme tous les studios du monde*". Et moi je vous réponds "*oui mais non*", parce que j'ai une vision très claire des choses.

Vanneur vanné. Contrairement aux présentations habituelles, ici, toutes les huit secondes en moyenne, il y a une vanne que je ne comprends pas. Et qu'aucun de mes collègues de la presse internationale ne comprend non plus. Suivie de hurlements de rire dans la salle, de gens qui se tapent sur les cuisses et d'applaudissements comme si CCP annonçait l'invention de la téléportation. Le signe d'une communauté qui partage un système de références, difficile à pénétrer pour le néophyte somme toute. Mais il y a plus encore.

Durant l'espace de quelques minutes, je me suis demandé si ce qui se déroulait sous mes yeux était bien la réalité. Et c'est arrivé plusieurs fois. Bon, d'abord, il y avait des gens déguisés. Pas des cosplayers comme dans n'importe quelle convention de près ou de loin liée à un univers de science-fiction, hein. Des groupes entiers de gens déguisés en perroquets. Un monsieur en tutu rose. Une petite fille avec une crête violette. Un soir, une petite dizaine de développeurs de CCP est arrivée en slip Jaco (une marque de vêtements de bagarre, orientée grappling), pour lutter contre Gunnar Nelson, champion de MMA et de jiu-jitsu brésilien issu du cru. Dans une cage. Juste pour le fun et le spectacle.

La grande keynote *EVE* a eu droit à son clip vidéo, entièrement chanté et joué par des développeurs maison, intitulée "*Killing is just a means*". Dans des décors naturels somptueux, des types en combinaison de moto spatiale développent l'idée selon laquelle le meurtre n'est rien de plus qu'une façon de s'exprimer (*cpc.cx/9N1*). Et pour une ballade pop, une fois qu'on a compris que malgré le budget injecté dedans, ça reste une blague, il faut reconnaître que c'est plutôt hilarant.

Reykjavik Ink. En sortant d'une table ronde, après la boutique qui vend les habituels mugs, t-shirts et bonnets estampillés *EVE Online*, on trouve un stand de tatouage. Où deux tatoueuses monumentales officient sous les regards. C'est ainsi que j'ai fait la connaissance d'un jeune Britannique dont j'ai noté le pseudo de manière indéchiffrable sur mon petit carnet. Appelons-le K*$! Leaf. Âgé de 19 ans, pour son deuxième Fanfest, K*$! a donc décidé de se faire tatouer. Il faut dire que les artistes de CCP ont fait du joli travail, le logo de *EVE Valkyrie* semble avoir été dessiné pour être tatoué. K*$! avait beau n'avoir jamais touché au jeu de tir spatial en réalité virtuelle, au moment de se faire encrer le derme, il n'a pas hésité.
Quand je le recroise à la fin du festival, il est avec ses trois potes, en train de faire ce à quoi ils ont consacré l'essentiel de leur temps : "*chillin', chattin' and drinkin'*" (se relaxer, papoter, et picoler). K*$! est étudiant en programmation informatique ("*C'est pas vrai ? Moi aussi !*", réagit son copain Simon, avec qui il pille les vaisseaux de fret depuis plusieurs années), et ce sont toutes ses économies, ainsi que la générosité de sa mère, qui passent dans ce pèlerinage. Son visage poupin est barré d'un large sourire, et les 800 ou 900 euros que lui coûtent sa semaine de vacances lui paraissent peu cher payés. En dehors de la compagnie physique de ses camarades pillards de l'espace, avec qui il passe 3 à 5 heures par jour en moyenne, c'est l'occasion d'être aux premières loges d'*EVE*. Même s'il joue un peu les blasés ("*oui, bien*

Worlds Within a World

Lors de la grande soirée de clôture du FanFest, un journaliste anglais au bord du coma éthylique m'a expliqué qu'il allait ouvrir son papier sur la sculpture érigée par CCP sur le port de Reykjavik. "*It's History*", a-t-il insisté, avant de tenter de m'entraîner dans sa chute sur un canapé. Malgré son alcoolémie, mon collègue avait raison : pour la première fois, un studio de jeu vidéo a fait bâtir en plein centre-ville d'une capitale un monument à la gloire de son univers et de ses joueurs. Prenez quelques instants pour réfléchir et méditer. Une statue. Pour célébrer. Un jeu.
Le seul vague équivalent qui me vienne à l'esprit, ce sont les parcs d'attractions *Angry Birds*, à la différence que eux sont censés permettre aux enfants de s'amuser, pas de leur inspirer une réflexion profonde sur l'immanence ou la petitesse de la nature humaine confrontée au Changement. Arrivée après les célébrations officielles d'inauguration, j'ai découvert Worlds within a World par mes propres moyens, par un matin clair mais venteux, sur le port de Reykjavik. Les communiqués de presse m'avaient préparée à une vision monumentale. Dans les faits, l'œuvre de l'artiste local Sigurður Guðmundsson est relativement discrète. Grise et noire, pas super haute, située dans les "Silicon Docks" de la capitale islandaise, entre un terrain vague et les bureaux de CCP, on la remarque surtout aux comportements étranges qu'elle suscite. Sur son socle sont imprimés les noms des joueurs. Pas tous tous, m'enfin quasiment. Tous ceux des comptes actifs au 1er mars 2014. Du coup, surtout pendant le Fanfest, ceux qui passent par-là viennent explorer à quatre pattes la base du monument, histoire de trouver leur nom, et de le prendre en photo pour le mettre sur Twitter et Facebook. CCP fournit un petit utilitaire sur son site, en version bêta, pour permettre à chacun de retrouver facilement son blase parmi les centaines de milliers, répartis sur les 180 plaques de 130 lignes chacune. Quelques petits malins, à la fin du Fanfest, sont allés s'amuser à gribouiller le pseudo de l'un de leurs ennemis en jeu. Identifiés, ils ont été bannis à vie de tout l'univers *EVE*. On ne rigole pas avec l'art.

sûr qu'on connaît les développeurs... CCP Falcon[1] *est un bon pote, on a discuté de pas mal de feats avec lui*"), les tables rondes, les tournées de pubs et les soirées sont autant d'occasions de se sentir vibrer au plus près du saint des saints.
Un peu plus tard, durant la "Party on top of the World" (la fête en haut du monde, rapport au fait que les mappemondes sont généralement présentées avec le nord en haut, et donc l'Islande au-dessus), parmi les gens à peu près sobres, il y avait un Américain venu d'Indianapolis, Indiana. Malgré la bonne ambiance, les nouvelles amitiés créées et les rencontres, et d'une manière générale, le bonheur qui l'assaillait de toute part, Carl était un peu anxieux. Oh, pas grand-chose. Mais voilà, joueur depuis cinq ans, il se rappelait ses débuts à *EVE*. Un peu perdu, comme tout débutant dans un monde persistant d'une telle nature, il s'était fait approcher par d'autres joueurs, qui l'avaient pris sous leur aile, lui avaient enseigné les rudiments... avant de le trahir et de lui piquer tout ce qu'il avait en jeu, dès ses premiers congés. "*Depuis, à chaque fois que je m'absente un peu longtemps, ça me rend parano.*"

Maria Kalash

1. CCP Falcon, le community manager d'*EVE*, est, comme tous les membres de CCP, désigné par un pseudo. Il y a CCP Seagull, CCP Praetorian, CCP Rouge...

© Arnaldur Halldorsson/CCP Games

© Arnaldur Halldorsson/CCP Games

Le Grand Absent

Durant ces trois jours de liesse entièrement dédiés à la gloire et à l'amour de la grande création de CCP, *EVE Online*, une ombre planait pourtant. Mi-avril, deux petites semaines à peine avant le début de la grand-messe, CCP annonçait en effet l'arrêt du développement de *World of Darkness*, le MMO hématophage situé dans l'univers de *Vampire : The Masquerade*. Après huit années de développement, dont cinq intensives, CCP expliquait ne pas être en mesure de fournir aux *"fans"* (les joueurs en islandais) l'expérience qu'ils avaient en tête pour eux, et préférait donc mettre un terme à la gabegie. Cinquante-six employés de CCP Atlanta à la porte, et une pelletée d'autres à recaser ; j'imaginais naïvement que lors des innombrables keynotes et tables rondes qui détaillaient tous les aspects du développement et de l'organisation du studio, le revers serait abordé à un moment ou un autre du Fanfest. Mais non. "*La blessure est encore trop vive. On essaie déjà de retrouver des postes pour employer au mieux les membres de l'équipe qui travaillaient dessus*, m'explique la dame des relations presse, après avoir fait mine de se renseigner sur la possibilité d'un post-mortem. *Pour l'instant, personne n'est en mesure de parler.*" Même mûr de larmes du côté des développeurs. L'un d'entre eux, que j'interrogeais au départ au sujet de *Project Legion*, fait partie des recasés d'Atlanta. Et, la main sur le cœur, ses grands yeux mouillants plantés dans les miens, il secoue la tête, et m'explique que tout le monde a "*le cœur brisé*", et que pour l'heure, il "*préfère regarder vers l'avenir*". Si vous êtes du genre à ne pas accepter l'échec, vous pouvez toujours aller jeter un œil sur une poignée de documents leakés fin mars : quelques screenshots et un manuel de playtest, qui vous convaincront peut-être que CCP a bien fait d'arrêter les frais : *cpc.cx/9Mh*

Infos pratiques

Les réservations pour le Fanfest 2015 sont déjà ouvertes. Il se tiendra du 19 au 21 mars 2015 à Reykjavik, en Islande. La date n'a pas été choisie tout à fait par hasard : durant trois minutes, le 20 mars, une éclipse totale de Soleil rendra notre astre éclatant invisible. Si tant est que la couverture nuageuse typique du ciel islandais se déchire un peu pour l'occasion. Les billets à tarifs préférentiels pour les prévoyants sont en vente au tarif exceptionnel de 120 euros, mais vous pouvez aussi payer en PLEX.

LE KINECT MOINS ULTRA DE LA XBOX ONE

Le 21 mai 2013, Microsoft révélait les différents aspects de la Xbox One une machine à 500 euros orientée multimédia, régie par un système de DRM si restrictif qu'il interdisait le prêt de jeux, nécessitant une connexion online permanente, et équipée d'une caméra/senseur Kinect 2 obligatoire.

Un an plus tard, l'annonce par Microsoft que la Xbox One sera sous peu disponible sans Kinect (et donc 100 euros moins chère, voir News Console) conclut une longue séquence de marche-arrière précipitée qui avait déjà vu le constructeur abandonner et le système de DRM punitif, et la connexion obligatoire.

Microsoft a-t-il eu une révélation ? Est-ce que, tel Archimède dans son bain, le géant de Seattle a senti la poussée du gamer dans sa console ? Écoutons Phil Spencer, l'homme à la tête du département Xbox, justifier cet abandon du Kinect : "*Nous avons compris que les gens aimaient bien jouer avec une manette entre les mains*." Waou. Et la lumière fut.

Bon, d'accord, les plombs avaient sauté, et il leur a fallu un an pour trouver le compteur mais ça va, maintenant ils voient clair, promis. Cela donne une idée de l'incompréhensible aveuglement qui a présidé au lancement de cette console.

Dans des conditions pareilles, c'est sans surprise Sony qui a pris la tête au niveau des ventes avec sa PlayStation 4. En février dernier, nous disposions des chiffres de 2013 : 3 millions de ventes pour la Xbox One, 4,2 millions pour la PS4. Aujourd'hui, l'écart s'est creusé : quand Sony annonçait fin avril 7 millions de consoles vendues, Microsoft ne faisait état que de 5 millions de Xbox One "*fournies aux magasins*" (sans préciser combien d'entre elles avaient trouvé acquéreur). Autrement dit, il s'est très probablement vendu deux fois plus de PS4 que de Xbox One au cours du premier trimestre 2014 (ce qui s'explique en partie par le lancement de la console de Sony au Japon).

Il y a le feu à la maison Xbox, et c'est la raison du soudain revirement concernant le Kinect. Microsoft tente d'inverser la tendance en mettant sur le marché un modèle au même prix que la PS4 avant septembre, mois choisi pour le lancement de la console au Japon et dans 25 autres pays incluant la plupart des nations européennes (hors France, Royaume-Uni, Espagne et Allemagne, déjà servis).

Alors que Microsoft doit affronter le sentiment chez les joueurs que la PS4 est plus puissante que la Xbox One, une différence de prix en sa défaveur devenait ingérable. Proposer une Xbox One moins chère sans Kinect n'est donc pas seulement une bonne idée, c'est surtout une question de bon sens. Pourtant, cette ablation va avoir au moins un effet secondaire ravageur : celui de mettre en évidence le raté magistral que représente l'interface de la console, qui a été conçue avant tout pour être pilotée à la voix et au geste, sans doute durant une réunion marketing arrosée au mescal où passait en boucle *Minority Report* entre deux tournées d'ecstasy.

Ivan Le Fou

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

www.shuttle.eu

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

Shuttle®

2003 On Y Jouera Quand Il Sera Débugué 2014 Peut-être Un Jour

ESTABLICHAISE EN 2007 - VOL. MMLXX (ENVIRON) PARIS XXE - 15 MAI 2014

Une jolie catastrophe

S.T.A.L.K.E.R. Lost Alpha

L'équipe de développeurs amateurs qui a bossé sur Lost Alpha *a peut-être poussé un peu loin l'hommage à* S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl…

Vouloir ressusciter le jeu tel qu'il aurait dû être sans l'intervention de THQ, c'est une très belle idée. Mais fallait-il vraiment reproduire au passage l'intégralité du bordel qui a présidé à la naissance de la très sainte trilogie ? Était-il nécessaire de nous rejouer le coup du développement au long cours (oui, c'est comme ça qu'on dit poliment "infernal") ? N'aurait-on pas pu se passer du leak d'une version bêta et de la sortie officielle précipitée d'un jeu terriblement bugué et carrément pas terminé ? Non, sans doute pas : bon sang ne saurait mentir et *Lost Alpha* veut tout faire comme son grand frère. D'ailleurs, de loin, difficile de faire la différence : au cours des premières heures, l'histoire semble parfaitement calquée sur *Shadow of Chernobyl*… Un homme sans identité, gentiment lancé à la recherche d'un *S.T.A.L.K.E.R.* légendaire par des gens qui "ne lui veulent que du bien". Et puis, on déambule sur le cordon, on explore, on plante, on fouille un peu. On s'aventure un peu plus loin. On plante. On insiste, on efface son USER.LTX. Et on découvre petit à petit que ces niveaux que l'on connaît par cœur profitent d'une nouvelle étrangeté. On ressent la même impression que la première fois qu'on a lancé un *S.T.A.L.K.E.R*… La certitude que ces lieux ne sont pas faits pour l'homme, encore moins pour le joueur. C'est génial, on se réjouit de retrouver cet arôme systématiquement absent du jeu vidéo. Et après, on plante.

Pour le débuguer, faut avoir fait centrale. Mais ne croyez pas que *Lost Alpha* se résume à un coup de chiffon sur les levels du jeu et à quelques bugs. Non, il y a déjà les plantages, toujours neufs, inédits et surprenants. Et puis, il y a tout le reste, une myriade d'éléments qui me contraint à une énumération gigantesque. *Lost Alpha*, c'est l'intégration des voitures, de leur coffre et de l'essence. Le petit coup de jeune donné à l'écosystème artificiel qui gère le comportement des animaux, des mutants et des patrouilles (nettement moins impressionnant que celui d'*Oblivion Lost*, mais aussi plus propice au suivi d'un scénario). L'ajout d'une faction qui aurait dû jouer un rôle essentiel dans la storyline originale. Une finesse supplémentaire dans la gestion des rapports de force entre les groupes (certains individus issus d'une faction ennemie ne seront pas forcément agressifs et pourront même interagir avec vous). Et mon préféré, une gestion inédite de la torche qui vous impose de trouver des piles pour la faire fonctionner – un choix interdisant de s'en servir comme un idiot et créant un pan de gameplay entier à chaque fois que vous devez planifier l'exploration d'un souterrain. Évidemment, il y a aussi le travail démentiel effectué sur le moteur graphique, un boulot qui vous explose à la tronche dès la première scène en extérieur mais qui va vous forcer à investir dans un nouveau PC en attendant que l'équipe optimise son boulot. Et puis, il y a les bugs, les oublis, les erreurs… Toutes ses saloperies qui font crasher le jeu, qui empêchent la progression et qui, c'est le plus grave, finissent par saper votre foi en *Lost Alpha*. En effet, la finition est tellement à la ramasse que, devant chaque énigme un peu complexe, on finit par se poser une question fatale : "*Est-ce que je me goure ou est-ce que c'est un bug ?*" Pan dans l'immersion, ça ne pardonne pas. Alors prenez votre mal en patience, installez un petit *Misery* ou ce bon vieux *Priboi Story*. On en reparlera dans six mois.

Omar Boulon

CONFIGURATIONS HARDWARE.FR : FAITES CONFIANCE AUX EXPERTS

Numéro 1 des sites dédiés aux composants et pièces en France, Hardware.fr a créé pour vous des configurations adaptées aux gamers, quel que soit leur budget. Découvrez vite des ordinateurs avec ou sans système d'exploitation, montés ou en kit, pour profiter pleinement des dernières sorties jeux vidéo.

Gaming HARDWARE.FR

L'ESSENTIEL POUR LE JOUEUR

Du Core i3 au Core i5 / De 4 à 8 Go de RAM
Radeon R9 270X, GeForce GTX 660 ou R7 260X
1 To de disque dur, SSD en option

À PARTIR DE **479€95**

Power Gaming HARDWARE.FR

POUR LES JOUEURS LES PLUS EXIGEANTS

Core i5-4670K / 8 Go de RAM
GeForce GTX 770, Radeon R9 270X ou GTX 660
2 To de disque dur, SSD en option

À PARTIR DE **809€95**

Power User HARDWARE.FR

POUR LES PLUS PASSIONNÉS !

Core i7-4770K / De 8 à 16 Go de RAM
GeForce GTX 770, Radeon R9 270X ou GTX 660
2 To de disque dur, SSD 256 Go

À PARTIR DE **1 179€95**

MONTÉ OU EN KIT - WINDOWS 7 OU WINDOWS 8.1 EN OPTION

EN VENTE PARMI PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR

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

↗ À la rédaction, nous désespérions de trouver un *Mario Kart* pouvant rivaliser avec l'excellence de l'épisode DS sorti en 2005. Puis, après quelques déceptions, est enfin arrivé *Mario Kart 8*. Beau et fluide sans oublier d'être technique, bourré de courses fantastiques et de petites astuces de gameplay, il ramène la série au panthéon. Pour vous dire, c'est peut-être LE jeu qui va enfin faire vendre des Wii U à Nintendo.

Wii U, 2014, par Nintendo

Foi de Canard

Chacun son routeur arroseur, chacun sa vérole arrosée...

Par Fishbone

Rassurez-vous, je ne me lancerai pas une nouvelle fois dans une diatribe anxiogène sur l'état et le futur d'une société technologiquement soumise à ses maîtres. Non, je me contenterai simplement de rebondir sur une remarque d'un précédent Foi de Canard, où je glosais sur le fait que l'affaire Prism n'était qu'un scandale parmi d'autres à venir. Ce, puisque le Système est intrinsèquement et structurellement "défaillant" vis-à-vis du respect de la confidentialité et de la vie privée, un constat qui n'est manifestement pas près de changer... Eh bien voilà, nous voici aujourd'hui avec un nouveau sacrilège numérique plutôt croustillant, dont la paternité de l'exposition revient une fois encore à Snowden – via *The Guardian* –, photos souvenirs à l'appui. Le département "Access and Target Development" de la NSA, pour qui lorsqu'il y a de la gêne il n'y a pas de plaisir, intercepte puis trafique les routeurs de fabrication américaine à destination des clients internationaux. Vous avez dit Cisco, dont le PDG John Chambers vient de se plaindre directement auprès d'Obama ? La technique est simple : des employés de l'agence bi-classés espion-facteur ouvrent les colis, sortent les appareils pour y ajouter des portes dérobées permettant un accès direct aux informations (le firmware qui installe ces backdoors est appelé "Beacon"), puis les reconditionnent bien proprement pour être finalement envoyés aux clients pigeonnés. Magnifique. On comprend mieux pourquoi le "House Intelligence Commitee" avait en 2012 conseillé aux entreprises nord-américaines de se méfier des produits Huawei et ZTE, par crainte d'espionnage via des équipements volontairement vérolés. Accordons-leur au moins la qualité de savoir de quoi ils parlaient...

UN SMARTPHONE ÉTEINT, ÇA MARCHE BEAUCOUP MOINS BIEN

L'autonomie, c'est important, parlons-en

Un analyste du cabinet IDC a diffusé un tableau stipulant les dix critères de choix au moment d'acheter un smartphone, classés par ordre d'importance. Il en ressort que, quel que soit le système d'exploitation sélectionné par l'acheteur – Android, iOS, Windows Phone –, l'autonomie sort systématiquement en première position dans les critères d'achat. On notera également, sans surprise, que la marque est un critère plus important pour les possesseurs de smartphone iOS que pour les autres. Le syndrome du fanboy, quoi. *A contrario*, les possesseurs de smartphone Android supplantent ce critère par celui de la taille de l'écran. L'OS, enfin, est ce qui compte le plus pour les possesseurs de Windows Phone, toujours derrière l'autonomie. En queue de peloton se trouvent la vitesse de navigation ou les performances de l'APN.

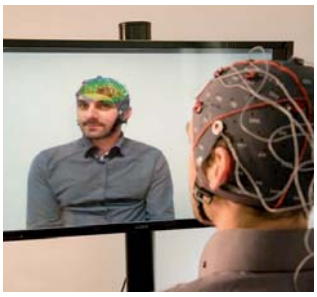
CE AFIN DE PERPÉTUER LE DEVOIR DE MÉMOIRE

Toshiba et SanDisk flashent sur la 3D

Toshiba et SanDisk se sont associés pour la production de mémoire Flash NAND 3D dès 2016. Le recours à une architecture verticale pour empiler les couches permettra d'obtenir des puces NAND 3D d'une capacité de 1 To. Pour rappel, Samsung avait entamé la fabrication de NAND 3D en 2013 avec ses puces V-NAND (Vertical-NAND) destinées au SSD de 128 Go à 1 To.

Miroir, bon beau miroir

A PRIORI, L'EXISTENCE DU CERVEAU EST AVÉRÉE



Observer son cerveau fonctionner en temps réel, voici en quoi consiste le Mind Mirror développé par l'INRIA, l'Institut national de recherche en informatique et en automatique. Voilà, vous ne connaissiez pas, maintenant si, comme quoi on apprend des trucs intellectuels avec *Canard PC*. Le système est composé d'un casque à électrodes, d'un électroencéphalogramme, d'un Kinect et d'un écran qui réfléchit votre image et à ce qu'il va manger ce soir (des tagliatelles à la crème fraîche, probablement). Le résultat de l'ensemble consiste en une image de l'activité cérébrale surimprimée sur celle de votre faciès. Dans le cas où rien ne s'affiche à part vos yeux globuleux, bravo mon champion, cela signifie que vous avez la condition de base requise pour participer à une émission de téléréalité. Si en revanche vous voyez des couleurs bouger dans tous les sens en rapport avec votre activité mentale ou physique, pas de chance, vous avez un cerveau et vous devrez faire avec pour le restant de votre vie. À quoi sert le Mind Mirror sinon à un futur détecteur de pensée / mensonge 2.0 ? Surtout à la médecine, nous dit-on, qui pourrait s'en servir pour aider les patients à visualiser leur pathologie cérébrale et éventuellement, la contrôler. Fosse de preuve, je reste septique.

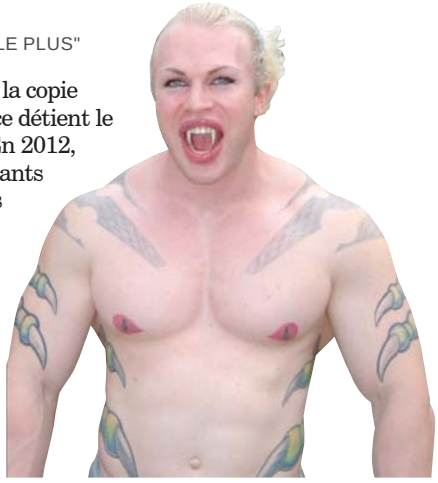
UN TRAITEMENT DES BILANS
À LA SPHAIGNE S'IMPOSE

Ça fuite des dollars chez Sony

C'est donc la bagatelle de 1,25 milliard de dollars que Sony aura perdus en 2013, malgré un chiffre d'affaires en augmentation de 14 % à 75,4 milliards de dollars. Le coupable est facile à trouver, puisque ce sont bien les PC qui sont en grande partie responsables du mauvais résultat (729 millions de dollars de pertes). Du côté jeux vidéo, c'est-à-dire à la fois les PlayStation et l'édition de titres par SOE, c'est également 78 millions de dollars de pertes malgré un chiffre d'affaires en hausse de 38 %, soit 9,5 milliards. Sinon, les composants et les télés perdent aussi de l'argent (126 et 248 millions de dollars). Seuls les services financiers, l'audiovisuel et la musique permettent à Sony de ne pas s'inscrire à la soupe populaire, avec respectivement des bénéfices de 1,65 milliard de dollars, 501 et 487 millions de dollars. Moralité, Sony est meilleur banquier qu'autre chose.

Copriveuse d'euros

VOUS ME COPIEREZ 1 000 FOIS "LA FRANCE PAYE LE PLUS"



La WIPO-Thuiskopie, la société de gestion pour la copie privée aux Pays-Bas, nous explique que la France détient le record européen de prélèvement par habitant. En 2012, chacun d'entre nous a reversé 2,65 euros aux ayants droit, via Copie France, soit 174 millions d'euros au total. À titre de comparaison, un Finlandais lâche 1,31 euro, un Italien 1,18, un Belge 2,14, un Canadien 0,17, un Roumain 0,09, un Espagnol 0,03, un Hollandais 0,32 ou encore un Allemand… 0. Reste à voir ce que donneront les chiffres 2013 et combien d'argent aboutit réellement dans la poche des artistes. Quoi qu'il en soit, le Syndicat de l'industrie des technologies de l'information (SFIB), après avoir démissionné de la Commission copie privée fin 2012, proteste toujours et encore contre cette ponction excessive et décidée par ceux-là même à qui elle profite ; une vidéo a d'ailleurs été réalisée à cette occasion. Si jamais une harmonisation venait à être décidée par les autorités, combien pariez-vous qu'elle ne se fera pas vers le bas ?

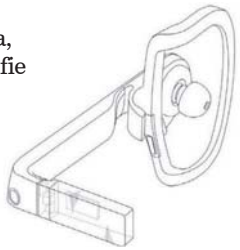
Bande à bits

QUAND SONY VEUT STOCKER, IL STOCKE

Non, la bande magnétique n'est pas morte, et on peut même dire qu'elle a de l'avenir, tout du moins dans le domaine du stockage pur et dur. Pour preuve, cette nouvelle cassette développée par Sony capable de stocker 185 To de données, soit 148 Go par pouce carré. On notera le gros travail effectué sur la densité puisque le précédent record datait de 2010 avec 29,5 Go par pouce carré. En l'état, la bande magnétique est constituée de nanograins réalisés à l'aide de "*particules magnétiques à orientation cristalline uniforme*". Non, pas encore de prix, oui c'est pour les professionnels puisque, rappelons-le, il s'agit de stockage pur. Les agences gouvernementales vont adorer.

Revrée des Glass

LUNETTES OU MONOCLE,
LA MALÉDICTION EST EN MARCHE



D'après le site Business Korea, Samsung planifie la commercialisation de ses propres lunettes connectées, les Gear Glass, pour septembre prochain. La source du média précise que ces lunettes – enfin, disons plutôt ce monocle puisqu'il n'est question que d'un seul verre – recourraient à une version améliorée de Tizen, le système d'exploitation actuellement en place dans les montres connectées Gear 2. La forme des Gear Glass devrait se différencier de la concurrence avec l'absence de monture et la présence d'une oreillette, comme tendent à l'indiquer les croquis fournis avec les dépôts de brevet.

FACE AUX DEMANDES,
LES RH SONT BOOKÉS

L'Oculus attire larigot

Maintenant qu'Oculus VR a les poches bien remplies, les recrutements s'accélèrent. Au chapitre des nouveaux arrivants, il est question de Kenneth Scott, ancien d'id Software (ça fera "plaisir" à Zenimax) et de 343 Industries (où il a travaillé sur *Halo 4* mais *Haloo* quoi). Le transfuge occupe désormais le poste de directeur artistique et monte actuellement une équipe chargée de créer du contenu pour l'Oculus Rift. La création d'un univers virtuel capable d'accueillir un milliard d'utilisateurs Facebook, comme annoncé par Bredan Irbe (PDG d'Oculus VR), est donc sur les rails, même si dans un premier temps les projets destinés à motiver l'achat d'un casque seront plus modestes. Dans la petite foulée, nous apprenons qu'Adrian Wong, "Lead electrical engineer" des Google Glass, a également rejoint l'aventure Oculus Rift pour travailler sur "*la plateforme finale*" selon Michael Abrash, figure de proue de l'équipe scientifique d'Oculus VR. Adrian a dans sa besace une dizaine de brevets en rapport avec les objets "*portables*" et "*l'affichage tête haute*", ce qui explique en partie son recrutement.

UN CAS D'ÉCOLE, DONC

Accusé puis RelaXP

Michäel Jupin, gérant de la société ABC informatique en charge de cinq magasins de vente et réparation informatique, a été relaxé par le tribunal d'Amiens. Cette personne était poursuivie pour contrefaçon par Microsoft, après qu'il eut réinstallé Windows XP sur la machine d'un client dont la carte mère avait dû être remplacée suite à une panne. La licence légale possédée par le client avait alors été réutilisée. Après enquête, il apparaît que le litige porte sur une vingtaine de cas. Une histoire qui amène à se poser la question de savoir si un ordinateur dont la carte mère est remplacée par nécessité de maintenance doit être considéré comme une nouvelle machine, avec dans ce cas l'obligation d'acquérir une nouvelle licence, ou non. Microsoft entretient d'ailleurs le flou sur le sujet, exemptant l'utilisateur dans le cas "*où la carte mère de substitution est de la même marque/du même modèle ou qu'il s'agit d'une carte de rechange/équivalente du même fabricant*". L'éditeur demandait 11 000 euros de réparation, et a décidé de faire appel suite à la relaxe prononcée. "*Cette affaire pose le débat de l'OEM*", explique Michaël, donnant l'exemple de ce client "*qui [lui] a indiqué qu'il envisageait de porter plainte pénalement pour vente forcée, estimant que dans la mesure où il avait déjà payé sa licence lors de l'achat de son PC, il n'avait pas à la repayer parce qu'il changeait de carte mère. Que doit-on faire ?*". Acquérir le permis de gifler serait un début de réponse, Michaël.

Tonga, il a l'air un max well

IL Y A DES JOURS, MES TITRES ME FONT PEUR

Rumeur et bruissements de couloirs, AMD disposerait d'un GPU 28 nm milieu de gamme, 2 Go de GDDR5 bus 256 bits, destiné à croiser le fer avec la GM107 Maxwell de Nvidia et prendre la relève des Tahiti Pro. Portant l'exotique nom de code de Tonga, la puce reposerait sur la même architecture que l'Hawaii (GCN 2.0). Il serait question du support de Mantle, True Audio, XDMA CrossFire et PowerTune.

Robots tueurs, la flippe

NOUS NE SOMMES PLUS DANS LE FANTASME

Ronald Arkin et Noel Sharkey, deux experts en robotique, vont participer à une réunion organisée par les Nations Unies sur le thème particulièrement flippant des "armes autonomes" capables de sélectionner une cible et d'engager le combat sans intervention humaine. Des robots tueurs à la sauce *Terminator* dans toute leur splendeur, nous y voilà. Noël est contre ces choses, expliquant que "*les systèmes d'armement autonomes ne peuvent pas garantir qu'elles se plieront aux lois internationales. Les différentes nations n'échangent pas les unes avec les autres à ce sujet, ce qui pose un grand risque pour l'humanité*". Ronald est bien plus dégonflé, demandant simplement que la production ne soit autorisée "*qu'après des études et des tests approfondis*". En vérité je vous le dis, tout cela va mal finir.

LA GUEUZE SE FAIT ATTENDRE

Titan Z, S01 E03

Attendues par quelques héritiers de bonne famille versaillaise capables de lâcher 3 000 dollars pour son acquisition, la GTX Titan Z de Nvidia, un monstre bi-GPU, n'est toujours pas disponible à l'achat. Si l'on en croit le post d'un membre du forum Linus Tech Tips, la raison pourrait être un mauvais rapport prix-performances en regard de la concurrence. La Radeon R9 295X2 d'AMD ou encore un SLI de GeForce GTX 780 Ti obtiendraient de meilleurs résultats sous 3DMark Fire Strike Extreme, à savoir respectivement 8 643 et 8 717 points contre 8 024 pour la Titan Z. Autre détail exposé, le boost de fréquence à 1 058 MHz ne serait jamais atteint en raison du refroidissement assuré par un unique ventilateur central, bruyant et insuffisant, laissant la carte turbiner à 900 MHz.

PROCESSEURS FRAÎCHEMENT SORTIS

Fait pas chaud chez Intel

Les processeurs Haswell Refresh d'Intel sont désormais disponibles. La seule différence avec les anciens modèles concerne une fréquence augmentée de 100 MHz et un numéro de référence auquel a été ajouté le nombre 20. Les tarifs restent en revanche identiques. Les Core i5-4670K et i7-4770K ne sont pas concernés par la vague de frais. Eux, leur tour viendra avec les Haswell Devil's Canyon, clairement destinés à l'overclocking et présentés durant le prochain Computex. Il est donc question du Core i5-4690K à 3.5 GHz, Turbo à 3,9 GHz (+100 MHz par rapport à l'i5-4670K) et du Core i7-4790K à 4.0 GHz, Turbo à 4,4 GHz (+500 MHz par rapport à l'i7-4770K).

Pendant ce temps, chez AMD

GÉNÉRALISATION DES ARM ET PLUS SI AFFINITÉS

Après l'introduction d'un SoC ARM à destination des serveurs (Seattle), AMD vise désormais le marché grand public avec le projet "Skybridge", en 2015. Cette nouvelle génération de SoC ARM sera gravée en 20 nm, exploitera un Cortex A57 64 bits et un GPU GCN. À noter que la base du SoC pourra également accueillir une puce x86 "Puma+". Une même carte mère – on suppute de tablette – pourra alors accueillir au choix des SoC ARM ou x86. Passons à 2016, où cette fois il est question de l'architecture K12, un design personnalisé d'un ArmV8 pour prendre la relève des Cortex A57 génériques. En attendant, les SoC Skybridge de 2015 devront compter sur la partie GPU pour faire la différence. C'est jouable.

LE DR FRANKENSTEIN DE LA RECONNAISSANCE S'INQUIÈTE

Conséquences dans ta face

Vous ne connaissez certainement pas Joseph J. Atick, et pourtant ses travaux ont et auront un impact grandissant sur le monde. Car Joseph, voyez-vous, physicien de son état, est l'un des pionniers de la technologie de reconnaissance faciale. Et si notre homme continue de croire à l'utilité sociétale de son œuvre comme outil de lutte contre la criminalité, cela ne l'empêche pas de se poser des questions sur la dérive qui s'opère. "*Elle est utilisée pour voler l'anonymat de tout le monde*", déclare-t-il au *New York Times*. Et de pointer du doigt l'exploitation de la reconnaissance faciale par des entreprises privées à l'insu des citoyens. Données qui peuvent parfaitement ensuite être récupérées par des agences gouvernementales, comme l'actualité nous le prouve de manière récurrente. "*Si nous n'intervenons pas, si nous ne prenons pas nos responsabilités, il pourrait y avoir des applications et conséquences inattendues*", ajoute-il. Bienvenue au club des scientifiques un rien naïfs qui, sous couvert de recherche excitante, ouvrent des boîtes de Pandore comme ackboo des sachets de Kinder Bueno et commencent à réfléchir aux conséquences de leurs actes une fois qu'il est trop tard.

Mini-PC danseur

LE PC QUI SE PORTE, ON S'ENFICHE OU PAS ?

La société Tango a bouclé avec succès une campagne sur IndieGogo pour financer un Mini-PC d'un genre particulier. Il consiste en un boîtier-ordinateur de la taille d'un disque dur externe (125 mm x 82 mm x 13,5 mm), transportable donc, qu'il suffit ensuite d'insérer dans une station d'accueil pour l'alimentation et les diverses connexions (trois USB 2.0, un USB 3.0, HDMI, Ethernet, Wi-Fi, prise jack 3,5 mm). L'idée consiste à disposer de plusieurs stations d'accueil à différents endroits de la planète (domicile, bureau, salle de réunion et cantine pour les fayots) et de se balader avec le PC dans la poche. Ah mince, les spécifications : AMD Quad-Core à 2 GHz, GPU Radeon HD8400, jusqu'à 8 Go de RAM, stockage SSD, le tout pouvant être mis à jour si souhaité. 350 dollars environ le kit de base, 90 dollars environ la station d'accueil supplémentaire. Alors, on danse ?

Giga trop juste

CRYTEK SE SENT À L'ÉTROIT

Crytek, et plus particulièrement Sean Tracy, responsable du développement commercial du moteur CryEngine, estime que la dernière génération de consoles souffre d'un manque de RAM. Les 8 Go syndicaux sont pour lui insuffisants et constituent un goulet d'étranglement pour les développeurs. D'autant plus que ces derniers n'ont pas forcément accès à la totalité de la mémoire, à l'image de la Xbox One qui en utilise une partie pour le système d'exploitation. On retrouve ici le même syndrome que celui qui touche le stockage des smartphones et tablettes, soit dit en passant.

APRÈS L'HEURE, CPU L'HEURE ?

Retard confirmé

Le PDG d'Intel, Brian Krzanich, a confirmé que les processeurs BroadWell en 14 nm ne seront pas disponibles à la rentrée des classes mais plutôt en fin d'année. Toutefois, seuls quelques modèles devraient être proposés à la plèbe en cette froide période, la gamme se voyant réellement étoffée au cours du premier trimestre 2015. De quoi laisser un peu de champ aux Haswell Refresh et autres Devil's Canyon.

IL ÉTAIT UNE FOIS MICROSOFT ET DES TOUCHES

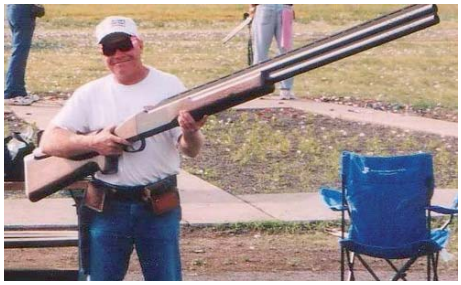
La geste du clavier

La captation des mouvements de l'utilisateur en vue d'améliorer l'ergonomie des interfaces homme-machine dans le cadre des dispositifs de saisie modernes à forte valeur ajoutée et croissance à deux chiffres, cela fait longtemps que c'est tendance. Pardonnez le ton ampoulé de l'entrée en matière, la première version faisait allusion à la problématique – toujours irrésolue à ce jour – de la mise au point des technologies interfaciales qui ne soient pas irritantes pour les yeux. Mais j'eusse craint le quiproquo dans les termes. Donc, tout ça pour dire que Microsoft travaille sur un prototype de clavier d'ordinateur qui intègre des capteurs infrarouges pour détecter les gestes de la main et reproduire les fonctionnalités d'un Trackpad. Pas de dispositif externe à l'instar du Motion Leap, non, tout se trouve dans le clavier. L'idée est essentiellement de fournir les fonctions de navigation, défilement de pages et autres manipulations de fenêtres, les travaux nécessitant de la précision continueront à se faire via une souris. Dessiner un fond d'écran unicolore pixel par pixel, par exemple. Sinon, pourquoi pas, j'ai moi-même de plus en plus la flemme de déplacer mes mains du clavier pour tripoter la souris. Je crois que je deviens fainéant niveau 4, le 5 étant de vouloir taper du texte par la force de la pensée.

Le Syndrone publicitaire

BALL-TRAP URBAIN EN DEVENIR

Pensant certainement que nous ne sommes pas suffisamment cernés par la publicité urbaine, un étudiant de l'université de Drexel a fondé une société de drones publicitaires baptisée DroneCast. Ainsi, il propose de faire voler de manière autonome quatre drones équipés de banderoles commerciales dans les rues de Philadelphie, à une huitaine de mètres de hauteur pour ne pas se manger les feux. Effectivement, ce serait ballot. Pis encore, ces bestioles iront même jusqu'à harceler les gens à travers les fenêtres de leur bureau, en volant verticalement le long des façades des tours. Ce service est facturé 100 dollars par jour aux annonceurs, déjà au nombre de… cinq. Pour l'heure, les drones volent sans autorisation administrative mais DroneCast a bon espoir de l'obtenir. Bien, c'est le moment de mettre à jour Adblock avec le serveur lance-roquettes.



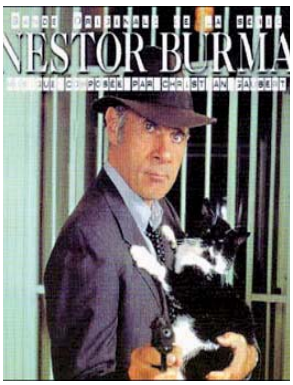
DSC avec VESAline

QU'IL EST BON DE SE FAIRE COMPRESSER

L'heure est grave, l'humanité est confrontée à un défi sans précédent dans son histoire. La destruction écologique de la Terre ? Non. La crise économique et l'appauvrissement des peuples ? Non. Le transfert des images 4K et 8K vers les écrans ? Oui. Car c'est bien cette angoissante problématique, celle du passage des flux d'images en ultra-méga-hautes résolutions sa race, qui pourrait réduire notre espèce à néant, préférant le suicide collectif au fait de ne plus pouvoir distinguer les pores sébumisés de nos acteurs préférés. Heureusement, VESA et MIPI ont pensé au DSC, pour Display Stream Compression. À défaut de solution technique pour répondre aux 50 Gbps demandés par le 8K (Diplay Port 1.2 culmine à 17 Gbps et le prochain 1.3 à 26 Gbps), il s'agira donc de compresser les flux à 8 bits par pixel à grands coups de masse parmi d'autres subtilités, "*sans perte de qualité apparente*" nous dit-on.

Nestor Beema VS Commissaire Mullins

SI ÇA CE N'EST PAS DE LA CULTURE AUDIOVISUELLE DE PREMIER CHOIX…



AMD a présenté sept nouveaux modèles de puces pour machines mobiles d'entrée de gamme. Commençons Cousteau avec les ordinateurs portables et quatre Beema architecture Jaguar 28 nm pour succéder aux Kabini. AMD indique avoir augmenté les fréquences de 50 % tout en réduisant par deux le TDP à grands coups de serpette. Ce via un mode Turbo combiné à un système qui tient compte de la température extérieure ressentie par l'utilisateur pour monter en fréquence, jusqu'à 100 degrés au lieu de 60 syndicaux. Les quatre modèles de Beema – 1 Dual-Core et 3 Quad-Core – vont de 1,35 GHz à 2,4 GHz, pour un TDP de 10 à 15 watts. Les Mullins enfin, successeurs des Temash et destinés aux tablettes, sont au nombre de trois : un Dual-Core à 1,4 GHz / 3,95 watts de TDP et deux Quad-Core de 1,6 et 2,2 GHz / 4,5 watts de TDP. Tous les GPU disposent de 128 unités de calcul pour 350 à 800 MHz de fréquence selon les modèles de puce (R2, R3, R4).

Doublement éclair

C'EST QU'ELLE A DE LA REPRISE, L'ALPINE

Intel passe la troisième avec l'annonce du Thunderbolt 3.0. Elle doublera la bande passante de la 2.0, comme cette dernière l'avait déjà fait avec la 1.0. De 10 Gb/s par canal, puis de 20 Gb/s par canal, nous voici donc rendus à 40 Gb/s par canal. Pour ce faire, le contrôleur Thunderbolt "Alpine Bridge" sera connecté directement au processeur, avec en prime une réduction de moitié de sa consommation. Du côté de la puissance délivrée en vue d'alimenter un périphérique, on nous annonce 100 watts maximum. Enfin, la connectique n'est pas sectaire puisque les flux pourront être autant du Thunderbolt que de l'USB 3.0, du DisplayPort 1.2 ou du HDMI 2.0. Dispo en 2015.

AMD et le 20 nm ?

PAS POUR CETTE ANNÉE, SEMBLE-T-IL

À l'occasion d'une séance de questions-réponses avec des analystes, Lisa Su d'AMD est restée pour le moins évasive en ce qui concerne la date d'arrivée des puces en 20 nm : "*Nous sommes en 28 nm cette année, nous avons le 20 nm en cours de design, puis le FinFET*". Il semble donc que le 20 nm chez AMD ne sera pas proposé avant l'année prochaine, sauf surprise. L'une des raisons serait la limitation des capacités de production de TSMC et la part belle qu'il réserve à la concurrence. Participant à cette séance, nous lui avons posé la question du pourquoi de l'Univers. Comme par hasard, Lisa est également floue dans sa réponse. Elle cache des choses, c'est évident.

Ça vire chez Nintendo

POUR SON BIEN ET CELUI DES AUTRES

Non, pas de licenciements secs chez Nintendo, juste l'annonce d'un nouveau virage entamé par la société pour diversifier ses activités. Satoru Iwata, PDG, explique vouloir s'intéresser au secteur du "bien-être" tout en restant dans le cadre du divertissement : "*Je me suis finalement rendu compte qu'améliorer la qualité de vie avec de l'entertainment, avec une véritable emphase sur l'amusement, serait un angle parfait pour Nintendo.*" On pense évidemment à l'expérience *Wii Fit*, voire au *Programme d'entraînement cérébral du Dr Kawashima*, pour tenter de se faire une idée de ce que Satoru a en tête. Nous en saurons plus d'ici 2015 ou 2016, mais je penche définitivement sur un *Wii Cérébral Vaisselle* qui vous fera transpirer le gras des bras en récurant une cocotte-minute virtuelle tout en résolvant des énigmes à base de suhis rigolos en forme de sextoy. Ça va être purement génial.

CerméWeb

L'AFFICHAGE DOMESTIQUÉ

Microsoft encore, qui nous parle cette fois du concept du SurroundWeb. À l'instar de l'Illumiroom, il s'agit de plonger l'utilisateur au cœur de sa palpitante expérience en élargissant l'affichage au-delà de l'écran. Les domaines d'application sont nombreux, de la canette de soda posée sur la table basse et dont les informations nutritionnelles s'affichent dessus, en passant par la vie quotidienne avec l'affichage des recettes sur le mur de cuisine ou encore le jeu avec des informations annexes disposées autour de l'écran. SurroundWeb repose sur des projecteurs, des tablettes et Kinect. Précision amusante, Microsoft ajoute qu'il n'est pas question d'atteinte à la vie privée des utilisateurs et que toutes les données restent dans le foyer. Encore heureux ! Hors de question que la NSA découvre ma recette secrète des pâtes au ketchup et à la crème fraîche.

Frères de R&D

MORPHEUS ET OCULUS RIFT SONT SUR UN BATEAU

Shuhei Yoshida, PDG de Sony Computer Entertainement Wordlwide Studios non vous ne pouvez pas encore prendre votre respiration maintenant si allez-y, voit d'un très bon œil l'Oculus Rift, le casque de réalité virtuelle d'Oculus VR faut-il le rappeler ben diou. À l'instar de la déclaration faite par les fondateurs de la startup à l'annonce de Morpheus, le casque de VR de Sony faut-il le rappeler ben diou, Shuhei se félicite de la synergie officieuse qui s'opère entre les deux projets : "*En essayant tout ceci, nous sommes en quelque sorte en train de nous aider mutuellement. Nous essayons différentes choses. Et comme tout le reste en ingénierie, une fois que quelqu'un l'a fait, cela devient une sorte de connaissance commune. Quand les ingénieurs voient que quelqu'un d'autre a fait cela, cela leur donne envie d'aller toujours plus loin.*" Pas de partenariat bien sûr, mais lorsque les développeurs reçoivent des éléments nouveaux de la part d'une des firmes, l'autre ne tarde évidemment pas à le savoir. Au final, tout laisse à penser que les deux technologies seront donc très proches. Vivement les procès pour violation de brevet.

Virtuix Omni

Si vous lorgnez sur le Wii Fit de votre compagne mais que vous n'y touchez pas parce que pour un mec qui fragge sa race à *Counter-Strike*, c'est peu trop Kikoolol quand même (j'invite gentiment les défrisé(e)s de service qui y décèlent une remarque sexiste à se détendre en allant se jeter sous un convoi de transport de déchets nucléaires et à laisser les honnêtes pigistes niv. 5 faire leur pertinent travail d'analyse sociologique en paix), le Virtuix Omni pourrait vous aider à réconcilier vos deux passions : les échauffourées virtuelles et l'ingestion de frites mayonnaise sans prendre cher dans les bourrelets. Car voyez-vous, le Virtuix Omni est un "tapis de réalité virtuelle" qui permet de transpirer vos frites en marchant "comme en vrai" pour vous déplacer dans des environnements fictifs à l'aide d'un casque Oculus Rift. Peut-être avez-vous effectivement quelques kilos de gras à liquider en plus des terroristes, de quoi joindre le ludique à l'agréable pendant que moumoune prépare les tagliatelles à la crème fraîche du combattant. Virtuix Omni sera disponible d'ici l'été contre 500 dollars environ.

ANTVR

On continue dans la réalité virtuelle avec l'ANTVR, un projet Kickstarter de 200 000 dollars quasiment financé à l'heure où l'on se cause. L'ANTVR est donc un casque VR qui se démarque de la concurrence via son approche "tout en un", comme l'expliquent les concepteurs chinois. Car le casque est accompagné d'un revolver sans fil qui offre une latence inférieure à 1 ms via l'utilisation du WHDMI et d'une batterie lithium. Une fonction manette est également proposée, car, à bien y réfléchir, il n'y a pas que le frag dans la vie. Il y a aussi moumoune qui prépare les tagliatelles à la crème fraîche du combattant, même si cela n'a aucun rapport. Notez qu'une version filaire est également proposée pour les pauvres de nous. Compatible PC, Android, PlayStation 4 et Xbox One, l'ANTVR sera livré en septembre contre 270 à 470 de vos dollars planqués dans le slip de votre Pitt. N'insistez pas, je ne donnerai pas le numéro de l'individu de genre féminin qui pose sur la photo, moumoune et moi allons nous marier dans 15 jours et nous allons avoir beaucoup d'enfants. Et un cocker pour s'entraîner à fragger IRL.

Wi-Smoke - Memup

Avant toute chose, il ne s'agit absolument pas de vous inciter à vapoter comme une vache ou à fumer quoi que ce soit d'autre d'herbeux, hein, soyons clairs. Pas plus que de ranger votre tiroir à chaussettes d'ailleurs, même si franchement vous pourriez faire un effort à ce sujet. Bref, voici la Wi-Smoke de Memup, une cigarette électronique connectée, comme vous l'aurez deviné. Elle recourt à une connexion Bluetooth 4.0 LE (basse consommation) et échange plein de données pertinentes sur votre consommation avec une application iOS/Android. Vous connaîtrez ainsi le nombre de vapotages journaliers ou sur une période déterminée, ce qui est censé aider le consommateur à réduire ou stopper son usage. L'autonomie annoncée est de 400 vapotages. Présentée au MedPI, la disponibilité et le tarif de la Wi-Smoke ne sont pas encore connus. Aucune information n'a par ailleurs été communiquée sur le support des tagliatelles à la crème fraîche.

Blackphone - Silent Circle et Geeksphone

Je le sais je le sens, comme moi, vous êtes un indécrottable suspicieux persuadé de la maltraitance permanente dont font l'objet nos pauvres informations privées. Alors jetez donc un œil sur le Blackphone pour retrouver un semblant d'espoir. Conçu par Silent Circle et Geeksphone, ce smartphone se veut dédié coque et ARM à la sécurité de nos données. Il exploite pour ce faire PrivatOS, une déclinaison d'Android qui intègre une flopée d'applications en rapport avec le thème : Silent Phone, Silent Text, Silent Contac, Blackphone Firewall, bref, vous voyez le topo, toutes des applis qui ne sont pas dans le genre causant. Difficile d'avoir une idée du niveau de réelle protection que ce smartphone propose, mais il sera toujours plus élevé qu'un appareil classique. Pour le reste, le Blackphone consiste en un 4,7 pouces embarquant un SoC Quad-Core Tegra 4i 2 GHz, 1 Go de RAM, 16 Go de stockage extensible, LTE, APN 8 mégapixels (5 en facade). Actuellement en rupture, 630 dollars environ le bout d'intimité.

YziPocket3D - EVI

Après les téléviseurs et moniteurs, la technologie d'affichage 3D sans lunettes s'invite désormais chez les tablettes 7 pouces. L'YziPocket3D d'EVI est – à notre connaissance, c'est-à-dire celle de mon chien, des lapas qui squattent mon jardin en gueulant à tue-tête du matin au soir et de moi-même – la première de son genre. J'avoue, je n'ai pas investigué le fond du dossier en partant écumer un à un les marchés informatiques chinois pour être sûr de mon coup. Le journalisme total, c'est un truc de jeunes, à mon âge. *Des chiffres et des lettres* suffisent largement pour vivre des émotions fortes et avoir la sensation du devoir accompli lorsqu'on trouve que le compte est bon. Alors donc, outre la dalle auto-stéréoscopique, nous avons une machine qui embarque un Allwinner A20 à 1,5 GHz (un SoC qui transpire la gagne), 1 Go de RAM DDR3, 8 Go de stockage, 1 port MicroSD, un port HDMI 1.4 (3D) et une batterie 3000 mAh. Environ 240 euros.

TowlHub - TowlHub

Si je m'inquiète souvent pour le devenir de notre espèce, je dois admettre que certaines inventions me redonnent foi en l'Homme. Car une civilisation capable d'inventer un dérouleur de papier absorbant – plus communément connu sous le nom générique de Sopalin bien qu'il s'agisse d'une marque – équipé de quatre ports de rechargement USB, ne peut qu'avoir de l'avenir dans les étoiles. Puisque je vous sens impatient, apprenez que le TowlHub mesure 35 cm de hauteur et 18 de diamètre, pèse 2 kilos et, selon mes estimations, permet de dérouler du papier à une vitesse de 6,4 feuilles par seconde. Comptez 50 dollars pour brancher vos objets high-tech sur ce miracle de la technologie spatiale péruvienne. Et le pire du pire dans tout cela, c'est que oui, cela peut s'avérer utile dans une cuisine. Ou dans une chambre si vous être mâle et célibataire. Gaffe quand même quand vous prendrez une feuille, s'agirait pas de confondre avec le smartphone et perdre la garantie en foirant les capteurs d'humidité.

Nos trois **Configs** polyvalentes

Fiabilité, performances, prix

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

Afin de vous faire profiter en pratique de nos conseils, celles-ci sont proposées à la vente chez notre partenaire *Materiel.net*, montées et testées par leurs soins. La démarche n'a rien de 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

Les 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 avions 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 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.

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 €

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

CanHard XX

MILIEU DE GAMME

1 100 € environ

Peu de changements sur la 20e 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 n'est pas OCZ. L'alimentation est une HCG 520 d'Antec qui prend place dans un Fractal Design R4.

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 €

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

Duck Nukem XX

HAUT DE GAMME

2 000 € environ

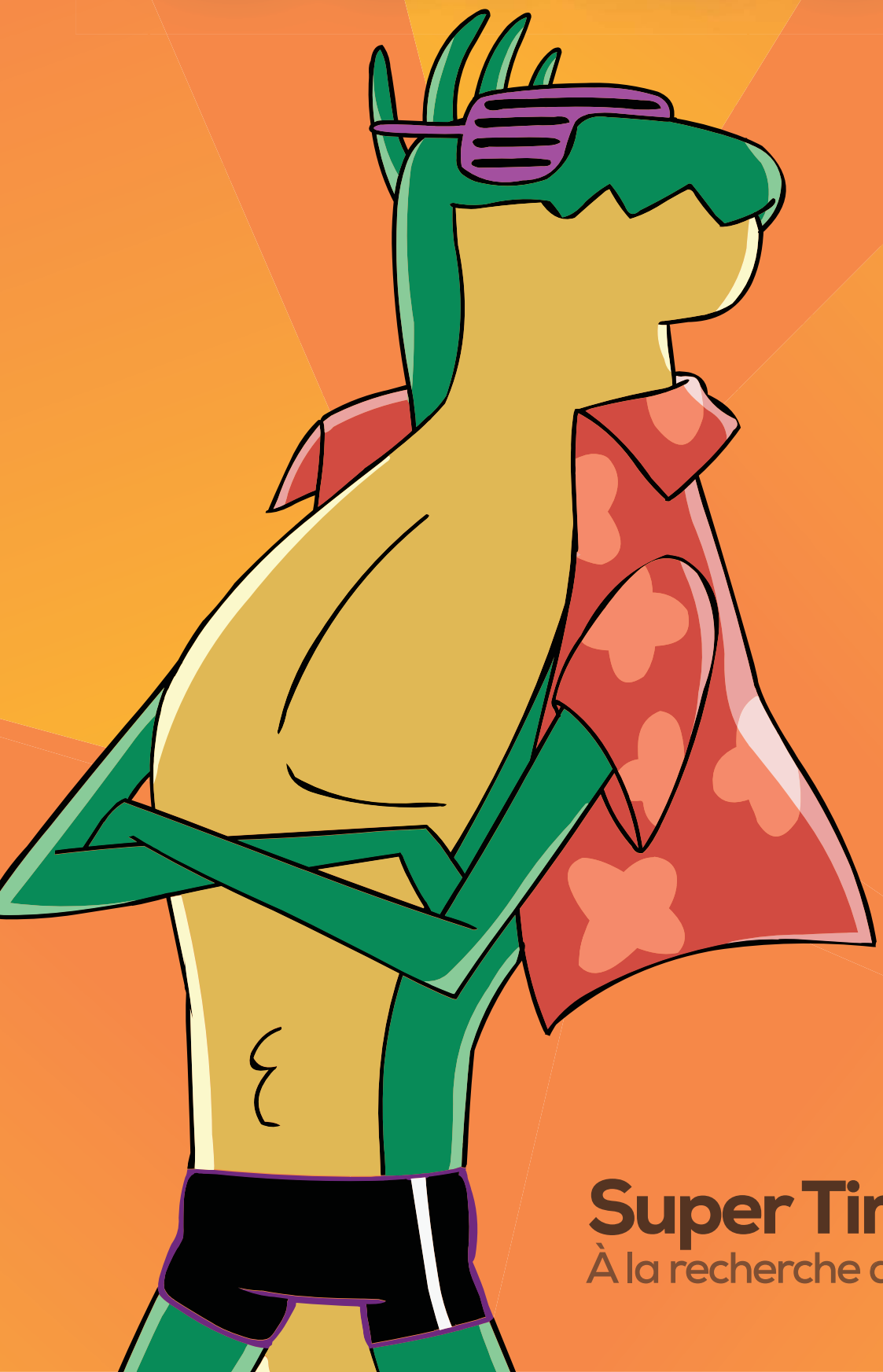
Notre config' très haut de gamme revient dans un nouveau boîtier. Cette fois, c'est le Silencio 652 de Cooler Master que nous avons choisi en remplacement du Corsair 550D. Il est nettement moins cher, silencieux, bien conçu et dispose de quelques fioritures supplémentaires agréables (lecteur de carte 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 : l'Asus Z87-A laisse place à une MSI Z87-G45 GAMING, mieux équipée pour un prix quasiment identique.

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 €

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

Encart

Console



Super Time Force

À la recherche du temps gagné

News

Bungie parti, Halo partout

Gros mélange de franchises chez Microsoft : dans un post de blog intitulé "The Halo Journey" (notez les noms de *Halo* et *Journey*), le constructeur annonce *Halo 5 : Guardians*, un hommage évident à *The Last Guardian*. Le jeu (celui de Microsoft et 343 Industries, pas celui de la Team Ico) sortira fin 2015 sur Xbox One. L'image (qui ressemble aux jaquettes des trois premiers *Fable*) accompagnant l'annonce montre un nouveau Spartan (qui ressemble à Samus Aran de *Metroid*) et sa réflexion, le Master Chief. Le tout, comme *Journey*, semble se dérouler dans un désert venteux. Allez savoir, ils ont peut-être obtenu un prix de gros dans un bundle pour toutes ces franchises ? Microsoft promet aussi une annonce à l'E3 sur un produit *Halo* prévu pour cette fin d'année : la rumeur d'un *Halo 2 : Anniversary* court depuis longtemps, mais selon le site Engadget, il s'agirait même d'une compilation des quatre premiers *Halo* en HD sur Xbox One. *ODST*, *Reach*, *Halo Wars* et *Spartan Assault* ne sont pas concernés.

La révolution orange

Pratiquement un an après son annonce, Insomniac Games a enfin montré un peu de gameplay de *Sunset Overdrive*, son premier jeu exclusif à Microsoft. Le projet – que je m'obstine à appeler *FU2E* puisqu'il est évident qu'il s'agit d'une suite comique de *Fuse* – semble être un croisement de *Dead Rising 3*, de *Crackdown 2* et des déplacements en zipline de *BioShock Infinite*. Dans une grande ville ouverte infestée de zombies orange accros à une boisson énergétique orange, vous… euh bon, vous tuez des zombies, mais avec des armes rigolotes et en bougeant à toute vitesse. Insomniac a visiblement orienté son jeu bien plus sur les déplacements que sur les combats, et en plus des tyroliennes, on pourra faire du wall-running et des bonds gigantesques. Le ton très léger du jeu promet quelques bonnes vannes, mais il ne faut peut-être pas trop en attendre : ça fait bien longtemps qu'Insomniac n'a pas sorti de vrai bon jeu.

TELEX Petite forme chez Sony (la maison-mère, pas seulement la branche dédiée aux consoles) : après avoir enregistré une perte dépassant le milliard de dollars en 2013, l'entreprise va revoir les salaires de ses patrons. Kaz Hirai (ancien boss de la PlayStation et actuel CEO de Sony) va renoncer à son bonus annuel et diviser son salaire par deux, comme plusieurs de ses exécutifs. Aucun rapport : pendant que la PS4 s'écoulait à près de 200 000 unités en avril aux États-Unis, la Vita n'en vendait elle qu'à peine 3 300.

La deuxième naissance de la Xbox One

Microsoft aura mis le temps, mais mi-mai, le constructeur a enfin annoncé une Xbox One vendue sans Kinect, et du coup 100 balles de moins, disponible à partir du 9 juin, juste avant l'E3 ; la version avec Kinect restera aussi dans le commerce. À ce prix, la console va peut-être enfin proposer un peu de concurrence à la PlayStation 4, qui se vend beaucoup mieux. Microsoft n'a pas arrêté là son acte de contrition : les apps de streaming vidéo, sur Xbox 360 comme sur One, ne seront désormais plus réservées aux abonnés Xbox Live Gold. Enfin, MS promet de meilleurs jeux gratuits dans son offre "Games with Gold" (leur équivalent du PS+) : en juin, on aura *Dark Souls*, *Charlie Murder* et *Super Street Fighter IV Arcade Edition* sur Xbox 360, et *Max & the Curse of Brotherhood* ainsi que *Halo : Spartan Assault* sur Xbox One, tous deux guère brillants et sortis à peine six mois plus tôt.

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

SOYEZ PRÊT À REDÉFINIR LES USAGES DE L'INFORMATIQUE MOBILE

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

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

PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR

HIGH-TECH **EXPERIENCE**

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

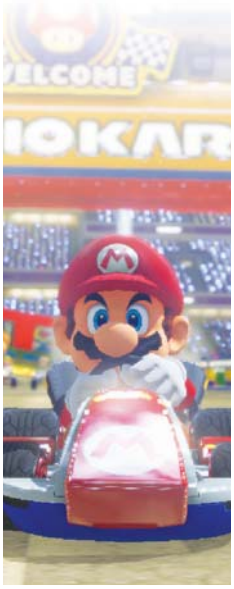
// Testé sur Wii U

Mario Kart 8

Aujourd'hui, Toto, notre maquettiste fou [ndToto : retrouvez mes meilleurs tweets sur *@tototwittos* !], s'est mal réveillé. Il a mis deux lentilles de contact pour œil gauche, et ne voit donc pas tout à fait comme il faut. Pour le distraire, on a voulu le faire jouer à *Mario Kart 8*…

"Pouet pouet". Et là, c'est le drame : après quelques tours de piste, Toto découvre qu'il existe un klaxon dans *Mario Kart* et se met à l'utiliser en permanence et à grand bruit. Démarrage ? Klaxon. Dépassement ? Double ou triple klaxon. Arrivée en bonne position ? Klaxon ininterrompu. Le vacarme attire bientôt Monsieur Chat, qui se demande bien ce que fout Toto au lieu de travailler. Rapidement, Monsieur Chat s'y met lui aussi : il choisit Wario et, sur les bons conseils de Toto, commence immédiatement à klaxonner, avant même d'avoir maîtrisé les bases du jeu, comme l'accélération, les virages ou les dérapages. Problème : le klaxon de Wario ressemble à s'y méprendre à l'insupportable avertisseur aigu à trois tons utilisé sur les routes du Tour de France. Ainsi, nos courses de *Mario Kart 8* perdent instantanément leur dignité, leur solennité, leur calme, pour devenir une bouffonnerie bruyante. Merci Toto, vraiment. Et dire qu'on voulait faire plaisir, voilà comment on est remerciés… Le pire, c'est qu'avec ses deux yeux gauche et son klaxon, Toto a quand même gagné. Il n'y a plus de justice en ce bas monde.

Fast & Furious : Mario Drift. Tout le monde connaît *Mario Kart*, mais pour nos trois lecteurs PC perdus dans ces pages, je vais tout de même résumer le principe : dans *Mario Kart*, Mario est sur un kart. Oui bon, c'est un jeu Nintendo, ils aiment bien ne pas trop se prendre la tête. Comme dans tous les jeux de la série, *Mario Kart 8* contient 8 championnats, chacun contenant 4 circuits, pour un total de 32 circuits. Parmi eux, 16 inédits et 16 reprises d'anciennes éditions, réadaptées avec le gameplay de l'épisode courant. Mais il ne faut pas confondre les *Mario Kart* avec des jeux de course : la base de *MK* n'est pas le pilotage, mais la fourberie assistée. À intervalles réguliers sur la piste, le jeu permet de récupérer des bonus aléatoires, qui se classent en quatre catégories : les bonus offensifs (carapaces vertes, rouges et bleues, bombes, fleur de feu, boomerang), les défensifs (peaux de banane), personnels (les champignons accélérateurs, l'étoile d'invincibilité, le boulet de canon, la plante carnivore) et de groupe (l'encre de seiche, l'éclair). Chacun a son usage propre, et seule une utilisation judicieuse de ces bonus vous donnera une chance d'approcher de la pôle position, voire d'y rester. Pénultième mécanique de base : le dérapage. Dans chaque virage, pressez le bon bouton et votre kart se lancera dans un dérapage plus ou moins contrôlé ; si vous le gérez bien, vous obtiendrez un petit boost de vitesse en sortie de dérapage. Enfin, dernière mécanique à maîtriser : l'aspiration. En restant juste derrière le kart devant vous, vous prenez son aspiration et gagnez un énorme (mais hélas bien trop temporaire) boost de vitesse, vous permettant de le dépasser. En contrepartie, en restant derrière, vous risquez aussi de vous manger ses bonus d'attaque.



GENRE : Karts martiaux
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Nintendo / Nintendo EAD Group No. 1
PRIX : 60 €

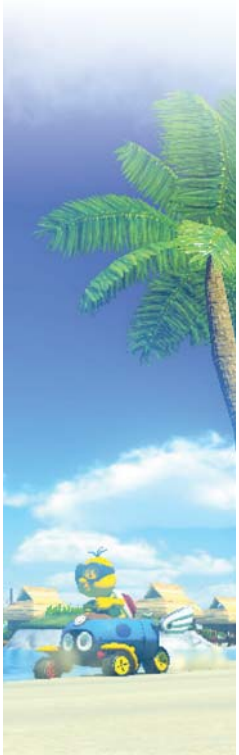
Les quatre fers en l'air. Maintenant que vous connaissez les bases communes à tous les *Mario Kart* (à un ou deux bonus près), on peut commencer à parler des spécificités de *MK8*. Le principal changement apporté par ce *Mario Kart Wii U*, c'est l'arrivée de zones à gravité modifiée, marquées au sol par des

Le point Wiimote

Mario Kart 8 ne propose pas de menu d'options. Bon, rien de dramatique, on n'est pas sur PC... sauf si vous jouez avec une Wiimote : par défaut, le jeu vous donne des contrôles façon motion gaming. À chaque fois que vous lancerez un championnat, vous devrez, juste après le départ, appuyer sur "+" pour accéder aux options et choisir des contrôles plus classiques. La préférence est sauvegardée pour le championnat en cours, mais ça s'arrête là. Oui, c'est idiot et absurde.

bandes bleues aux extrémités. Dès que vous êtes sur une de ces portions de piste, vos roues passent à l'horizontale et votre kart (ou votre moto, puisque les deux-roues sont de retour) continue d'adhérer à la route, même si celle-ci est verticale, voire à l'envers. Mieux : toucher un obstacle ou un ennemi dans cette position vous octroie un boost de vitesse au lieu de vous faire ralentir, changeant radicalement la dynamique des courses. Pour le reste, *MK8* se contente de reprendre des ajouts des précédents épisodes (les passages aériens ou sous l'eau de *Mario Kart 7*, par exemple, ou les 12 joueurs et les pistes ultra-larges de *Mario Kart Wii*) et de modifier sensiblement les bonus disponibles. Le cadeau factice, autrefois un piège d'une efficacité redoutable, semble désormais abandonné définitivement, au profit de nouveaux bonus plus offensifs comme la plante carnivore ou la fleur de feu. Et afin de rééquilibrer un peu le jeu, devenu depuis *Mario Kart Wii* beaucoup plus dur en fin de peloton qu'en première position, *MK8* offre de temps à autre un bonus ultime, le "8", une compilation de 8 bonus que vous pouvez balancer comme bon vous semble pour reprendre l'avantage. C'est complètement pété et injuste, à l'image du reste du jeu, et donc diablement efficace.

House of Karts. Depuis quelques mois, les bons jeux multijoueurs en local se multiplient, pour mon plus grand bonheur : *Towerfall*, *Sportsfriends*, *Samurai Gunn*, *Nidhogg*, *Rocketsrocketsrockets*, *Speedrunners*, *Starwhal*, les *Trials*... Quand *Mario Kart 8* est arrivé à la rédaction, j'étais pour le moins dubitatif : ce vieux machin, cette vieille chaussette confortable pouvait-elle vraiment concurrencer tous ces fabuleux jeux ? Bien sûr que oui : rapidement, toute la rédac' a fait la queue devant la Wii U pour jouer à *MK8*. Le concept même y est pour quelque chose, évidemment, mais on doit surtout ce succès à sa réalisation : il s'agit, après tout, du premier épisode qui soit joli, en relativement haute définition. En solo et à deux joueurs, *MK8* affiche une belle fluidité, et même à trois ou quatre joueurs sur le même écran, il tourne autour de 30 images par seconde. La direction artistique compte aussi beaucoup : à un ou deux circuits près, le jeu se montre toujours aussi lisible et plein de couleurs, un vrai plaisir à regarder (même avec deux yeux gauche). Les circuits eux-mêmes sont dans l'ensemble une belle réussite : certains des nouveaux parcours (l'aéroport ou la piste de ski, notamment) comptent parmi les tout meilleurs de la série, sans compter que la sélection d'anciennes courses est également de qualité. Enfin, et ça reste le plus important, *Mario Kart 8* se veut accessible à tous. Alors que *Mario Kart Wii* et *Mario Kart 7* se montraient souvent un peu trop injustes, *MK8* laisse sa place à tout le monde : quand il n'est pas trop distrait par les klaxons, même Pipomantis arrive à marquer trois ou quatre points de temps en temps, c'est dire.



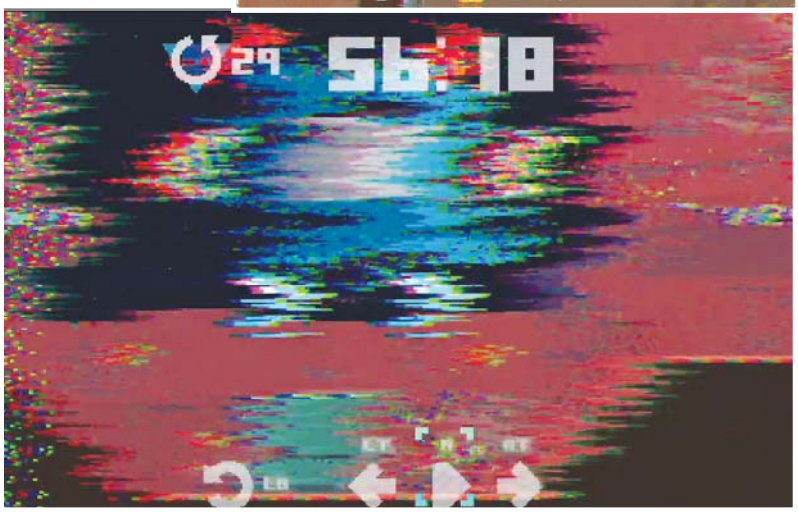
Netsabes

Notre Avis Entre tradition et... tradition, *Mario Kart 8* ne se renouvelle qu'à peine, mais réussit malgré tout à proposer le meilleur épisode de la série depuis au moins *Mario Kart DS*. Son plus grand tort, finalement, est de n'exister que sur Wii U, une console que personne ne possède et proposant des pads guère pratiques.

9

// Testé sur Xbox One

Super Time Force



Je suis certain que, comme la majeure partie des êtres humains, vous avez déjà rêvé de pouvoir remonter dans le temps, quelles qu'en soient les raisons. Il faut avouer que ça serait quand même sacrément pratique. Le vase Ming de votre grand-mère se brise après une inoffensive partie de base-ball d'intérieur ? Hop ! On revient quelques minutes en arrière et le vase est intact ! Alors oui, certains préféreraient utiliser ce pouvoir pour empêcher des explosions d'usines radioactives ou la montée au pouvoir de certains dictateurs mais je vous jure qu'elle m'avait mis une sacrée dégelée, ma mamie.

Passé simple, futur super galère. Il s'agit d'ailleurs de la principale motivation scénaristique de *Super Time Force*, le dernier jeu de Capybara Games exclusif aux consoles Microsoft. La Super Time Force, c'est l'escouade de choc menée par le Commandant Repeatski, un scientifique génial ayant découvert la formule du voyage dans le temps. Grâce à cela, il envoie son équipe aux quatre coins du temps pour sauver les dinosaures, récupérer des mises à jour du futur pour regarder des vidéos de chat ou encore trouver le Saint Graal au Moyen-Âge pour le revendre sur eBay. Chacune de ces missions débiles et hilarantes sert de prétexte pour découvrir une nouvelle époque et y envoyer la Super Time Force. Au début, elle sera constituée de trois personnages, possédant chacun un tir normal et un tir chargé. Jean Rambois, le mercenaire doté d'un triple tir dévastateur, Aimy McKillin, la snipeuse aux tirs rebondissants (capables de traverser les murs une fois chargés) et Shieldy Blockerson, personnage de support équipé d'un bouclier renvoyant les tirs adverses et pouvant créer un champ de force. Hum, mais dites donc, trois personnages complémentaires, ça ne rappellerait pas un peu *The Lost Vikings*, l'excellent jeu de plateforme/réflexion de chez Blizzard ? Certes oui, mais pas que. Parce que vous ne pouvez jouer qu'un seul personnage à la fois. Et aussi parce que vous pouvez jouer trente personnages à la fois.

GENRE : Gone with the Rewind
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Microsoft / Capybara Games
PRIX : 15 €

L'attaque des clowns. Imaginons que je commence une mission de sauvetage dans un 199X apocalyptique. Prenons Aimy McKillin (parce que c'est la plus forte) et partons au combat ! Je n'ai que deux minutes pour finir le niveau mais ça ne me fait pas peur. Saut, tir, saut, re-saut, tir chargé et AH ! L'erreur. La balle perdue qui me tue. Mais au lieu de pleurer sur mon sort et recommencer le niveau comme un joueur lambda, j'appuie sur B et lance le rembobinage me permettant de revenir jusqu'au début du niveau. Histoire de changer un peu, je choisis le bourrin et me lance à nouveau dans la mêlée, découvrant le "fantôme du passé" d'Aimy à mes côtés. C'est normalement ici, cher lecteur, que vos yeux s'écarquillent à mesure que vous comprenez le concept de *Super Time Force*. Il est possible de rembobiner à n'importe quel moment pour revenir quand on veut dans le niveau, choisir un nouveau personnage et l'ajouter à ceux déjà joués. Vous êtes mal engagé dans un combat ? Rembobinez. Vous mourez ? Rembobinez. Vous avez perdu du temps à aller chercher un bonus ? Rembobinez, votre moi du passé se tape le sale boulot pendant que vous continuez d'avancer. Chaque stage vous donne droit à 30 retours en arrière (même s'il est possible d'en glaner quelques-uns en plus), ce qui sera parfois à peine assez pour survivre et finir dans les temps. Car votre plus grand ennemi, plus que les myriades de soldats, les pièges ou les boss, c'est le temps.

Mourir devient alors une stratégie, où l'on utilise chaque "vie" pour optimiser le passage de celle d'après. Et c'est à ce moment que ça devient magique, quand on réalise que le jeu est un mélange de *Broforce*, *Braid* et *The Lost Vikings*.

Ô temps, suspends ton viol. Ça paraît complexe ? Normal, ça l'est. Tout assimiler vous demandera un peu de temps et la première heure de jeu sera une torture pour votre pauvre cerveau, pas vraiment habitué à gérer trente timelines simultanées. Pour autant, ce n'est que le gameplay de base et la partie émergée d'un iceberg impressionnant de complexité et d'intelligence. Prenons comme exemple la mécanique de "regroupement". Que se passerait-il si l'assassin d'un de vos clones du passé venait à être tué avant d'avoir pu tirer le coup fatal ? Cela créerait à coup sûr un paradoxe temporel, empêchant la mort de ce dernier. Et plutôt que de s'embarrasser d'une I.A. débile qui n'aurait rien fait d'intelligent, *Super Time Force* laisse alors votre camarade figé dans le temps. En allant le récupérer, vous gagnez un point de vie supplémentaire ainsi que les capacités de son tir chargé. On se retrouve donc à gérer le niveau présent, à préparer le futur mais aussi à essayer de réparer les erreurs du passé pour gagner des points de vie et des attaques supplémentaires. Et sans mentir, le tout tient tellement bien qu'on frôle doucement le génie. Oh, et j'oubliais, il y a une TONNE de personnages à débloquer. Mélanie Gibson et son fusil à pompe, un jedi, un dinosaure à lunettes de soleil qui fait du skate… Chacun d'eux possède des attaques différentes, ce qui devient particulièrement jouissif pendant les combats de boss, où l'on passe une dizaine de minutes à placer chaque personnage stratégiquement un par un pour, au final, exploser l'importun en quelques secondes. C'est absolument jouissif, merveilleux, fantastique, génial et plein d'autres superlatifs beaucoup plus originaux.

Fuck hier ! La place me manque déjà pour vous parler du reste, tout ce qui rend *Super Time Force* encore meilleur que ce que vous pouvez imaginer. Du feeling global aux dialogues fantastiques, des bonus qui ralentissent le jeu aux replays de fins de niveaux remontrant les trente timelines simultanées, des boss géniaux aux animations cachées partout dans les décors… Parce que *Super Time Force*, tout pixel-artistique soit-il, est terriblement cohérent et joli, par ses décors détaillés, ses personnages follement expressifs et, comme dit précédemment, par cette multitude de petits détails désopilants. Un ennemi transformé en raton-laveur par un de vos pouvoirs, des dinosaures qui se bécotent au second plan... tout est mignon, bon enfant et drôle. Je sais que je me répète mais voilà : *Super Time Force* est drôle, drôle, drôle, DRÔLE.

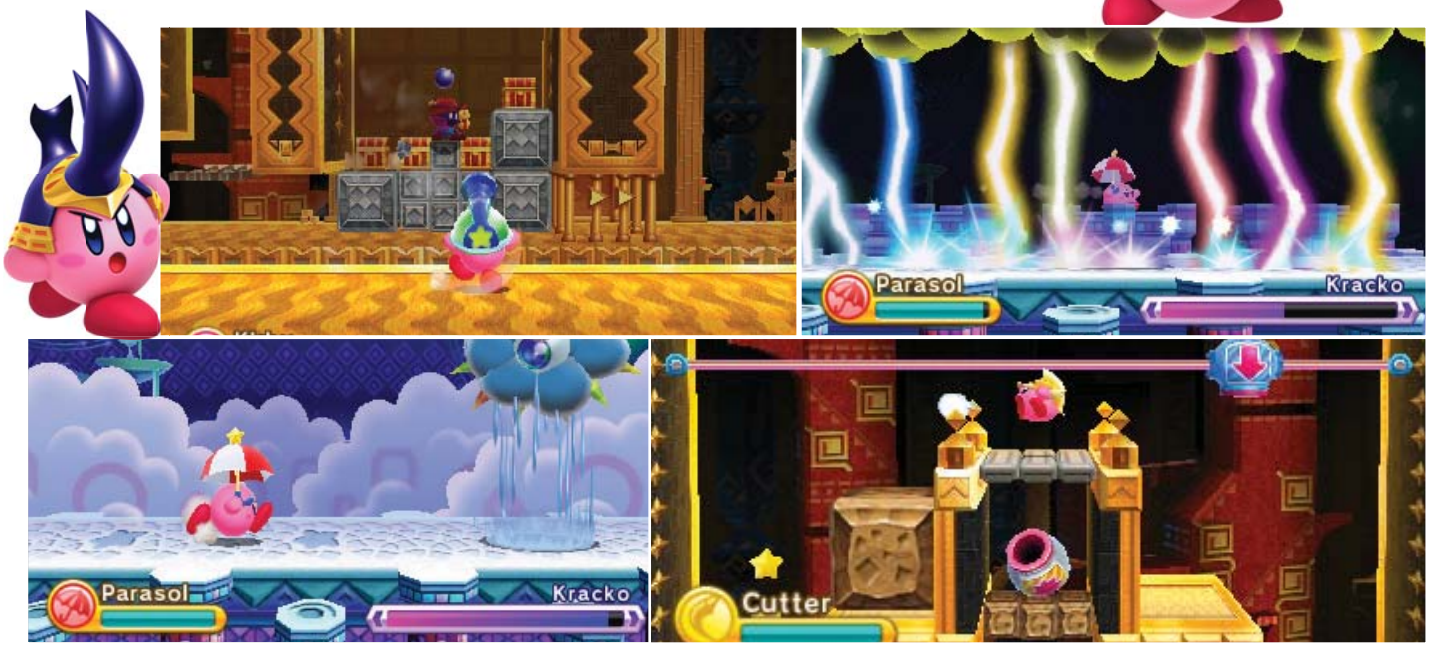
Pipomantis

Notre Avis J'ai eu peur. En lançant *Super Time Force*, je ne l'ai pas compris. Je voulais un run & gun bas du front tout en pixel et j'ai eu mille fois plus. J'ai eu un jeu de réflexion coincé dans un actioner, un titre qui arrive à être à la fois la tête et les jambes. J'ai eu un jeu précieux, que j'ai montré à toute la rédac avec des étoiles dans les yeux.

9

// Testé sur 3DS

Kirby : Triple Deluxe



À chaque nouveau *Kirby* qui débarque, c'est exactement le même cheminement intellectuel. "*Oh chouette, un* Kirby *!*", "*Ah mais non c'est un* Kirby, *je suis bête, on va s'emmerder comme des rats morts*", "*Quoique le dernier était loin d'être honteux, bon allez, on y croit !*" Bref, chaque nouvel épisode est un ascenseur émotionnel où j'attends un jeu pourri et où je me retrouve avec un jeu moyen. Allez, cette fois on parie, celui-ci sera un peu plus sexy que les autres.

Bataille n'avale. *Kirby : Triple Deluxe*, donc. Faisons pudiquement l'impasse sur son nom de menu du McDo' pour nous concentrer sur le reste. Niveau scénario, comme vous l'imaginez, on reste en terrain connu : un super méchant a mis un bordel monstre dans le merveilleux royaume des rêves et Kirby va devoir sauver le monde en avalant ses adversaires mignons pour leur voler des pouvoirs. Sensiblement identique à ses prédécesseurs, cet épisode propose de se balader dans des niveaux verdoyants beaucoup trop faciles, en gobant des ennemis, en gagnant des pouvoirs foufous et en enchaînant quelques boss mignards avant de finir le jeu. Petite nouveauté, on peut parfois passer du premier au second plan du décor pour y trouver des secrets, des capacités ou continuer l'aventure. De plus, il existe quatre nouveaux pouvoirs, à savoir le scarabée permettant d'empaler ses adversaires sur sa corne pour le jeter ensuite, la cloche absolument surpuissante (attaques invincibles et tout le tintouin), le costume d'archer qui peut rendre Kirby invisible (caché derrière d'adorables fourrés en carton) et le pouvoir "cirque", transformant notre héros en petit clown qui pourra alors rouler sur un ballon à toute vitesse, jongler avec des quilles enflammées, et j'en passe. Bref, on nous propose un bon paquet de capacités (au milieu de celles qu'on connaît déjà), sans compter ces niveaux spéciaux offrant le pouvoir Hypernova qui augmente drastiquement les facultés destructrices de Kirby, le laissant avaler des pans entiers de niveaux et résoudre quelques énigmes, à l'occasion.

GENRE : La boule magique
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Nintendo / HAL Laboratories
PRIX : 40 €

Menu Best of. Mine de rien, ce *Kirby : Triple Deluxe* est loin d'être le plus facile de la série. Avec quelques niveaux retors vers la fin de l'aventure, il a quasiment réussi à me tenir tête comme aucun autre avant lui. Certains boss, d'ailleurs, rappellent presque *Donkey Kong Country : Tropical Freeze*, tant les affrontements peuvent s'avérer longs et difficiles. Attention hein, on n'atteint pas le niveau de *Dark Souls*, mais ce gain de challenge dans la série est vraiment appréciable. Comme dans nombre d'épisodes, on trouvera aussi quelques modes de jeu supplémentaires, tel ce rhythm-game où l'on incarne le Roi Dadidou sautant sur des tambours (plutôt bien pensé et surprenant) ainsi qu'un clone de *Smash Bros* où chaque pouvoir représente un "combattant". C'est bien simple, ce volet propose tellement de petits bonus qu'il ressemble à une production Sakurai (*Smash Bros*, *Kid Icarus Uprising*). Je continue de penser que son prix reste toutefois un poil élevé pour une aventure aussi courte mais si vous cherchez absolument un chouette platformer (ou que vous avez un petit cousin ou une filleule à occuper), voilà le jeu idéal.

Pipomantis

Notre Avis Toujours aussi adorable mais encore plus fourni que les épisodes précédents, *Kirby : Triple Deluxe* arrive presque à surprendre. Les nouveaux costumes, les petites idées de gameplay ici et là ainsi que les à-côtés rigolos et bien pensés rendent le jeu absolument charmant. Malheureusement, difficile de le conseiller au prix fort, l'aventure principale étant encore un peu courte sur pattes.

7

Pour 1 an d'abonnement

ÉCONOMISEZ 20%

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

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

TROIS FORMULES:

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

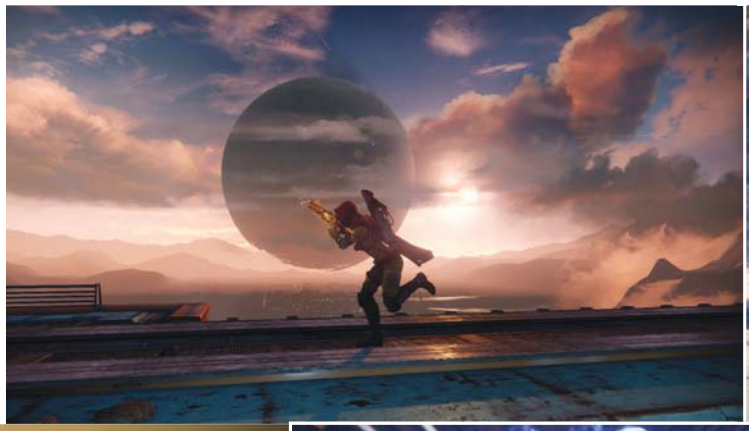
En prime : gérez vous-même votre abonnement online
(renouvellement, changement d'adresse, suspension temporaire, etc.)

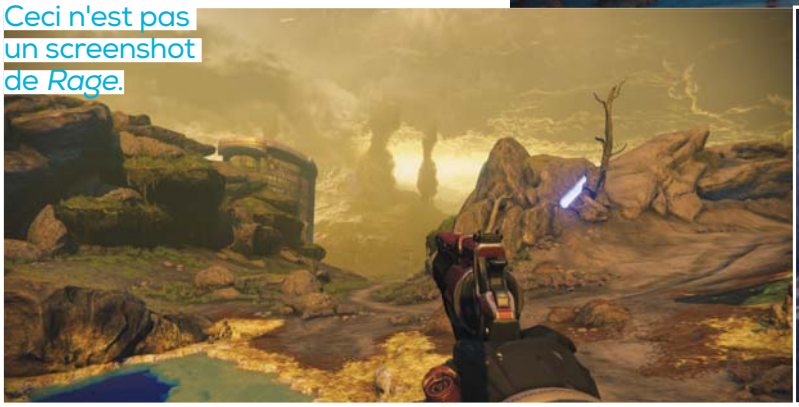
Boutique en ligne:
canardpc.com/boutique.html

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

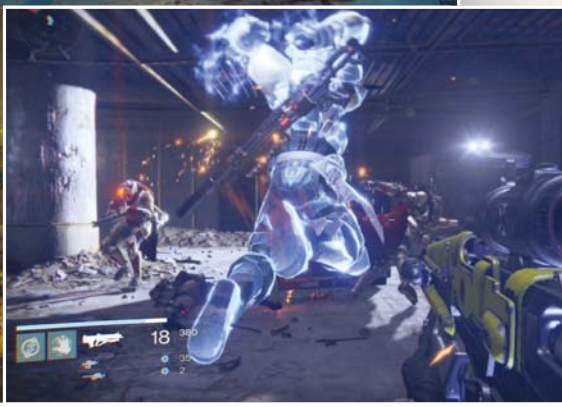
Destiny

GENRE : Après Halo
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Activision / Bungie
SORTIE PRÉVUE : 9 septembre 2014





Ceci n'est pas un screenshot de *Rage*.



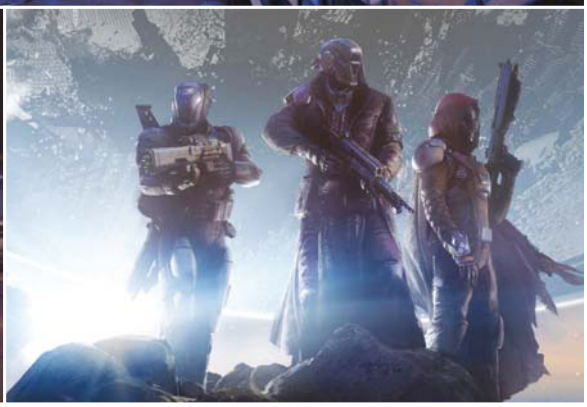
Ça commence à devenir une habitude : tous les six mois, Activision colle un troupeau de journalistes dans un charter à destination de Seattle. Le but de cette joyeuse troupe : espérer tomber sur un jour sans pluie dans la ville américaine et en profiter pour visiter les locaux de Bungie. Immuables, ceux-ci s'ouvrent régulièrement à la foule : chaque grand reporter peut y admirer l'immense open-space, les petites statuettes, la grande zone d'accueil, les lumières doucement bleutées… Hey, c'est qu'à force de lire les articles tous similaires de mes confrères, je connais la maison presque par cœur. Parce que bien entendu, tous les six mois, quand Activision organise sa petite visite de Bungie, ils oublient toujours *Canard PC*. C'est pas de chance quand même.

Ni! Ni! Le chevalier qui dit Des-ti-ni! Il faut dire que les malheureux n'ont finalement pas grand-chose à écrire : à chaque fois qu'ils font le voyage, c'est à peine s'ils voient le jeu. Depuis le doux confort de mon logis, j'ai l'impression d'en voir plus qu'eux grâce aux vidéos que sort de temps à autre Bungie. La première, c'était à l'E3 : dix minutes de simili-gameplay, la découverte d'une Terre en ruine et d'aliens bizarres, et l'impression de voir un *Borderlands* next-gen et sans cel-shading. Même en sachant que c'était Activision, même pour un FPS console, ce petit quelque chose dans les ambiances créées donnait envie. Et puis est arrivée la vidéo de début mai. Dans ces sept petites minutes, Bungie montrait plus ou moins la même chose, mais sans la petite étincelle qui rendait la première vidéo supportable. Cette fois, *Destiny* semblait plat, mou, pour ainsi dire suprêmement chiant. Une sorte de *Borderlands* en encore moins réactif, un *Hellgate London* nouvelle génération, avec des chevaliers du futur dont les flingues font piou-piou sur des zombies déjà vus mille fois. Et ça non plus, les envoyés à Seattle n'ont pas pu mettre les mains dessus. Non, durant leur dernier voyage, Activision et Bungie leur ont enfin permis de toucher au jeu, mais pas au mode principal (ça aurait été trop simple) : ils ont pu jouer à un mode coopératif séparé du reste.

"Un Hellgate London avec des chevaliers du futur dont les flingues font piou-piou sur des zombies"

Destin caché. *Destiny*, sur son principe, est un jeu solo connecté : vous pouvez y jouer seul ou en coop' (avec un tout petit groupe de deux autres personnes) et en débarquant dans certaines zones, vous déclenchez des événements online qui peuvent attirer d'autres groupes de joueurs. Une fois l'événement terminé, tout le monde se sépare de nouveau et reprend son aventure comme si de rien n'était. C'est la principale différence, en dehors de la direction artistique, avec un *Borderlands* ; pour le reste, tout semble centré sur le loot, la coopération et la progression du personnage. La démo montrée à Seattle il y a quelques semaines consistait en revanche en un mode Horde tout ce qu'il y a de plus classique, avec des vagues d'ennemis successives, terminées par un boss. Rien de révolutionnaire, d'autant que Bungie avait déjà signé un mode similaire avec Fireflight dans ses *Halo*. La prochaine fois que les gens pourront

Ceci n'est pas un screenshot de *Halo 4*.



tenter d'y jouer un peu plus, ce sera mi-juin à l'E3, et une fois encore Bungie ne laissera pas l'accès au mode principal, mais à du PvP plus classique. Difficile du coup de se faire une idée du "nouveau monde" que vendent depuis un an et demi Activision et Bungie. Peut-être lors de la bêta, prévue pour juillet sur PlayStation 4, quelques semaines avant la sortie du jeu…

Destiniet. Impossible, surtout, de savoir ce qui se passe véritablement chez Bungie. Pour un jeu de cette ampleur (voir encadré), la communication de l'entreprise est verrouillée dans tous les sens. Aucun détail, donc, sur le licenciement de Martin O'Donnell, le compositeur de tous les jeux Bungie depuis *Myth II*. Aucune info non plus sur le départ il y a quelques mois de Joseph Staten, principal scénariste de *Destiny* et employé de Bungie depuis 1998. On sait simplement qu'il est parti rejoindre la concurrence directe : il occupe désormais le même poste chez 343 Industries, sur le prochain *Halo*. Il est peu probable que ces départs, même s'ils concernent des pointures de Bungie, aient un gros impact si peu de temps avant la sortie de *Destiny*. Mais ça n'est en tout cas pas un très bon signe. Entre ces visites de studios pour pas grand-chose et l'impression que même les vidéos de *Destiny* n'arrivent pas à le rendre intéressant, quelque chose de pas si courant est arrivé : une bonne partie des articles publiés par les journalistes envoyés à Seattle étaient clairement négatifs, évoquant un jeu ennuyeux. Et pour ce qui est censé devenir la prochaine grosse franchise d'Activision, ça reste pour le moins surprenant.

Netsabes

Pour 500 millions de dollars de plus

Début mai, Robert Kotick, le patron d'Activision Blizzard, a déclaré à des investisseurs que le budget de *Destiny* s'élevait à 500 millions de dollars. Une somme monstrueuse, qui englobe à la fois les coûts de développement, de fabrication et de marketing. Par comparaison, les budgets des *Call of Duty* (marketing et développement compris là aussi) sont généralement estimés autour de 200 millions de dollars. Mais à y regarder de plus près, la somme n'est pas si absurde : Bungie emploie 500 personnes et travaille sur *Destiny* depuis 2009. En mai 2012, le contrat d'édition signé entre Activision et Bungie avait fuité (lisible ici : *cpc.cx/9lu*) au moment des audiences du procès opposant Activision aux anciens patrons d'Infinity Ward : Activision y marquait, noir sur blanc, un budget de 140 millions de dollars uniquement consacré au développement du jeu. Et encore, au moment de la signature du contrat, Activision et Bungie tablaient sur une sortie fin 2013. Avec une année de développement supplémentaire pour 500 personnes, la rallonge a dû être conséquente. Cela dit, étalée sur plusieurs années, le budget de *Destiny* n'est de toute façon qu'une goutte d'eau dans les comptes d'Activision-Blizzard, qui annonce chaque trimestre plusieurs centaines de millions de dollars de bénéfices.
Autre aspect évoqué dans le contrat initial entre Activision et Bungie : les suites. Le contrat ne se limitait pas à un seul jeu, mais en prévoyait déjà huit : un épisode de la série principale *Destiny* tous les deux ans, en alternance avec un épisode du spin-off "Comet" les autres années. Autrement dit, si le premier *Destiny* marche, on risque d'en prendre au moins jusqu'en 2021. Et si ça ne marche pas, Activision a prévu toute une série de clauses pour se séparer de la franchise et de son contrat avec Bungie : pas assez de ventes, pas d'assez bonnes notes, trop de retard… autant de raisons, et surtout de moyens, d'arrêter les frais. Au moins, on ne peut pas accuser Activision de ne pas être prévoyant.

// Testé sur PlayStation 4

Sportsfriends

"*Il est super, mais il me fait peur, ce jeu*", dit Pipomantis, qui déteste le contact humain. "*Hey, on joue à BamBamBam ?*", demande Toto de la maquette. "*Ça a l'air super con votre truc avec les nouilles*", rigole Lord Casque Noir. Incroyable mais vrai : ils parlent tous les trois de jeux différents, et pourtant du même. *Sportsfriends*, est en effet une compilation de quatre jeux dédiés au multi local. Et encore, quand je dis quatre, ça concerne la version officielle, mais les développeurs ont apparemment planqué quelques autres petits jeux dedans. Nonobstant, et parce que quatre jeux c'est déjà pas mal, je vais me concentrer sur les principaux.

PAR NETSABES

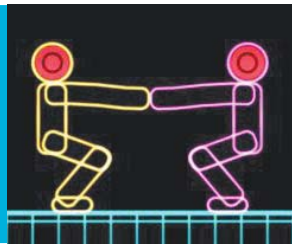
Super Pole Riders

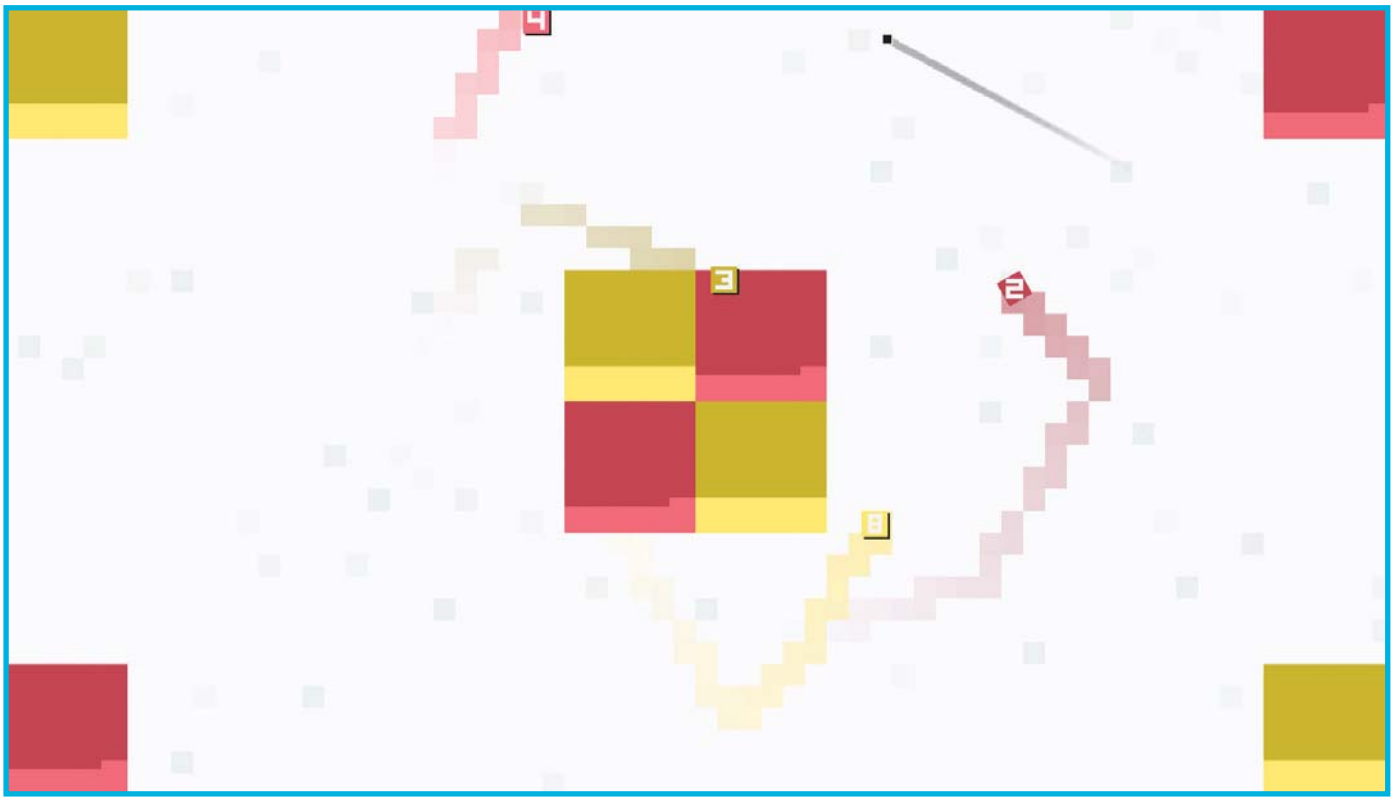
Super Pole Riders, comme dit Casque, c'est "*le jeu de la nouille*". Pensé pour deux à quatre joueurs (en 1v1 ou 2v2), il s'agit d'une sorte de… mince, comment décrire ça… un jeu de basket où tous les joueurs sont équipés d'une perche et où la balle est suspendue à un fil ? Oui, voilà, c'est à peu près ça. Et bien sûr, ça reste complètement idiot : *Super Pole Riders* sort du cerveau déjanté de Bennett Foddy, le créateur de *QWOP*. Mais si, *QWOP*, le jeu où vous devez faire courir un athlète en appuyant sur Q, W, O et P, qui actionnent les différents muscles de ses jambes, et où tout le monde échoue lamentablement à le faire avancer de plus de 30 centimètres. Fatalement, *Super Pole Riders* a une prise en main presque aussi débile que *QWOP* : votre petit personnage peut se déplacer de gauche à droite, et la perche se dirige avec un stick. Pour la planter (donc vous propulser vers les cieux et, tant que possible, vers la balle), vous devez orienter le stick dans la direction inverse à votre marche, une fois que le bout de la perche touche le sol. Dit ainsi, ça n'est pas simple. Et manette en main non plus. Mais c'est tellement con…

Nouille Forever. À quatre joueurs, *Super Pole Riders* devient un grand n'importe-quoi où les joueurs se gênent plus qu'ils ne s'aident et où marquer un but relève presque plus de la chance qu'autre chose. Mais à deux, et après une petite période d'apprentissage, *Super Pole Riders* propose des duels fabuleux grâce à deux règles simples : un joueur qui en touche un autre tout en étant plus haut va tuer ce dernier (il réapparaît près de son but au bout de quelques secondes), et si un joueur contre une balle frappée fort, il sera lui-même éjecté dans la direction opposée. Avec un peu de pratique, il devient donc possible non seulement de sauter à la perche et de frapper la balle, mais aussi de contrôler le terrain. Et je ne parle pas des techniques avancées comme placer la perche sous les pieds de l'adversaire puis le catapulter à l'autre bout du niveau, ou encore de l'inertie qui permet à un joueur expérimenté de pratiquement toujours rester en haut de sa perche. Ajoutez à cela des niveaux particulières tordus et vous obtiendrez des bastons mémorables : combien de fois ai-je lutté pour prendre l'avantage sur Dakhla, ce niveau où l'on ne peut planter une perche qu'à proximité des buts ? Combien de fois suis-je tombé dans les trous de Rainbow Highway, niveau caché où les développeurs ont supprimé le sol devant lesdits buts ? Grâce à son maniement pas évident, *Super Pole Riders* arrive à la fois à rendre chaque partie marrante et chaque beau coup gratifiant. OK, c'est "*le jeu de la nouille*", mais qu'est-ce que c'est bien...

GENRE : Major League Gaming
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Douglas Wilson, Bennett Foddy, Noah Sasso, Ramiro Corbetta
PRIX : 15 €

Get on Top. En plus de ses quatre jeux principaux, *Sportsfriends* contient quelques surprises, dont *Get on Top*. Développée par Bennett Foddy (comme *Super Pole Riders*), il s'agit de la nouvelle version d'un titre en Flash pour deux joueurs, proposant des contrôles aussi bizarres que dans tous ses jeux. À l'écran, deux silhouettes se tiennent par les mains : le premier qui tombera tête la première sur le sol a perdu. Et quand la tête touche le sol, elle se détache. C'est rapide, violent, idiot et hilarant, bref, parfaitement adapté à *Sportsfriends*.





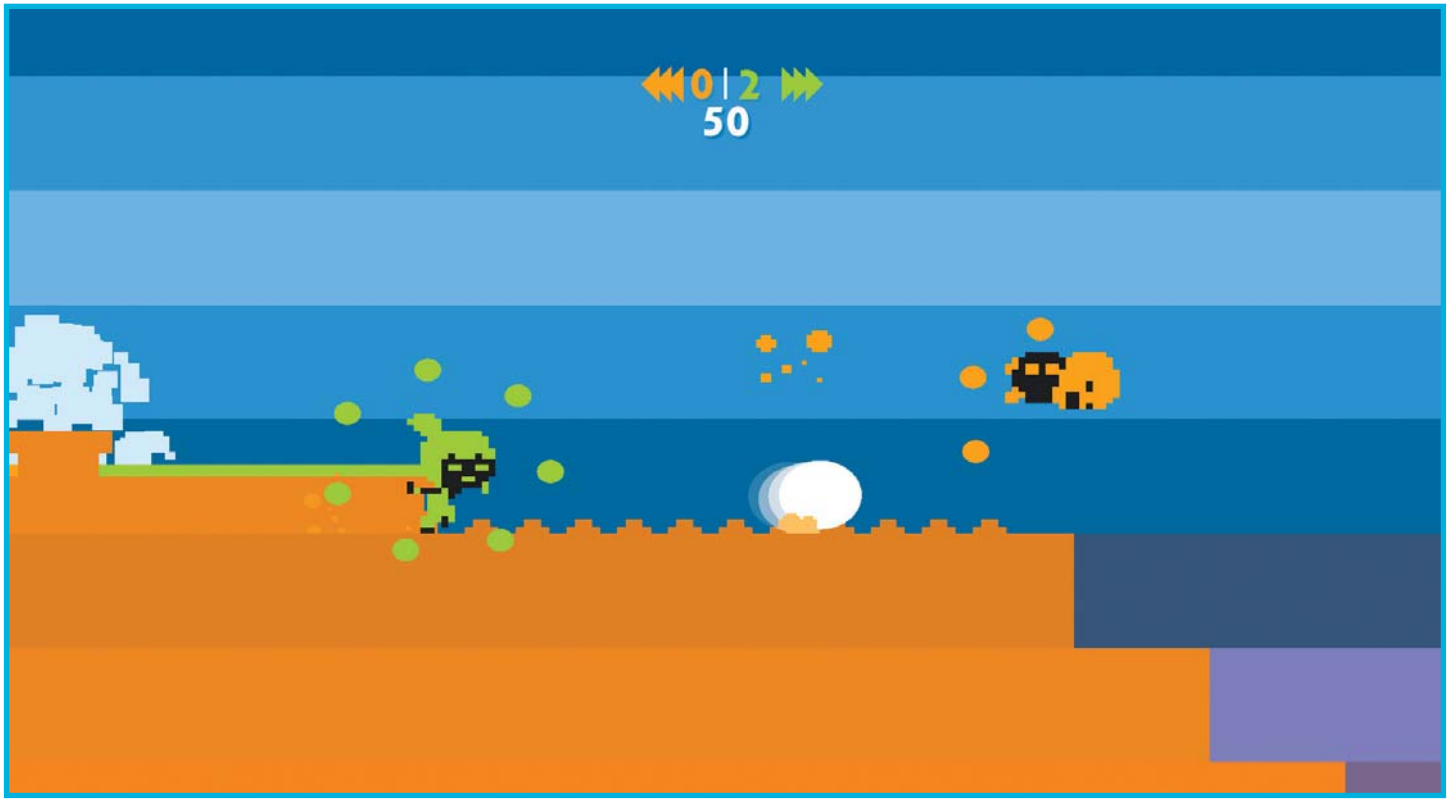
Hokra

Des quatre jeux de *Sportsfriends*, Hokra reste le plus austère. Dès son titre, d'ailleurs. "*Johann Sebastian Joust*", "*Super Pole Riders*", "*BaraBariBall*", "*Hokra*" : lequel d'entre eux respire le moins le fun à votre avis ? Visuellement, même constat : chaque niveau d'*Hokra* est une grande surface blanche qui occupe tout l'écran, avec deux autres petites zones de couleurs unies. Pire, *Hokra* est le seul des quatre titres qui demande un nombre fixe (et élevé) de joueurs : quatre personnes, ni plus ni moins. *Hokra* semble pensé pour des mots à base de a, s, t et r : austère, abstrait, abstrus.

Hokrakra. Et pourtant, *Hokra* est fun. Le seul des quatre jeux le plus proche d'un vrai sport virtuel, avec du teamplay obligatoire et des tactiques à acquérir. Dans *Hokra*, tout se voit réduit au strict minimum : le terrain (la grande zone blanche), vu de haut, occupe tout l'écran. Vous et votre coéquipier êtes d'une couleur, les deux autres de l'équipe adverse d'une autre, et chaque joueur est représenté par un gros carré de sa couleur. Votre but consiste à envoyer la balle (un petit carré noir) dans les zones de votre couleur à l'écran : si vous êtes vert, la balle doit rester dans la zone verte ; si vous êtes violet, vous devez sortir la balle de la zone verte et l'envoyer dans la zone violette. Simple. Dès que la balle se trouve dans une zone non blanche, le compteur de points de celle-ci s'incrémente, représenté par un changement de couleur progressif de votre zone. Ça donne à chaque partie un petit air d'utilitaire de défragmentation de disque dur, mais bon. Une fois la couleur de votre zone intégralement changée, la partie se termine et vous avez gagné. Là encore, ça reste simple. Austère, abstrait, mais relativement simple. Et fun.

↑ Ça, c'est un match de *Hokra* : le petit point noir, c'est la balle, les carrés numérotés sont les joueurs et les zones de couleur sont les goals. Quand un goal a entièrement changé de couleur, la partie se termine.

Prends une tac-tique. *Hokra* se joue à quatre car il n'aurait aucun intérêt à deux joueurs. Tout le sel du jeu tient dans les tactiques qui s'élaborent en duo, que ce soit en préparant des successions rapides de passes (vous êtes bien plus lent avec la balle que sans) ou avec un joueur qui garde la balle dans sa zone de couleur pendant que l'autre repousse les attaques des deux adversaires. Optimiser ses actions nécessite donc de savoir précisément ce que vous faites et une discipline de fer pour se tenir à votre tactique, mais quand ça passe, *Hokra* se révèle grisant. Enchaîner les passes, faire des rebonds contre le bord de l'écran, feinter l'adversaire, squatter dans le but en évitant toutes les attaques, attirer les adversaires d'un côté de l'écran puis envoyer la balle dans le but à l'autre bout… Une fois passée la barrière visuelle et conceptuelle, *Hokra* promet plein de moments jouissifs.



BaraBariBall

Il y a un an et demi, quand j'ai obtenu les premières alpha de *Sportsfriends*, le jeu qui nous a le plus accrochés n'était ni *Hokra*, ni *Get on Top*, ni *Super Pole Riders* (qui n'existait pas encore à ce moment-là) mais *BaraBariBall*. *BBB*, comme on l'appelle familièrement, a tout pour plaire. Un jeu de ballon, mais aussi un jeu où l'on se tape dessus, franchement, que demander de plus ?

BimBimBim. Prévu pour des matchs de 1v1 ou de 2v2, *BaraBariBall* montre des niveaux en 2D vus de côté, divisés en deux moitiés correspondant chacune à un camp. La balle apparaît au centre, comme il se doit. L'objectif est simple : tout l'écran baigne dans l'eau, celle-ci représenteant le goal. Faites couler une balle dans le but de votre couleur et vous marquez un point. Un challenge, vous l'avez deviné, bien plus facile à écrire qu'à faire. Chaque joueur peut non seulement taper la balle et les autres joueurs, mais aussi sauter. Et pas qu'un peu : par défaut, chaque joueur dispose de sept sauts (représentés par autant de petits cercles autour de lui) et en regagne chaque fois qu'il touche le sol. En revanche, un joueur sans saut restant et qui tombe dans l'eau fait perdre un point à son équipe. Plus qu'un jeu de ballon, *BaraBariBall* devient du coup rapidement un jeu de jonglage aérien, où les joueurs envoient la balle, la contrent, tentent d'assommer les autres avec des baffes pour les faire couler et essayent d'attirer près de l'eau les adversaires qui n'ont plus beaucoup de sauts. *BaraBariBall*, c'est le jeu de la fourberie : faire semblant de jouer la balle pour mieux mettre K.O. l'adversaire et lui ôter un point quand il coule, par exemple, ou encore plonger avec la balle et remonter au dernier moment tout en l'envoyant dans le camp adverse.

↑ Ah oui, il y a des couleurs et des gros pixels, mais ne laissez pas ce détail vous influencer : *BBB* est un jeu sans pitié.

BoumBoumBoum. Histoire de compliquer un peu les parties, *BBB* propose trois personnages différents à jouer : Joshi, le perso moyen, qui se déplace à vitesse moyenne et tape moyennement ; Popo, la brute lente et lourde (il coule presque dès qu'il touche l'eau) mais qui frappe atrocement fort ; et Sari, rapide et précise au dash qui lui permet de parcourir de grandes distances, mais qui vole à l'autre bout de l'écran dès qu'elle se prend le moindre coup. Et *BaraBariBall* arrive à équilibrer à peu près chaque match : même en 1v1 avec Sari contre Popo, chaque joueur a ses chances, grâce aux nombreuses petites subtilités du jeu. Un joueur avec la balle sera par exemple toujours plus lent qu'un joueur sans, l'obligeant du coup à la jeter devant lui s'il veut progresser vite. Les coups possèdent également différents degrés de charge, qui permettent même aux plus faibles d'avoir une chance. Frapper la balle avec un petit coup donnera une passe, par exemple, tandis qu'un gros coup en fera un projectile capable d'assommer un joueur… Le site officiel (*barabariball.com/howtoplay*) regorge d'ailleurs de tactiques plus ou moins vicieuses et plus ou moins bourrines. Et même malgré nos mois de pratique, on apprend encore de nouvelles subtilités. Alors certes, *BaraBariBall* n'a pas la simplicité ou l'immédiateté d'un *Towerfall*, il n'est pas aussi farfelu qu'un *Super Pole Riders*, mais il se révèle assez technique pour vous occuper un bon moment.

Johann Sebastian Joust

Il faut vous dire la vérité : *Johann Sebastian Joust* (ou *JS Joust*, voire simplement *Joust* ou "*Joujou*" pour les habitués) n'est pas vraiment un jeu vidéo. Alors d'accord, sur le papier, peut-être : il faut une machine pour le lancer, un écran, des manettes… mais *Johann Sebastian Joust* ne se joue pas en regardant un écran. Il se joue en regardant son adversaire droit dans les yeux.

Yaourt allegio. Asseyez-vous un instant pendant que je vous explique le concept de *JS Joust* : chaque joueur est équipé d'une manette à gyroscope, qu'il s'agisse d'un Dual-Shock 3 ou 4 (suivant que vous êtes sur PS3 ou 4) ou d'un PS Move. Les joueurs (de 2 à 4 sur PS4, de 2 à 7 sur PS3) se tiennent debout, en cercle, tenant leur manette le plus loin possible des autres joueurs. *JS Joust* démarre quand se lance la musique, un concerto de (bien évidemment) ce bon vieux Johann Sebastian Bach, joué adagio. Dans *JS Joust*, votre vie est représentée par votre manette, très sensible au mouvement : si elle bouge trop, que ce soit parce que quelqu'un vous force à bouger ou parce que vous vous êtes déplacé trop rapidement, vous perdez la vie et êtes éliminé. Le but, bien entendu : être le dernier en vie, soit en profitant de la maladresse des autres, soit en les poussant à la faute, soit en tapant leur manette ou leur bras tout en maîtrisant parfaitement le vôtre. Oh, et histoire de pimenter un peu les parties, la musique accélère de temps à autre, prestissimo-style, ou s'arrête complètement. Dans ce dernier cas, vous devez rester parfaitement immobile jusqu'à la reprise des notes, tandis que si la musique s'accélère, votre manette devient moins sensible et vous pouvez de fait vous déplacer plus vite.

↑ L'écran de *Johann Sebastian Joust* pendant une partie. Quand je vous dis que l'action ne se passe pas à l'écran…

Pâtes au presto. Dans *JS Joust*, du coup, tout se joue sur le regard et sur votre capacité à vous déplacer lentement. Il faut aussi savoir protéger votre manette (certains tendent le bras derrière eux, je préfère le coller au corps mais tenir la manette le plus bas possible) et tendre la main au bon moment pour donner la petite tape qu'il faut sur une manette adverse. Pour Pipomantis (qui, si vous revenez à l'introduction de ces quatre pages, déteste le contact humain), *Johann Sebastian Joust* ressemble à une torture. Pour le reste de la rédac, c'est parfait : enfin un jeu de multi local où l'on peut s'affronter sans se détruire les yeux ! L'intérêt de *JS Joust* reste de toute façon évident : c'est un jeu pour les gens qui ne pratiquent pas le jeu vidéo. Et, histoire de renouveler un peu le bidule, les développeurs ont inclus une tonne d'options cachées pour ceux qui craindraient d'épuiser un peu vite le concept ; l'un des joueurs peut par exemple jouer le chef d'orchestre ou les joueurs former des équipes. La version PS3 permet également (en plus d'accueillir plus de joueurs potentiels que la version PS4) de jouer sur une musique de son choix. *JS Joust* n'est pas vraiment un jeu vidéo, mais reste idéal pour les fins de soirées.

Netsabes

Notre Avis Le saviez-vous ? Je tape ce paragraphe en retard avec Toto de la maquette qui regarde par-dessus mon épaule en attendant mes pages parce que j'ai trop joué à *Sportsfriends*. Et il ne peut même pas me le reprocher parce qu'il jouait avec moi et que lui aussi s'est mis en retard. C'est dire à quel point les quatre jeux de *Sportsfriends* sont excellents.

9

// Testé sur 3DS

Etrian Odyssey Untold : The Millennium Girl

Il y a de cela plusieurs mois, je vous faisais part de l'amour que je porte à la saga *Etrian Odyssey* en notant son quatrième épisode 9/10 (Encart Console du *Canard PC* n° 284) tout en me plaignant que les Japonais, eux, aient déjà accès à l'épisode suivant. L'erreur est aujourd'hui (enfin !) réparée avec la sortie de *Etrian Odyssey Untold : Millennium Girl* dans nos contrées.

Le pied à l'Etrian. Désolé pour ceux qui connaîtraient la saga ou qui se souviendraient parfaitement de mon test du quatrième épisode, mais il est important de revenir sur les bases du gameplay d'*Etrian Odyssey*. Série de dungeon crawlers hardcore, le titre d'Atlus met le joueur dans les petites bottes de cinq explorateurs lancés dans la grande forêt d'Yggdrasil pour remplir de nombreuses missions et tabasser des animaux sauvages qui n'ont rien demandé. On choisit cinq personnages parmi une dizaine de classes variées et parfois plutôt originales, on en place trois sur la ligne de front, deux derrière, et on se jette à l'aventure ! Malheureusement, frapper des animaux mignons ne sera pas la seule tâche de votre troupe puisqu'il n'existe aucun plan de la forêt et qu'à mesure que vous vous y enfoncerez, il vous reviendra de le tracer. En effet, dans *Etrian Odyssey*, vos héros sont des explorateurs avant d'être des combattants, et la cartographie doit représenter le premier de vos soucis. Délimiter les murs de chaque étage du labyrinthe, annoter les coffres, événements spéciaux ou culs-de-sac, voilà qui occupera une bonne partie du temps de vos expéditions. Pour autant, le level-design, loin d'avoir été traité par-dessus la jambe, n'est pas une simple excuse pour vous faire griffonner sur l'écran tactile. Les dédales sont bien pensés, parfois retors et souvent conçus en fonction du type d'ennemis qu'on y trouve, ennemis qui sauront partir à votre chasse dans les corridors végétaux d'Yggdrasil.

GENRE : California maquis
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Koch Media / Atlus
PRIX : 40 €

Thésée vous ! Et puis, entre chaque descente dans le labyrinthe, vous retournerez au village pour y vendre la peau de l'ours après l'avoir tué, acheter de nouvelles armes, soigner votre équipe et accéder à de nouvelles quêtes. Ainsi fonctionne *Etrian Odyssey* : d'incessants allers-retours entre votre village et le labyrinthe, le tout avec une gigantesque épée de Damoclès au-dessus de votre tête puisque la mort est définitive. Vous vous faites rouler dessus par un loup géant ? Eh bien, pas de bol, mais vous retournez à l'écran titre, sans autre forme de procès. Et cette intransigeance, cette cruauté font tout le sel de la série. On prépare méticuleusement chaque descente en essayant de choisir les objets les plus appropriés pour la section à parcourir, puis on avance précautionneusement dans ce maquis, pas à pas, terrifié à l'idée de perdre toute notre avancée avec un monstre un peu trop balèze. Chaque descente est inquiétante et toute cette tension rend chaque victoire encore plus agréable. Je pourrais encore tartiner des pages et des pages pour vous parler des arbres de compétences qui déchirent, des différentes classes qui peuvent se compléter, des ennemis spéciaux qui ne vous lâcheront pas et j'en passe, mais la place me manque et je n'ai même pas encore effleuré les nouveautés de cet épisode *Untold*.

Les aventuriers durailles. Si *Etrian Odyssey Untold* ne s'appelle pas *Etrian Odyssey V*, c'est pour une bonne raison : il s'agit en fait d'un reboot du premier, sorti sur DS en 2007. Seulement, le titre présente tellement de changements qu'on peine presque

à y retrouver le jeu original. Avant tout, on peut maintenant prendre part à deux aventures distinctes. À côté du mode "classique" permettant de se créer une équipe et de se jeter dans les méandres verdoyants d'Yggdrasil, on peut désormais prendre part à un mode "Story" où l'on incarne un héros de classe Highlander, avec quatre compères prédéfinis, cinématiques, dialogues doublés et tout le tralala. Plutôt intéressant pour les débutants, ce mode se révèle tout à fait plaisant, même si l'on regrette du coup de ne pas pouvoir se constituer une équipe soi-même. L'autre changement qui fera hurler les plus idiots des puristes est la présence de plusieurs niveaux de difficulté. Il reste évidemment toujours possible de jouer avec la sanction du game over à la première mort (et je vous le recommande chaudement), mais Atlus a aussi pensé aux joueurs chétifs avec les difficultés Standard (on a droit à une vie supplémentaire par descente) et Pique-nique (vies infinies cassant complètement l'intérêt du jeu). Parmi les autres idées un peu plus intrusives mais assez bien pensées, on trouve aussi le floor jump. Véritable blasphème pour un fan de la série, le floor jump permet de se téléporter à n'importe quel étage, pour peu que vous l'ayez correctement cartographié. OK, le principe est absolument idiot mais en même temps, les ennemis des premiers étages donnent si peu d'XP que ça reste un gain de temps plus que d'autre chose.

L'arme qui cache la forêt. Et ce n'est pas tout puisque le village aussi recèle quelques nouveautés à proposer au joueur, toutes rangées sous le même toit d'un bâtiment inédit : la Guild House. Ici, vous pourrez avoir accès à des missions supplémentaires et recevoir quelques cadeaux, mais surtout y "préparer" votre équipe. Pour quelques pièces, on peut désormais bénéficier de bonus pour la prochaine descente, qu'il s'agisse d'un gain de vie entre chaque tour pendant les combats, d'un bonus de TP (les points de magie) et j'en passe. Enfin, la dernière nouveauté disponible dans la Guild House concerne les pierres de Grimoire. Régulièrement, les personnages pourront générer des pierres pendant les combats et les équiper à la Guild House. Celles-ci renferment une ou plusieurs techniques de classe. Par exemple, si votre mage génère une pierre à la fin d'un combat, il sera possible de l'équiper sur un de vos persos pour lui donner un pouvoir de mage, choisi au hasard au moment de la création de la pierre. Bien sûr, on peut aussi synthétiser les pierres entre elles pour les rendre plus puissantes. Toutefois, le système s'avère assez brouillon et malheureusement mal expliqué. Mais que ce détail ne vous empêche pas de vous plonger tête la première dans *Etrian Odyssey Untold*. Touffu, difficile, prenant, plutôt joli et doté d'une bande-son signée Yuzo Koshiro (papa des BO de *Streets of Rage*, *Shinobi*, *Actraiser* et j'en passe), ce jeu est indispensable pour les amateurs de bons gros RPG à l'ancienne.

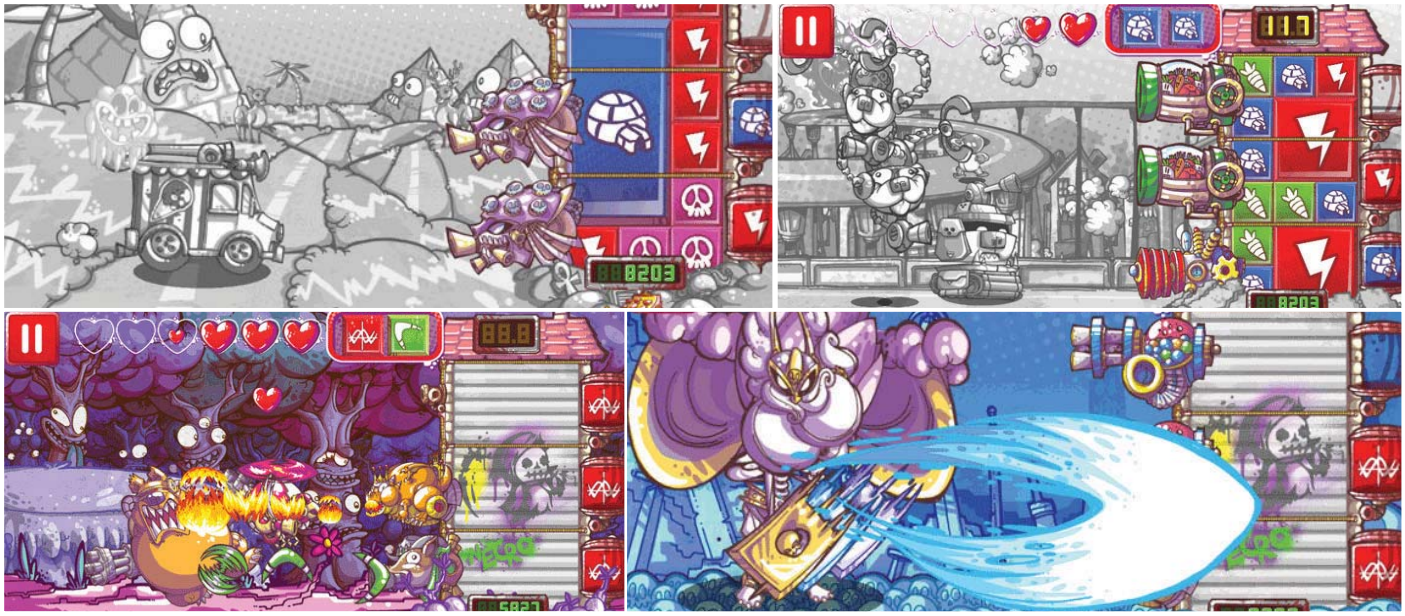
Pipomantis

Notre Avis Les vieux cons hurleront peut-être à la casualisation de cet *Etrian Odyssey* qui, en effet, prend vraiment le joueur par la main. Toutefois, vous pouvez parfaitement le lancer en difficulté maximale en délaissant les aides présentes ici et là, pour profiter comme il se doit de l'un des meilleurs RPG de la 3DS.

9

// Testé sur PS Vita

Gunhouse



Il y a quelques jours de cela, en arrivant chez moi après une longue journée de dur labeur, j'ai poussé un petit cri suraigu d'étonnement en découvrant un corbeau cloué sur la porte de mon appartement. Amusé par l'inventivité de ce voisin taquin, je rentrais chez moi et allumais ma Vita pour tester *Gunhouse*, un jeu que je ne connaissais ni d'Eve ni d'Adam. Tout ça pour dire que – qu'il s'agisse d'une menace de mort ou d'un jeu Vita –, il est toujours intéressant d'être surpris.

La maison des deuils. Le principe de *Gunhouse* est assez simple (pour ne pas dire simpliste) et rappelle dans sa construction cette ribambelle de jeux Flash auxquels vous jouez sur votre lieu de travail au lieu de bosser (ne mentez pas, je fais pareil). Sur la gauche de l'écran, des ennemis déboulent vers votre forteresse, la "gunhouse" que vous devez défendre. Et cette Gunhouse est en fait un puzzle game avec des gemmes à rassembler pour qu'elles deviennent de plus en plus grosses, un peu comme dans *Puzzle Fighter*. Une fois votre grosse gemme construite, vous pouvez l'utiliser comme une arme tirant sur les adversaires ou comme un sort de zone. De plus, vous devrez aussi faire gaffe à la hauteur où vos gemmes sont validées, les ennemis arrivant sur trois lignes différentes (à la *Plants vs. Zombies*). Le but consiste donc à utiliser intelligemment la gunhouse pour fabriquer les bonnes armes et les utiliser au bon moment face aux nombreuses vagues d'ennemis se jetant sur vous.

Vagues à l'arme. Et histoire de continuer à ne rien faire comme tout le monde, le titre joue sur une alternance entre les moments Puzzle Game (vous avez une dizaine de secondes pour créer vos armes pendant que les ennemis sont immobiles) et les moments de shoot, où il faut intelligemment utiliser ses flingues pour éradiquer ses adversaires pendant que votre Gunhouse est fermée. Et, bien évidemment, selon les blocs d'armes que vous allez empiler, le resultat sera différent. . En tout, avec la possibilité d'acheter de nouveaux types de gemmes, on arrive à dix armes différentes, multiplié par deux manières de s'en servir à chaque fois. L'argent gagné en résistant aux différentes vagues permet d'upgrader tout ce beau monde (ainsi que votre nombre de cœurs et la vitesse à laquelle ils se régénèrent). On se surprend à relancer régulièrement le jeu et on commence à échafauder des plans pour mieux résister. Certaines armes se révèlent plus efficaces en défense qu'en attaque, d'autres demandent d'être maxées (en revalidant plusieurs fois une couleur, vous augmentez la puissance de la prochaine attaque) et on ne dispose à chaque fois que de quelques secondes pour tenter d'avoir le plus d'armes possible pour la prochaine vague. Pour finir sur une note people, sachez que ce chouette jeu bénéficie d'un game design de Brandon Sheffield (cofondateur d'Insert Credit et ex-rédacteur en chef de *Game Developer Magazine*), qu'il est codé par Jim Crawford (*Frog Fractions*) et doté d'une BO signée Disasterpiece (compositeur de *Fez*, qui n'a pas non plus rendu quelque chose d'inoubliable ici).

Pipomantis

GENRE : Puzzle Popples
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Necrosoft Games
PRIX : 3 €

Notre Avis Plutôt original, rigolo et prenant, *Gunhouse* n'est pas le titre du siècle mais il vaut clairement vos trois euros si vous cherchez un jeu pas trop prise de tête à booter de temps en temps pour une petite partie rapide. Une agréable surprise, donc.

7

LES T-SHIRTS CANARD PC

T-shirt de qualité 100 % coutone « Fruit of the Loom »

18,75 euros

cpc.cx/9DI

cpc.cx/9DJ

cpc.cx/9DH

cpc.cx/9DG

... ET BIENTÔT DE NOUVEAUX MODÈLES

Quantité limitée

// Testé sur 3DS

Sayonara Umihara Kawase

De tous les adages que j'ai pu m'inventer avec le temps, il en est un seul que j'assume encore aujourd'hui en le clamant haut et fort : "*Jeu à grappin, Pipo met 20.*" *Bionic Commando*, *Ninja Cop*, *Trine*… j'éprouve un amour fou et insensé pour les titres contenant un grappin offrant de bonnes sensations de balance. Et dans cette catégorie, *Umihara Kawase* reste l'un de mes préférés.

Grappin Dauphinois. Sorti sur Super Famicom fin 1994 au Japon uniquement, *Umihara Kawase* est un titre obscur signé Natsume au gameplay jamais vu à l'époque. Dans les sandales d'Umihara Kawase, une jeune écolière japonaise propulsée dans un monde maléfique peuplé de poissons (oui, bon), le joueur doit rejoindre la sortie de chaque niveau sans se noyer ni se faire attaquer. Pour arriver à ses fins, notre héroïne ne dispose que d'une seule arme. Et attention, ici pas de couteau, de fusil à pompe ou de BFG 9000. Non non, dans *Umihara Kawase*, votre arme de prédilection est… une canne à pêche. Un bouton pour lancer la ligne (qui collera plus ou moins à toutes les surfaces), un autre pour sauter et c'est à peu près tout. Enfin presque, puisqu'en jouant avec haut et bas, vous pouvez allonger où raccourcir la ligne, ce qui permet d'amener des objets à soi mais aussi de se propulser ou de se laisser descendre lorsque l'on est accroché à un mur. Le défi consiste ensuite à trouver la fin de chaque niveau en survivant aux pièges, fossés et adversaires disséminés dans le niveau. Ce qui rendait le jeu extraordinaire sur Super Famicom était la pureté de son design. Simplissime, il possédait une maniabilité d'une précision démoniaque et la physique du grappin est quasi-parfaite. Quel bonheur de se balancer ainsi un peu partout, attraper un poisson, jeter sa ligne sur un tapis roulant vertical afin de monter quelques étages puis effectuer un dernier saut osé pour atteindre la sortie de niveau. Bref, *Umihara Kawase* est l'un des excellents titres méconnus de la Super Famicom et, malgré des simili-remakes 3D ratés sur PlayStation, PSP et DS, il aura dû attendre 2014 pour sortir en Europe, sur 3DS cette fois-ci.

GENRE : Prêche à la ligne
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Agatsuma Entertainment
PRIX : 25 €

Piège en haute mer. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il aurait peut-être bien fait de rester chez lui. En reprenant le même gameplay, *Sayonara Umihara Kawase* (littéralement "Au revoir Umihara Kawase") aurait pu prétendre à la même réussite, au minimum, que celle de son grand frère de 20 ans. Sauf qu'en passant à la 3D – malgré une représentation des niveaux restée en 2D –, le jeu a énormément perdu. Déjà, le décor au second plan se confond régulièrement avec les éléments "actifs" du plan sur lequel on évolue. Pire encore, Umihara se voit à présent handicapée par une inertie terrible empêchant de correctement jauger ses sauts. C'est pas bien compliqué, si j'avais reçu un centime à chaque fois que je suis tombé à l'eau à cause d'un saut basique foiré, je serais aujourd'hui actionnaire majoritaire d'Agatsuma Entertainment et je pourrais faire virer le tâcheron qui a codé la physique du jeu. Et puis, pris d'un terrible doute, je me suis demandé si cette inertie n'existait pas dans l'épisode d'origine. Après tout, peut-être que le jeu a toujours été pourri et que j'ai fantasmé sa maniabilité parfaite ! Eh bien, après avoir relancé la version Super Famicom, aucun doute ne subsiste : *Sayonara Umihara Kawase* est bien une insulte à son aîné.

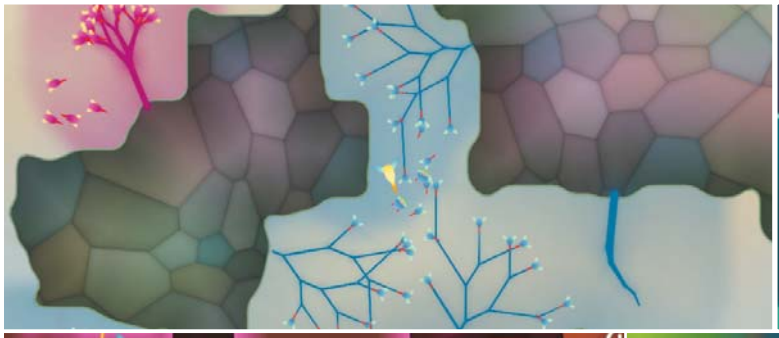
Pipomantis

Notre Avis Si l'on en croit le titre, il paraît qu'il nous faut dire au revoir à *Umihara Kawase*. Si la nouvelle m'attriste en soi, j'aurais tout de même préféré des adieux un peu moins miteux que ceux concoctés par Agatsuma Entertainment. Va, Umihara, ce n'est pas vraiment de ta faute si personne ne peut restituer ta beauté d'il y a vingt ans.

3

// Testé sur PlayStation Vita

Eufloria Adventures



J'ai gardé un souvenir très net d'*Eufloria* : avec ses visuels sobres et clairs et sa promesse d'un gameplay de stratégie épuré, je l'attendais avec une certaine impatience. J'avais, du coup, été fort marri de ne découvrir qu'une abrutissante suite de clics avec une stratégie minimale. La prétention des développeurs en interview m'avait par la suite grandement irrité et je m'étais promis qu'on ne m'y reprendrait plus. Arriva alors *Eufloria Adventures*.

Plants VS Plants. Contre toute attente, *Eufloria Adventures* est plus proche d'un roguelike (dans l'idée, en tout cas, même si pas vraiment dans la réalisation) que du jeu de stratégie dont il tire son titre. Le background scénaristique reste le même : une guerre entre des graines de plantes et… OK, j'ai décroché après ça. Vous incarnez donc un petit vaisseau-graine qui part à la découverte du monde, lequel est peuplé de vilaines plantes à détruire, hébergeant et produisant d'autres vaisseaux-graines plus méchants. On trouve aussi des colonies de graines perdues, des plantes alliées qui repoussent quand vous détruisez des ennemis et tout un tas de messages planqués qui racontent une histoire pas bien intéressante. Sur cette trame scénaristique se greffe un jeu d'exploration en 2D vu de haut, où vous déplacez votre petit vaisseau dans des niveaux pas immenses mais surtout très vides : quelques arbres ennemis, quelques machins cachés et on passe au suivant. Pour débloquer les portails permettant d'explorer les zones successives, vous devez annihiler les arbres ennemis. En bonus, vous obtenez des orbes d'expérience qui vous permettent d'améliorer votre vaisseau et de lui offrir de nouvelles compétences.

GENRE : Rogue-like-like-like
DÉVELOPPEUR : Omni Systems
PRIX : 5 €

Prends-en de la graine. *Eufloria Adventures* se résume donc rapidement à voler à travers un niveau, tirer sur les arbres tout en tournant autour, récupérer l'expérience et continuer jusqu'à l'arbre suivant. Tirer sur les ennemis n'a pas vraiment d'intérêt : détruire un arbre fait exploser tous les vaisseaux-graines qui lui sont associés. En cas de décès, vous réapparaissez au début du niveau avec votre progression intacte, en ayant seulement perdu les derniers orbes d'expérience récupérés. *Eufloria Adventures* tourne du coup très vite à la corvée : même les coins les plus protégés finissent par tomber sous vos attaques répétées, et le sentiment de progression est tout simplement absent. Quant à l'exploration, je préfère ne pas en parler, je tiens à rester poli. Le plus gros problème du jeu, finalement, reste de proposer uniquement des contrôles tactiles : tout se fait en touchant l'écran, soit en traînant le vaisseau avec le doigt, soit à l'aide d'un stick virtuel. Sur une console comme la Vita, le principe reste tout de même particulièrement idiot, d'autant que les autres jeux PlayStation Mobile arrivent parfaitement à utiliser les contrôles classiques de la machine. Ici, le joueur doit garder en permanence le doigt sur l'écran. C'est déjà peu pratique en temps normal, mais quand vous avez envie de tenter un petit dogfight, ça devient un cauchemar.

Netsabes

Notre Avis *Eufloria* était un jeu de stratégie abstrait raté. *Eufloria Adventures* est un jeu d'exploration et de combat raté. J'ai comme l'impression que se dessine ici une sorte de grande tendance, à confirmer quand les développeurs auront la curieuse idée de se lancer dans *Eufloria Sports* ou *Eufloria Racing*.

3

Soldats Inconnus

Mémoires de la Grande Guerre

GENRE : Lettres de poilus
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Ubisoft / Ubisoft Montpellier
SORTIE PRÉVUE : 25 juin 2014

"*Wow, la chiale.*" Pipomantis vient de regarder la nouvelle bande-annonce de *Soldats Inconnus*, et il a une petite larme au coin de l'œil. Qu'est-ce que c'est que cette manie des game designers français de vouloir faire pleurer leurs joueurs, d'ailleurs ? Surtout, Pipomantis s'inquiète : il sait que je dois aller essayer le jeu quelques jours plus tard. Il craint que je ne m'effondre en pleurs en plein milieu des bureaux d'Ubisoft. Homme de peu de foi.

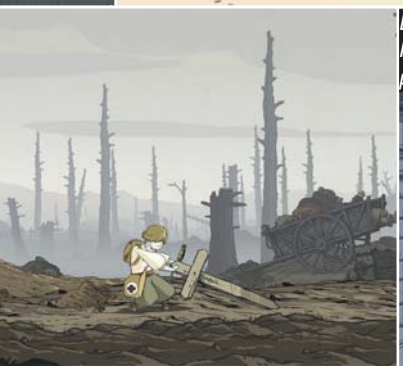
Déclaration de guerre. *Soldats Inconnus* (ou "*Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*", voire "*Valiant Hearts : The Great War*" en anglais) raconte un drame familial en plein milieu de la Première Guerre mondiale. Au début de la guerre, Hans, le mari blond et allemand de Marie, est reconduit à la frontière franco-allemande. Quelques jours plus tard, c'est Émile, le père de Marie, qui se voit mobilisé. Envoyé au front, il est fait prisonnier après le massacre de son régiment et s'occupe désormais de la tambouille des Allemands. Par hasard, il découvre que Hans fait partie des soldats qu'il sert, mais ils n'ont qu'à peine le temps de se donner des nouvelles : un bombardement britannique force Hans à fuir dans un Zeppelin, tandis qu'Émile s'échappe avec un berger allemand fort sympathique. Avec son chien, et en récupérant en chemin Freddy, un engagé volontaire américain, et Anna, une infirmière belge, Émile se lance dans une grande odyssée pour ramener Hans à la maison. Qu'est-ce qui se passe ensuite ? Bon, je n'en sais trop rien : ma démo s'est arrêtée au bout d'une heure et demie, après un peu moins d'un quart du jeu. Au moins, ce début présentant les différents personnages m'a évité de pleurer pour le moment.

"Raconter une histoire tragi-comique chorale durant la Première Guerre"

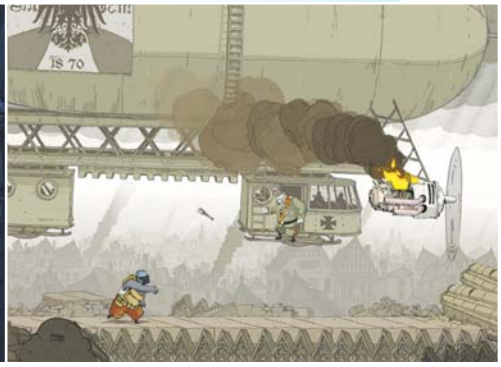
Mobilisation des troupes. *Soldats Inconnus* est une curiosité chez Ubisoft : un jeu soutenu durant des années par une seule personne, Paul Tumelaire, à la fois son concepteur, son game designer et son dessinateur. Employé d'Ubi' Montpellier, il avait commencé à développer le projet en 2010, pour montrer les capacités de l'UbiArt Framework, le moteur utilisé dans les derniers *Rayman* et *Child of Light*. Depuis la fin du développement de *Rayman Legends*, l'équipe a bien entendu considérablement grossi, jusqu'à compter une quarantaine de personnes début 2014, mais le projet n'a pas changé de direction pour autant. L'idée : raconter une histoire tragi-comique chorale durant la Première Guerre mondiale, le tout dessiné dans un style rappelant les bandes dessinées de Manu Larcenet. Et parce que le but principal de *Soldats Inconnus* tient vraiment dans la narration de son histoire, il s'agit d'un jeu d'aventure. Pas un monde ouvert avec des tours à escalader, pas un jeu de tir avec du craft dans tous les sens, pas un jeu de plateforme, mais un Point & Click façon *Machinarium*. Et pour leur premier jeu du genre, Paul Tumelaire et sa cohorte de développeurs semblent très bien partis.

Si vous avez séché les cours d'Histoire...

Sortant fin juin 2014, *Soldats Inconnus* arrive presque en même temps que le centenaire du début de la Première Guerre mondiale. Ubi' a du coup travaillé avec divers organismes pour assurer un peu de rigueur historique à l'ensemble et donner pas mal d'infos dans les menus. L'éditeur a notamment bossé avec la Mission du Centenaire et avec la production de la série TV documentaire *Apocalypse*. Les objets que vous collectez au cours du jeu sont du coup accompagnés d'une petite notice historique, et des photos d'époque colorisées illustrent la frise chronologique présente dans les menus. Bon, ça n'est pas forcément suffisant pour avoir une mention à votre Bac option Première Guerre mondiale, mais ça représente un bel effort.



Là, vous allez jeter un charbon sur ce pigeon. Pas seulement par plaisir malsain, mais aussi pour récupérer la clé.



Envoi au front. En pratique et vu sur un screenshot, *Soldats Inconnus* ressemble vaguement, comme *Machinarium*, à un jeu de plateforme. On remarque de vagues points communs, mais c'est à peu près tout : vous déplacez votre perso de gauche à droite, vous pouvez grimper au-dessus d'obstacles, et côté mouvements, ça s'arrête là. Que vous dirigiez Émile et son chien, Freddy ou Anna, le gameplay reste à peu près identique : progresser jusqu'à un obstacle, résoudre un puzzle tout simple en choisissant le bon objet à ramasser (chaque perso ne peut en tenir qu'un à la fois, à part Émile qui peut en filer un au chien), puis continuer. Afin de favoriser l'histoire, aucun des puzzles ne devrait être trop complexe ; il y a parfois deux leviers à tirer au lieu d'un, mais on ne va guère plus loin en termes de difficulté. Les ambiances, en revanche, changent fortement avec chaque personnage. Avec Émile (qui peut donner des ordres basiques au chien, comme aller chercher un objet ou tirer sur un levier), *Soldats Inconnus* se place dans le désespoir des tranchées, dans les souterrains anxiogènes, remplis de bombes et de gaz. Freddy, c'est le volontarisme américain : il fonce à travers les obstacles, coupe les barbelés, s'infiltre au milieu des Allemands et les assomme… Il y a des morts dans *Soldats Inconnus*, mais jamais de votre fait : c'est la guerre qui tue, pas le joueur. Enfin (en tout cas dans la démo), il y a Anna, qui commence son aventure dans le confort de Paris, s'enrôle dans les taxis de la Marne et soigne un nombre toujours croissant de blessés au front.

Armistice. Anna et son taxi, c'est aussi l'occasion de petits interludes, des niveaux musicaux (un peu à la manière de ceux de *Rayman Legends*) avec des obstacles à éviter et autres véhicules débaroulant sur la voie en rythme. Ce genre de moments légers permet à *Soldats Inconnus* de rester supportable ; même si je n'ai vu que le début du jeu, le ton pesant et solennel du récit laisse entendre une fin désagréable pour au moins un des personnages. Chaque cinématique est narrée par Marc Cassot, acteur plus tout jeune dont la voix éraillée donne à chaque mot un poids particulier. Le jeu, en revanche, est pratiquement sans dialogues : les personnages s'expriment en bulles de BD, ou laissent parfois entendre des borborygmes presque comiques. Après une heure et demie de jeu, je n'ai pas pleuré. Est-ce que je pourrai en dire autant après avoir fini le jeu, est-ce que Paul Tumelaire réussira là où David Cage a échoué, est-ce que j'aurai moi aussi une larmichette au coin de l'œil ? Allez savoir : l'intérêt de *Soldats Inconnus* tient avant tout dans son récit et ses personnages, et un peu dans ses puzzles. Mais si tout cela reste du même acabit que le début du jeu, *Soldats Inconnus* pourrait devenir une bien bonne surprise.

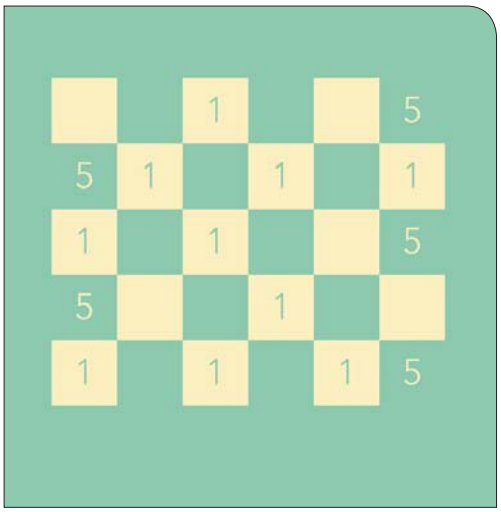
Netsabes

Botanicula

iOS, 5 €, par Amanita Design

Quand *Botanicula* était sorti sur PC il y a deux ans, Maria Kalash lui avait mis 9. Et qui suis-je pour discuter son avis ? Il s'agit effectivement d'un fabuleux Point & Click réalisé par Amanita Design (déjà auteur de *Samorost* et *Machinarium*), proposant des puzzles inventifs et un univers végétal surprenant. Encore une fois, les pécéistes avaient raison : merveilleusement écrit, agréable à regarder et doté d'une musique (signée Dva) mémorable, *Botanicula* s'avère excellent, tout comme sa version tactile. Pour le coup, c'est d'ailleurs une bonne nouvelle ; *Machinarium*, lui, avait bénéficié d'un portage mobile bien moins soigné.

9



Bicolor

iOS, 1 €, par 1button

Dans *Bicolor*, comme son nom l'indique, tout ce que vous voyez à l'écran est en deux couleurs. Et votre but, comme le nom ne l'indique pas, consiste à ce qu'il n'en reste qu'une. Pour cela, chaque niveau vous fournit une série de cases de couleur numérotées : si une case beige affiche un 5, ça signifie qu'elle peut peindre en beige une succession de cinq autres cases. Ainsi, en peignant et repeignant les cases, un bon artisan peut obtenir un écran d'une belle couleur unie. Le principe reste simple, l'exécution réussie… En revanche, les quelques dizaines de niveaux de *Bicolor* se terminent bien trop rapidement, laissant l'impression que le jeu s'arrête pile au moment où il commençait vraiment à démarrer.

6

Not Quite Red

iOS, 1 €, par Kidexodus

Not Quite Red est une curiosité, un petit jeu passe-temps pas mémorable mais difficile à lâcher. Vous jouez un chevalier dans une quête infinie, combattant écran après écran des hordes de monstres. Nulle adresse requise ici : tout se joue en tour par tour et uniquement avec des stats. Votre héros dispose d'une barre de vie pour sa santé et d'une pour son épée. Tant qu'il reste plus de points à ses barres qu'à celles d'un ennemi, il est sûr de le battre ; dans le cas inverse, il est sûr de perdre. Malgré ce côté très basique, *Not Quite Red* permet de développer des petites tactiques, par exemple apprendre à ramasser les potions de soin dans le bon ordre (pour ne pas gâcher de points de vie), savoir quand utiliser un sort de destruction, bien choisir quels items acheter chez le marchand… C'est très plan-plan, mais l'absence d'urgence et l'interface très simple en font un jeu idéal pour les transports en commun.

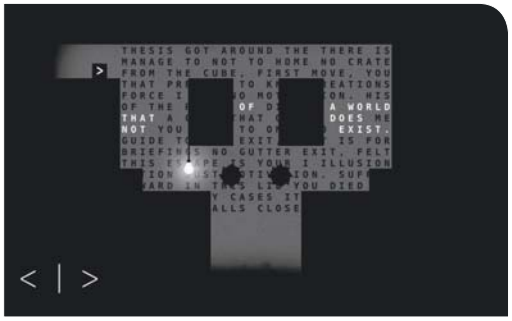
6

Wayward Souls

iOS (et bientôt Android), 5 €, par Rocketcat

Développé par les créateurs de *Punch Quest* et *Mage Gauntlet*, *Wayward Souls* est une sorte de croisement entre *Rogue Legacy* et un RPG-Action rapide en 2D vu de dessus. Perdus dans des décors sombres, des héros tentent chacun leur tour de détruire un empire maléfique, le tout dans des décors générés aléatoirement. L'exploration tient une bonne place, mais *Wayward Souls* se distingue particulièrement par ses combats : simples et faciles à manier, ils se révèlent néanmoins étonnamment profonds grâce à des ennemis sévères mais justes. Chaque décès sera l'occasion de changer de classe et, façon *Rogue Legacy*, d'améliorer durablement son héros en dépensant l'argent gagné lors de la vie précédente. Dur, rapide et plutôt joli (pour ceux qui supportent le pixel-art), clairement pensé pour le tactile, *Wayward Souls* est une belle réussite.

8



Sometimes you die

iOS, 2 €, par Philipp Stollenmayer

Tout comme *Pretentious Game* sorti il y a déjà quelque temps, *Sometimes you die* est un petit plateformer court mais "méta", une sorte de commentaire sur le concept même de jeu. Chaque niveau contient du coup un petit message, parfois pompeux, parfois rigolo, mais visant toujours à s'amuser avec le joueur. Le principe lui-même vous oblige à suicider à répétition votre avatar pour pouvoir marcher sur vos cadavres jusqu'à la sortie (c'est plus amusant sur le papier qu'en pratique, et ça n'est déjà pas si amusant que ça sur le papier). Bien entendu, on trouvera une règle cachée que le jeu se fera un plaisir de vous expliquer une fois tous les niveaux terminés, pour vous montrer à quel point vous êtes bête. Même sans posséder la qualité d'écriture de *Pretentious Game* (sans parler d'un *Stanley Parable*, influence évidente), *Sometimes you die* a au moins l'avantage de se démarquer de la plupart des autres titres de plateforme tactiles.

6

Leo's Fortune

iOS, 5 €, par 1337 & Senri

Sur iOS, on trouve parfois des jeux un peu plus jolis que leurs concurrents. Grâce à sa direction artistique soignée et à ses niveaux qui fourmillent de détails, *Leo's Fortune* fait partie de ceux-là. À part *Limbo*, j'aurais bien du mal à trouver un plateformer tactile aussi mignon. Après tout, le héros est une boule de poils à moustache... En revanche, le jeu lui-même se situe un cran en-dessous, surtout pour le genre plateforme, avec des contrôles beaucoup trop flottants pour être agréables et des niveaux, même s'ils regorgent de pièges, jamais vraiment durs. C'est mimi tout plein, mais l'intérêt s'arrête finalement là.

5

Antoine l'aigle

On savait que ça allait arriver et c'est bien le cas : Activision sortira cet été *Tony Hawk Shred Session* sur iOS et Android, un jeu de skate tactile développé par Big Bit qui... non, allez, je vous le dis tout de suite, c'est un Free-to-Play. Bien sûr, on peut garder espoir et se dire qu'il s'agira d'un Free-to-Play respectueux du joueur et ne le réduisant pas à sa carte bancaire, mais soyons sérieux : c'est un jeu Activision.

L'aviaire des étoiles

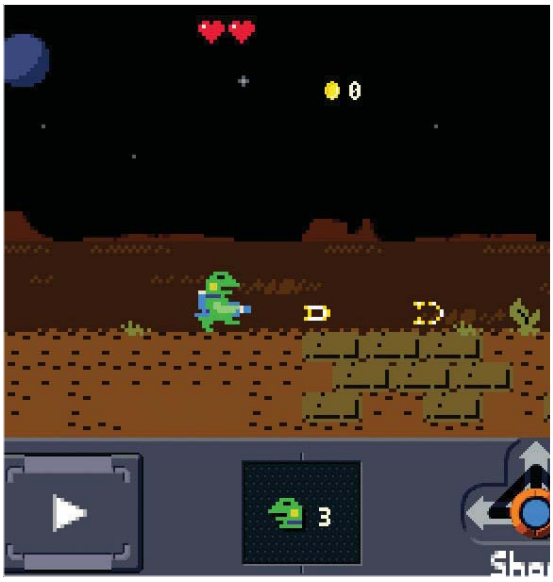
Triste époque que la nôtre : sous prétexte "*d'unification*" et afin de "*relancer la série sur des bases fraîches*", Disney a décidé de ne plus tenir compte de l'univers étendu de *Star Wars*. Autrement dit, *Angry Birds Star Wars* n'est plus considéré comme faisant partie de cette grande saga. Franchement, dans quel monde vit-on ?

Disquaire Day

Autrefois, Harmonix, c'était *Frequency*, *Amplitude*, *Guitar Hero*, puis *Rock Band*. Ensuite il y a eu *Dance Central* et *VidRhythm*. Et depuis *Rock Band Blitz*, c'est la débandade : *Fantasia : Music Evolved*, le FPS rythmique *F2P Chroma* (?!) et maintenant *Record Run*, un runner iOS tout aussi Free-to-Play où il faut ramasser des vinyles.

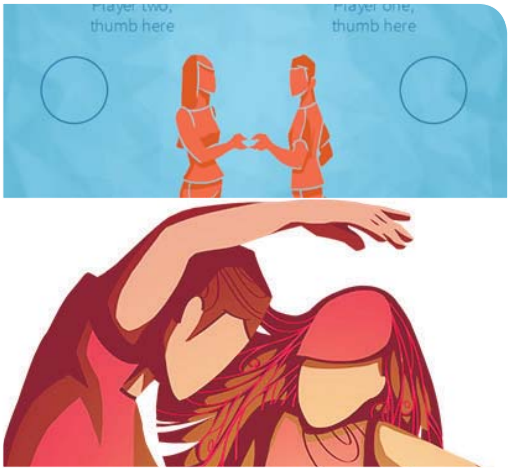
Kero Blaster

iPhone et PC, 4,49 €, par Studio Pixel



Nouveau jeu des développeurs de *Cave Story*, *Kero Blaster* vous met dans la peau d'une grenouille avec un flingue. Un gros flingue. Et puis une grenouille en retard pour le travail, ce qui la met de fort mauvaise humeur. Alors vous tirez partout, sur tout : *Kero Blaster* est un mélange de plateforme et d'action (ou plutôt de shoot presque perpétuel) aux contrôles un peu surprenants au début, mais auxquels on s'accroche très vite. Difficile en effet de lâcher un titre qui arrive aussi bien à faire passer de l'humour pince sans-rire sans un seul mot, tout en fournissant de l'action de qualité en continu. Ne vous laissez pas décourager par le pixel-art à l'ancienne (*Kero Blaster* ressemble presque à un jeu NES), le prix un peu hors norme ou l'absence de version tablette : *Kero Blaster* représente une excellente surprise.

8



Bounden

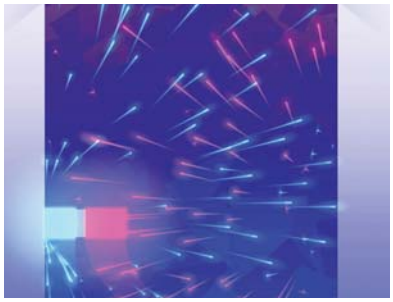
iOS et bientôt Android, 3,59 €, par Game Oven

Depuis quelques jours, je passe de bureau en bureau dans la rédaction, je tends mon iPod Touch à un collègue innocent et je lui demande de se lever et de poser son pouce sur l'écran. Alentour, ceux qui savent déjà stoppent leur activité présente et s'orientent pour mieux observer. Alors commence la musique, et voilà mon malheureux collègue forcé de danser avec moi. Bounden, c'est du motion gaming propre : un jeu de danse pour deux joueurs, réalisé en coopération avec la compagnie néerlandaise de ballet, où les danseurs doivent suivre ce qui se passe à l'écran en faisant bouger l'appareil, tout en le gardant toujours en main. Bounden donne des danses bizarres, gênées, mais hilarantes tant pour les participants que pour les spectateurs. Une bien chouette curiosité.

8

dEXTRIS

iOS, gratuit, par Chaotic Box



Dès son titre, *dEXTRIS* pose les bases : y jouer exige de la dextérité ("*Adresse de la main dans l'exécution de quelque chose*", selon Larousse). Et c'est rien de le dire : *dEXTRIS* fait défiler de bas en haut deux carrés, un bleu et un rose, qui foncent sans le savoir vers de dangereux pics aiguisés. Rien de plus facile que de les sauver : posez un doigt sur le carré bleu, un autre sur le carré rose, et déplacez-les loin des obstacles. Comme dans *Flappy Bird*, chaque danger évité augmente votre score, et là aussi le record représente le seul but. Et surtout, comme *Flappy Bird*, *dEXTRIS* devient vite horriblement addictif : l'échec ne provient, après tout, que de vos erreurs, et il y a toujours moyen de s'améliorer. Bon point, *dEXTRIS* est entièrement gratuit, sans achats in-app mais avec un peu de pub en bas de l'écran.

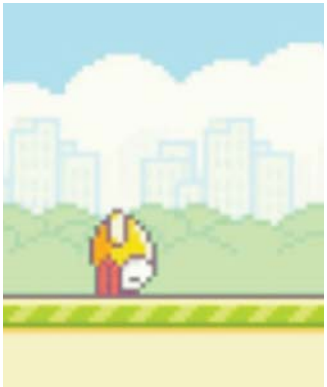
7

Molyneux de marin

Après s'être sabordé sur PC avec une version Steam Early Access sans le moindre intérêt, *Godus*, le nouveau god-game (enfin c'est vite dit) de Peter Molyneux, va rapidement débarquer sur iOS. Le jeu est d'ores et déjà disponible en bêta-test en Nouvelle-Zélande. Pour mémoire, son gameplay se limite à tapoter à toute vitesse sur des bouts de terrain.

Flappy Bird : le come-back de l'ex-star déchue, les incroyables photos

À peine trois mois après la mise en retraite forcée de *Flappy Bird*, son créateur Dong Nguyen a annoncé que le jeu ferait son retour "*en août*", afin de lutter contre l'armée de clones qui envahissent les app stores (voir ci-contre). La nouvelle version sera lourdement modifiée, avec une nouvelle direction artistique, plus de personnages et une limite aux nombres de parties successives, pour rendre le jeu "*moins addictif*".



"The way it's meant to be played™"

Si vous possédez une Nvidia Shield (mais si, ces petites consoles Android bizarres avec un écran attaché au pad), vous pouvez désormais acheter *Half-Life 2* et *Portal* sur le Play Store de Google. Personne n'a encore compris la raison de ce portage, mais ce n'est pas en s'éparpillant comme ça qu'*Half-Life 3* sortira. Et puis de toute façon, la Shield n'est pas sortie en France.

Shadow Fight 2

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

Jeu de baston en ombres chinoises, Shadow Fight 2 opte pour des combos à base d'un stick virtuel et de deux boutons. Tout ça dans un seul but : taper, taper, taper, tuer, tuer, tuer (bon, OK, deux buts). Shadow Fight 2 vous fait enchaîner des nuées d'ennemis (l'un après l'autre, restons courtois) à éliminer avec bâtons, dagues, nunchakus, sabres et autres armes de ninjas. Les combats eux-mêmes fonctionnent la plupart du temps fort bien, mais deviennent rapidement confus dès que les deux combattants sont au bord du terrain. Même confusion si les deux disposent d'armes et d'armures similaires (puisque, rappelons-le, ils sont seulement en ombres chinoises). Mais le plus gros souci réside finalement dans le modèle économique du jeu, à base de multiples monnaies et de comptes à rebours, qui empêche de faire plus d'une poignée de combats à la suite.

6

Pablo Cavarez

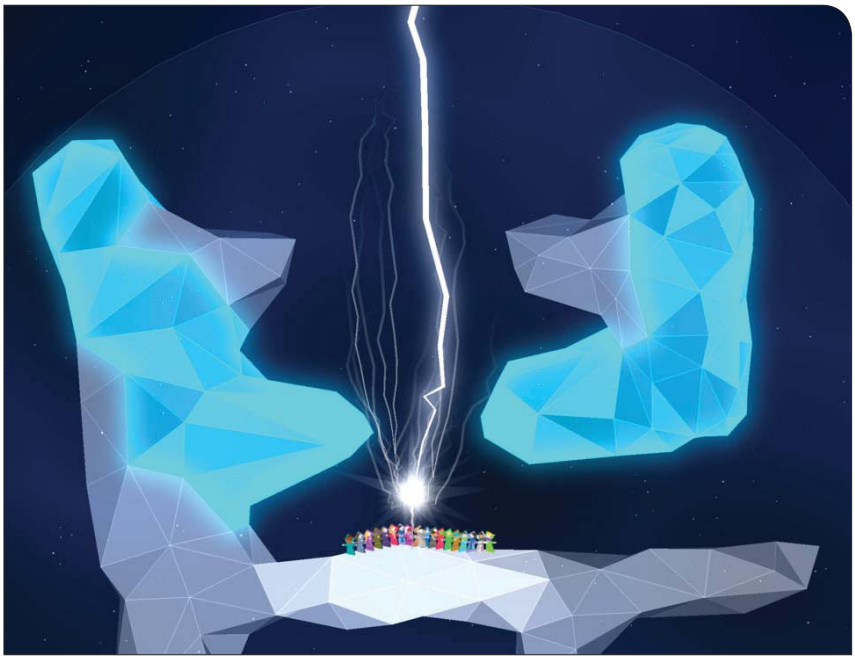
iOS, Android et Windows Phone, 0,89 €, par BloodyMonkey

J'avoue : on peut trouver que les "pousse-blocs", ces puzzles où vous faites coulisser des blocs sur une grille pour les mettre dans le bon ordre, manquent un peu de fun. On peut dire qu'il y a plus punk, plus ouf guedin. On peut. N'empêche que Pablo Cavarez ne se débrouille pas trop mal malgré tout. Le but y est simple : chaque niveau contient un explorateur (ce bon vieux Pablo) et une sortie, mais placée dans le mauvais sens. À vous de déplacer les blocs (si possible avec peu de mouvements) afin que Pablo puisse sortir. Sortir, oui, mais idéalement les poches pleines, en ramassant les différents joyaux qui traînent par terre ou parfois à la force de l'épée, pour défaire les bestioles qui gardent les gemmes. Et toujours avec le minimum de déplacements de blocs, évidemment. Bon courage !

7

Kiwanuka

iOS, 1,79 €, par CMA Megacorp,

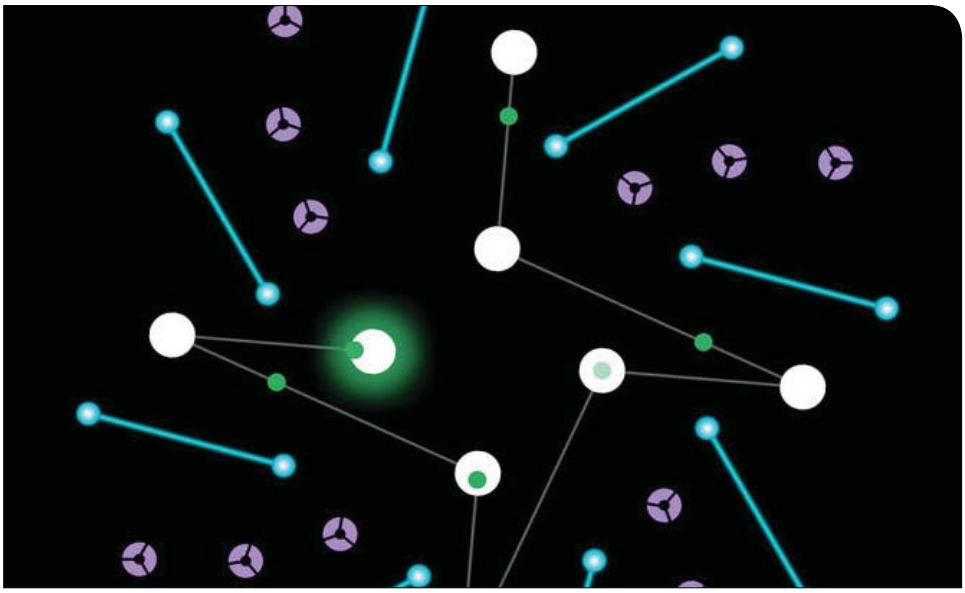


De loin, Kiwanuka ressemble à un clone de Lemmings avec beaucoup plus de couleurs, de cristaux et d'éclairs. Bon, de près, cela y ressemble toujours, mais pas tout à fait non plus : vous dirigez le guide d'un petit troupeau d'humains idiots, et grâce à votre sceptre qui projette des éclairs, vous poussez vos suiveurs à former des tours humaines. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à orienter la tour, qui sert le plus souvent de pont pour vos petits pieds. Très bizarre, Kiwanuka mélange puzzles d'observation (il n'est pas toujours évident de savoir où aller) et de rapidité, puisque certains niveaux vous demandent de passer à travers des obstacles dans un timing précis. Malgré tout, Kiwanuka parvient à n'être que rarement frustrant.

7

1Path

iOS et Android, 1,79 €, par Pixception



Dans 1Path, tout a l'air simple : vous appuyez sur une boule et voilà qu'elle suit désormais votre doigt, tirant derrière elle un fil tendu. Pour finir chaque niveau, il suffit simplement de suivre le tracé affiché et de tirer boule et fil vers la boule suivante. Facile. À la portée de tout le monde, même. Rapidement, ça se complique un peu, avec des tracés plus longs et un compte à rebours, mais rien de dramatique. Et puis voilà. Tout à coup, des lasers vous barrent le passage. À ce moment-là, vous réaliserez sans doute que 1Path n'est, tout bien considéré, pas aussi simple ni aussi facile qu'il y paraît. Et ce n'est que le début… 1Path reprend un gameplay déjà pas mal vu ailleurs (notamment le très bon Strand) et arrive après quelques niveaux à le diversifier encore plus. Une bien bonne surprise.

8

Bamba

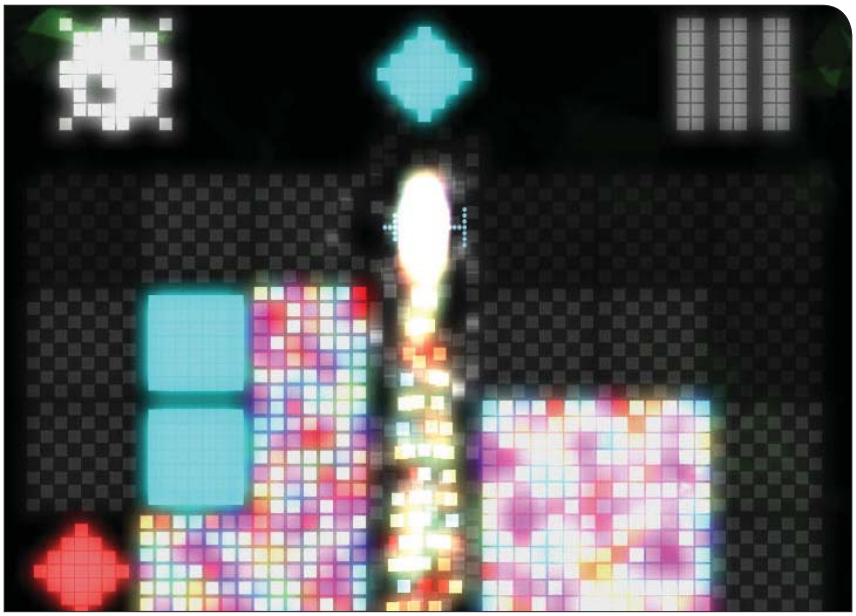
iOS et Android, 1,79 €, par Simon Ducroquet

En équilibre sur votre monocycle, vous avancez sereinement, quand soudain, paf, vous vous mangez un gros bout de bois dans la tronche. La fois suivante, sans pitié, il frappe votre roue et vous vous ramassez encore. Il n'y a rien de plus dans Bamba : vous pédalez en ligne droite sur votre monocycle et tentez d'éviter les obstacles, jusqu'au déséquilibre final. Les contrôles sont du coup tout simples : une pression vous fait avancer, une autre reculer… mais attention, l'inertie de votre roue est monstrueuse et la surface sur laquelle vous évoluez pas bien longue ; une chute est si vite arrivée… Bamba est tout bête, pas exceptionnel mais avec juste ce qu'il faut d'humour, de moustaches et d'originalité pour mériter un coup d'œil.

6

Pixel Garden

iOS, Free-to-Play, par Oooweeooo



Moche comme tout et pas bien intéressant au premier abord, Pixel Garden réserve pourtant quelques surprises. Le principe du jeu : apprendre à gérer l'espace qui vous est assigné. Sur une grille à peu près de la taille de l'écran, vous devez placer des formes de couleur. Première règle : vous ne pouvez poser une forme que si elle a la même couleur ou la même forme que les cases adjacentes. Deuxième règle : quand vous formez un carré de quatre formes de la même couleur, elles se transforment en jardin, où vous ne pouvez rien poser mais qui accepte tout et n'importe quoi sur ses cases adjacentes. Troisième règle : les lignes et colonnes entières disparaissent. Pixel Garden met un peu de temps à démarrer, mais une fois qu'il multiplie les formes et les couleurs il devient rapidement bien plus difficile.

6

F1 Race Stars

iOS, Free-to-Play, par Codemasters

Jeu de course à la Mario Kart (donc très arcade et avec des bonus et malus divers) sorti il y a un an et demi sur consoles, F1 Race Stars n'avait déjà pas vraiment laissé une excellente impression à l'époque. Mais par rapport à la version mobile, l'original ressemble à un chef-d'œuvre, un jeu immanquable parfaitement designé. Pourquoi ? Parce que F1 Race Stars est un jeu de course où les raccourcis sont payants. En course, en passant à travers une porte affichant une somme de pièces d'or, vous débloquez (mais uniquement pour ce tour, attention) un raccourci ou un boost. Difficile de trouver concept plus idiot, mais après tout, un Free-to-Play comme F1 Race Stars doit bien trouver un moyen de vous pousser à passer à la caisse à un moment ou un autre. Et ne vous inquiétez pas : si les raccourcis payants ne vous séduisent pas, le jeu vous bombardera tout de même de pop-up vous encourageant à acheter des avantages divers. Au secours.

0

SXPD

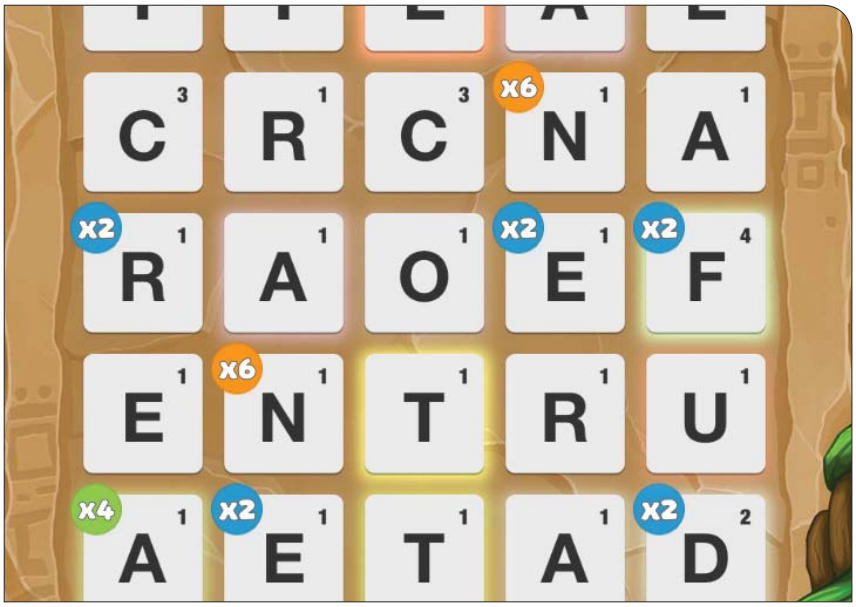
iOS, 1,79 €, par Little Chicken Game Company

Qu'est-ce qu'il faisait envie, ce SXPD ! Développé pour une œuvre caritative et avec la participation de David Perry, il s'agit d'un jeu de course-poursuite en noir et blanc (et rouge) cel-shadé, le tout dessiné par Duke Mighten (un habitué des comics Judge Dredd). Hélas, SXPD est une catastrophe sur toute la ligne : en vue subjective, il se joue exclusivement au gyroscope, autrement dit en gigotant la tablette. Pour un jeu de moto ultra-rapide, ça semble parfaitement incontrôlable sur le papier, et ça se confirme dans la réalité. Pire : le style noir et blanc du jeu nuit dramatiquement à la lisibilité de l'action à l'écran ; puisque vous ne voyez que quelques mètres devant vous, vous foncerez régulièrement vers des murs noirs en pensant continuer simplement dans un corridor sombre. SXPD partait certainement d'une bonne idée, mais quelle catastrophe…

2

Ruzzle Adventure

iOS, Free-to-Play, par Mag Interactive



Méga-succès des jeux de lettres il y a quelque temps, Ruzzle était une sorte de Boggle plus moderne et surtout connecté au Net, permettant de défier ses amis. Ruzzle Adventure conserve le gameplay de base – trouver des mots sur une grille, et en français s'il vous plaît – mais le fond dans le moule des Candy Crush Saga & Cie. Vous voici donc devant une succession de niveaux brefs et solitaires, avec des objectifs à réaliser (ramasser 5 gemmes en 10 coups, ce genre de choses), des bonus pour vous aider et une barre d'énergie qui limite vos parties successives. Tout le jeu tourne désormais autour de son modèle économique, vous poussant à lâcher un peu de thunes pour des bonus ou pour continuer une partie. Il y a même des niveaux en temps limité, afin de vous pousser à l'échec un peu plus souvent. Misère…

3

Psi-Ops : The Mindgate Conspiracy

À la fin de l'été 2004, il est arrivé quelque chose d'assez rare dans le petit monde du jeu vidéo : deux titres à la thématique identique sont sortis à moins d'un mois d'intervalle. Il y a d'abord eu Second Sight, un jeu d'infiltration développé par Free Radical Entertainment, où l'on incarnait un homme doté de pouvoirs télékinétiques devant s'enfuir du complexe militaire où l'Armée l'avait enfermé. De l'autre côté du spectre, il y avait Psi-Ops : The Mindgate Conspiracy, le jeu qui nous intéresse aujourd'hui.

"C'est dans ta tête" Développé par Midway Games dans une optique un peu plus pugilistique que le titre de Free Radical, Psi-Ops : The Mindgate Conspiracy vous met dans la peau de Nick Scryer, un agent doté de pouvoirs "Psi" dont la mémoire a été effacée pour infiltrer un camp de terroristes. On le retrouve alors qu'il s'est fait capturer et qu'il doit s'échapper de la base ennemie en récupérant peu à peu ses pouvoirs. Vous l'aurez deviné, si j'ai sélectionné Psi-Ops pour ce Flashback, ça n'est pas vraiment pour ses qualités narratives. Le scénario est pourri, les personnages creux et mal interprétés, bref, rien à sauver de ce côté-là. En même temps ça tombe bien : Psi-Ops est avant tout un gameplay. Au premier abord, un TPS ultra-générique avec son héros au crâne rasé, et vas-y que ratatata boum boum les méchants, et que je me cache derrière des caisses pour tuer tout le monde et sauver ma peau en même temps que le monde libre. Mais, très vite, Nick va récupérer son premier pouvoir Psi et le jeu entamer sa longue livraison d'amour et d'intelligence chez le joueur.

GENRE : Action
PLATEFORMES : PlayStation 2, Xbox, PC
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Midway Games
ANNÉE : 2004

Garci-mort. Le premier pouvoir à débloquer est aussi l'un des plus drôles puisqu'il s'agit de la télékinésie. Nick pourra s'emparer de n'importe quel objet du décor et le projeter violemment où bon lui semble. Récupérer des armes inaccessibles, renvoyer des grenades, faire valdinguer des ennemis du haut d'un toit ou bien leur balancer des barils explosifs en pleine face, les possibilités semblent illimitées et le potentiel de sadisme est au plus haut. Par la suite, Nick pourra voir à travers les yeux de ses adversaires (par exemple pour découvrir des codes d'ouverture de portes), drainer leur énergie mentale (en effet, chaque pouvoir puise dans une jauge qui se remplit en tuant les ennemis ou en suçotant la puissance de leur pensée), mettre le feu à tout ce qui lui passe par la tête ou même carrément prendre le contrôle de certains soldats. Après l'obtention des premiers pouvoirs, le jeu devient absolument jouissif, notamment grâce à une maniabilité fluide et limpide, qui rend possible de ne jamais s'emmêler les pinceaux. Pour vous donner une idée, quatre ans plus tard est sorti Star Wars : Le Pouvoir de la Force, dans lequel vous contrôliez un Sith aux pouvoirs fantastiques. Alors que ce dernier aurait dû nous transporter dans une spirale de folie destructrice et de chaos, il n'est pas une seule seconde aussi agréable à jouer que Psi-Ops.

Salade mentale. En plus de sa maniabilité impeccable permettant de contrôler télékinésie et autre pyrokinésie avec une facilité enfantine, Psi-Ops se la joue grand prince et vous offre la plupart des pouvoirs les plus déjantés durant la première partie du jeu. Du coup, vous pourrez très vite vous amuser à mettre le feu à un ennemi avant de le soulever par la pensée pour le projeter à grande vitesse vers ses copains intelligemment cachés derrière des tonneaux rouges explosifs. Avec un moteur physique particulièrement performant pour l'époque (Havok2), les objets réagissent de manière crédible et on peut très vite lancer de jolies petites réactions en chaîne meurtrières. Les niveaux s'avèrent étonnamment assez variés (vous verrez autre chose que des complexes militaires) et même si les boss fights sont un peu pourris, ils restent généralement assez simples à passer. Comme si le jeu voulait vous frustrer un peu avant de vous dire "allez, c'est bon, t'as assez galéré, retourne projeter des grenades à grande vitesse sur les méchants !". De plus, alors qu'on pourrait penser que les pleins pouvoirs rendraient l'aventure beaucoup trop facile, il n'en est rien. La barre de vie descend vite, les ennemis savent plutôt bien viser et, même si elle est assez facile à remplir, votre jauge de pouvoir apporte toujours un facteur stress important.

Beauté intérieure. Et là, vous avez peut-être regardé la vidéo ci-dessous et pensé intérieurement "ouh là, mais c'est quand même SACRÉMENT MOCHE son truc, là". Alors d'une, je ne vous permets pas, et de deux, Psi-Ops n'est peut-être pas le plus beau mais il bouge sacrément bien. Surtout, il s'avère merveilleusement distrayant. Que ce soit en s'amusant à trouver des combos entre les pouvoirs ou en essayant de traverser un fossé au moyen d'une planche en lévitation sur laquelle on se tient difficilement, on est toujours surpris de la latitude dont bénéficie le joueur dans ses actions. Il veut expérimenter quelque chose ? Grand bien lui fasse ! Tout est faisable ou presque et je vous conseillerais vraiment de jouer en tentant le plus de choses possible. Bref, Psi-Ops : The Mindgate Conspiracy est un jeu qui, encore aujourd'hui, fout la honte à pas mal de titres essayant de surfer sur la même vague que lui. Loin d'être inoubliable, il est pourtant terriblement drôle et agréable à jouer. Si vous arrivez à remettre la main sur une version PS2, Xbox ou PC, jetez-y un œil, vous m'en direz des nouvelles.

Pipomantis

Metal Slug Defense

SNK Playmore, Android et iOS , Free-to-play,

Les dernières fois que l'on a vu des jeux SNK Playmore débarquer sur appareils tactiles, il s'agissait généralement de portages minables de leurs grands titres comme Metal Slug 3 ou – pire encore – des King of Fighters se jouant au pad virtuel. Bref, l'éditeur n'est pas vraiment connu pour réussir ses adaptations sur ce type de plateformes. Voilà qui pourrait changer avec Metal Slug Defense, un titre original (grands dieux) sous la forme d'un Free-to-Play plutôt malin. Dans ce Tower Defense de profil, vous devez envoyer des unités attaquer la base adverse. Chaque unité coûte plus ou moins cher en fonction de sa puissance ; à vous de voir si, suivant la situation, il est plus intelligent de balancer quatre petits grouillots ou un gros tank. L'ensemble reste aussi charmant que les jeux d'origine et les micro-transactions sont beaucoup moins scandaleuses qu'on aurait pu le supposer venant d'une aussi grosse entreprise. Le joueur patient (et pas trop accro) n'aura donc pas à débourser un centime pour profiter de ce titre frais, malin et mignon comme tout.

8

Deadly Bullet

Tommi Saalasti, Android et iOS, Gratuit

Généralement, les jeux d'action vous proposent d'incarner des guerriers armés jusqu'aux dents, prêts à tout faire péter pour sauver la veuve, l'orphelin et le monde libre. Eh bien, dans Deadly Bullet, on change de perspective pour devenir une balle. Une simple balle de revolver, lâchée dans des environnements fermés où elle doit tuer un nombre donné d'ennemis sans arrêter sa course. Vous pouvez la diriger comme bon vous semble mais elle reste soumise à une inertie très particulière et déviera de sa trajectoire sous le feu ennemi. Vous pouvez aussi détruire certains éléments du décor pour garder votre combo et attraper des bonus divers et variés vous aidant dans votre tâche. Avec sa bande-son très inspirée par Hotline Miami et son concept plus qu'original, Deadly Bullet vaut le coup d'œil. De plus, il est gratuit sans aucune micro-transaction, son auteur (employé chez Remedy) souhaitant juste s'entraîner à faire des jeux tactiles. Miam.

8

Kosmik Revenge

Realtech VR, Android, 0,73 €, iOS et Windows Phone

Dieu qu'il m'énerve. Dieuuuuuu qu'il est difficile. Et pourtant je l'aime. Kosmik Revenge commence comme un shoot banal, un Space Invaders qui aurait mangé trop de néons étant enfant. Caché derrière des boucliers de fortune, on abat des groupes d'aliens pixelisés qui s'approchent de plus en plus. Mais très vite, le jeu va varier les gameplays. Ici, vous devrez survivre à une chute d'asteroïdes en zigzaguant entre eux. Là, vous affronterez un boss aux patterns simples mais efficaces. Dans le mode challenge, votre vaisseau est immobile mais vous dirigez sa visée, puis pouvez l'améliorer à mesure que vous avancez : bouclier, puissance, pénétration des lasers… il y a de quoi faire. Le titre est peut-être un poil trop difficile mais ne vous y trompez pas : c'est un très bon shoot, joli et varié.

7

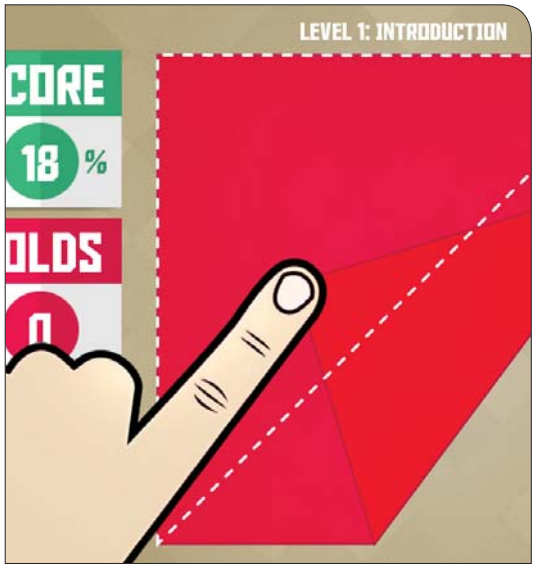
Touchez les **titres** ou les **images** pour aller sur le **Store**

Shattered Planet

KitFox Games, Free-to-Play, Android et iOS

Quel sentiment agréable quand, au détour d'un téléchargement sur tablette ou téléphone, on tombe sur un jeu qui essaie d'apporter une ambiance radicalement différente pour son genre. Dans le cas de Shattered Planet, on parle d'un rogue-like qui aurait oublié de mettre des elfes, des dragons ou des rats géants. Alors certes, on nous a déjà fait le coup de l'espace avec FTL, mais ici, c'est encore différent. On explore des planètes inhabitées sur un plan isométrique rappelant presque Bastion. Chacune d'elles recèle autant de trésors précieux que d'ennemis mortels et chacun de vos pas devra être mesuré avec parcimonie. Le titre est atrocement difficile et vu le prix des armes et armures (si l'on veut jouer sans avoir recours aux microtransactions), il faudra se montrer particulièrement prudent. Pour autant, ceux qui aiment le challenge et les titres dépaysants n'ont aucune excuse pour ne pas essayer le titre de KitFox Games.

7



Paperama

FDG Entertainment, Free-to-Play , Android

Parfois, on a juste besoin d'un peu de douceur. Quelques couleurs simples, un univers mignon et de petits animaux de papier. Eh bien, vous savez quoi, c'est exactement ce que propose Paperama, un jeu d'origami vous demandant de reproduire une forme précise en un nombre donné de plis. C'est bête comme chou, mais ça fonctionne. Et ne pensez pas que le titre soit facile, la difficulté n'attend pas bien longtemps avant de grimper. Mais, comme tout le monde il est gentil, Paperama vous permet d'utiliser des indices. Les trois premiers sont gratuits mais les suivants devront être achetés avec vos sous sonnants et trébuchants. Enfin, vous valez mieux que ça, non ? Allez, prenez votre mal en patience et finissez cet origami comme un grand, votre cerveau vous remerciera.

8

Tiny Dice Dungeon

Kongregate, Free-to-Play , Android et iOS

Quand la célèbre plateforme de jeux en Flash Kongregate décide de se mettre aux titres sur mobiles, ça fait généralement assez mal. L'éditeur en propose déjà de très bons (comme / Escape \) et continue son chemin avec Tiny Dice Dungeon, un RPG où tous les combats se jouent avec des dés. Vous pouvez les jeter autant de fois que vous voulez pour infliger des dégâts à vos adversaires, mais au moindre "1", vous ratez votre attaque. Si l'on peste forcément contre la grande part d'aléatoire dans le jeu, on comprend aussi que c'est une manière de nous forcer à jouer la prudence. Soyez un peu trop confiants et vous pourrez dire au revoir à cette attaque à 50 points de dégâts. Le jeu propose une tonne de mécaniques différentes allant de la capture de monstres au craft de dés et peut très facilement se jouer sans dépenser un centime. Malheureusement, son gameplay basé sur l'aléatoire le rend quand même parfois frustrant.

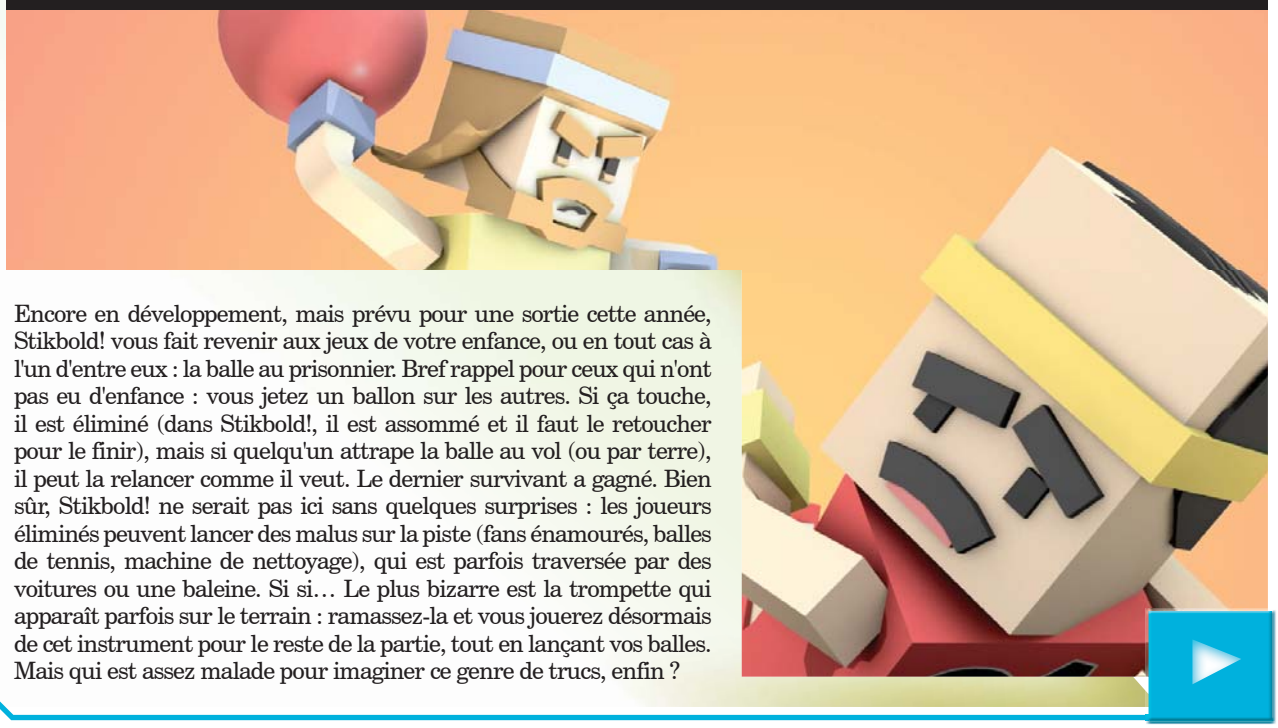
7

Sports de bas niveau

Depuis quelques mois, les jeux multijoueurs en local sont de plus en plus nombreux et de plus en plus populaires, et Sportsfriends, sorti en mai, n'y est pas tout à fait étranger. Annoncé il y a dix-huit mois via un Kickstarter à succès, Sportsfriends a certes pris son temps pour sortir, mais des prototypes des jeux qui le composent étaient disponibles depuis déjà bien longtemps. Super Pole Riders ou Get on Top ne sont que deux exemples, peut-être les plus parlants : idiots et drôles, aussi faciles à prendre en main que difficiles à maîtriser, ils représentent ce que peut être un jeu de sport une fois débarrassé de ses vulgaires contraintes de réalisme. Ceux qui suivent sont du même acabit.

04

Stikbold!



Encore en développement, mais prévu pour une sortie cette année, Stikbold! vous fait revenir aux jeux de votre enfance, ou en tout cas à l'un d'entre eux : la balle au prisonnier. Bref rappel pour ceux qui n'ont pas eu d'enfance : vous jetez un ballon sur les autres. Si ça touche, il est éliminé (dans Stikbold!, il est assommé et il faut le retoucher pour le finir), mais si quelqu'un attrape la balle au vol (ou par terre), il peut la relancer comme il veut. Le dernier survivant a gagné. Bien sûr, Stikbold! ne serait pas ici sans quelques surprises : les joueurs éliminés peuvent lancer des malus sur la piste (fans énamourés, balles de tennis, machine de nettoyage), qui est parfois traversée par des voitures ou une baleine. Si si… Le plus bizarre est la trompette qui apparaît parfois sur le terrain : ramassez-la et vous jouerez désormais de cet instrument pour le reste de la partie, tout en lançant vos balles. Mais qui est assez malade pour imaginer ce genre de trucs, enfin ?

Lethal League

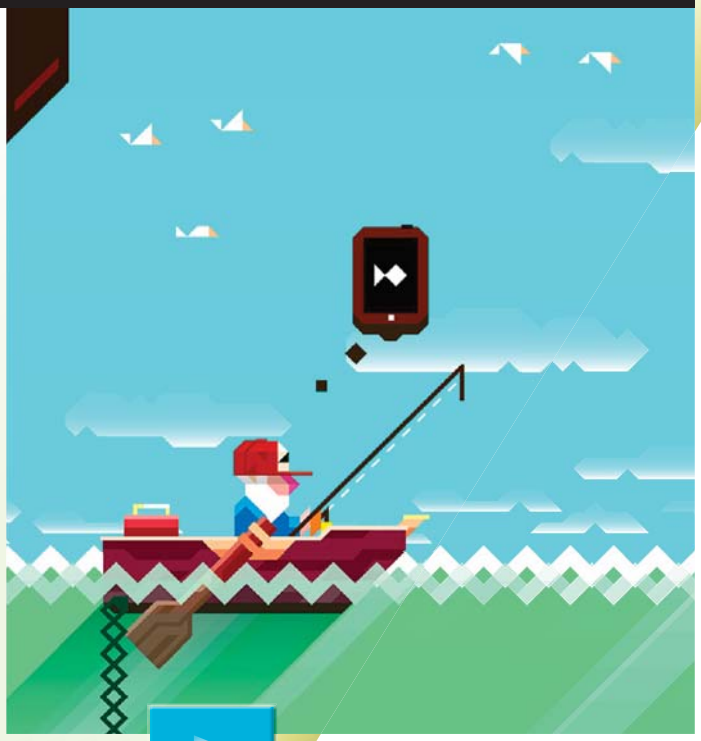
Existe-t-il sport plus balisé que le base-ball ? Comment le rendre un peu moins coincé ? Lethal League, largement inspiré du jeu de frisbee Wind Jammers, y répond brillamment : les deux joueurs tapent la balle avec leur batte, dans le but de toucher leur adversaire. La balle rebondit sur tous les bords de l'écran et, surtout, accélère à chaque fois qu'elle est frappée, atteignant en quelques secondes des vitesses absurdement stratosphériques. De la violence, de la vitesse et pas de règles compliquées : Lethal League fait entrer le base-ball dans le XXIe siècle, tout simplement. Initialement conçu comme un petit jeu web gratuit, Lethal League va bientôt bénéficier d'une nouvelle version commerciale plus complète, avec de nouvelles arènes, de nouveaux sportifs et de nouvelles règles, pour plus de folie encore.

QWOP

Est-il encore besoin de présenter QWOP ? Avec les années, le jeu de Bennett Foddy (qui a aussi designé Super Pole Riders et Get on Top, dont on parlait un tantinet plus tôt) a atteint un statut culte, légendaire. Vous y dirigez un athlète dans la course de sa vie, un 100 mètres ultra-rapide qui… ah, vous venez de vous manger tête la première le revêtement de la piste. Pas grave, vous relancez : vous tombez immédiatement en arrière. Dans QWOP, vous dirigez (à peu près et avec les quatre touches Q, W, O et P, d'où le nom) les muscles des jambes de votre coureur, et c'est bien pour ça que c'est si difficile. Et drôle à regarder. QWOP est jouable gratuitement sur le Web et pour pas bien cher sur iOS et Android. Une version deux joueurs gratuite (2QWOP) existe aussi sur le Web, et, enfin, le terrifiant QWOP 3D (au pad) ne devrait plus trop tarder à sortir. Pour info, le record de la rédac' est de 45 mètres.

Ridiculous Fishing

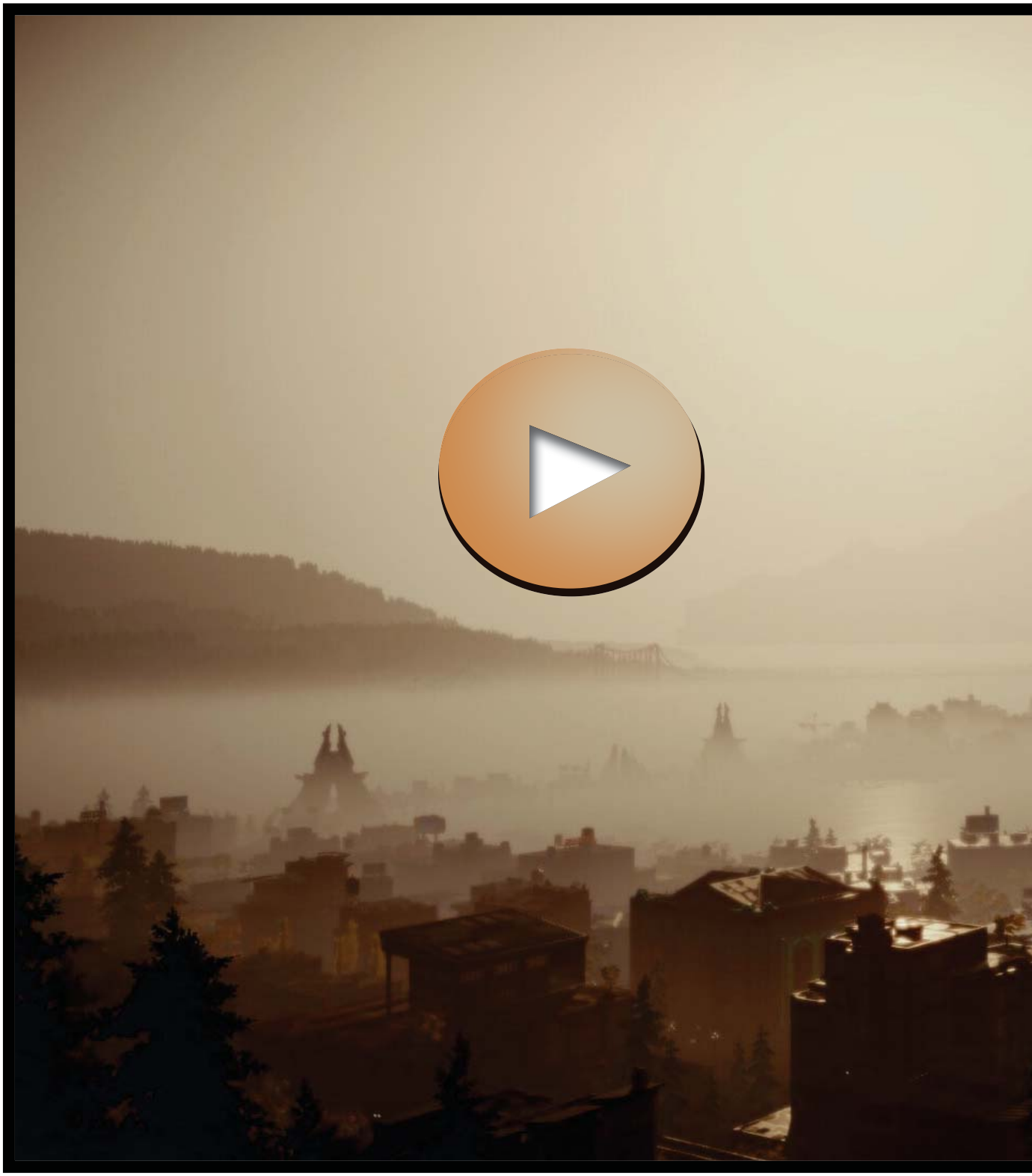
Pour certains, la pêche n'est pas un art noble. D'autres estiment même que ce n'est pas un sport ! Pauvres fous… Heureusement, Ridiculous Fishing est là pour remettre les pendules à zéro et les compteurs à l'heure : dans le jeu de Vlambeer, votre pêcheur à barbe olympique trempe sa ligne en eaux profondes à la recherche de poissons toujours plus rares. Quand il en attrape un, quand il touche le fond ou que son dévideur se coince, la ligne remonte et la grande pêche commence. Ici, pas de filets comme chez les pêcheurs industriels : tout se fait à la main, à l'artisanale, à l'ancienne. Et quand les poissons émergent enfin, ce sont encore les traditions ancestrales qui prennent le dessus, puisque vous tirez sur le tas de poissons au bazooka ou avec des uzis afin de vous assurer qu'ils sont bien morts. Allez encore me dire que ce n'est pas du sport, allez, osez un peu !



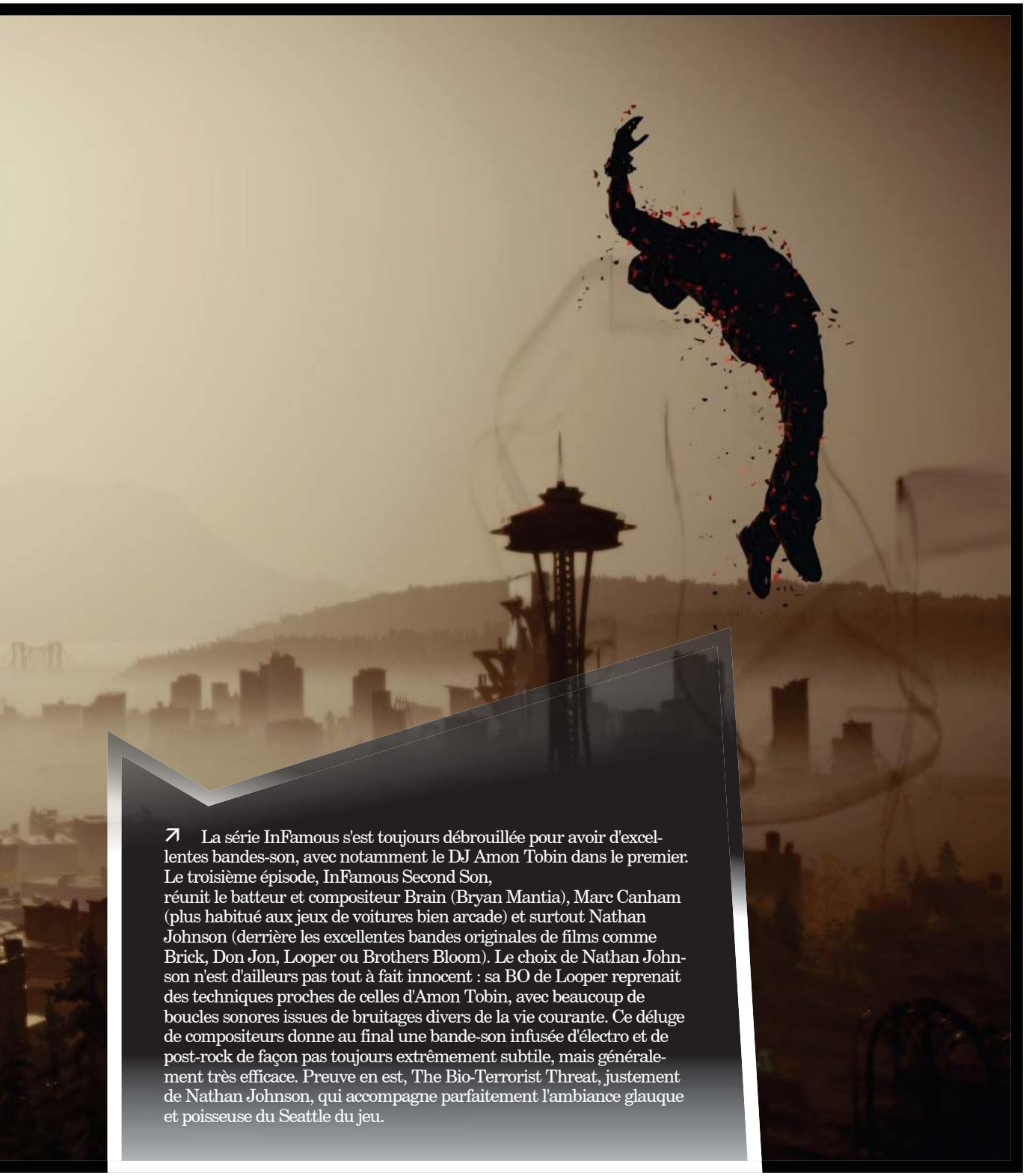
Justin Smith's Realistic Summer Sports Simulator

Mieux que les compilations officielles des Jeux olympiques tous les deux ou quatre ans, mieux aussi que les compilations Mario & Sonic aux mêmes périodes, voici Justin Smith's Realistic Summer Sports Simulator, l'ultime best-of sportif. Tir à l'arc, levée de poids, course, javelot, kayak, natation… tout y est, et plus encore. Bon, il y a un hic : c'est à vous de comprendre comment pratiquer chaque sport. Oh, dans l'ensemble, il faut toujours plus ou moins tirer un truc et pointer vers un machin, mais pour le faire bien ? et dans le temps imparti, puisque le compte à rebours défile à toute vitesse ? Sacrée affaire. Jouable sur mobile et PC, RSSS est l'épitomé du jeu abruti, aussi rigolo à jouer qu'à regarder.

InFamous : Second Son



The Bio-Terrorist Threat



↗ La série InFamous s'est toujours débrouillée pour avoir d'excellentes bandes-son, avec notamment le DJ Amon Tobin dans le premier. Le troisième épisode, InFamous Second Son, réunit le batteur et compositeur Brain (Bryan Mantia), Marc Canham (plus habitué aux jeux de voitures bien arcade) et surtout Nathan Johnson (derrière les excellentes bandes originales de films comme Brick, Don Jon, Looper ou Brothers Bloom). Le choix de Nathan Johnson n'est d'ailleurs pas tout à fait innocent : sa BO de Looper reprenait des techniques proches de celles d'Amon Tobin, avec beaucoup de boucles sonores issues de bruitages divers de la vie courante. Ce déluge de compositeurs donne au final une bande-son infusée d'électro et de post-rock de façon pas toujours extrêmement subtile, mais généralement très efficace. Preuve en est, The Bio-Terrorist Threat, justement de Nathan Johnson, qui accompagne parfaitement l'ambiance glauque et poisseuse du Seattle du jeu.

Mentions légales

Suivez nous sur **Twitter**
@Canardpcredac

Canard Jeux Vidéo 017

Watch_Dogs

Le 14 Juin dans Canard PC n° 299

Et Aussi:

Alien : Isolation
Evolve
Evil Within
Tropico 5

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

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

Siège social :
14 rue Soleillet, BAL 62 75020 Paris

Rédaction

Directeur de la publication : Jérôme Darnaudet
Rédacteur en chef de l'édition numérique: Ivan Gaudé
Ont participé à ce numéro : Sébastien Delahaye, Cécile Fléchon, Ivan Gaudé, Ambroise Garel, Freddi Malavasi, Olivier Peron, Sébastien Rio, Pierre-Alexandre Rouillon 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 17, prix unitaire 2,69€
Date de parution : 05 Juin 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. Ce magazine comporte un flyer jeté entre les pages centrales (du coup vous ne l'y trouverez pas, on vient de dire qu'il avait été jeté) ainsi que des agrafes qui filent le tétanos. Mais bon, depuis le temps que vous nous lisez, vous êtes vaccinés contre tout...