L'actualité du jeu vidéo - CJV 18 - 05 Juillet 2014 - C'est la féta mon cul

NUMÉRO MYTHIQUE
186 pages
ABDONNEZ-VOUS !

Numéro 300

NOUS SOMMES DES LAPINS !

SPÉCIAL
E3
70 pages sur le plus grand salon de jeu vidéo du monde

- **Notre Odyssée à Los Angeles : c'était pas l'Homère à boire**
- Les 100 jeux qui vont Persée
- Iliade l'actu pour les 12 prochains mois (désolé)

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.

Sommaire

A la Une :

70 pages sur l'E3, le plus grand salon de jeu vidéo du monde

Actualités

6 / Edito
7 / News

L'E3 2014

18 / L'E3 2014
20/ E3 : les FPS
34/ E3 : les RPG
40/ E3 : interview avec Devolver
42/ E3 : les jeux d'action
64/ E3 : les TPS
70/ E3 : les jeux de baston
76/ E3 : le tour des indés
80/E3 : les jeux d'aventure
87/ E3 : les jeux de réflexion
90/ E3 : les jeux de stratégie
92/ E3 : la simulation
93/ E3 : les jeux divers et d'été
94/ E3 : les jeux de course
96/ E3 : les jeux Nintendo

Les tests PC

104/ 1001 Spikes
105/ A Story about my uncle
110/ Always Sometimes Monster
106/ Among the Sleep
112/ Blade Symphony
108/ Retro Game Crunch
107/ Tropico 5
111/ The Fall
98/ Watch Dogs

Les jeux à venir

129/ Alien
132/ Caribbean
118/ Evil Within
123/ Evolve
133/ FIFA 15
122/ Gauntlet
128/ Homefront
126/ Stomping Land
124/ The Forest

Les jeux online

142/ News Online
144/ War Thunder

134/ Dossier Baston

Le hardware

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

et aussi :

56/ Le point sur 300 numéros de CPC
16, 140, 150/ Les pages du screen
146/ Au coin du jeu
14/ Casual
134/ Le Dossier Baston
148/ Je vis des hauts et des bas : Don't Starve

LE CAHIER CONSOLES ET MOBILES 117

Événement
164 / Ultra Street Fighter IV

News 162

En test
163/ Squids Odyssey
166/ Tomodachi Life

Avec en plus
178 / Flashback
180 / Listomania
184 / La B.O. du numéro

Sur mobiles 168

Mentions légales / 186

MATERIEL.NET
Votre spécialiste High-Tech

ULTRA RAPIDE

UN ÉCRAN NOTÉ :

★★★★★

" Que du bonheur "
Yoyonak, le 28/04/2014

" La qualité Asus ! "
Cedric, le 05/07/2013

www.materiel.net

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

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

ASUS®

IN SEARCH OF INCREDIBLE

Écran gamer VS278Q

- Ecran gamer 27" - Temps de réponse à 1 ms
- 2 ports hdmi - 1 DisplayPort

~~269€95~~

239€99

LIVRAISON OFFERTE !

Édito

300 numéros de Canard PC…
Pour fêter ça, on avait de grandes idées : on voulait mettre des acrobates, un éléphant et des clowns sous blister, dans chaque magazine. Certains proposaient même de rajouter une piscine à boules et des tranches de jambonneau pour rendre l'expérience encore plus interactive. Et puis, on s'est rappelé que c'était l'E3. Et, aussi, que si vous suivez ce magazine depuis si longtemps, ce n'est pas uniquement pour ses réguliers prurits psychédéliques. Certains scientifiques conjecturaient même que vous avez un certain intérêt pour l'actualité vidéo-ludique. Alors, on est parti sur un concept de numéro anniversaire où, pour une fois, on mettrait en avant notre traitement de l'information plutôt que la déconne à plein tube. Ce qui ne veut pas dire qu'il s'agit d'un numéro dénué de toute bêtise. Au contraire… Fourni gratuitement avec le magazine, vous trouverez le traditionnel Canard CD rempli de sharewares, de démos et de fichiers utiles ou rigolos. Ainsi que des pages de jeux et d'analyses statistiques poussées qui vous permettront de vous rappeler ou de découvrir certains des tours de force les plus débiles de la rédaction. On espère sincèrement que cela vous plaira. Et, tant que j'y pense, merci à tous pour votre fidélité. Si aujourd'hui, nous pouvons partir à Los Angeles en ogive intercontinentale pour parcourir l'E3 confortablement lovés dans des palanquins de marbre portés par des esclaves génétiquement conçus pour satisfaire tous nos besoins, c'est d'abord grâce à votre argent. Merci.

Dans le cadre de la thématique "numéro spartiate", les screenshots seront en ASCII noir et blanc et les textes en sllloooooowww---mooootttiooonnn

NEWS La guerre, toujours la guerre…

Comme tous les ans, l'E3 a débuté par une longue démo du nouveau *Call of Duty*. L'occasion de voir un gameplay un peu (mais pas trop quand même) modifié, avec des soldats équipés d'exosquelettes et de petits jetpacks, pour faire des petits bonds. Il y a bien sûr des explosions et des scènes scriptées dans tous les sens et… bon, soyons honnêtes, vous vous attendiez à quoi ? Vous pensiez vraiment qu'Activision allait révolutionner *Call of Duty* ? Soyons sérieux : *Call of Duty*, c'est la guerre. Et la guerre… Eh bien la guerre ne change jamais.

THQ de sac

Si vous aviez fait pression sur votre boss pour qu'il relocalise votre entreprise à Agoura Hills, Californie, plutôt que dans une pépinière d'entreprises de la périphérie de Niort, vous auriez peut-être eu la bonne surprise : vous retrouver dans les anciens locaux de THQ. Depuis la banqueroute, fin 2012, et la liquidation judiciaire, début 2013, les locaux de l'éditeur et développeur de *Saints Row*, *Dawn of War*, ou *Company of Heroes* étaient restés à l'abandon. Un des employés de l'entreprise qui les occupe désormais a pris en arrivant une pelletée de photos. De quoi faire rêver tous les fanboys et fangirls du monde : un Blood Raven de plus de deux mètres, des posters de *Darksiders*, de *South Park*, de *Saints Row*… Selon Soulessgingr, l'utilisateur de Reddit qui a posté les photos, THQ aurait laissé une partie de son matériel, informatique notamment, pour rembourser des loyers impayés. Pour qui voudrait se recueillir, les clichés sont là : *imgur.com/a/uGfco*

Les DVD font fondre la banquise (en gros)

Parce que vérifier et confirmer une chose qui semble tomber sous le sens est l'une des raisons d'être de la science, une équipe de chercheurs s'est mis en tête de comparer l'impact écologique de différentes méthodes de consommation de films. Et ce, en prenant en considération les processus de fabrication, de livraison, qu'il s'agisse des DVD eux-mêmes ou des supports permettant de les lire. Sans surprise, ce sont les modes de consommation "historiques", à savoir l'achat et la location de DVD en magasin, qui sont les plus mal classés, tant en matière de consommation d'énergie que d'émission de CO_2. Sans plus de surprise, la vente par correspondance, mais surtout la location par correspondance (pratique courante de l'autre côté de l'Atlantique) se trouvent donc être les plus écolo-friendly. Plus étonnant, pas tant pour ceux qui connaissent un minimum le sujet que pour nous autres, pauvres mécréants boursouflés d'idées reçues, le streaming se place au même niveau que ces deux-là, la transmission de données constituant les deux tiers de son empreinte écologique totale. Eh ouais. Désormais, quand on vous demandera pourquoi vous téléchargez du 720p plutôt que du 1080p, vous pourrez dire que c'est parce que vous pensez aux ours blancs.

Demande à la poussière

En 2004, *Phantom Dust* était une curiosité : un jeu Microsoft exclusif Xbox (et essentiellement multijoueur), développé et sorti uniquement au Japon. Majesco avait fini par éditer une version américaine en 2005, mais le jeu n'avait jamais atteint le vieux continent. À l'E3, Microsoft a annoncé un remake exclusif Xbox One, qui devrait cette fois sortir partout dans le monde, ou en tout cas dans les quelques pays où la console est disponible. Le titre sera vraisemblablement Free-to-Play et n'a bien entendu pas le moindre début de date de sortie.

Command & Conker

Bientôt dix ans depuis que Conker, l'écureuil à tronçonneuse, a disparu du monde du jeu vidéo, et encore : sa dernière apparition était un remake d'un jeu de 2001. À l'E3, Microsoft a joué avec nos émotions en faisant apparaître la petite boule de poils dans une bande-annonce... avant de préciser qu'il s'agissait simplement d'un personnage ajouté à *Project Spark*, leur "jeu de création de jeux". Et pendant ce temps, Rare, le créateur de *Conker* qui était depuis quelques années cantonné aux jeux Kinect, a subi des licenciements après l'annonce par Microsoft d'une Xbox One sans Kinect. Bon, on ne va pas se mentir : ça semble mal parti pour un retour de Conker.

Lara se répète

Parmi les annonces de la conférence Microsoft, notons celle de *Rise of the Tomb Raider*, suite du simulateur de torture-porn en milieu naturel dont l'annonce avait fait forte impression en 2011. On a eu droit cette fois-ci à un trailer bien fichu et très sobre. Ce dernier nous montre une Lara Croft traumatisée par ses aventures et en pleine session de psychothérapie, mise en scène qu'on serait curieux de voir utilisée aussi dans les jeux qui mettent en scène des héros virils, poilus et musclés. Pas grand-chose d'autre pour le moment mais la sortie du jeu étant prévue pour fin 2015, on a le temps de voir venir.

Mytho's Edge

Comme l'année dernière, *Mirror's Edge 2* a été rapidement évoqué pendant la conférence pré-E3 d'Electronic Arts. Non, le jeu n'a pas été montré… Ils ont bien montré quelque chose, mais je ne sais pas quoi. Deux séquences en 3D – grosso modo une session de parkour classique et un enchaînement de bastons – présenté comme un "*Prototype Conceptuel*". Mais qu'est-ce que ça veut dire ? S'agit-il d'un squelette jouable ? De séquences scriptées réalisées dans le moteur du jeu, avec une physique déjà réglée ? On me glisse à l'oreille qu'un prototype conceptuel n'est qu'une illustration destinée à souligner une intention. OK, dans ce cas, c'est à Imagina qu'il fallait participer, pas à l'E3.

GoPro Simulator

Certes, Criterion n'est plus qu'une coquille vide, certes ses fondateurs viennent de partir, mais le studio a tout de même montré les débuts de son prochain projet (encore sans titre) : un jeu de sports extrêmes intégralement en vue subjective, à pieds, en moto, en parachute, en wingsuit, en quad, en hélico… Complètement déglingo, en résumé. En bonus, on ne peut que se féliciter de voir Criterion enfin débarassé des *Need for Speed* annuels.

Y a pas Mordor

Tant qu'on en est à parler de toute l'actu de ces prochains mois, et même si on n'a pas appris grand-chose de neuf à son sujet durant cet E3, rappelons que *La Terre du Milieu : L'Ombre du Mordor*, le cocktail *Assassin's Creed*/*Arkham City*/Boucherie Sanzot de Monolith, est toujours prévu pour le 7 octobre prochain et que, quoi qu'en disent les méfiants, il semble bien parti pour être un des meilleurs défouloirs de cette fin d'année.

Faire, défaire, c'est toujours travailler

Suite au scandale qui a suivi la sortie de *Watch_Dogs*, dont les graphismes n'avaient pas grand-chose à voir avec ce qui avait été montré à l'E3 2012, un développeur d'Ubisoft Massive aurait fini par parler. Je dis "aurait" parce que le monsieur, dont les propos ont été relayés par *WhatIfGaming.com*, n'a pas donné son identité. D'après celui que j'appellerai donc "Gorge Profonde", en hommage à ma grand-mère dont c'était le prénom, il y aurait en effet une grosse pression des éditeurs sur les studios pour qu'ils downgradent volontairement leurs titres pour limiter l'écart entre les graphismes des consoles next gen et ceux de nos PC deux fois plus puissants. Quant à *The Division*, jeu sur lequel travaille actuellement Massive, il aurait déjà été downgradé et serait "*bien moins beau que ce qui a été montré lors du reveal*". Mais "*quand même toujours beau à ses yeux*". Voilà qui est rassurant.

Calavera HD

Bon, normalement, les remakes HD, ça n'est pas de l'actu trépidante, mais là, morbleu, c'est *Grim Fandango* ! Durant la conférence E3 de Sony, Tim Schafer et Double Fine ont annoncé avoir réussi à passer un accord avec Disney (qui possède les restes de LucasArts) pour une réédition HD de *Grim Fandango*. Le jeu est pour l'instant confirmé sur consoles Sony, mais "*d'autres plateformes*" sont prévues : probablement le PC et les supports mobiles.

C'est la cryse

Petite forme pour Crytek : le studio d'origine allemande, qui emploie pas loin de 800 personnes un peu partout dans le monde, a plusieurs semaines de retard sur le paiement de ses salariés, et ce n'est pas la première fois depuis le début de l'année. Selon les sites GameStar, Eurogamer et Kotaku, Crytek est en retard non seulement sur le paiement des salaires, mais aussi de leurs diverses factures (locaux, matos...). Crytek se serait notamment disputé avec Microsoft au sujet de *Ryse*, causant l'annulation de *Ryse 2* et tout plein de problèmes de thunes. Le bide de plusieurs de leurs derniers projets (*Warface*, *The Collectables*…) n'y serait pas pour rien non plus. Officiellement, Crytek (qui bosse sur *Hunt*, *Arena of Fate* et *Homefront 2*, pas de quoi sauter de joie) dément tout, mais leur déclaration n'a fait que pousser leurs employés à contacter encore plus la presse pour parler des soucis. GameStar cite même un repreneur potentiel en cas de faillite : le biélorusse Wargaming.

Laissez-le mourir

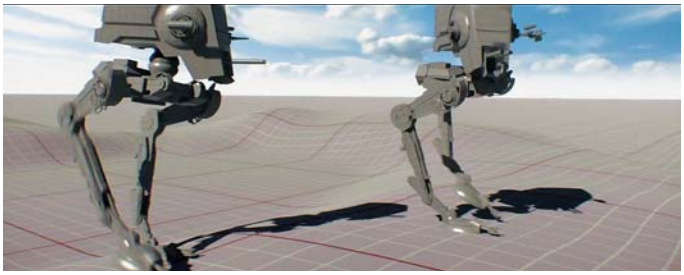
On n'avait pas eu de nouvelles de Suda 51 depuis un moment : il a profité de l'E3 pour annoncer *Let it Die*, une exclu PS4 où vous combattez (en multi asynchrone) les cadavres des autres joueurs. Il s'agit en fait du nouveau nom (et de la nouvelle direction artistique) de *Lily Bergamo*, annoncé l'an dernier, qui sera cette fois Free-to-Play. Suda 51 promet que le rachat de son studio par GungHo (spécialiste du f2p mobile) n'a aucune incidence sur le développement. Bien sûr...

Des nouvelles du dedans

Qu'étaient devenus Playdead, les développeurs de *Limbo*, depuis la sortie et l'immense succès de celui-ci il y a quatre ans ? Quand ils ne font pas la planche dans leur piscine de pièces d'or, ils travaillent sur un nouveau jeu : *INSIDE* (oui, c'est tout en lettres capitales, c'est comme ça). Dans *INSIDE*, vous jouez une nouvelle fois un jeune garçon dans un jeu de plateforme en 2D et dans un monde essentiellement en noir et blanc, mais cette fois c'est une grande ville peuplée, visiblement menée par des instances dirigeantes pas super rigolotes. Donc oui, vous allez probablement encore mourir 800 fois.

Battlefront : Hardline

Vous vous souvenez quand, l'an dernier, Electronic Arts avait montré un pauvre teaser pour le *Star Wars Battlefront* de DICE à son E3 ? Vous espériez voir du gameplay cette année, pas vrai ? Que dalle : EA n'avait ramené qu'une vidéo des studios et quelques secondes d'images "in-engine". DICE promet les prochaines infos pour le printemps prochain, autant dire l'E3 2015. Une sortie du jeu fin 2015, à la place du *Battlefield* annuel et juste avant *Star Wars Episode VII* semble du coup assez logique.



Abracadabranque

C'est comme d'habitude sur un ton très goguenard et tout à fait référentiel qu'Arrowhead et Paradox ont annoncé *Magicka 2*. Il devrait s'agir, sans surprise, d'un jeu de tank à la première personne où une souris radioactive tente de séduire un navet névropathe en jouant du banjo. Oh oh oh, hors de question que je laisse l'humour aux développeurs de jeux vidéo. Bon, j'ai l'air de faire du mauvais esprit, mais je suis plutôt content : on nous promet l'introduction d'artefacts qui permettront d'altérer le gameplay. Et – surtout – ça veut dire qu'on va avoir de nouveau un vrai *Magicka*, parce que *Wizard Wars*, pour l'instant, on n'est pas totalement convaincu.

Battlefield Golf

Que faire quand vous n'avez plus *Tiger Woods* pour vendre votre jeu de golf ? Chez EA, on a trouvé la solution : on met du *Battlefield* dedans. *PGA Tour*, le nouveau jeu de golf d'EA Sports, tourne donc sous Frostbite et contient des porte-avions qui s'écrasent sur des îles et des explosions dans tous les sens. On attend maintenant des hélicos qui s'écrasent et une invervention du SWAT dans *Fifa 16*.

Coucou, tu veux voir mon tank ?

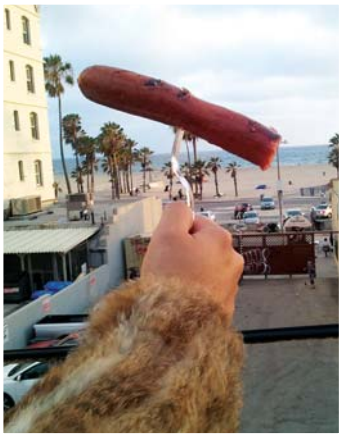
Obsidian a eu l'occasion de présenter son enfant illégitime, *Armored Warfare*, à la presse. Plutôt habitué à produire des RPG, le studio fait de son mieux dans cet exercice de style librement inspiré de *World of Tanks*. Vous pourrez y jouer des véhicules blindés, qui vont du petit tankounet léger et rapide chargé de la reconnaissance à la grosse artillerie lourde et immobile, en passant par l'habituel tank à tout faire. C'est du MMO, du Free-to-Play, et pour l'originalité, on la cherche encore.

Devil May Cry avec des dragons

L'une des surprises de la conférence E3 de Microsoft, c'était la présence sur scène d'Hideki Kamiya, designer de *Resident Evil 2*, *Devil May Cry*, *Viewtiful Joe*, *Okami*, *Bayonetta* ou encore *The Wonderful 101*. Il était venu présenter le prochain jeu de Platinum Games : *Scalebound*, une exclu Xbox One qui, contre toute attente, ressemble à un mélange entre *Monster Hunter* (pour les monstres géants qui se baladent dans un univers médiéval-fantastique) et *Devil May Cry* (parce qu'on y incarne un jeune homme arrogant aux cheveux blancs). Principale nouveauté : le héros sera équipé d'un arc.

RECETTE

Le barbecue à la Los Angelessoise



INGRÉDIENTS
- Saucisses : Au moins 51 %.
- Poulet : Un seul "Chicken Breast" suffira pour cinq personnes, la volaille américaine étant relativement proche de l'autruche.
- Steaks : Pas mal, parce qu'on ne sent presque pas le goût des hormones.

MATÉRIEL
- Un barbecue. Ben ouais, quand même...
- Une fourchette à barbecue. Si vous n'en avez pas, une fourchette scotchée sur un manche à balai fera l'affaire.

TEMPS
Une soirée à se faire ramener des bières parce que les gens ont trop de respect pour vos talents de cuisinier. Ou simplement peur d'être de corvée. Et si vous pleurez, ce n'est pas la solitude, c'est la fumée.

PRÉPARATION
Allumez le barbecue avec tout ce qui brûle bien et ne coûte pas trop cher. Selon le degré de rougeur des braises, appelez Denis ou les pompiers.

ÉTAPES DE CONFECTION
1- Balancez de la barbaque sur le gril. Si ça ne fait pas "*pshhhhhh*", revenez à l'étape de préparation.
2- Quelqu'un vient de gueuler "*America !*", vous devez répondre en levant votre verre puis crier "*Fuck yeah !*" en prenant une gorgée.
3- Ne piquez pas les saucisses, ça les assèche. Enfin c'est Moquette qui vient de le dire à une bouteille vide.
4- Quelqu'un vient de crier "*America !*". Prenez donc une rasade en criant "*Fuck yeah putain vous faites chier !*" et retournez la viande pour qu'elle cuise d'un autre côté.
5- Pour patienter, faites des câlins à vos potes et giflez l'imbécile qui vient de crier "America !" avec un verre vide dans les mains. C'est de la triche.
6- Retournez une dernière fois vos victuailles en maudissant l'imbécile qui a rajouté plein de charbon "*parce que le feu brillait pas assez*". Pro tips : Tant que vos mains ne sont QUE rouges, c'est bon.
7- Vos premières saucisses sont prêtes. Celles-ci doivent être plus proches de la viande que du carbone sur le tableau périodique des éléments.
8- Répétez les étapes jusqu'à épuisement des stocks. Bon appétit !

Kahn Lusth

 RIVÉ À CRÉER UN ORDINATEUR REPRODUISANT FIDÈLEMENT LE COMPORTEMENT HUMAIN ET CAPABLE DE DIALOGUER. IL ÉTAIT SI PERFECTIONNÉ ET SI RÉALISTE

Le retour du sac

Sept ans déjà que Sony essaye de nous refourguer ses *LittleBigPlanet*, des jeux de plateforme à la physique complètement pétée vaguement compensée par des outils de création de niveaux. Sept ans, aussi, qu'ils échouent. Et ce n'est pas le *LittleBigPlanet 3* annoncé à l'E3 (sortie en fin d'année sur PS3 et 4) qui va y changer quelque chose : malgré de longues démos de gameplay, personne ne s'y intéressait, c'est même à peine si quelqu'un s'en rappelle. Pourtant, il y a des nouveautés dans *LittleBigPlanet 3*, par exemple… euh… attendez… plus d'éléments de création de niveaux ? Et de nouvelles peluches jouables ? Voilà, c'est ça.

Le retour de Costume Quest

Bon, OK, le premier *Costume Quest* était loin d'être parfait, mais pour la suite, promis, Double Fine essaye de faire mieux : adieu les combats répétitifs et trop faciles, place à des bastons plus dures et qui laissent des marques. Les déplacements dans la phase d'exploration seront aussi plus agréables et les quêtes secondaires un peu plus intéressantes, et ça aussi c'est une promesse de campagne du candidat Tim Schafer. Sortie à peu près partout pour Halloween, sauf en cas de retard… OK, c'est un jeu Double Fine, ce sera en retard.

Microsoft le destructeur

Tout à la fin d'une conférence E3 décevante, une lueur d'espoir chez Microsoft : l'annonce d'un nouveau *Crackdown* sur Xbox One, mi-suite et mi-reboot de la série. Bon, pour l'instant on n'en sait pas grand-chose, sinon que Dave Jones (créateur de *Crackdown* mais aussi de *Lemmings* et *Grand Theft Auto*, entre autres) est de retour après avoir évité l'infâme *Crackdown 2*, et qu'il devrait y avoir de la destruction de bâtiments à grande échelle.

Enfer et contre tous

Ça faisait quelques mois qu'on entendait des rumeurs à son sujet, tantôt très positives tantôt beaucoup moins. On savait qu'il était en développement mais pas grand-chose de plus. Avec ce premier trailer, on découvre que *Doom 4*, parce que c'est de lui qu'il s'agit, sera vraisemblablement un reboot de l'histoire de *Doom 3* (qui lui-même était un reboot de l'histoire de *Doom 1*) et qu'il s'appellera *Doom* tout court, parce que tant qu'à rebooter autant rebooter à fond. Plus d'infos lors de la QuakeCon 2014, à partir du 17 juillet.

On est dans de beaux drops

Entre une crise d'éternuement et un reniflement de nez – la climatisation de leur stand à l'E3 était réglée sur "fraîcheur arctique" – nos compatriotes de Bigben Interactive nous ont présenté leur nouveau projet. *Rugby 15* sera un jeu de.. Oui... Bon... Voilà, quoi. Il sera développé par HB Studios qui avait, très opportunément reconnaissez-le, officié sur *Rugby 06*, *Rugby 08* ou encore (attention, va-t-il y avoir un piège ?) *Rugby World Cup 2011*. Allez, plus qu'une fois à écrire "rugby" et je bats mon record perso de répétitions dans un texte (et bon courage aux secrétaires de rédaction pour trouver un synonyme...). Le jeu comprendra les licences officielles du Top 14, de la Pro D2 et d'autres championnats pas français, comme l'Avira Premiership (Angleterre) et le Pro 12. On leur souhaite bon courage et on croise les doigts pour qu'ils réussissent, le rugby (gagné !) s'étant avéré historiquement casse-gueule en matière d'adaptations en jeux vidéo.

Virage raté

Chez Sony, on a confiance : tellement confiance, que durant les 90 minutes de la conférence E3 du constructeur, pas une seule fois le nom de *Driveclub* n'a été mentionné. "*On voulait surtout se concentrer sur les nouveautés*", dixit Jim Ryan, patron de PlayStation en Europe, dans une interview. En revanche, pour s'attarder sur le monstre *The Last of Us* présent dans *Diablo III* version PS4, là il y avait du monde. Le jeu de course de Sony, qui devait être présent au lancement de la console l'an dernier, devrait finalement sortir le 8 octobre, avec 11 mois de retard. Enfin, sauf s'il est encore retardé ou si Sony l'oublie complètement.

Le bon, la brute et le Trevor

Ce n'est pas vraiment la surprise du siècle mais au moins c'est officiel. *GTA 5* sortira bien sur PC et, c'était encore plus prévisible, sur PS4 et Xbox One. Au programme, des textures plus fines, une plus grande densité de population (humaine et animale) et une meilleure I.A. Il sera également possible d'utiliser ses personnages *GTA Online* déjà créés sur Xbox 360 ou PS3. Sortie prévue cette automne.

D'ici, on voit la fin du monde

Shuhei Yoshida, le patron des studios de Sony, a expliqué lors d'une interview à l'E3 que Sony ne comptait plus vraiment développer de jeux pour la Vita. De fait, la console va donc reposer sur les éditeurs tiers (qui n'y sortent déjà plus grand-chose) et surtout sur les indés. Eh beh, déjà qu'elle se vendait très mal avant ça… Le nom "Vita" fait apparemment tellement peur à Sony que la PS Vita TV (la micro-console pour jouer aux jeux Vita sur télé) sortira sous le nom "PlayStation TV" en fin d'année en Europe. Quant à la conférence E3 du constructeur, c'est à peine si le nom de la console y a été mentionné.

Il relève le front

Mieux que Jésus revenu d'entre les morts, mieux que la disparition de la Statue de la Liberté par David Copperfield, voici la transformation de *Homefront* par Deep Silver, qui avait récupéré la licence dans les cendres de THQ et nous offrira en 2015 un *Homefront : the Revolution* qui, contrairement au premier épisode linéaire, court et putassier, semble assez intéressant. Au programme un monde plutôt ouvert (la ville de Philadelphie) dans lequel le joueur sera libre d'accomplir ses missions de guerilla selon plusieurs approches différentes et devra se montrer discret et fuir avant l'arrivée de renforts. Pourquoi pas...

Uncharted 4 : Black Flag

"*Ouais, on va jouer à* Uncharted 4, *et puis il y aura* God of War 4, Half-Life 3, PlayStation All-Star Battles 2, *plein de nouvelles licences… j'ai confiance, Sony va avoir un bon E3 !*" *A posteriori*, j'étais peut-être un peu optimiste avant l'E3. Après le teaser cinématique de quelques secondes il y a sept mois, Sony a cette fois… simplement montré une brève cinématique nocturne d'*Uncharted 4 : A Thief's End*, ambiance *Pirates des Caraïbes*. Cette fois, le jeu est dirigé par l'équipe derrière *The Last of Us*. À ce rythme, on y jouera dans (environ) dix ans.

Ubi' toujours en forme

Cette année, Microsoft n'a montré aucun jeu Kinect à sa conférence E3. Rien, nada, zip. Quelques semaines plus tôt, ils avaient (enfin) annoncé leur intention de vendre une Xbox One sans Kinect et au CPU débridé pour 100$ de moins. Mais Ubisoft ne l'entend pas de cette oreille. Yves Guillemot, champion du motion gaming depuis les débuts de la Wii, a refusé d'abandonner si tôt le terrain : à sa conférence, la multinationale bigoudène a donc annoncé *Shape Up*, un jeu mélangeant fitness et multi local sur Xbox One avec Kinect, prévu pour le 9 novembre.

Dans l'espace, personne ne vous entendra gerber

C'est officiel, *EVE : Valkyrie* fera partie des titres de lancement de l'Oculus Rift. Le jeu de shoot spatial de CCP Games sera co-publié par Oculus et sera l'une des vitrines du casque-magique-qui-fait-dégueuler de tonton Carmack. Une vitrine bien achalandée d'ailleurs puisque la nouvelle version du jeu, qui utilise l'Unreal Engine 4 au lieu de l'Unity Engine et supporte le nouveau casque Oculus à 6 degrés de liberté, est, comme on dit dans le milieu, "*pas dégueulasse à regarder*".

Journey 2 : Journey Harder

Deux ans après *Journey*, *thatgamecompany* n'a toujours pas annoncé de nouveau jeu. Ses anciens employés, en revanche, ont profité de l'E3 pour dévoiler *ABZÛ*. Développé par Giant Squid, un nouveau studio où l'on retrouve le directeur artistique, le compositeur et l'un des designers de *Journey*, *ABZÛ* est une aventure d'exploration sous-marine. Sans grande surprise, le jeu ressemble beaucoup à *Journey* et devrait être limité aux consoles Sony.

Greffe de mandarin

Si je vous dis que ce qui m'a le plus marqué en voyant *Swordsman*, le MMO Free-to-Play importé de Chine par Perfect World, c'est l'outil de création de personnages très complet permettant de créer des avatars nés difformes et passés sous un tractopelle au moment de leur puberté, vous me croyez ? Si la réponse est non, vous pourrez vérifier par vous-même, quand la bêta fermée s'ouvrira. Il y est question d'arts martiaux, de doubles sauts qui montent très très haut, de cerisiers en fleur et d'un doublage vocal en mandarin conservé pour respecter l'authenticité. Ou par souci d'économie, si vous tenez à voir le mal partout.

Le grand monstre du Witness

En développement depuis une éternité, *The Witness* (prochain jeu du créateur de Braid) n'a fait qu'une apparition éclair à l'E3. L'occasion pour les développeurs de remontrer leur île mystérieuse et d'expliquer l'intention de leurs innombrables puzzles : *The Witness* multiplie les casse-têtes afin que la résolution des plux complexes devienne une seconde nature pour le joueur. Au mieux, *The Witness* sortira en fin d'année, et plus probablement en début d'année prochaine.

_HACKING _IS_YOUR_WEAPON

WATCH_DOGS™

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 €

"Hacking is your weapon" Pirater est votre arme.

J'ai une passion honteuse pour les émissions de téléréalité. Surtout celles où l'on prend une famille qui a un problème de look, de malbouffe ou de déco, et où on lui dit quoi faire, et qu'à la fin ils sont heureux. C'est grâce à ce genre d'émissions que j'ai pu plonger dans les affres de la syllogomanie, l'accumulation compulsive de montagnes d'objets, jusqu'à ce que les murs de la maison explosent. Eh ben, vous savez quoi ? C'est un peu ce à quoi ressemblent désormais mes marque-pages pour Casual.

PAR MARIA KALASH

Delve

FANTAISIE FINALE

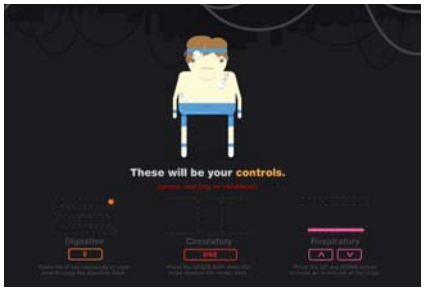
Mais le fatras innommable qui me sert de réservoir à jeux Flash n'est pas que mon fait. Oui, j'ai tort d'accumuler. Mais mes collègues, qui se font un malin plaisir de m'envoyer leurs liens de derrière les fagots, ne font rien pour m'aider. J'accuse ainsi le vil Netsabes de m'avoir suggéré ceci : *Delve*. Un mini-jeu, moins de cinq minutes montre en main, mais tellement bourré de joliesse et de fraîcheur qu'on lui pardonne. Tout en profitant de la musique électro-acidulée, tout à fait démuni d'instructions, vous partez à la recherche de petites boules. Il vous faudra les débusquer à la souris dans les éléments du décor. Et puis c'est tout. Rien de plus. Une petite parenthèse de beauté, de formes abstraites (ou pas), de calme et de bonheur.

Genre : Webtoy
Développeur : Connor Mccan (États-Unis)
URL : *supersogood.com/delve*

System Control

RÉALITÉ SIMPLIFIÉE

Histoire de ne pas me perdre sous des monceaux de liens que je garderai pour une prochaine fois avant ne plus jamais les retrouver dans le trou noir créé par leur masse conjuguée, cette fois-ci, j'ai décidé de m'occuper directement d'un autre jeu de Connor Mccann, lui aussi développé sous contraintes à l'occasion d'une game jam. *System Control*, c'est un peu ma toute-puissance mise à l'épreuve. Par la grâce de ma pression de la touche D, le contenu des intestins de mon petit personnage fait son petit chemin dans son système digestif. Appuyer sur espace au moment opportun permettra à son petit cœur de battre. Et alterner les touches haut et bas activera le remplissage et le vidage de ses poumons, autrement dit, oui, sa respiration. Facile, hein ? Ben vous reviendrez m'en parler dans deux minutes. Surtout que pendant que vous le maintenez en vie, votre sujet vous fait un brin de causette.



Genre : Simulateur de vie
Développeur : Connor Mccann (États-Unis)
URL : *supersogood.com/system_control*

House of Fear - Revenge

MANIAQUE MENTION

House of Fear fait partie de ces jeux au scénario imbitable, aux sponsors trop présents et à l'interface consternante. Mais cela ne l'empêche pas d'être un joli petit Point & Click à l'atmosphère lourde, dans lequel vous ne chercherez pour une fois pas particulièrement à vous échapper. Non. Vous vous contentez de visiter un manoir peuplé de squelettes et de morts-vivants. Pour ce faire, il vous faudra bien sûr mettre la main sur une pelletée de clés et de codes égarés par les précédents occupants, mais c'est bien sûr dans leur étourderie que réside le principal attrait de cette maisonnette. Maintenant, j'attends la version hoarder, dans laquelle il faut récupérer la clé dans 300 mètres cubes d'antiquités.

Genre : Point & Flippe
Développeur : Vidi Games
URL : *cpc.cx/9Q2*

ConfigMatic
mon PC sur mesure

PEUR DES COMPOSANTS ?

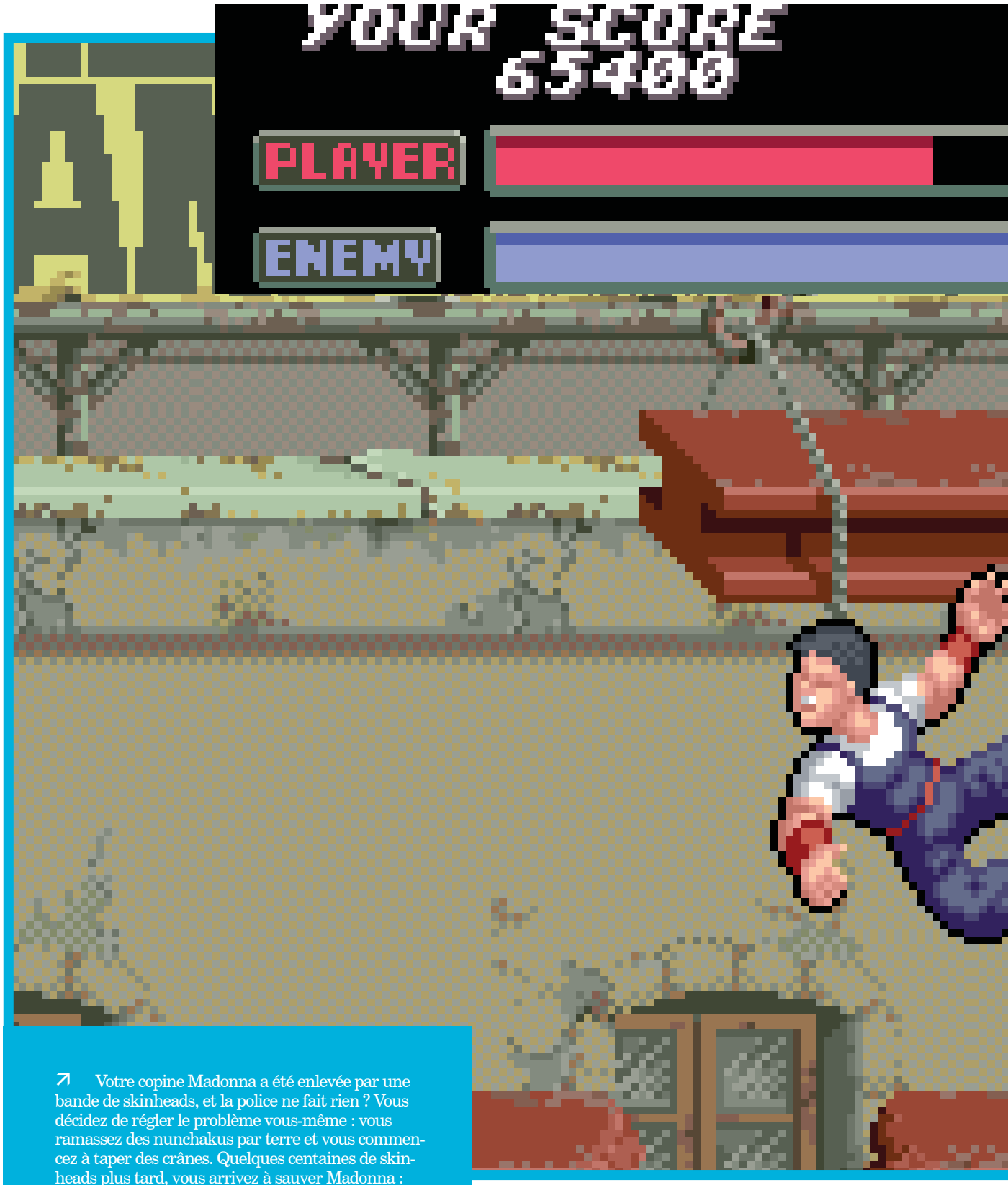
OPTION MONTAGE MAINTENANT DISPONIBLE

TopAchat.com,
une marque du groupe

topachat.com

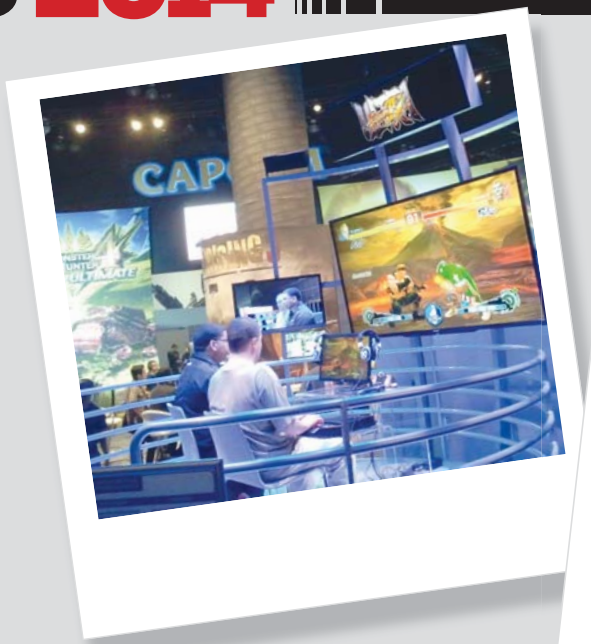
ALTAREA COGEDIM

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



↗ Votre copine Madonna a été enlevée par une bande de skinheads, et la police ne fait rien ? Vous décidez de régler le problème vous-même : vous ramassez des nunchakus par terre et vous commencez à taper des crânes. Quelques centaines de skinheads plus tard, vous arrivez à sauver Madonna : justice est faite ! Classique du jeu d'arcade, Vigilante introduisait un justicier solitaire avec une noble cause plutôt que rongé par la vengeance.

(1988, Irem, Arcade)



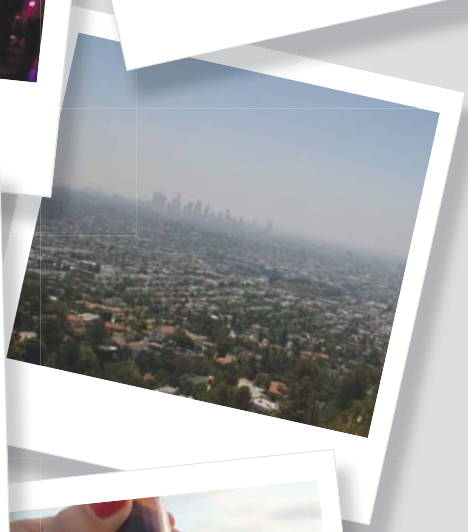
Entre gros somnolents et petits surexcités

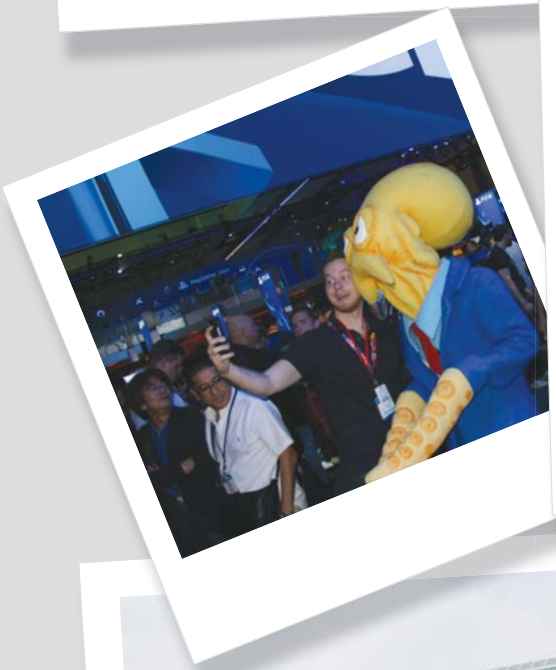
On était prêt. L'appartement qu'on avait loué beaucoup moins, comme en témoignaient les sacs de plâtre et les fils électriques dénudés qui pendouillaient partout, mais c'est une autre histoire. On avait tout préparé en vue du deuxième round entre Microsoft et Sony. Il faut dire que l'affrontement des consoliers nèquesteugène de l'année dernière – ou plutôt "la corrida" comme l'appellent certains – nous avait donné le goût du sang. Alors on avait tout préparé : cornes de brume, décapsuleur en titane, pop-corn par sachets de 15 litres (on ne trouve pas plus petit en Californie)…

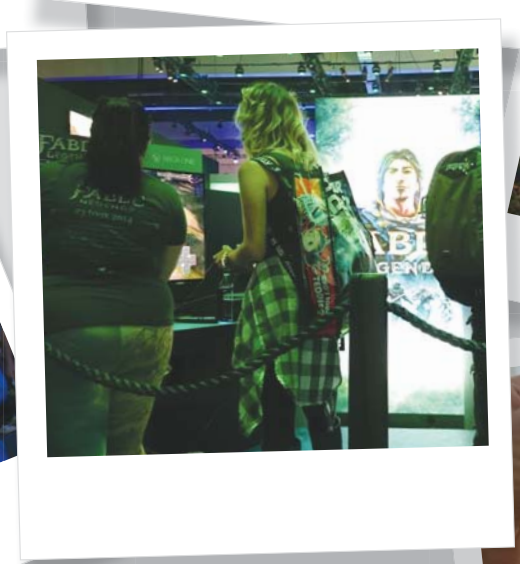
Tout ça pour rien. Sauf pour nos artères. Car les deux meilleurs ennemis du jeu vidéo se sont montrés plutôt sages. Presque timides, même. Pas de tacle à la jugulaire, peu d'annonces fracassantes ou de surprises époustouflantes. À l'image des annonces émanant d'EA, Activision ou Ubisoft, on a eu droit à du court-terme, essentiellement, avec des titres déjà connus depuis l'an dernier. Alors oui, entre les lignes, on remarque quelques discrètes oraisons funèbres. Pour la Vita, gentiment enterrée par Sony, et pour le motion gaming en général. Ce qui était encore l'Eldorado, idiot et pénible, des gros éditeurs il y a à peine deux ans n'a fait l'objet que d'une seule grosse annonce (*Shape Up*). Y aurait-il du monde, chez Sony et Microsoft pour réaliser, après tout ce temps, que cette techno était aussi formidable que les jeux l'exploitant étaient moisis ? Ou bien les casques de réalité virtuelle, les Oculus Rift et Morpheus, l'ont-ils achevée à grands coups de pied dans les côtes ? Toujours est-il qu'on a aussitôt demandé à nos camarades restés à Paris de mettre une bouteille de champagne au frais pour notre retour. Finalement, profitant de la retenue de ses deux concurrents, c'est Nintendo qui a semblé, par contraste, le mieux s'en sortir parmi les constructeurs.

Sueur, ampoules et surdité. Est-ce à dire que l'E3 était inintéressant ? Loin de là, comme le prouvent les paires de godasses fumantes déposées chaque soir à l'entrée de la Villa CPC. On a crapahuté sous le soleil trop chaud, sur la moquette trop molle, au milieu des blogueurs obèses arborant fièrement des goodies plus cheap chaque année – c'est la crise, ma bonne dame – et ce n'était pas pour avoir un prétexte pour se réhydrater massivement le soir venu. C'est qu'il y avait, loin du tumulte des conférences dont les basses font décoller les lentilles de contact et se déchausser les molaires, des tonnes de jeu à découvrir. Et là, qu'il s'agisse des éditeurs plus modestes ou des indés (qui s'organisent toujours plus et toujours mieux), le PC est franchement gâté. Et pour ne rien gâcher, il y a des jeux prometteurs, tels *Rainbow Six : Siege*, *Elite : Dangerous* ou *Pillars of Eternity* qui, au-delà de leurs qualités intrinsèques, prouvent que certains genres ont été déclarés cliniquement morts un peu trop tôt, que l'exigence n'est plus un gros mot ni un épouvantail susceptible de faire fuir le chaland, et qu'ils ne font plus l'objet de l'attention des seuls petits indés nostalgiques. Non mais dites voir, on se mettrait pas à être obscènement optimistes, là ? Ce doit être le climat californien. Vite, repassons-nous le trailer de *Destiny* !

CALL OF DUTY







VICTORY
SUMMER LOVE

C5

L'ENFOIRÉ SORT UNE CAROTTE ET LA GRIGNOTE EN NOUS PASSANT DEVANT SANS NOUS REGARDER !
CROC
CROC

Rainbow Six : Siege

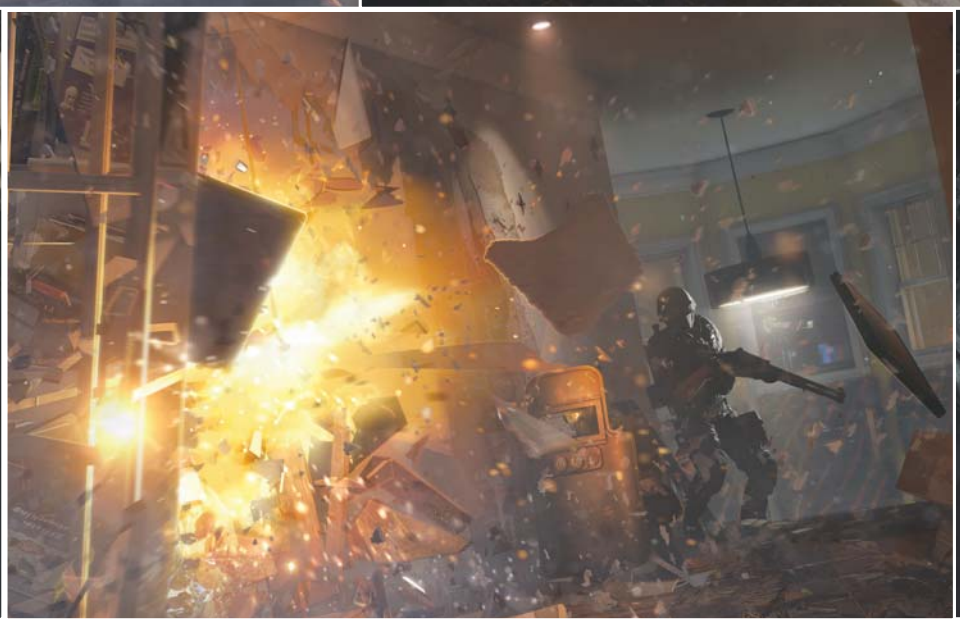
GENRE : Coup de défibrillateur
DÉVELOPPEUR : Ubisoft Montréal (Canada)
ÉDITEUR : Ubisoft
PLATEFORMES : PC, PS4, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : 2015

Tiens, un trailer pour *Patriots* pendant la conférence Ubisoft. C'est drôle, il me semblait que le projet venait d'être discrètement mis au placard. Par réflexe, je m'enfonce dans mon fauteuil en faisant la gueule, mais ma grimace laisse rapidement place à une moue interrogative. Il faut dire que ce qui passe à l'écran ne ressemble pas trop à du *Patriots*, à moins que le projet ne vienne de faire un virage au frein à main. On y voit une prise d'otage dans une maison typique de banlieusard américain, puis à l'assaut depuis le point de vue d'un des joueurs du Rainbow. Première surprise, c'est un FPS. Deuxième surprise, les coups de feu et autres explosions défoncent les murs, le mobilier et à peu près tout ce qui peut être détruit. Troisième surprise, le titre semble orienté multijoueur. Je n'ai désormais plus qu'une envie : partir en courant sur le stand Ubisoft pour vérifier tout ça de mes propres yeux.

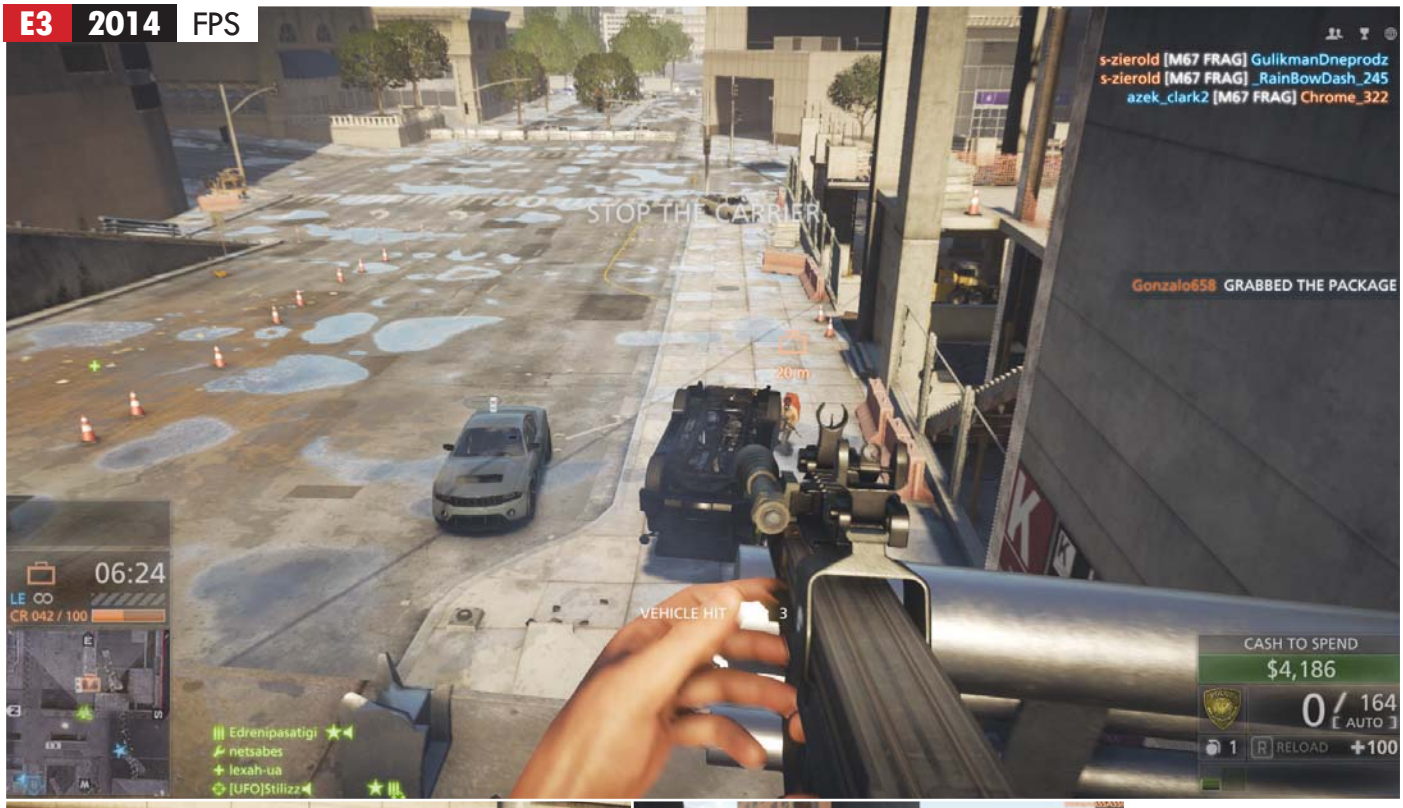
Brigadier, briefing ! Ça y est, j'y suis. Le programme qui m'attend est limpide : voir un trailer qui décortique un peu plus le gameplay, jouer une partie et enfin, discuter avec Xavier Marquis, le Directeur Créatif de *Siege*. J'entre donc dans une salle sombre et m'assois dans un craquement assourdissant, découvrant qu'un casque audio laissé sur la chaise vient de prendre la forme de mon cul. Je mets ce qu'il en reste sur mes oreilles en sifflotant d'un air innocent et la présentation commence avec une speakerine chargée de nous détailler *Rainbow Six : Siege*, à coups de PowerPoint et de vidéos. J'ai vraiment pitié pour elle en l'imaginant répéter la même chose en boucle pendant trois jours, mais ma compassion disparaît face à l'afflux d'informations alléchantes. Ainsi, le jeu oppose deux équipes de cinq joueurs, représentant le Rainbow et des terroristes. Dans un premier temps, les méchants ont quelques dizaines de secondes pour préparer leur défense, en posant des renforts sur les murs, les portes et fenêtres ou en déployant quelques barbelés et des petits murets portatifs. Dans le même temps, l'équipe du Rainbow se balade avec des drones invisibles (oui, bon...) pour épier les mouvements et surtout, repérer l'otage qu'il faudra sortir de là en moins de trois minutes. Les choses étant désormais claires pour tout le monde, on me tend un pad pour rejoindre une équipe guidée par un développeur. Un truc qui nous fait souvent hurler mais qui s'avérera finalement utile, tant la cohésion de groupe occupe une place importante dans *Siege*.

L'Assaut. La partie commence et je dois choisir ma classe entre le Pointman avec son bouclier et son flingue, l'Assaut qui distribue généreusement le plomb et le Breacher dont le boulot consiste à ouvrir des passages au C4. Visiblement, l'équipement peut être ajusté mais la partie enchaîne immédiatement sur le choix du point d'insertion, déterminé par un vote et enfin, la phase d'observation décrite plus haute. Petit détail qui a toute son importance, nous communiquons tous depuis le début, tant pour créer un groupe équilibré que pour commenter nos découvertes avec les drones. Le match se lance enfin et nous approchons de la maison dans l'ombre, guidés par le Pointman. Une fois au pied du bâtiment, nous décidons d'entrer par les fenêtres du premier étage, grâce à nos grappins. C'est toujours calme, mais un étourdi se fait descendre en jetant un œil à l'escalier du sous-sol qui est lourdement défendu. Désormais à quatre contre cinq, nous suivons les conseils du développeur qui pose un pain de C4 sur le sol, juste au-dessus de l'équipe adverse. L'explosion retentit enfin et nous savons que tout va se jouer dans la prochaine minute, le temps que le Breacher suive le Pointman dans le trou pendant que nous profitons de la cohue pour forcer l'escalier. Et ça fonctionne. Enfin, surtout pour mes collègues puisque j'ai dû me battre avec un fusil à pompe sauvage dont le recul a collé le canon au plafond après une salve de trois coups. Bref, on a gagné et c'est à notre tour de jouer les preneurs d'otage pour savoir qui a la plus grosse en trois manches.

C'est encore loin 2015 ? La partie enfin terminée, je fais connaissance avec Xavier Marquis le Directeur Créatif du projet. "*Je ne te cache pas que* Siege sera *avant tout multijoueur, même si on prévoit du solo*", me confie-t-il dans une discussion à la bonne franquette, sur les marches du Convention Center, avant d'ajouter que le modèle économique du



jeu restera classique, à savoir une boîte vendue au prix habituel. Alors bon, c'est bien beau de mettre le siège au cœur du gameplay, mais on peut craindre une grosse répétitititivité. Surtout avec cinq joueurs par équipe. "*Détrompe-toi*, me répond Xavier, *on est en train de tester d'autres bâtiments en interne, comme un supermarché. Le fait est que ça fonctionne toujours en apportant une autre saveur au jeu. Par contre, on tient à conserver cinq joueurs par équipe, parce qu'on s'est rendu compte, notamment grâce au MOBA, que les joueurs communiquaient plus naturellement dans cette configuration. En dessous, les gens ont peur d'endosser trop de responsabilités en cas d'échec et au-dessus, ils ont l'impression que leur avis sera noyé dans la masse.*" Et toujours dans un élan de pessimisme, je ne peux m'empêcher d'imaginer le déséquilibre des armes avec un gameplay confiné dans des lieux fermés. "*De ce côté-là, je ne m'en fais pas trop, il suffit de regarder la variété d'armes utilisées par les forces spéciales à travers le monde pour comprendre que chacune répond à un besoin précis, que ce soit en termes d'angle de rotation, de calibre ou d'enrayement. Bien sûr, on ne va pas proposer d'entrer avec un Barret M82 mais on reparlera du sniper un autre jour.*" Puis l'heure de se quitter sonne comme la fin d'une récréation et je ne peux m'empêcher de poser une question idiote en lui serrant la main : "*Le fait d'avoir nommé les équipes Raven et Rogue pendant la session de jeu, c'est pas un hasard ? – Pas du tout*", me confirme-t-il en souriant. ■



GENRE : Skin payante
DÉVELOPPEURS : Visceral Games (États-Unis) et DICE (Suède)
ÉDITEUR : Electronic Arts
PLATEFORMES : PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : 21 octobre 2014

Battlefield Hardline

Le trailer de *Battlefield Hardline* vient de s'achever. "*C'était bien. Mais puisque vous êtes des joueurs comme moi, vous n'aimez pas regardez les jeux. Vous aimez JOUER aux jeux ! Alors nous allons faire quelque chose que nous n'avons jamais fait jusque-là*, dit Steve Papoutsis, producteur exécutif chez Visceral Games et caution "épaules d'haltérophile" de la conférence EA, *nous allons lancer la bêta de* Battlefield Hardline *aujourd'hui même !*" Tu le sauras la prochaine fois, mon cher Steve, il y a des moments où il faut savoir se taire.

Parce que bon, une fois épongé le sang qui coulait de nos oreilles (les haut-parleurs utilisés par EA dans ses conférences sont si puissants que les basses déplacent vos organes internes si vous n'avez pas pris la peine de les attacher avant), il faut reconnaître que ce trailer de *Battlefield Hardline* était pas mal. Bourrin, concon, certes, mais après tout, du FPS multi à beaucoup de joueurs, avec véhicules, dans un environnement urbain, à mi-chemin entre *Payday* et les *Battlefield* traditionnels, ça n'avait jamais été fait. Malheureusement, une fois rentré de la conf' et connecté aux serveurs, la douche a été froide.

La ligne est dure mais la pente est forte. *Battlefield Hardline* n'est pas une variation "gendarmes et voleurs" de *Battlefield*. *Battlefield Hardline* est une skin "gendarme et voleurs" pour *Battlefield*. Les affrontements militaires, symétriques, ont été transposés tels quels au cœur de Los Angeles où, pour le dire poliment, ils n'ont aucun sens. Oubliez les opérations un minimum organisées d'un *Rainbow Six* ou d'un *Payday*. Ici les gens foncent vers la ligne de front avec les bagnoles mises à leur disposition (on peut spawner directement dans une caisse au début de la partie) puis les abandonnent une fois sur place et se tirent dessus à l'arme lourde dans un décor d'apocalypse qui finit rapidement en ruine (la destruction des bâtiments est toujours aussi impressionnante). Au milieu de ces échanges de tirs qui feraient passer le centre-ville de Fallujah pour celui de Guéret, un type sort parfois des menottes ou un taser dont on se demande bien ce qu'il vient foutre là, surtout quand on se rend compte que c'est un bandit armé d'un AK47 qui est en train de restreindre un type du SWAT. Les objectifs "originaux" n'ont pas beaucoup plus de sens. Dans la bêta, on trouve un mode "heist" assez classique dans lequel les criminels doivent transporter un ~~drapeau~~ paquet à un bout de la carte et le merveilleux "blood money" où les voleurs ET les gendarmes cherchent tous les deux à piquer de l'argent dans un coffre pour le trimbaler dans leur repaire, l'équipe gagnante étant celle qui a rapporté le plus d'oseille. Bon, un vague prétexte scénaristique nous apprend que les flics veulent prendre l'argent pour, je cite, "*mettre les preuves en sécurité*". OK, les gars... Pas besoin de scénario pour deviner que *Battlefield Hardline* n'est lui aussi qu'un prétexte pour donner à DICE le temps de finaliser *Star Wars Battlefront* et un futur *Battlefield 5*.

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

SOYEZ PRÊT À REDÉFINIR LES USAGES DE L'INFORMATIQUE MOBILE

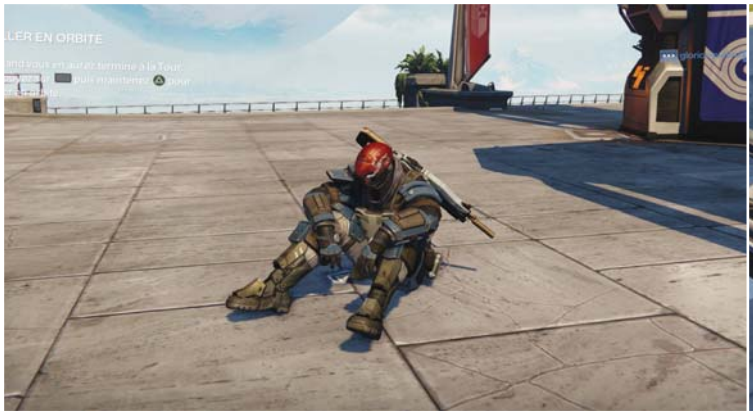
LDLC IRIS ULTRASLIM FB2-I5-8-S2-H8

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

PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR

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.

Destiny



GENRE : FPS qui fait piou-piou-zing-bim
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : Bungie (États-Unis)
PLATEFORMES : PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : 9 septembre 2014

Ç A Y EST ! Depuis le temps qu'on l'attendait, ça y est, *Destiny* est jouable à l'E3 ! Chic chic chic ! Que... quoi ? Comment ? Pas de rendez-vous ? Pas possible de jouer ? Merci de bien vouloir sortir ? Bah, pas grave : grâce à une généreuse lectrice (merci chamsz !), j'ai pu jouer à l'alpha de *Destiny* au calme, à la rédac', et du coup en voir plus que sur le salon.

Destintin dans l'espace. Un bref rappel avant de débuter : dans *Destiny*, la Terre a été à moitié détruite par un conflit avec une race extraterrestre et vous vous baladez sur la surface pour récupérer du loot. Avec un pitch pareil, ç'aurait pu être un nouveau *S.T.A.L.K.E.R.*, mais non, *Destiny* est simplement un *Borderlands* complètement dénué d'humour. Le solo (qui peut se jouer jusqu'à trois en coop', et où vous voyez de temps en temps d'autres joueurs se balader dans votre zone) propose de grandes cartes ouvertes à explorer. Dans l'alpha, c'était "Old Russia", un coin pas bien accueillant qui servait auparavant de site de lancement pour le programme spatial de Vladimir Poutine. Vous avez un but, bien sûr : trouver et explorer je ne sais plus quel vieux bidule, à la recherche d'un machin, mais rien ne vous empêche de vous balader et d'accepter des quêtes secondaires. Non pas que ce soit très intéressant : les quêtes secondaires suivent seulement deux modèles ("tuer X ennemis" ou "aller à tel endroit de la map PUIS tuer X ennemis") et la carte elle-même n'a pas grand-chose à offrir. Il y a des ruines, des bidules rouillés et... c'est tout. La vie sur place se résume à des groupes d'adversaires idiots qui respawnent toutes les deux minutes, parfois pile sous votre nez. Comme dans *Borderlands*, ils ont un niveau d'XP et vous avez le vôtre, mais même avec plusieurs niveaux d'avance sur vous, la plupart des ennemis ne posent guère de problèmes tant qu'ils sont isolés.

"That wizard came from the moon." Comme dans *Borderlands* toujours, il y a du loot, même si un peu moins : vous passerez donc une bonne partie de votre temps à ramasser des armes et des pièces d'armure, et à les comparer avec votre matos. Malheureusement, toutes ces armes ont le même feeling atrocement mou, finalement assez proche des flingues qui font "*piou piou*" de *Halo*. L'intérêt du loot est surtout visible en multi compétitif, où vous conservez le même équipement : Bungie n'a montré qu'un mode de capture de zone très classique, mais pas très bien équilibré. Était-ce à cause du loot, des capacités magiques de chaque classe (qui tuent en un coup mais se rechargent très lentement) ou simplement du nombre de joueurs ? Allez savoir, mais ça n'était pas très encourageant. Mais la plus grosse déception dans cette alpha vient du solo, où vous êtes accompagné par le drone "Ghost". Peter Dinklage (Tyrion Lannister dans la série *Game of Thrones*), qui en assure le doublage, n'était visiblement pas en forme le jour de l'enregistrement, donnant du coup une voix soporifique qui vous parle bien trop souvent. Cela dit, il n'était sûrement pas aidé par le scénario ridicule. La prochaine bêta commence à partir du 17 juillet : on verra bien si Bungie a amélioré ces points.

La concurrence

Pendant ce temps, chez Microsoft, on commence à se dire qu'attendre deux ans avant de sortir un *Halo* sur Xbox One n'était pas une si brillante idée. Il y aura donc mi-novembre une compil' HD des quatre *Halo* avec le Master Chief, vendue plein pot. Mais attention : en bonus, vous aurez droit à une websérie *Halo* de plus (mazette !) et un accès à la bêta de *Halo 5 : Guardians*, qui durera trois semaines, du 27 décembre au 17 janvier 2015.

Evolve

Oui, je sais. Encore un article sur *Evolve*. Non, je vous assure, on ne touche pas un sou de la part de 2K. Mais il faut en parler. Car *Evolve* s'annonce comme l'un des meilleurs jeux de l'année, d'abord. Et puis, aussi, parce que la nouvelle que tous les gens bien attendaient est tombée à l'E3 ! On a enfin l'identité du second monstre. Et, comme ne manquent pas de me le répéter tous mes confrères et collègues, j'ai perdu mon pari : il y aura bien un monstre volant dans le jeu. Et pas n'importe quel monstre : un calamar bipède sous stéroïdes, hérissé de sortes d'appendices dégueulasses lui permettant de déchaîner l'électricité céleste sur ses victimes. Un monsieur Kraken indicible, d'outre-espace et très certainement issu d'étranges éons où même la mort peut mourir, si vous voyez ce que je veux dire. Au rayon des comparaisons, notre pote le céphalopode est doté de moins d'armure et de moins de santé que ce bon gros Goliath mais dispose d'une mobilité largement supérieure – il ne laisse pas de trace à pister quand il vole, sa capacité de vol est limitée dans le temps, mais se recharge beaucoup plus vite en combat. Et, élément essentiel, Jo la Pieuvre dispose d'attaques à distance nettement plus faciles à utiliser que le lancer de pierre du pseudo-Godzilla.

Faites pieuvre d'audace ! Le kraken dispose d'une attaque éclair – comme Pikachu mais en moins mignon – qu'il faut charger et dont il faut désigner la cible au sol ; un peu lente à mettre en œuvre, elle fait des dégâts à aire d'effet titanesques et peut toucher plusieurs chasseurs. Il est aussi doté de mines à tête chercheuse qu'il peut déposer où bon lui semble (et pourquoi pas au point de spawn des chasseurs), d'un pouvoir Vortex permettant de projeter les assaillants en arrière comme de jolies feuilles bientôt mortes, ainsi que d'un Aftershock qui déclenche une onde autour de la bête et affecte salement tous ceux qui se trouvent à proximité. C'est super chouette, c'est totalement différent du premier kaiju qui se jouait quasi uniquement au corps à corps et ça donne tout un tas d'idées vachardes qu'on aimerait rapidement mettre en œuvre. Avec un streum capable de voler et de repousser ses adversaires, le lance-flammes du heavy et l'utilisation de l'arène portable doivent être totalement repensés par les joueurs… D'ailleurs, 2K a eu une grande idée pour promouvoir son petit dernier : un tournoi, retransmis sur twitch, a été organisé tout au long de l'E3. Et ce qu'on a pu voir nous a laissés la langue pendante : les joueurs ont immédiatement inventé tout un tas de vacheries magnifiques… Entre l'équipe ressuscitée par le "chien" de la trappeuse dans le dos du monstre et ce dernier qui dévorait les joueurs pour éviter que le médic' spécialisé en résurrection puisse bosser, en passant par une utilisation super inventive du harpon – le joueur chopait le monstre, le restreignait une seconde le temps qu'il se rende compte de la situation, relâchait sa prise pour aller le rechoper de l'autre côté, pendant que la bête se retournait lentement pour détruire un harpon qui n'existait plus –, on est vraiment tout fou. On fait un peu la gueule aussi, puisque la bêta ne sera d'abord accessible qu'aux joueurs Xbox One…

GENRE : FPS multijoueur, coop' et asymétrique
DÉVELOPPEUR : Turtle Rock (États-Unis)
ÉDITEUR : 2K
PLATEFORMES : PC, PS4, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : 21 octobre 2014

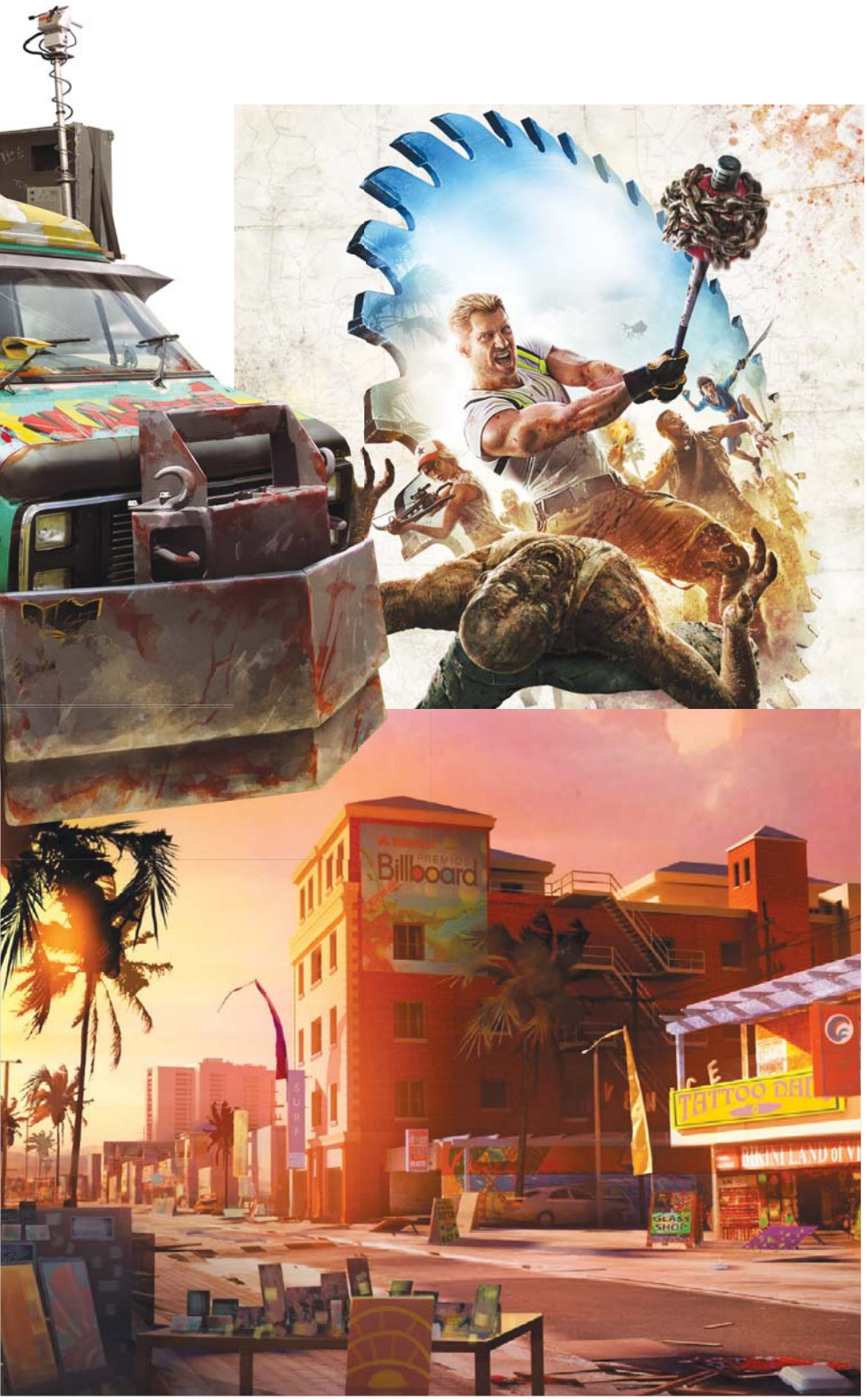
Dead Island 2

GENRE : First Person Brawler / Hack & Slash
DÉVELOPPEUR : Yager Development (Allemagne)
ÉDITEUR : Deep Silver
PLATEFORMES : PC, PS4, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : Début 2015

J'entre dans une petite salle où sont entassés les journaleux. Je marche sur un pied, je fais tomber un sac puis j'atteins enfin la dernière place libre. Oui, je suis un peu à la bourre. Les lumières sont éteintes et face à nous, une vidéo d'introduction. On y voit un Californien pur jus qui prépare son footing. Il est musclé juste comme il faut, bien coiffé et ses dents sont parfaites. Bon, il y a bien une morsure sur son poignet pour noircir le tableau, mais il la dissimule sous son bracelet éponge avant de balancer "*The Bomb*" de Pigeon John sur son lecteur MP3. Sa course entamée, quelques trucs pas nets commencent à se produire sur son passage. Un type qui saute sur un autre et un dernier se fait boulotter pendant qu'un truc explose au loin. Je veux bien qu'on soit sur Venice Beach, mais quand même. Et pendant ce temps, le joggeur se met à pourrir au fil de sa course, laissant échapper au passage une poche de silicone qui était logée dans son biceps droit. C'est dégueulasse, étrange, voire un peu dérangeant et pourtant, l'ambiance reste curieusement festive et entraînante, à des kilomètres du trailer tire-larmes du premier opus qui nous faisait remonter le temps pour dépeindre la mort d'une gamine. Une bonne impression qui se confirmera avec l'arrivée d'un camion dont un passager pulvérise le joggeur en passant, puis s'arrête pour piquer ses baskets avant de s'en aller en laissant apparaître la publicité d'une salle de sport : "*Obtenez le corps que vous méritez*." Fin de la vidéo, tout le monde applaudit. Normal quand on est entouré d'Américains. Et encore plus quand le logo de Yager apparaît en conclusion. Oui, les créateurs de *Spec Ops : The Line* reprennent du service et n'ont visiblement rien perdu de leur mordant, comme l'a prouvé ce mélange d'humour et de piques sur la société de consommation.

C'est plus une île, mais on s'en fout.

C'est donc en Californie que *Dead Island 2* prend place, quelques mois après les événements du premier opus. Le gouvernement vient de placer l'État en quarantaine, considérant tout résident comme un danger potentiel et ne se préoccupant pas du petit pourcentage d'habitants qui sont immunisés contre le virus. En conséquence, les laissés-pour-compte se réorganisent à l'arrache en formant de petites bandes qui vivotent, en jouant les loups solitaires ou en rejoignant carrément des groupes de pillards qui comptent bien profiter de la situation. Aussi, le joueur incarnera un de ces survivants, défini par sa classe : Berserker, Speeder, Hunter et Bishop. De quoi se faire une petite idée des rôles à endosser, même si j'hésite encore entre "cinglé" et "curé" dans le cas du Bishop. Voire un mélange des deux qui pourrait être détonant. Mais sur un plan plus concret, seules deux compétences ont été présentées, sans informations sur leur classe d'appartenance, indiquant au passage que Yager ne devrait pas prendre la déconne à la légère puisque la première permet d'envoyer valser un ennemi sur un coup lourd, tandis que la seconde offre la possibilité de se battre avec une arme dans chaque main.



Banlieue commune. Malgré l'utilisation de Los Angeles en introduction, c'est dans la banlieue de San Francisco que débute la démonstration de gameplay. Le joueur se trouve à bord d'un camping-car et le conducteur lui raconte sa vie en roulant sur des zombies qui semblent plutôt variés. D'ailleurs, le développeur l'assure : "*Chaque mort-vivant sera composé d'éléments aléatoires pour limiter au maximum les répétitions*." On ne demande qu'à le croire mais je suis encore plus conquis par l'Unreal Engine 4 qui offre déjà une partie visuelle vraiment propre, accompagnée d'une direction artistique colorée qui colle parfaitement à l'ambiance californienne. La promenade touristique étant terminée, le joueur descend du camping-car pour entrer dans une maison où se cache un autre survivant et l'amorce de conversation est interrompue par l'arrivée de pillards et l'inévitable échange de coups de feu. Plutôt bizarre pour du *Dead Island*, mais il ne s'agissait que d'un prétexte pour montrer que les zombies sont attirés par le bruit, comme les journalistes allemands par l'unique stand de Curry Wursts sur le Convention Center. Et un peu aussi pour les faire cramer (les zombies, hein, pas les Allemands) dans un jardin avec l'explosion d'un bidon d'essence et la propagation du feu dans les hautes herbes. Et pour ceux qui se demandent si la découpe de macchabées façon puzzle sera toujours présente, la réponse devrait être oui. Le sujet n'a pas été lourdement évoqué, mais voir les zombies partir en morceaux sous les coups de hache et de massue avait quelque chose de rassurant. C'est du moins ce que je tenterai d'expliquer à mon psy.

Avé mariage. Tout ça, c'est bien, mais un peu générique quand même. Heureusement, Yager finit par nous surprendre en entrant dans une maison apprêtée pour un mariage. Tout est là, des banderoles "Vive les mariés", le wedding cake... et les zombies massés à l'entrée. Ces derniers finissent par enfoncer la porte, entraînant ainsi un massacre parfaitement contrasté par une chute de ballons et la sono qui joue "*Love is in the Air*". Je pense que l'on peut donc affirmer sans trop se tromper que le studio compte enfin insuffler à *Dead Island* une ambiance aussi déconnante que son gameplay. Enfin, les lumières se rallument pour laisser place à la traditionnelle séance de keynote, résumant tout ce que l'on vient de voir et donnant quelques détails supplémentaires. Ainsi, nous apprenons que le jeu sera jouable en solo ou jusqu'à huit en multijoueur. Avec seulement quatre personnages, on peut donc imaginer qu'une customisation visuelle devrait être possible. Toutefois, l'optique du mode multi reste encore floue, puisqu'il sera question de "*coopérer, s'ignorer ou s'affronter, selon votre envie*". Et l'ouverture du monde ? Pas un mot. Ce qui me laisse penser que celle-ci sera fidèle à *Dead Island* en proposant une suite de grands secteurs à explorer, plutôt que le fantasme d'une grande carte à la *Far Cry 3* ou *Skyrim*. Reste enfin la fabrication d'arme qui fut brièvement évoquée, simplement pour confirmer sa présence à l'aide de quelques illustrations. Les lumières se rallument et le développeur explique avant de nous quitter que Yager sera présent à la prochaine Gamescom avec une version jouable. Le rendez-vous est pris. ■

GENRE : Dead Island
DÉVELOPPEUR : Techland (Pologne)
ÉDITEUR : Warner Bros. Interactive Entertainment
PLATEFORMES : PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : Début 2015

Dying Light

Pour ceux qui ont loupé l'affaire, Techland ne travaille plus sur la licence *Dead Island*. De là à dire qu'il s'agit d'un aveu d'échec pour l'éditeur, il n'y a qu'un pas que je vais franchir en criant "*J'avais raison, nanananananèreuh.*" Qu'à cela ne tienne, les développeurs gardent le cœur du gameplay créé pour la licence et refont un jeu à leur sauce, un peu comme Bohemia dans l'affaire *Operation Flashoint / ArmA*. Sans surprise, *Dying Light* met donc le joueur aux prises avec une invasion de zombies dans ce qui ressemble au premier abord à un FPS. D'ailleurs, ce premier abord pourrait conduire ceux qui ne creusent pas à penser que le jeu n'est qu'une copie carbone de *Dead Island* avec une direction artistique beaucoup moins paradisiaque mais toujours aussi tropicale. On se déplace dans ce qui ressemble à un monde vaguement ouvert, on récolte des trucs et des machins, on éclate du zombie avec un court effet de bullet time de temps à autre pour montrer que l'on vient de casser un bras, une jambe ou un crâne. Les gars de Techland m'ont même expliqué sans sourciller qu'il sera possible de fabriquer des armes improbables, comme une hache électrique ou ce que j'imagine être un marteau-scie de feu pneumatique. Sans déconner. À ce moment de la présentation, j'ai eu comme une envie d'enfiler mes lunettes de soleil et de rire bruyamment en tapant des burns sur ma Harley de location. Mais bon, comme ils étaient plus nombreux et plus musclés que moi, je suis resté là sans bouger une oreille.

Le parkour des combattants.

Heureusement, Techland s'apprête tout de même à offrir aux joueurs une vision revue et corrigée de *Dead Island*. Désormais, les zombies réagissent plus naturellement à leur environnement, se dirigeant vers le bruit d'un tonneau qui explose ou vers nous quand on est assez idiot pour tirer un coup de feu. C'est bien, mais le vrai gros morceau devrait reposer sur l'intégration dans le gameplay de déplacements acrobatiques à la *Mirror's Edge*. Certes, il est encore bien trop tôt pour juger, mais on constate déjà un body awareness vraiment plaisant quand on bondit de toit en toit, avant d'atterrir le cul en premier sur une toile tendue puis de plonger tête la première dans un fleuve. Qui plus est, les déplacements devraient être encore facilités par la présence d'un grappin à la Batman, permettant de s'extraire rapidement des situations délicates ou d'atteindre des endroits autrement inaccessibles. Pour être honnête, ma prise en main s'est surtout résumée à du bouffage de murs en règle, puisque l'on m'a fait jouer avec un pad, mais l'idée est là. *Dying Light* est donc un titre dont nous vous reparlerons en temps voulu, même si je ne peux m'empêcher de craindre encore l'incapacité de Techland à faire le pont entre le gameplay et l'univers du jeu.

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 GTX 770
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 660, GTX 770 ou Radeon R9 290
2 To de disque dur, SSD en option

À PARTIR DE **799€95**

Power User HARDWARE.FR

POUR LES PLUS PASSIONNÉS !

Core i7-4770K / De 8 à 16 Go de RAM
GeForce GTX 660, GTX 770 ou Radeon R9 290
2 To de disque dur, SSD 256 Go

À PARTIR DE **1 149€95**

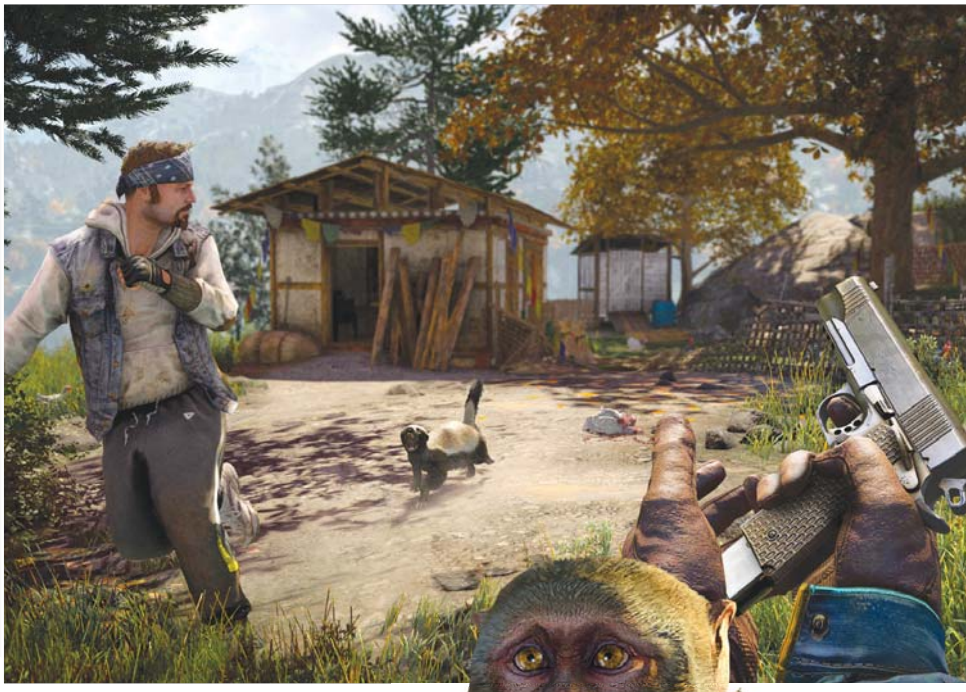
MONTÉ OU EN KIT - WINDOWS 7 OU WINDOWS 8.1 EN OPTION

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.

Far Cry 4

GENRE : FPS en plein air
DÉVELOPPEUR : Ubisoft Montréal (Québec)
ÉDITEUR : Ubisoft
PLATEFORMES : PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : 20 novembre 2014



Dans la hotte du père Ubi' il y a deux types de jeu. Les surprises, pour lesquelles il aime bien faire monter la sauce pendant de longues minutes, faire rêver les joueurs à coups de trailers prétentieux et de scènes de gameplay retouchées jusqu'à l'os. Et puis les autres titres, les produits, où il entre directement dans le vif du sujet. Aucun doute, *Far Cry 4* joue dans la deuxième catégorie.
L'annonce de *Far Cry 3* avait été mystérieuse et marquante, celle de *Far Cry 4* en est la copie conforme. Nouveau décor exotique (Kyrat, pays imaginaire inspiré du Népal), nouveau grand méchant psychopathe (Pagan Min, sorte de Vaas peroxydé) et, toujours, le thème du protagoniste occidental perdu en terre étrangère et hostile (Ajay Ghale, revenu à Kyrat pour disperser les cendres de sa mère). Pour une série dont la grande force avait été de se renouveler presque entièrement à chaque épisode, c'est un peu décevant : *Far Cry 4* semble parti pour être un remake plus qu'une suite de l'épisode précédent.

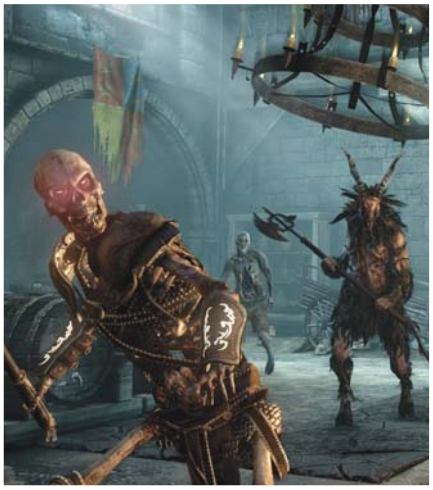
Chaos debout. Pad PS4 en main, l'impression se confirme. *Far Cry 4* reprend la plupart des mécanismes de son papa insulaire. On erre toujours à la recherche de camps à "libérer" à coups de lance-grenades, on dispose toujours d'une palette de véhicules à la con comme des tuk-tuks, d'animaux sauvages à lâcher sur les méchants et de gadgets rigolos comme la wingsuit qui, cette fois c'est promis, sera disponible avant la toute fin du jeu. Comme me l'ont expliqué les développeurs "*on a surtout cherché à donner au joueur le plus grand nombre possible d'outils, libre à lui d'en faire ce qu'il veut*" ou, pour le dire plus clairement, "*on a compris que les joueurs aimaient faire nawak dans* Far Cry 3 *alors ce coup-ci on a poussé le déconomètre à 11*". Il est désormais possible de donner des coups de pied dans tout et n'importe quoi (barils explosifs, rochers, cadavres...), de tirer en conduisant, de sauter d'un véhicule à l'autre... La faune est beaucoup plus dynamique. Il est possible de jeter des appâts pour l'attirer et d'utiliser des éléphants comme armes de guerre, ou bien en les chevauchant (ils se contrôlent un peu comme une bagnole) ou bien en les faisant paniquer pour les envoyer en direction de l'ennemi, qu'ils dépiauteront à grands coups de patte et de trompe.

Pièce montée. Mais la nouveauté la plus intéressante de *Far Cry 4* est la région de Kyrat elle-même. Grands précipices, combats à flanc de montagne,

la verticalité est beaucoup mieux exploitée que dans les titres précédents où l'on pouvait tout juste sauter sur un mec depuis le toit d'un bâtiment ou l'attirer dans l'eau depuis un ponton. Il est désormais possible d'être attaqué depuis une route de montagne située plusieurs mètres au-dessus ou en contrebas. La wingsuit, qui permet de se déplacer facilement d'un côté à l'autre d'un ravin, devient ici extrêmement intéressante, ainsi que le grappin, nouvel accessoire qui permet de passer par-dessus un trou ou de grimper une paroi verticale. Fidèle à ses obsessions freudiennes, Ubisoft nous promet aussi des "*adventure zones*", temples perdus où il faudra "*utiliser le grappin de façon créative*" ce qui, traduit en langage clair, donne : "*Vous allez une fois de plus devoir grimper en haut d'une sorte de grande tour verticale comme vous le faites dans tous nos jeux depuis cinq ans.*"

La juste cause du FPS. Tiens, puisqu'on cause de la normalisation des jeux Ubi', *Far Cry 4* proposera lui aussi un mode multi intégré au solo. Oubliez la campagne coop' foireuse de *FC3*, désormais un joueur peut inviter un pote directement dans sa partie solo (ou autoriser que des joueurs à la recherche de parties puissent débarquer à tout moment). Les missions de la campagne solo sont désactivées lorsqu'un autre joueur est présent mais tout le reste du bac à sable (monde ouvert, camps à libérer, quêtes secondaires...) est disponible et les objectifs accomplis sont enregistrés dans la progression du joueur "hôte" même une fois son petit camarade reparti. Ce mode, baptisé "gun for hire", est assez rigolo. Comme dans le hack multi de *Just Cause 2*, on s'amuse à massacrer le plus de trucs possible, à foutre le bordel dans un camp, l'un à dos d'éléphant, l'autre aux commandes d'un mini-hélicoptère. C'est complètement idiot mais très défoulant et, dans un monde extrêmement ouvert comme celui de *Far Cry 4*, permet une encore plus grande variété d'approche. Un joueur peut attirer les ennemis vers son pote pour qu'il les cueille au fusil à lunette. Ou bien, comme je l'ai fait avec un développeur pendant le hands-on, les deux peuvent grimper à bord du même véhicule, l'un au volant pendant que l'autre nettoie les environs à la mitrailleuse lourde. Cerise sur le gâteau (mais uniquement sur le gâteau PS4, malheureusement), il sera possible de rejoindre la partie d'un pote sans même posséder le jeu, simplement en téléchargeant les données nécessaires grâce à une application gratuite fournie par Ubi'. *Far Cry 4* ne sera sans doute pas aussi révolutionnaire que son prédécesseur et risque, niveau scénario, de sentir la vieille casserole réchauffée, mais devrait tout de même tenir occupés un bon moment les amateurs de FPS solo de qualité. C'est toujours bon à prendre. ■

Hellraid



GENRE : Hack & Slash à la première personne
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : Techland (Pologne)
PLATEFORMES : PC, Xbox One, PS4
SORTIE PRÉVUE : Fin 2014

Tiens donc. Une ambiance médiévale/gothique/dégueulasse/bouh j'ai peur et une vue en FPS. Si j'étais méchant, je vous dirais de tourner cette page plutôt que de perdre du temps à décortiquer un *Diablo* qui se joue à la première personne. Et puis je vous balancerais un dessin rigolo fait sous Paint pour que vous en ayez pour votre argent. En étant carrément un gros enfoiré, j'ajouterais que l'inspiration n'est visiblement pas le point fort de Techland cette année. Mais comme je suis payé pour vous expliquer des choses et pas pour digresser pendant des lignes, nous allons embrayer sans plus tarder. *Hellraid*, c'est donc une sorte de Shoot & Loot à la *Borderlands*, à la différence qu'on tatane des rejetons de l'enfer qui font rien que de piquer nos emplois. Et puisque rien n'est sacré pour ces salauds, attendez-vous à débarquer avec de l'épée de feu +12 dans des édifices religieux, avec des chœurs pour meubler l'ambiance et plein de magie pour justifier les effets de particules. Aussi, chaque personnage devrait être unique, puisque représenté par un ensemble de compétences débloquées au fil de la montée en expérience, tandis que le gameplay devrait sentir le *Skyrim*, avec des armes et armures qui affectent notre style de jeu. Et dire qu'on imaginait depuis des mois que le jeu serait une sorte de *Dead Island* moyenâgeux.

Consommez rapidement après ouverture. Au début de sa partie, le joueur débarque (seul ou avec trois autres joueurs maximum) dans un patelin qui lui servira de hub où divers portails permettront d'accéder aux donjons pour gifler des monstres et récupérer leur loot. Cela étant, et malgré toutes les méchancetés gratuites que je tartine sur cette page, lesdits donjons m'ont paru plutôt sympathiques avec leur level design qui mise sur le relief, les passages secrets et autres pièges. En fait, même les ennemis semblent partis pour bénéficier d'un design plutôt chouette, entre un satyre vraiment sinistre et des zombies qui nous jettent leurs entrailles à la tronche. Non, vraiment, si l'on s'en tient à la partie visuelle, *Hellraid* donne envie. Mais comme il fallait bien que ça craque quelque part, les développeurs finissent par lâcher le morceau vers la fin de la présentation : "*Aucun niveau ne sera généré aléatoirement mais nous travaillons avec un architecte pour rendre le tout très intéressant.*" De quoi se tirer une balle dans le pied quand on sait que le Hack & Slash repose énormément sur la rejouabilité. "*Et ça sortira sur consoles ?*", demande la journaliste à ma gauche. "*Oui*" répond le développeur, avant d'ajouter avec un grand sourire "*vous serez d'ailleurs très à l'aise avec un pad, l'interface étant conçue pour ces supports*". Et moi, pendant ce temps, je me demande avec la tête dans les mains si le studio ne cherche pas à se saborder.

BOÎTIERS PC INWIN : DES CHÂSSIS ULTRA-DESIGN POUR SUBLIMER VOTRE CONFIGURATION

-10%* sur tous les boitiers IN WIN

AVEC LE CODE **WIN10**

À RETROUVER PARMI 460 BOÎTIERS SUR NOTRE SITE

PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR

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

LDLC.com

HIGH-TECH **EXPERIENCE**

*Offre valable uniquement sur www.ldlc.com du 20/06/14 au 04/07/14 minuit dans la limite des stocks disponibles. Réduction de 10% sur tous les BOITIERS de marque IN WIN applicable avec le code "WIN10". Code promotion à indiquer dans le panier au moment de la validation de la commande. Offre limitée à une utilisation par personne, non valable en boutiques LDLC et non valable pour les professionnels.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.

Borderlands : The Pre-Squel !

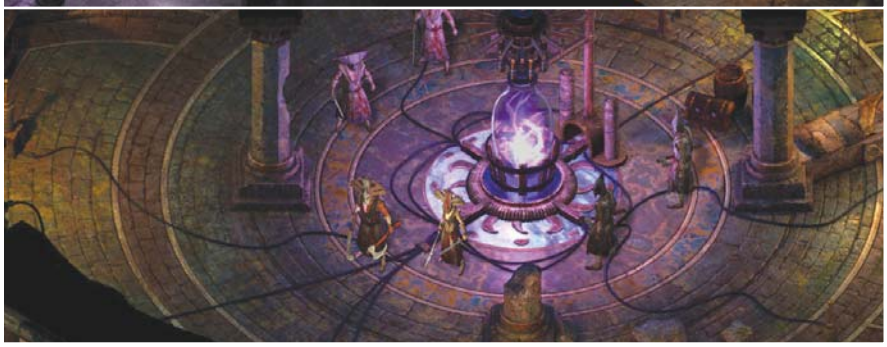
Incroyable, *Borderlands* est devenu un jeu de bagnoles fantastique qui va révolutionner le genre. OK, je déconne. On a encore eu droit à un trailer rigolo accompagné d'enceintes qui crachaient de la brostep à 300 décibels. Et ça semble toujours aussi bien. Du shoot, du gros loot, de l'humour irrévérencieux voire délicieusement vulgaire, la recette reste donc inchangée... à quelques détails près. Cette fois, l'action se déroule avant les deux premiers *Borderlands* et raconte l'ascension de Jack, le grand méchant du deuxième épisode. Bien sûr, qui dit nouveau *Borderlands* dit nouveaux personnages jouables avec Nisha la Shérif de Lynchwood, Athena et ses pouvoirs cinétiques, Wilhelm et ses drones de combat et surtout, le Claptrap. Eh oui, certains de ces persos étaient des PNJ dans les précédents jeux. Pour le reste, il faudra compter sur la lune en guise de décor pour trouver du neuf, avec la gestion d'une jauge d'oxygène, la possibilité de flotter avec le jet pack et des tremplins qui s'accorderont avec la verticalité du level design. Enfin, les petits malins auront remarqué que 2K Australia développe le titre avec l'aide de Gearbox, probablement pour laisser le temps à ces derniers de créer leur *Borderlands* "next gen".

GENRE : Shoot & Loot
DÉVELOPPEURS : 2K Australia (Australie) et Gearbox Software (États-Unis)
ÉDITEUR : 2K Games
PLATEFORMES : PC, Xbox 360, PS3
SORTIE PRÉVUE : 17 octobre 2014

GENRE : RPG Tactique
ÉDITEUR /DÉVELOPPEUR : Daedalic Entertainment (Allemagne)
PLATEFORMES : PC, Mac
SORTIE PRÉVUE : Début 2015

Blackguards 2

Et c'est parti, Daedalic remet le couvert. Après *Blackguards*, sorti en début d'année 2014, le studio allemand ne laisse pas au fer le temps de refroidir et offre à son RPG tactique une suite. Et à ses équipes, dont c'était la première incursion en milieu rôlistique, l'occasion de pousser leurs idées un peu plus loin. *Blackguards 2* se déroulera toujours en Aventuria, puisque c'est le théâtre traditionnel des aventures de *L'Œil Noir*, jeu de rôles papier qui sert d'ossature à ces aventures. Le joueur aura cependant l'occasion de visiter de nouvelles régions situées un peu plus au sud. Au menu, une héroïne ambitieuse et pas forcément très regardante sur la façon d'arriver à ses fins, des personnages secondaires torturés, et surtout de la meule. C'était le cœur de *Blackguards*, et cela devrait rester celui de *BG2*. Mais, nous dit-on chez Daedalic, le côté tactique va se trouver renforcé. Votre mission sera de progresser avec ou sans l'aide de mercenaires, vers une ville au Sud, et de conquérir sur votre passage tout ce que vous pourrez trouver comme villages et bourgades. Vous pouvez choisir de foncer tête baissée, vers les monstres et les chimères terrifiants, ou de grinder gentiment sur le chemin de la victoire. En termes de gameplay, pas grand-chose de nouveau, si ce n'est une jauge d'énergie, des règles légèrement simplifiées, et l'espoir qu'il soit un peu plus fun que le premier.



Pillars of Eternity

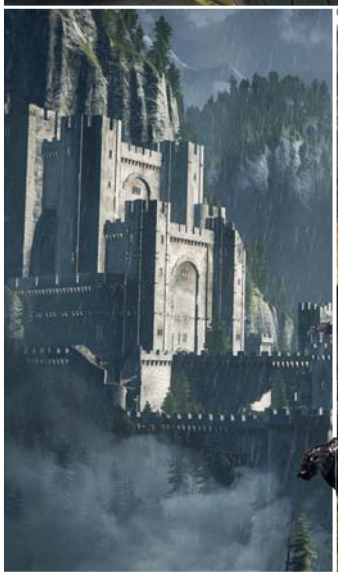
Attention, si vous aimez les RPG, essayez de vous contenir. D'imaginer Angela Merkel en doudoune panthère ou François Hollande en tutu rose, par exemple. N'importe quoi susceptible de contrer la puissance orgasmique de la liste qui va suivre. C'est parti : Black Isle, Interplay. Chris Avellone, Josh Sawyer, Tim Cain. *Fallout 2*, *Planescape Torment*, *Neverwinter Nights 2*, *Fallout : New Vegas*, *Arcanum*. Bon, je vous cite ça en vrac. Et si vous vous demandez, on parle là des auteurs, de leurs anciens studios et des jeux qu'ils ont développés, qui se sont réunis pour donner naissance à *Pillars of Eternity*, le RPG présenté à l'E3 par Josh Sawyer lui-même sur le stand de Paradox Interactive, qui jouera le distributeur sur ce coup-là. En un mot, le "petit projet personnel" d'Obsidian consiste en un hommage, parfaitement assumé, aux grands représentants du genre qui ont marqué les années 90. D'ailleurs, ma première réflexion en voyant le jeu tourner fut, très précisément : "*Oh bordel de putain de bonté divine, c'est* Baldur's Gate *en 1080p !*" Intérieurement, parce que je sais me tenir en société, tout de même. Alors certes, on abandonne l'univers et les règles d'AD&D au profit de quelque chose de totalement nouveau – avec des règles très inspirées des jeux de rôles papier, tout de même – mais pour le reste, on nage dans un grand bain d'old-school. Combats tactiques avec pause active, six races et onze classes disponibles, jusqu'à six membres dans le groupe. Et du texte, plein de texte, que ce soit dans les dialogues ou dans les séquences de transition façon *Livre dont vous êtes le héros*. "*Oui, ça se fait de moins en moins, mais chez Obsidian, on aime bien écrire. Et on ose croire que nos backers aiment lire !*", rigole Josh Sawyer en parlant des fans de RPG qui ont financé le Kickstarter du jeu à hauteur de, excusez du peu, quatre millions de dollars.

GENRE : Hommage à la grande époque
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : Obsidian (États-Unis)
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : Fin 2014

"C'est bon de vous revoir." Au cours de la – trop – courte session de jeu, l'ancien lead designer d'Icewind Dale nous a fait découvrir les premières minutes de *Pillars of Eternity* et ses petites innovations, comme cette double barre de santé (une d'endurance, de court terme propre au combat et une autre de vie, sur le long terme) permettant de s'affranchir de "*l'obligation d'avoir un soigneur dédié dans le groupe*", ou ce système de repos basé sur des ressources déterminant combien de temps le groupe pourra bivouaquer et, *de facto*, récupérer. Ce fut également l'occasion de voir à l'œuvre les différentes options de dialogue, à la fois "*orales et physiques, comme dans* Planescape", et l'importance des choix sur sa réputation, le groupe et les relations humaines. Ses deux premiers compagnons, réfugiés dans une grotte pour fuir une tempête magique, se chamaillaient d'ailleurs déjà : l'un, blessé, demandait à s'arrêter pour se reposer tandis que l'autre était complètement flippé à l'idée de se voir tomber dessus par des ennemis, obligeant le joueur à trancher : prendre le risque de voir l'un de ses alliés quitter définitivement le groupe ou celui de se trimbaler un éclopé. Les choix, toujours les choix... "*La classe sélectionnée, l'équipement porté, les membres présents dans la coterie ou la réputation que l'on traîne, tant au niveau personnel qu'auprès de certaines factions (pensez* Fallout New Vegas, *là, NDR), sont autant de paramètres qui influeront sur les options possibles*", promet mon interlocuteur. J'ai beau savoir me tenir en société, les traces de bave sur les fauteuils, c'était moi...

The Witcher 3 : Wild Hunt

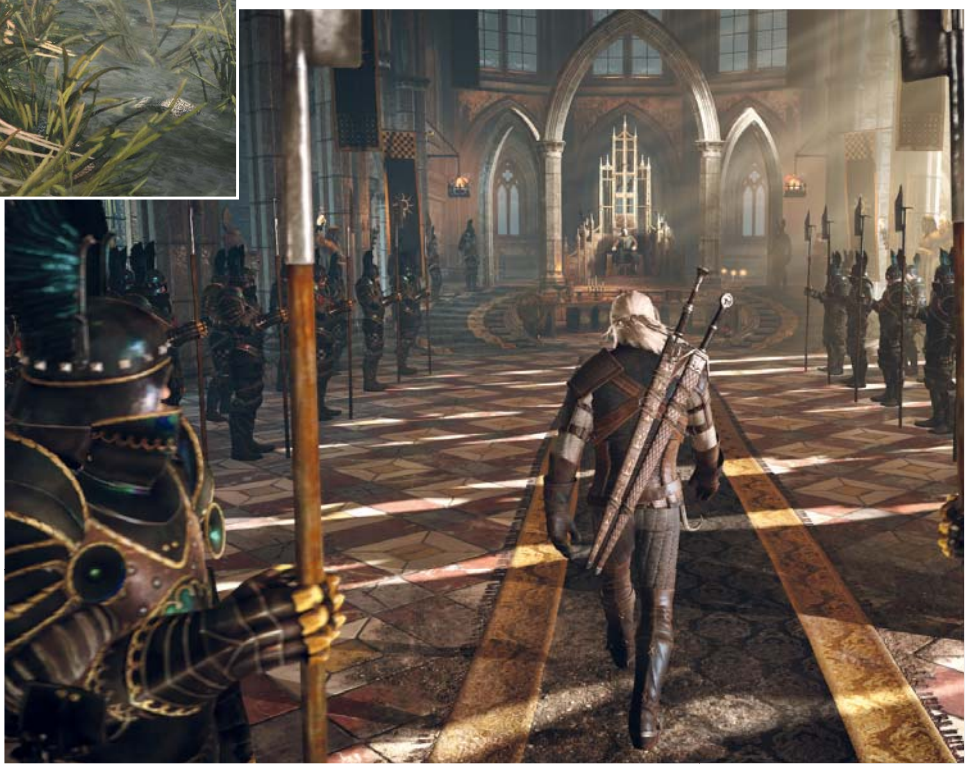
GENRE : Action-RPG
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : CD Projekt Red (Pologne)
PLATEFORMES : PC, PS4, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : 24 février 2015



Il y a des contrastes, disons... saisissants. Entre les présentations "*behind closed doors*"[1] de certains jeux tellement vides qu'on sent que le traditionnel remerciement du démonstrateur est sincère et débordant de gratitude – non, pas de nom, nous avons beau être de misérables ordures amorales, à *Canard PC*, on ne file pas des coups de pieds dans un ambulance à terre – et celle de *The Witcher 3*. La séance n'avait pas commencé que les journalistes/bloggeurs/pique-assiettes de tout poil s'empilaient de manière obscène, tandis que les retardataires se ruaient sur le moindre centimètre carré de moquette de libre. Tenez, y en avait même un qui voulait se caler sous ma chaise. C'était un Américain, je l'ai fait fuir en agitant de la nourriture saine sous son nez, mais c'est vous dire l'enthousiasme et l'attente autour du jeu de CD Projekt.

Mon sorceleur bien-aimé. Pourtant, le studio polonais n'a pas fait dans le ronflant. Un simple "*hands-off*"[2], comme lors de l'E3 2013, qui se contentait de consolider l'image de potentiel Action-RPG de l'année (prochaine) qu'il s'est appliqué à construire depuis deux ans. On y retrouvait l'ineffable Geralt of Rivia sur son destrier, une tête de griffon accrochée à la selle, abordant les faubourgs de Novigrad, la plus grande cité de la vaste région qui servira de cadre à *Wild Hunt*. Pas de présentation en PowerPoint, donc, mais une grosse séance (45 minutes) de gameplay supposée à la fois nous présenter les différents atouts du troisième épisode de la saga, nous faire saliver en attendant la sortie en février et exciter opportunément les portefeuilles pile au moment du lancement des précommandes. Pas folle, la guêpe. Et parmi ces différents atouts, ce monde ouvert. Ça fait longtemps qu'on le sait gigantesque et graphiquement bluffant, alors les développeurs ont mis l'accent sur sa vie et sa cohérence. Tandis qu'il approche des remparts de la cité, Geralt passe des paysans qui s'affairent au champ, des gamins qui jouent dans un ruisseau. Des PNJ transparents, certes, mais qui n'en ont pas moins leur agenda propre, entre travail, loisirs et sommeil. À ce propos, le démonstrateur explique, comme si cela allait de soi, que les quêtes disponibles à un endroit précis peuvent dépendre du moment de la journée, et que, considérant que les autochtones font leur vie de leur côté, en commencer une peut signifier la disparition définitive d'une autre.

Léa passion : taxidermie. Mais pour le moment, pas question d'explorer ces possibilités : le chasseur de



monstres est visiblement à Novigrad pour remplir sa part du marché conclu avec un autochtone : une tête de griffon fraîche contre une information. De toute évidence, CD Projekt nous a collés là devant un extrait de la quête principale. Geralt est à la recherche d'une femme "*aux cheveux de cendres*". Ce qui le conduit sur la trace d'une créature d'aspect enfantin qui n'aime rien tant que "*déféquer dans la nature et sous le soleil*". Notez avec quel habileté – et quel goût – je filtre les éléments scénaristiques pour ne pas vous gâcher une partie du jeu à venir. Puis à contacter les mystérieuses "*Ladies*" (je... Non, je préfère ne rien dire, vous découvrirez par vous-mêmes...) et aider le doyen d'un village qui se plaint de la météo, de sa bouffe pas assez salée et du "*mal ancien réveillé par la guerre*" qui massacre les humains dans les bois proches. Dernier point sur lequel notre taxidermiste en chef sera à même de l'aider. Par le biais de cette succession de quêtes et la magie du voyage rapide, il fut possible de voir différents environnements, dont des falaises propices à un peu d'escalade, des marais nimbés de brume à l'ambiance particulièrement réussie, les prouesses nouvelles de Geralt en matière de plongée sous-marine, et des combats. Beaucoup de combats.

Joli costume, mais un peu amidonné. Les concernant, on retiendra plusieurs choses. D'abord que le père Geralt, en plus de son habituel duo d'épées, s'est entiché d'une arbalète qu'il surnomme "Gabriel" et qu'avec ses "Signes" (sa magie, pour ceux qui ne connaîtraient pas le client), ils peuvent proposer une variété d'approches intéressante. Ensuite, qu'ils ne sont pas dénués d'une certaine classe, entre les animations de bretteur et les petits détails tels que les démembrements ou l'eau du marais troublée par le sang des créatures qui se mettent sur le chemin du grand blanc. Mais aussi, et surtout, que si *The Witcher 3* devait au final avoir un talon d'Achille, ce sera celui-là. Il y a un an quasiment jour pour jour, lors de l'E3 2013, c'était le seul point qui ne m'avait pas totalement convaincu. Petit doute que la présentation de cette année n'est pas parvenue à dissiper. Rien qu'en tant que spectateur, en effet, certains affrontements donnaient une impression de confusion, de raideur, possiblement induite par l'orientation automatique de notre combattant face à la menace qu'il estime la plus importante, ou des transitions entre les coups pas encore au point. Crainte renforcée par le fait qu'il n'est toujours pas possible de prendre le jeu en main et de juger par nous-mêmes.

La chair et le sang. De fait, on croise les doigts à s'en faire sauter les phalanges pour que le studio polonais ne se rate pas sur ce point. Car tout le reste promet d'être grandiose : un monde ouvert qu'on est impatient d'explorer. Des quêtes qui ont l'air de comporter leurs lots de tiroirs, de sous-tiroirs et de faux-semblants. Des choix tantôt moraux, tantôt pragmatiques, qui ne se contenteront pas d'alternatives caricaturales "je suis le gentil qui arrondit les angles" ou "je suis gratuitement méchant", mais qui impliqueront plutôt de déterminer à qui s'allier, ou à qui infliger le moins de nuisances. Oui, on croise les doigts, car si les jeux vidéo n'ont pas d'odeur, il émane pourtant de *The Witcher 3* et de son univers un mélange de fumets de rosée matinale, de crasse, de transpiration, de sang séché, d'herbe fraîchement coupée, de bile et de pourriture. Assez étrangement, ça me donne faim. ■

1. "*Derrière les portes fermées*" dans la langue de Jean-Louis Molière, comprenez : "*dans une petite pièce discrète, devant un grand écran, dans le noir, on est entre nous, c'est votre main sur ma cuisse ?*".
2. "*Pas touche c'est nous qu'on joue avec*" dans la langue de Gérard Corneille.

Dragon Age : Inquisition

GENRE : Tentative de rééqulibrage karmique
DÉVELOPPEUR : Bioware (Canada)
ÉDITEUR : Electronic Arts
PLATEFORMES : PC, PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360
SORTIE PRÉVUE : 7 octobre 2014

Dragon Age et moi nous sommes quittés en mauvais termes. À croire que le premier épisode ne fut réussi, d'ailleurs, que pour exacerber la déception et la colère à venir vis-à-vis de l'utilisation de la licence. DLC moisis, suite honteuse... Même les premières bandes-annonces du nouvel opus, qui ne portera pas le numéro trois (pourquoi, d'ailleurs ? Je n'ai pas le souvenir qu'EA ait décidé d'euthanasier sa saga en la rebootant comme *SimCity* ou *Syndicate*), laissaient augurer du pire. Par pire, entendez : du bas du front, du pseudo-RPG pour collégiens effrayés par la lecture et les statistiques, mais avides d'explosions et de guerrières à gros seins. Autant dire que je me rendais à la présentation d'*Inquisition* avec mon carnet de notes spécial insultes, celui avec la reliure en peau de crocodile pour résister aux coups de stylo. Et j'en suis ressorti interloqué, à me dire que finalement, peut-être, éventuellement, hypothétiquement, Bioware pourrait rendre une copie plus intéressante que prévu.

La lumière au bout du tunnel.

Mais pourquoi donc cet éclair d'espoir, vous demandez-vous... Grâce au moteur Frostbite 3 ? Non, pas vraiment. *Dragon Age : Inquisition* est joli (malgré un aliasing un peu voyant, des scintillements et des textures qui gagnent à rester loin de la caméra, autant de choses que l'on espère voir nettoyées dans la version finale pour PC) et les environnements, même les plus génériques, ont de la gueule, mais ce n'est pas ça. Et puis *Medal of Honor* s'était lui aussi appuyé sur le moteur graphique maison, si cela avait été une recette miracle, ça se serait su. Non, il s'agirait plutôt d'une vague impression, motivée par la perspective de se balader, pour la première fois, dans un vrai monde ouvert. Et ce, à pied ou à cheval. Et que malgré la vue ostensiblement TPS, on y livrera des combats n'ayant pas totalement abandonné leur dimension tactique. Côté scénario, le titre de Bioware s'inscrit dans la ligne chronologique entamée par ses prédécesseurs. Les développeurs ont d'ailleurs confirmé que les choix du joueur lors des deux précédents épisodes – bon, peut-être pas le mien, qui fut de transformer le DVD de *Dragon Age 2* en sous-bock – seront pris en compte et influeront sur le déroulement de l'histoire. Le continent de Thédas affronte une nouvelle menace faite de démons et autres engeances douteuses tombées du ciel, tandis que les ordres des mages et des templiers continuent de se crêper le chignon. Le joueur sera placé à la tête d'un groupe de l'Inquisition dont le rôle sera de faire le ménage aux quatre coins de la carte, accroître la puissance de son ordre et mettre un terme définitif à ce conflit interne.

L'heure de se mettre à table.

Il fut également question d'une "war table" qui semble revêtir une importance capitale. Je vous dis cela de mémoire, sans notes car j'étais occupé, à ce moment précis, à empêcher mon voisin obèse et narcoleptique de s'affaler sur moi, tandis que ses ronflements couvraient sans peine le discours bien huilé du démonstrateur de Bioware. Il était question de troupes armées à déplacer sur cette carte stratégique, de ressources à sécuriser permettant de développer l'artisanat. Tandis que le monde

ouvert de ce *Dragon Age* permettra la construction de camps – à des endroits prédéfinis, faut pas déconner quand même – et la revendication de forteresses conquises au nom de l'Inquisition, non seulement pour consolider son pouvoir, mais également pour sécuriser la région en question. Concept très intéressant, malheureusement pas plus développé que cela, la part belle de cette présentation ayant été consacrée en bonne partie aux affrontements. Dont un, assez impressionnant, face à un dragon gigantesque qui s'amusait à faire des va-et-vient entre le ciel et le groupe. Le bestiau pouvait se voir infliger des dégâts localisés et s'est mis à éprouver quelques difficultés à se déplacer au sol une fois sa patte avant-gauche définitivement mise hors d'état. Difficile de déterminer de quelle manière cet aspect peut réellement peser sur le combat, mais au moins a-t-on pu voir de quelle manière le joueur gérait son groupe d'inquisiteurs.

Pas de bûcher (pour le moment).

Pause active, vue tactique en caméra libre, passage d'un membre du groupe à l'autre, ordres de mouvements et d'actions (par exemple "va ici en passant par-là et adopte une posture défensive pour tenir ce point" pour un guerrier), sorts de ralentissement du temps, boules de feu à éviter... Alors oui, c'est vrai, on a davantage le sentiment de se trouver devant *Mass Effect* que dans *Baldur's Gate*. Mais d'une, si on accepte ce parti pris, la recette a des chances de fonctionner. Et de deux, si vous voulez du *Baldur's*, cessez de regarder Bioware avec des yeux de cocker et tournez-vous plutôt vers Obsidian et le prometteur *Pillars of Eternity* (on en parle dans la partie RPG, ça tombe bien). Reste tout de même quelques interrogations. Au premier rang desquelles la difficulté : s'entendre dire que les joueurs qui voudront juste taper avec leur seul perso sans se préoccuper du reste du groupe ne seront pas handicapés, ce n'est pas spécialement rassurant. On espère donc que le représentant du studio parlait là du mode facile et que la gestion du placement du groupe et sa coordination ne sera pas là pour faire joli. On touche du bois également pour que le nombre de compétences par classe ne soit pas aussi maigre qu'il en avait l'air lors de cette présentation. À savoir suffisamment réduit pour tenir sur les commandes, au hasard, d'un pad Xbox. Parce que sans cela, la dimension tactique des combats risque de s'affaiblir au profit d'une grosse répétitivité. Bref, il y a encore trop d'inconnues dans l'équation pour afficher une confiance béate. Surtout qu'on ne peut juger non plus, pour le moment, la qualité de l'histoire, l'importance des choix et leurs conséquences. Pas plus que le gameplay. D'ailleurs, de toutes les grosses productions prévues pour octobre prochain, *Dragon Age* est la seule à refuser de se laisser palper. Je serais taquin, j'y verrais un signe. Mais je préfère ne pas éteindre cette petite lueur d'espoir qui vient de s'allumer. ■

Rencontre avec Devolver

À tombeau ouvert sur la route des indés

Ils sont en marge. Au sens strict. De l'autre côté de South Figueroa Street, en face du Convention Center qui accueille l'E3, Devolver, l'éditeur préféré des indés, a établi son camp de base sur un parking. Caravanes vintage dans lesquelles les développeurs présentent leur jeu, odeurs de barbecue et bières pression fraîches à toute heure, tel est le cadre de notre rencontre avec l'Écossais Graeme Struthers, auto-proclamé "Distinguished Gentleman" et co-fondateur de cet éditeur pas comme les autres dont la notoriété a explosé, notamment, depuis le succès de *Hotline Miami*.

Canard PC : Pouvez-vous nous raconter comment est né Devolver ?
Graeme Struthers : À la fin des années 90, on s'appelait Gathering of Developers[1] et on s'occupait de la distribution pour un paquet de développeurs. L'idée à l'époque, déjà, c'était que les développeurs restent détenteurs de leurs licences. Quand on a, plus tard, imaginé Devolver, on s'est tourné vers Croteam pour leur proposer d'éditer *Serious Sam 3*. Ils nous ont fait confiance et ça a démarré comme ça. On a d'abord fait un peu d'argent avec les remakes HD sur Steam pour en financer le développement. Mais juste assez pour ça. Pendant trois ans et demi, on n'avait pas un sou. Chacun de nous avait un boulot à côté. Moi-même j'étais (*ouvre les guillemets avec ses doigts*) "consultant" pour Atari. Si seulement ils m'avaient plus écouté... Mike faisait des films, Rick, lui, possède le magasin de graines d'oiseau le plus florissant de l'ouest du Texas. D'ailleurs, ça me rappelle une histoire : on n'a aucun bureau physique, nulle part, et quand on a commencé à bosser sur *Hotline Miami* avec Sony, ils nous ont envoyé plein de paperasses à remplir, sur lesquelles devait impérativement figurer une adresse de siège. En vérifiant sur Google Maps, un type chez Sony a un jour tiqué en remarquant que l'adresse de Devolver correspondait à un magasin de graines dans le Texas.

Avez-vous une philosophie particulière en matière de choix des développeurs à éditer ?
Pas vraiment. Tenez, avec *Serious Sam*, on savait qu'on n'aurait pas le moindre budget à consacrer au marketing, ni la moindre chance d'attirer l'attention des médias. Nigel a eu une idée : "*Pourquoi on ne confierait pas, avec l'accord de Croteam, la licence* Serious Sam *à de petits indés ?*" On avait joué à *Super Crate Box* et on l'avait aimé, alors on a contacté Vlambeer par e-mail pour leur dire : "*Coucou, ça vous dirait de faire du* Serious Sam *?*" Ils ont dû se demander qui étaient ces trouducs. Ils ne nous ont tellement pas pris au sérieux qu'ils nous ont renvoyé, en guise de projet, un bout de papier avec les designs ridicules d'un *Serious Sam* en J-RPG. La tête qu'ils ont faite quand on leur a répondu : "*OUI ! On adore, faites-le !*"[2] C'est comme ça que la famille Devolver a commencé à se constituer. Un peu plus tard, par l'intermédiaire de Croteam, on a rencontré de nouvelles personnes lors de Gamejams, parmi lesquelles Dennis et Jonatan (Wedin et Söderström, aka "Cactus", les futurs développeurs de *Hotline Miami*, NDLR). Cactus, je le connaissais par le biais de ses jeux, auxquels je jouais beaucoup. Et quand j'ai appris qu'il cherchait un coup de main, j'étais, disons... (*il joue de la batterie sur la table en criant de manière surexcitée*). Pour ce qui est de choisir aujourd'hui, ici (*il monstre la caravane de Heavy Bullets*), on connaissait Doseone qui faisait la musique, Là, *Broforce*, on y avait joué et on trouvait ça génial... Je pense qu'on est comme vous en fait : on est des gros joueurs et on est curieux.

Aujourd'hui, vous êtes à l'E3, mais en marge. Pourquoi vous installer sur ce parking ? Seulement pour pouvoir boire de la bière ?
On faisait déjà ça à l'époque de *GoD*. Regardez ce bâtiment (il désigne le Convention Center) et prenez la plus petite des publicités qui se trouvent dessus. Elle représente dix fois le prix qu'on a payé pour s'installer ici. Et puis... (il regarde à nouveau de l'autre côté de l'avenue) je ne saurais vous dire à quel point cette partie de l'industrie du jeu vidéo m'indiffère. Je ne considère pas en faire partie. Elle ne signifie rien pour moi.

Pourtant, vous avez travaillé avec Sony pour les adaptations sur PS4 et Vita d'une bonne partie de vos titres...
(*Fait semblant de palper des billets et rigole*) Ça permet d'assurer le développement des futurs jeux. Et puis, pour les développeurs, qui sont tous d'anciens amoureux de Nintendo ou de la PlayStation, ça tient du rêve de gosse de voir son jeu sur une console. Mais on sait où est notre place...

Comment se porte Ford Parker[3] ?
Je ne l'ai pas vu ce matin. Je suppose qu'il est encore dans son lit entouré de jeunes filles.

Avec des plateformes telles que Greenlight ou Kickstarter, le jeu indépendant explose littéralement. Ne craignez-vous pas que la "scène indé" devienne un énorme fourre-tout où les bonnes

productions se retrouvent noyées dans une masse de produits médiocres ?
Je préfère voir le bon côté. Je suis un vieux joueur passé par la Super NES, la Megadrive ou l'Amiga... À l'époque, il y avait plein de petites équipes qui sortaient des jeux intéressants. Beaucoup d'entre eux étaient français d'ailleurs, et ils sortaient certains des meilleurs jeux à l'époque. Quand on y pense, tout ceci a disparu. L'industrie est devenue trop grosse et être un artiste n'est plus bienvenu aujourd'hui. C'est une conception qui, nous, ne nous intéresse pas. Les modes de financement à la Kickstarter, c'est peut-être une façon de revivre cette période : les développeurs voient tout un tas de projets brillants émerger, réussir, et ça leur donne envie de se lancer, d'oser. Comme les Français de *Mother Russia Bleeds*, là, qui a l'air fantastique. Là, on se dit que c'est un cercle vertueux. Et de toute façon, un bon jeu a toujours sa chance et finit par se sortir de la masse.

S'il y avait un studio de développement que vous rêveriez de voler à un gros éditeur, ce serait lequel ?
L'équipe d'Ubisoft qui a fait *Soldats Inconnus*. J'ai un faible pour Ubisoft. Même s'ils se ratent sur certains trucs, ils tentent des choses. Plus aucun autre gros éditeur ne le fait à part eux.

Quel est le plus gros coup que vous ayez manqué ?
Ma réponse va vous énerver : aucun.

Vous obtenez toujours les jeux que vous voulez ?
Je n'oserais pas dire ça. Juste qu'on ne force jamais les choses. Devolver ressemble à une bande de copains, où chacun connaît la famille de l'autre. Pour conserver ce style de vie, on ne cherche pas à grossir ni à se développer à tout prix.

Quand *Hotline Miami* est sorti, Dennaton a fait preuve d'une certaine sympathie envers les pirates[4] : comment avez-vous réagi à ce moment ?
Pour Jonatan, il était important que tous les joueurs, y compris les pirates, puissent jouer à son jeu dans de bonnes conditions. De mon côté, je me dis qu'il y a assez de personnes prêtes à payer, qui VEULENT payer même, pour que ce ne soit pas si grave que quelques autres piratent (*silence*). Non, je déconne, si je les chope, je les tue.

---

1. Racheté en 2000 par Take-Two.
2. *Serious Sam : Random Encounter* était né.
3. Patron supposé fictif de Devolver, présent sur Twitter.
4. Le studio avait gentiment conseillé aux pirates d'uploader une version mise à jour, sans les bugs, de leur jeu.

GENRE : Hotline Mairie
DÉVELOPPEUR : Roll7 (Angleterre)
ÉDITEUR : Devolver
PLATEFORMES : PC, PS4, PS Vita
SORTIE PRÉVUE : Début 2015

Not a Hero

Si vous suivez nos aventures depuis quelque temps, vous savez que les illustres consoleux choisis par ce magazine ont beaucoup apprécié *OlliOlli*, l'excellent jeu de skate à mi-chemin entre *Tony Hawk's* et *Canabalt*, sorti sur PS Vita en janvier dernier. Pas peu fiers de leur rejeton, les développeurs de chez Roll7 remettent le couvert avec *Not a Hero*, un cover shooter sous acides en "2¼D", fruit de l'union contre-nature entre *Hotline Miami* et *Gunpoint*.

Héros pointé. Les élections municipales approchent à grands pas et Bunnylord, lapin anthropomorphe venu du futur, brigue le poste. Et c'est à Steve (vous) que Bunnylord va demander de "nettoyer" la ville de ses malfaiteurs pour remporter les élections. Armé d'un flingue, de quatre points de vie et d'une grande inconscience, Steve va se jeter à corps perdu dans une tuerie ultra-violente rappelant quelque peu le titre de Dennaton Games. Pendant les premières parties, le titre est très délicat à manier puisqu'il faut utiliser en priorité le bouton couverture/glissade, presque plus important que gauche ou droite. Avec ce bouton, on se jette d'une couverture à l'autre en un éclair, prenant à peine le temps de fusiller ses adversaires. Et pourtant, il y a de quoi faire niveau fusillade. Les niveaux de *Not a Hero* sont blindés d'ennemis et Roll7 vous propose de nombreux moyens de les éliminer. Vous pouvez sauter par la fenêtre pour revenir à l'étage du dessous et surprendre vos adversaires, profiter d'une explosion violente pour vous jeter sur un adversaire sonné et l'achever ou, tout simplement, les arroser de balles comme un fou furieux. Mais si votre truc c'est plutôt la créativité, vous pouvez toujours vous pencher sur les munitions spéciales ou les armes secondaires. Entre les balles explosives, les perforantes, les incendiaires et bien d'autres, vous ne manquerez pas de moyens. Mais si ça ne vous suffit pas, il reste toujours quelques joujous un peu spéciaux. Il y a des mines, des bombes télécommandées, des chats ceinturés d'explosifs… et les développeurs nous promettent de nombreuses autres armes secondaires (ainsi que d'autres animaux arsenalisés).

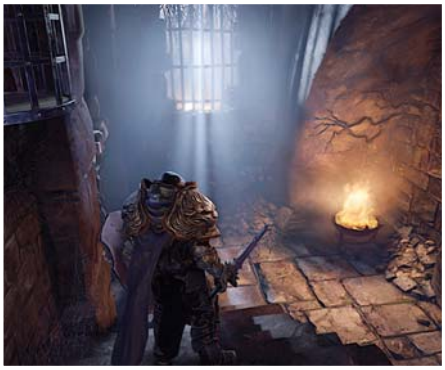
Couverture de survie. Avec son gameplay rappelant un Elevator Action sous PCP, *Not a Hero* ne cache pas sa très grande difficulté. Et si vous avez un peu de mal à tout gérer avec Steve, vous pouvez changer de antihéros pour en choisir un autre que vous aurez déboqué. Par exemple, j'ai pu tester Cletus, le gros redneck à casquette et fusil à pompe. Alors oui, peut-être qu'il recharge lentement et qu'il a peu de munitions, mais chacun de ses tirs envoie valdinguer les portes sur les ennemis et la moindre glissade peut mettre les ennemis KO. Petit à petit, on prend le jeu en main, on comprend son rythme et on voit ce que les développeurs de Roll7 ont tenté de faire. Ils ont essayé de recréer *OlliOlli* avec des flingues. Et devinez quoi, ça fonctionne à merveille. Entre les affrontements survoltés, les morts à répétition, les différents persos jouables et les autres friandises que l'on attend de voir dans le jeu final (armes et personnages supplémentaires, dialogues semi-aléatoires entre les niveaux, bande-son contenant du Dubmood), *Not a Hero* pourrait bien offrir à Roll7 sa deuxième pépite qui surprendra tout le monde. Sauf que nous, on vous aura prévenus avant.

Titan Souls

Fruit d'une équipe britannique de trois personnes, *Titan Souls* est né à l'occasion d'une Ludum Dare, ces compétitions de développement en temps limité. En trois jours, ce trio de tarés a concocté une sorte de *Shadow of the Colossus* vu de dessus et particulièrement énervé. Et depuis cinq mois, ils travaillent sur une version commerciale grâce au soutien de Devolver qui a décidé de les éditer. Dans *Titan Souls*, vous incarnez une petite aventurière perdue dans des décors immenses, ayant pour mission d'abattre de nombreux titans. Oui, "colosses" était déjà pris. On démarre alors, écrasé par l'immensité des décors (et la taille rikiki du sprite de l'héroïne), par prendre le personnage en main pour se rendre compte qu'il n'y a que deux boutons. L'un sert à faire une roulade (puis à courir en gardant la touche appuyée) et l'autre permet de charger une flèche pour la tirer en relâchant. Et quand je vous dis "une" flèche, ce n'est pas une figure de style. Vous ne possédez vraiment qu'une seule flèche, qu'il faudra aller récupérer après l'avoir tirée – ou faire revenir vers vous, en maintenant appuyé le bouton de tir, au prix d'une immobilité assez handicapante. Une fois que l'on a assimilé ces commandes simplissimes, on peut se lancer dans l'aventure et partir à l'attaque de son premier titan ! Il suffit alors d'entrer dans l'une des nombreuses portes à trouver sur l'overworld, décocher une première flèche et c'est parti. La musique s'emballe et se fait épique, on commence à comprendre lentement les patterns du boss et… et on se fait écraser comme une merde. Game Over.

GENRE : Shadow of the minusculus
DÉVELOPPEUR : Acid Nerve (Royaume-Uni)
ÉDITEUR : Devolver
PLATEFORMES : PC, PS4, Vita
SORTIE PRÉVUE : 2015
VERSION LUDUM DARE TÉLÉCHARGEABLE : clawmark.itch.io/titan-souls

Titan au mitard. Parce que, comme son nom l'indique à moitié, *Titan Souls* est un jeu impitoyable. On y meurt en un coup et on passe son temps à rouler autour des boss pour comprendre leurs patterns et attendre le moment parfait pour frapper, comme dans la série de chez From Software. Car rater son tir implique de devoir aller récupérer sa flèche et ne plus se concentrer à 100 % sur les attaques (vicieuses) des différents titans. Mais là où le titre d'Acid Nerve joue la carte "sévère mais juste", c'est que chaque boss aussi meurt en un coup. Enfin, une fois que vous aurez trouvé son point faible et percé ses défenses. Les boss, justement, parlons-en. Comme dans *Shadow of the Colossus*, la majeure partie de l'intérêt de *Titan Souls* est la découverte de chaque nouveau titan. Un cube géant essayant de vous écraser en tirant des lasers, un cœur dans un blob qui se démultiplie à chaque flèche, un cerveau dans un cube de glace qu'il faudra faire fondre, un yéti qui jette des boules de neige en vous narguant avec ses fesses écarlates (qui sont d'ailleurs son point faible), un coffre qui crache des pièces et essaie de vous gober… la liste s'annonce aussi longue que variée et les premiers affrontements augurent du meilleur pour la suite.



Lord of the Fallen

Parmi les goodies distribués à cet E3, il y avait de drôles de petits porte-clés dotés d'un flacon de solution hydro-alcoolique. Frappés du slogan "Cleanse your sinses" (purifiez-vous de vos péchés), ils étaient justement distribués pour promouvoir *Lord of The Fallen*, le jeu qui crie "*je suis un* Dark Souls *pour les Européens*" tellement fort que j'en ai mal aux tympans. Mais le développeur m'a assuré que je me trompais. "*Non, c'est juste un action RPG, mais très différent de DS.*" D'abord il y a une histoire. Les humains ont tué Dieu il y a 8000 ans, mais des créatures maléfiques refont surface alors on sort les prisonniers de leurs geôles pour les combattre. Ensuite, on n'est pas dans un monde ouvert, mais dans un joli couloir vaguement embranché. On n'aura pas à se fader une création de personnage trop compliquée non plus, vous aurez le choix pour Harkyn, le héros, entre trois écoles de magie, et quelques pièces d'équipement. Et "*on veut faire un jeu juste. Difficile, mais pas punitif*", nous explique le développeur. Ah, et il y a la patte graphique aussi. Il paraît que c'est beaucoup plus coloré. M'enfin, ça reste de la medieval fantasy. Les monstres sont très idiots, ou aveugles, ou les deux. Ils respawnent quand vous activez un feu de... pardon, un cristal de sauvegarde. Régulièrement, il y a de gros combats contre des monstres encore plus gros (et plus idiots semble-t-il). Non mais ça va, la repompe de gameplay n'est pas un péché mortel. En revanche, faire un jeu pourri pourrait en devenir un, et on attend Deck 13 au confessionnal.

GENRE : Dark Souls pour les Européens
DÉVELOPPEUR : Deck 13 Interactive (Allemagne)
ÉDITEUR : CI Games
PLATEFORMES : PC, PS4, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : Automne 2014

GENRE : Top Down Shooter
DÉVELOPPEUR : Dennaton (Suède)
ÉDITEUR : Devolver Digital
PLATEFORMES : PC, Mac (Oui, oui), Linux, PS3, PS4, Vita
SORTIE PRÉVUE : 3e trimestre 2014

Hotline Miami 2 : Wrong Number

Hotline Miami 2 prend place peu après les événements du premier opus, décrivant une bande de vigilantes qui s'inspire du "tueur au masque" pour faire justice, tandis qu'un film retrace sa vision des événements. Cette suite se veut donc très proche de l'original, mais Dennis Wedin (l'un des deux créateurs de *Hotline*) a tout de même tenu à nous présenter son éditeur de niveaux. Et il a bien fait, car ce dernier est lourd de promesses. Vous savez utiliser Paint ? Alors vous saurez utiliser cet outil qui se manie à coups de menus déroulants et autres glisser/déposer simplissimes. Pour l'heure, l'éditeur ne permet que la création de niveaux avec les objets et ennemis du jeu. "*Mais à terme*, nous confie Dennis, *on espère permettre la création des dialogues et cinématiques ou d'importer des trucs perso comme des musiques. On réfléchit aussi au partage des créations, mais ça va nous demander beaucoup de travail et on ne sait pas encore jusqu'où nous pourrons pousser tout ça.*" Et ce n'est probablement pas le boulot qui manque, notre hôte avouant au moment de nous séparer qu'un tout nouveau titre vient d'entrer en gestation.

GENRE : Action / Plateforme multi et solo
DÉVELOPPEUR : Crystal Dynamics (États-Unis)
ÉDITEUR : Square Enix
PLATEFORMES : PC, PS4, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : « Bientôt »

Lara Croft : The Temple of Osiris

En 2010 nous étions jeunes, nous étions fous, et ceux d'entre nous qui aiment les grappins se vautraient avec délices et leurs amis dans *Lara Croft and the Guardian of Light*. En 2014, nous sommes un peu moins jeunes, un peu plus fous, et nous aimons toujours autant les grappins – bien que nous ayons moins d'amis. Dès lors, comment ne pas être excité comme un buveur de boisson énergisante devant ce *Lara Croft : The Temple of Osiris* ? Mais reprenons pour ceux qui en 2010 étaient trop jeunes, en mission archéologique au Pérou, ou n'avaient pas encore découvert l'attrait ludique du grappin. La série des Lara Croft, à ne pas confondre avec celle des *Tomb Raider*, offre au joueur la possibilité de jouer avec ses amis (trois maximum) en coop', à un jeu d'action/plateforme en 3D isométrique.

Croftwerk. Pour ce *Temple of Osiris*, vous aurez à votre disposition quatre personnages jouables. Lara Croft elle-même, archéologue-aventurière, un Renoi cool et musclé dont je ne connais ni le nom ni le métier*, un Égyptien antique vénère, et une Égyptienne antique pas vénère. Renseignements pris, les deux Égyptiens sont en réalité Isis et son fils Horus, autrement dit des dieux, avec des pouvoirs magiques. Notamment celui de balancer des boules de feu qui font mal et de fabriquer un bouclier sphérique de magie autour d'eux (qui peut aussi servir de caisse sur lequel grimper). Et il faudra bien ça parce que tout ce joli monde s'aventure dans le Temple d'Osiris (le père d'Horus et mari d'Isis aujourd'hui décédé, RIP) qui est gardé par Seth, un autre dieu pas franchement sympathique. Lara et son ami athlétique n'ont pas de super-pouvoir, mais des pistolets qui font pan, et des grappins très utiles puisqu'on peut s'en servir à peu près pour faire tout ce à quoi un grappin peut servir. Y compris du funambulisme. Ah, et tout le monde peut se saisir de mitraillette et mitrailler.

Seth au programme. Dans les faits, le Temple d'Osiris, qui est donc squatté par Seth et ses armées de morts-vivants, est un endroit hostile. Vous allez, avec vos camarades de jeu que vous aurez dans votre salon ou sur les réseaux interconnectés – on peut jouer tout seul mais bon, ça n'est tellement pas l'intérêt du titre que les développeurs ne nous en ont même pas parlé – vous lancer dans des tunnels sans fin, blindés de gros cafards et de squelettes agressifs. Vous devrez souvent allier vos forces pour pallier vos faiblesses, et résoudre des puzzles pas franchement compliqués. Pour ce que j'en ai vu, il y a pas mal de meule, des grandes courses-poursuites un peu plus orientées plateforme, et quelques passages qui exigent de réfléchir une huitaine de secondes. Selon que vous jouez à deux ou à quatre, les puzzles s'ajustent (le nombre de plaques de pression double, par exemple) et les ennemis aussi. Le tout n'est pas trop punitif, en cas de décès, une simple pression sur la touche ad hoc vous permettra de revenir à la vie. Sur ce, je vous laisse, je dois relancer *Guardian of Light*.

* Une lecture attentive de la presse étrangère m'apprend qu'il s'appelle Carter et qu'il est aventurier.

Assassin's Creed : Unity

GENRE : Assassin's Creed annuel
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : Ubisoft / Ubisoft Montréal (une équipe multiculturelle de confessions et croyances diverses)
PLATEFORMES : PC, PS4, Xbox One
DATE PRÉVUE : 28 octobre 2014

Tout a commencé le jour de la sortie d'*Assassin's Creed*, en novembre 2007. Patrice Désilets, game designer de *Prince of Persia : Les Sables du Temps* et à l'époque figure montante d'Ubisoft, est prolixe en interview. Il parle de son nouveau jeu, *Assassin's Creed*, mais aussi de ses envies pour le suivant, notamment un jeu au temps de la révolution française. Il n'en fallait pas plus pour lancer la machine à rumeurs : depuis, chaque nouvel épisode de la série a été supposé se dérouler aux alentours de 1789 à Paris. Ubi' a fini par craquer : *Assassin's Creed : Unity* se déroule à Paris durant la révolution française (mais sans Patrice Désilets).

Le calendrier Chaque année, c'est la même chose : Ubisoft annonce son *Assassin's Creed* un peu avant l'E3, puis en fait une démonstration scriptée lors des conférences de l'E3, accompagnée d'une bande-annonce cinématique qui claque bien. Lors des présentations du jeu sur le salon, on revoit ensuite la même chose mais joué par un démonstrateur. Impensable de le prendre en main : il sort dans quatre mois après tout, et c'est bien trop tôt pour Ubi', qui n'en dévoile d'ailleurs que très peu sur son contenu réel. Quelques détails filtrent ensuite petit à petit jusqu'à la Gamescom (les modes multijoueurs sont généralement annoncés au milieu de l'été), où les journalistes peuvent enfin mettre les mains dessus et voir que, oui, décidément, ça se contrôle toujours comme un *Assassin's Creed*. Ensuite, c'est la curée : dans les semaines qui précèdent la sortie, Ubisoft spamme YouTube avec une nouvelle vidéo par jour et harcèle les internautes avec ses images photoshopées, jusqu'à la sortie. Tout le monde constate alors qu'il ne s'agit que d'un *Assassin's Creed* de plus, avec de la grimpette et un scénario idiot, des missions répétitives et de chouettes animations. Mais je m'avance un peu, et nous n'en sommes encore qu'à la deuxième étape : l'E3, quand le jeu est joué pour vous par un démonstrateur.

Arnono le petit robot Qu'est-ce qu'il nous dit, le brave homme ? Qu'est-ce qu'on voit, dans cette démo ? On voit Paris en 1793, sous le règne de la Terreur. On voit Arno (non, ce n'est pas une faute), un jeune homme torturé qui fomente sa vengeance contre ceux qui... bla bla bla, c'est un héros lambda d'*Assassin's Creed*. Le vrai personnage principal dans la démo, c'est Paris : la ville est remplie de monde ("*jusqu'à 5 000 personnes par quartier*", nous assure-t-on, même si je doute que quiconque aille vérifier en comptant à la main) et semble immense. Ubi' précise d'ailleurs que le Paris d'*AC : Unity* est trois fois plus grand que l'ensemble des terres d'AC4 : Black Flag (une affirmation qui a surtout tendance à confirmer la

Assassin's Creed : Comet

Quand les premières rumeurs sur *Unity* étaient apparues, elles faisaient aussi mention d'un autre jeu, nommé *Assassin's Creed : Comet* et réservé aux vieilles consoles, la Xbox 360 et la PlayStation 3. Ubisoft ne l'a pas annoncé à l'E3, mais Yves Guillemot a confirmé lors de plusieurs interviews qu'un jeu était prévu "pour ne pas oublier les possesseurs de ces machines". Eh, après tout, pourquoi se contenter de sortir un seul *Assassin's Creed* par an quand on peut en sortir deux ?

Les 92 éditions différentes du jeu sont déjà disponibles en précommande. Avec celle-ci, une figurine de guillotine. Quelqu'un s'est sans doute dit que ce serait une bonne idée.

taille ridicule de ce dernier). La ville est grande, certes, mais elle ne se limite aussi plus à des murs : certains bâtiments sont désormais visitables sans temps de chargement ni cinématiques, en passant simplement par la porte (ou par la fenêtre). Et le tout est bien plus joli que les précédents épisodes de la série : limiter *Unity* aux nouvelles consoles et au PC a clairement permis à Ubi' Montréal de pousser un peu leur vieux moteur.

Dernier de Corday La grosse nouveauté d'*Unity*, c'est aussi l'apparition du mode coopératif dans l'aventure d'Arno. Trois joueurs pourront rejoindre votre partie et vous aider à remplir des missions secondaires, ou simplement à visiter la ville. Ils seront en revanche exclus des missions de la quête principale, afin d'éviter les spoilers. Au passage, Ubi' a déclenché tout seul (et fort mal géré) une jolie polémique sur l'absence de personnage féminin jouable. En pratique, chaque personnage du coop' continuera cependant à jouer en tant qu'Arno dans sa partie, même s'il apparaîtra avec une skin différente chez les autres joueurs, à la manière du multijoueur de *Watch_Dogs*. Et à ce stade du cycle de communication d'Ubisoft, c'est l'essentiel de ce que l'on sait. Oh, il y a quelques autres détails, quand même : les animations de combat et de parkour ont été un peu revues, et il est désormais possible de descendre rapidement un bâtiment sans faire un saut de l'ange, ou encore une nouvelle interface (assez horrible) qui affiche les activités à proximité, ou bien encore des déguisements (pas montrés mais évoqués), comme dans *AC : Liberation*... Une des nouveautés les plus étranges est la possibilité d'acheter de nouvelles compétences (et de nouveaux mouvements) pour Arno, mais là encore Ubi ne s'est pas étendu sur le sujet.

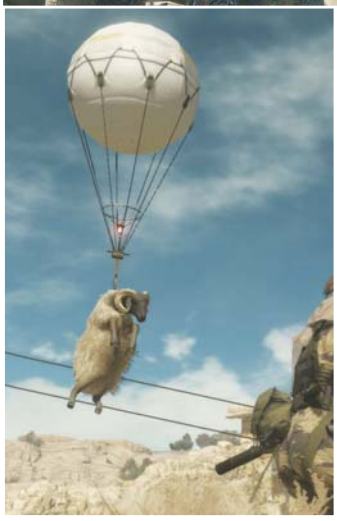
The Dark Project. Quant au reste, mystère : comment fonctionnera l'économie de la ville ? Y aura-t-il un domaine à gérer ? Est-ce la fin des atroces missions de filature et d'écoute, ou va-t-il falloir se les farcir encore une fois ? Et la confrérie, hein ? On la retrouve, la confrérie ? Allez savoir : Ubi' n'en dit rien pour le moment. Le principal changement du système de jeu se trouve pour l'instant dans l'arrivée d'un mode "infiltration", et je ne mets pas des guillemets seulement pour faire joli. En mode "infiltration", vous pouvez vous accroupir derrière n'importe quel objet à hauteur de taille, et y être apparemment parfaitement invisible. La démo montrait ainsi Arno accroupi derrière une table (donc une planche posée sur quatre pieds au-dessus de beaucoup de vide) devant laquelle se tenait un type regardant quelque chose sur la table. Que croyez-vous qu'il arriva ? Le bonhomme ne remarqua même pas la capuche qui rampait le long de sa table. Curieuse époque que la révolution française... ■

Et Patrice Désilets ?

Pendant qu'Ubisoft Montréal fait son *Assassin's Creed* sur la révolution française sans lui, Patrice Désilets est toujours en conflit avec son ancien employeur. Après avoir quitté Ubi' en juin 2010, il a fondé THQ Montréal, qui n'a ouvert officiellement ses portes qu'à l'été 2011. Un premier conflit, sur les embauches de plusieurs anciens d'Ubi' Montréal, avait à l'époque déjà opposé Désilets et son ancien studio. Hélas pour lui, THQ Montréal n'a eu le temps de rien sortir avant la mort de THQ : en janvier 2013, le studio est revendu à... Ubisoft, qui hérite aussi des projets en cours, dont *1666 : Amsterdam*, le jeu de Désilets. Quelques mois plus tard à peine, en mai 2013, Ubisoft licencie Patrice Désilets, tandis que son jeu est mis "en pause" (une façon polie de dire qu'il est abandonné). En juin 2013, Patrice Désilets porte plainte contre Ubisoft, réclamant 400 000 dollars et les droits sur *1666 : Amsterdam*. Un an plus tard, rien n'a bougé.

Metal Gear Solid V : The Phantom Pain

GENRE : Infiltration
DÉVELOPPEUR : Kojima Productions (Japon)
ÉDITEUR : Konami
PLATEFORMES : PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
DATE PRÉVUE : N.C.



Ahhhhh, *Metal Gear*. J'entretiens vraiment une relation d'amour/haine avec cette saga. Certaines de ses idées de gameplay m'enchantent alors que, d'un autre côté, la série est restée coincée dans le passé pendant de nombreux épisodes. Les boss sont géniaux et les personnages souvent intéressants, mais Hideo Kojima ne peut pas s'empêcher de mettre des blagues pipi-caca dans tous ses jeux. Le dernier écueil en date est peut-être l'un des plus graves : *Metal Gear Solid : Ground Zeroes*. En essayant de vendre à 30-40 euros ce qui n'était finalement qu'une démo de luxe, Kojima a perdu contact avec la réalité. Dans cette optique, j'aimerais presque pouvoir vous dire que *MGS V* sera une sombre merde et qu'il faudra le boycotter pour punir Konami de ses décisions passées mais, tout à fait entre nous, *The Phantom Pain* a tout pour être un grand *Metal Gear Solid*.

Drama drama ding dong. Nous sommes en 1989, après les événements de *Metal Gear Solid : Peacewalker* et une dizaine d'années avant les événements du tout premier *Metal Gear* (l'épisode MSX). Suite à un accident qui l'a laissé neuf années dans le coma, Big Boss (aka "Poison Snake" et que nous appellerons "Snake" pour des questions de commodité) se réveille avec un bras mécanique et un étrange morceau de shrapnel lui sortant du front. Très vite, notre ami est invité à reprendre du service et à arrêter de se tourner les pouces pour aller sauver Kazuhira Miller, un de ses frères d'armes. Et c'est ici que commence la démo, sur un plan comprenant Snake et Revolver Ocelot, à cheval, se préparant pour l'infiltration de notre ténébreux héros. Dans ces espèces de ruines désertiques, Snake se prépare pendant qu'Ocelot tire sa révérence pour laisser le joueur en paix. Ce qui frappe, dès cette séquence, c'est la qualité visuelle du titre. Le Fox Engine crache des décors superbes avec des éclairages d'un goût exquis, le tout à 60 fps en open world. Alors oui, certaines textures sont plus malheureuses que d'autres et le framerate toussote doucement de temps en temps, mais ne vous arrêtez pas à cela, le titre est superbe.

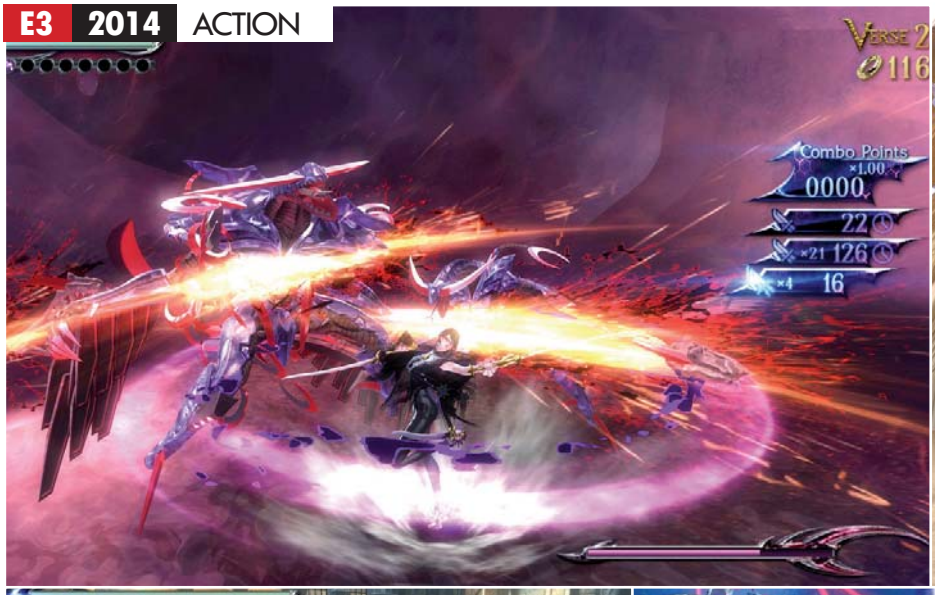
Metal Gear Redemption. Comme je l'évoquais à peine au-dessus pour vous allécher et vous forcer à continuer cet article, *MGS V* est un jeu à monde ouvert, une première pour la série. Contrairement aux anciens épisodes qui étaient plutôt linéaires dans leur progression (même si l'on pouvait déjà gérer une situation de plusieurs manières), ce cinquième épisode jette Snake dans un désert avec une mission dont le premier objectif semble être "démerde-toi". Comme dans *Ground Zeroes*, on découvre alors ici une partie essentielle du gameplay : la reconnaissance. Avec beaucoup de naturel (ce qui était d'ailleurs l'une des grandes réussites de *Ground Zeroes*), *MGS V* dirige le joueur pour l'amener vers des points en hauteur où il pourra sortir ses jumelles et marquer tous les ennemis qu'il voit, à la manière des jumelles de *Far Cry 3*. Véritable nouveauté dans la série, le marquage des ennemis pourra sembler anecdotique mais a tout pour devenir la petite révolution qui régira le rythme et l'ambiance du jeu. En prenant le temps de marquer ses ennemis pour savoir exactement où et quand ils se baladent, on se sent encore plus "chasseur" que dans les épisodes précédents. Le radar Soliton faisant partie des grands absents,

il faudra impérativement avoir repéré des adversaires avant d'essayer de les affronter. Voilà qui devrait offrir d'intéressantes coupures de rythme, comme autant de respirations entre les cinématiques et l'infiltration pure et dure.

Un bac à sable. Littéralement. Pendant ce temps, Snake est toujours au fin fond de ce désert. Et qui dit "désert" dit "tempête de sable". À n'importe quel moment (même si c'était scripté dans la démo), le ciel peut se couvrir et annoncer qu'une tempête arrive dans la zone où évolue le joueur, ce qui aura pour effet de réduire la visibilité de manière drastique. Cela peut rendre l'infiltration plus aisée, mais comme vous ne voyez pas plus loin que le bout de votre nez, il est aussi très simple de tomber par erreur sur une escouade de soldats ennemis armés jusqu'au dents. Tout comme la météo, le jeu gère aussi le cycle jour/nuit en temps réel, forçant parfois le joueur à attendre quelques minutes pour s'infiltrer à la faveur de la nuit. Mais pour les plus impatients, Snake peut fumer un e-cigare aux "*herbes médicinales qui altèrent la perception du temps*" (je ne rigole pas). Quand il est activé, la vitesse du jeu est accélérée, des journées entières passent en quelques secondes et l'on peut plus facilement deviner les chemins de patrouille de chaque soldat. L'effet visuel est tout bonnement fou et il y a fort à parier que peu de gens l'utiliseront pour sa véritable utilité tant c'est superbe.

Recherche & Devastation. Pour la suite, le démonstrateur du jeu profite d'une séquence d'infiltration pure pour nous montrer quelques nouvelles possibilités pour Snake. Par exemple, en passant à côté d'un campement à cheval, il pourra se pencher sur le flanc du canasson pour passer ni vu ni connu. Il est maintenant possible d'attraper un ennemi tout en restant au corps à corps (il était temps), ramasser des matériaux qui se convertiront en "crédits", les dépenser auprès de votre pôle R&D pour vous faire acheminer des armes ou des items (quitte à les faire livrer sur la tête d'un soldat pour l'assommer)… Le jeu est bourré de possibilités plus ou moins débiles que le joueur acharné ne manquera pas de tester dans tous les sens. À noter que, un peu moins discret, Snake peut aussi commander des frappes aériennes sur un campement entier pour faire le ménage en grand une fois qu'il y a récupéré ce qu'il voulait. L'autre grande fierté des équipes de Kojima Productions, c'est le Fulton. Ce petit ballon qui se gonfle tout seul servira à Snake pour se débarrasser de soldats inconscients, animaux, objets, véhicules… et les envoyer sur la Motherbase.

Drop the base. Comme dans *Metal Gear Solid : Peacewalker*, la Motherbase est une gigantesque plateforme en plein milieu de l'océan, servant de base à Snake. Ici, on pourra passer en revue tous les soldats que l'on a "sauvés" et qui travaillent dorénavant pour nous, mais aussi des animaux (pourquoi pas) et d'autres plus gros items comme des canons antiaériens ou des jeeps trouvées aux hasard des missions. À mesure que l'on jouera, la Motherbase sera de plus en plus grande et de plus en plus remplie, si vous prenez la peine de dépenser des crédits dans quelques Fultons de temps en temps. La démonstration se terminait sur Motherbase, en plein orage, les soldats s'affairant comme des petites fourmis après avoir entendu une alarme. On apprend alors qu'il faudra régulièrement protéger sa Motherbase d'attaques ennemies. Si mes rêves fiévreux se réalisent, j'ose espérer qu'il s'agira d'une composante multi à la *Mighty Quest for Epic Loot*, où l'on prépare ses défenses tout en essuyant les attaques adverses. Bref, avec un open world beaucoup plus ambitieux que *Ground Zeroes*, une réalisation à pleurer de bonheur (je ne vous ai même pas parlé des échanges de regards pendant les dialogues, saisissants) et des thèmes un peu plus rudes que d'habitude (le scénario parlerait beaucoup de l'embrigadement des enfants soldats), *Metal Gear Solid* pourrait surprendre à nouveau. Et en bien, cette fois-ci. ■



GENRE : Ma sorcière bien armée
DÉVELOPPEUR : Platinum Games (Japon)
ÉDITEUR : Nintendo
PLATEFORME : Wii U
SORTIE PRÉVUE : Octobre 2014

Bayonetta 2

On ne va pas se mentir, je commence à être de plus en plus conquis par *Bayonetta 2* à mesure que le temps passe. D'abord terriblement enthousiasmé, j'ai vite appris à m'inquiéter un peu en y jouant à l'E3 dernier, où je l'avais trouvé parfois un peu confus et vraiment moins beau que le premier épisode. Eh bien, allez en paix mes amis, ce *Bayonetta* nouveau semble bien parti pour être un excellent millésime.

Climax continental. Contrairement à la démo de l'année dernière qui nous cantonnait à un seul niveau, deux chapitres entiers étaient proposés sur le showfloor du salon. Ces derniers rappellent clairement le premier jeu, que ce soit dans leur architecture ou les adversaires que l'on y croise mais on reste toutefois loin d'un copier/coller facile du premier épisode. Et même si l'on retrouve forcément des similitudes dans le feeling global du jeu, il propose déjà assez de nouveautés pour faire envie. En plus de ses flingues de base ou d'armes comme le katana déjà présent dans l'épisode précédent, *Bayonetta* peut maintenant aussi utiliser un arc empoisonné, des bottes de feu et bien d'autres armes terriblement idiotes. Comme avant, le jeu dissocie les armes portées aux mains et aux pieds et il est possible de jongler entre deux sets d'armes en appuyant sur un simple bouton. Plus enfantin que jamais, ce système permet d'avoir constamment quatre armes prêtes à l'emploi ainsi que la possibilité de changer de set d'armes durant un combo. Tout se fait avec une facilité insolente et le titre se révèle follement maniable. On a pu aussi s'intéresser plus particulièrement à l'"Umbran Climax", une furie décuplant la puissance de chaque coup. Si l'on avait déjà aperçu les poings et pieds géants, on sait à présent qu'un Umbran Climax au katana fera apparaître des lames de dix mètres de long pour découper son adversaire. À ce propos, la démo testée était honteusement facile et on pouvait y enchaîner les adversaires sans vraiment s'inquiéter pour sa vie, mais il ne fait aucun doute que le mode "pour-les-idiots-qui-ne-jouent-pas-et-viennent-quand-même-à-l'E3" était activé. Pas de souci, *Bayonetta 2* devrait être potentiellement aussi ardu que son aîné.

La beauté plaît aux yeux, la douceur charme l'âme. L'année dernière, je m'inquiétais beaucoup de la lisibilité du titre, ce qui est quand même essentiel au bon déroulement d'un beat-them-all. Peut-être était-ce dû au niveau en question (ou tout simplement au fait que Platinum a bien bossé en un an) mais les combats de ce *Bayonetta 2* sont parfaitement compréhensibles et on ne passe pas son temps à frapper dans le vide. Hormis les phases de combats volants, peu agréables à manier, le jeu s'en sort avec les honneurs. Graphiquement, c'est un peu moins la fête puisque le titre semble moins beau que le premier épisode. Peut-être que mes souvenirs fantasment la qualité visuelle de l'aîné, mais quoi qu'il en soit, *Bayonetta 2* ne va pas forcément vous secouer la rétine. En revanche, il rattrape cette petite lacune par des combats à 60 fps (avec parfois d'infimes chutes de framerate) et, surtout, ce qui a fait sa marque de fabrique : son échelle. J'ai vu des rues s'effondrer pendant que je tombais sur un boss qui m'a jeté dans les airs sur un bout de maison pendant qu'on se battait, j'ai vaincu un doppleganger pendant que nos démons respectifs géants se mettaient sur la gueule en second plan ou, plus simplement, j'ai incarné le démon en question dans un match de boxe où j'ai ruiné la gueule à mon adversaire. C'était idiot, c'était merveilleux et, entre nous je n'en ai absolument rien à foutre qu'il ressemble à un jeu Dreamcast boosté, ce *Bayonetta 2* a l'air tout simplement fameux. Peut-être pas encore au niveau du premier épisode (qui sera offert dans la version boîte de *Bayonetta 2* avec quelques bonus idiots comme des costumes et des armes griffées Nintendo), mais il a d'emblée tout pour être un excellent beat-them-all. C'est déjà pas mal.

Synology®

NOUVEAUX NAS 4 BAIES
ÉCONOMIQUE ET PERFORMANT !

DS414J

GÉREZ, PROTÉGEZ ET PARTAGEZ VOS DONNÉES

- DISQUES DURS 2.5" ET 3.5"
- PROCESSEUR DOUBLE CŒUR

309€95

DS414 SLIM

COMPACT ET PLEIN DE FONCTIONNALITÉS

- DISQUES DURS 2.5"

264€95

ECO-ÉNERGÉTIQUE

Les NAS Synology sont conçus de manière à **limiter** la consommation d'énergie. La prise en charge de Wake on LAN/WAN et le démarrage/arrêt programmé multiple contribuent encore à **réduire** la consommation énergétique et les coûts de fonctionnement.

BANQUE MULTIMÉDIA PERSONNELLE

Gérez vos **contenus multimédia** grâce aux applications telles que Photo Station pour classer et publier vos **photos** sur les réseaux sociaux, Audio Station pour une lecture de qualité et Video Station pour regarder des **films**, **émissions TV** en ligne et enregistrer vos programmes favoris.

UN FONCTIONNEMENT SILENCIEUX

Les NAS Synology intègrent un ventilateur 60 x 60 mm dont le flux d'air placé astucieusement permet de conserver un **système frais** 24h/24 7j/7. Son mécanisme de **réduction du bruit** le rend vraiment silencieux en comparaison de ses équivalents PC.

À RETROUVER PARMI 229 SERVEURS NAS SUR NOTRE SITE

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

LDLC.com

HIGH-TECH **EXPERIENCE**

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

Bloodborne

GENRE : Projet bête
DÉVELOPPEUR : From Software (Japon)
ÉDITEUR : Sony
PLATEFORME : PlayStation 4
SORTIE PRÉVUE : Début 2015

Bonjour et bienvenue à cette présentation de Demon's Souls 2… *ah non !* Dark Souls *3. Non non n'écrivez pas, je me suis planté, c'est* Beasts' Souls *! Hein ? Comment ?* Bloodborne *? Ah d'accord.*" Pour tout vous dire, je n'aurais pas vraiment été surpris que la présentation commence de cette manière. Malgré la disparition du "*Souls*" et le changement d'ambiance, From Software est clairement en train de bosser sur un beat-them-all difficile dans un monde semi-ouvert, bourré de créatures zombiesques et de gros boss méchants. Ça vous rappelle quelque chose ? C'est tout à fait normal.

Victorian Souls. Dans *Bloodborne*, on oublie les univers médiévaux et les grands châteaux pour débarquer à Yharnam, une ville typée Angleterre victorienne où les derniers humains se sont réfugiés pour échapper aux horribles monstres rôdant dans le coin. Quant à vous, vous incarnez un nouvel arrivant dans la ville, traqué aussi bien par les monstres que par les habitants de la ville devenus fous. Je ne vous surprendrai pas vraiment en disant que le titre est un jeu d'action à la troisième personne bourré de combats où roulades, contre-attaques et timing des coups sont essentiels. Si le titre a l'air un peu plus rapide et "arcade" que ses prédécesseurs (il fallait beaucoup de coups pour mourir dans la démo – qui était peut-être en mode facile), tout le reste y est. Des casses-garde aux ennemis qui font semblant d'être morts pour surprendre le joueur, de la physique débile des cadavres au bruit de récupération d'âme en tuant des adversaires, tout. C'était presque difficile de ne pas rire pendant la présentation au moment où l'on nous montrait presque fièrement qu'il était possible de porter deux armes simultanément (un chouette coutelas repliable et un fusil à très courte portée) ou de remplacer l'une d'elles par une torche.

Dagonborn. Heureusement, la démo était quand même plutôt alléchante puisqu'on a pu y découvrir l'univers du jeu, beaucoup plus grouillant et vivant que les terres désolées des "Souls". Malgré son framerate absolument ignoble pour le moment, Yharnam est déjà une ville magnifique remplie d'habitants que l'on a pu voir se déplacer en processions inquiétantes, rappelant presque certaines nouvelles de Lovecraft. D'ailleurs, on y croise une faune plutôt dérangée. Il y a donc ses habitants fous, aux faux airs de villageois de *Resident Evil 4*, maniant le coupe-coupe avec habileté et dotés de quelques variantes comme ce vieillard en fauteuil roulant armé d'un tromblon au recul effrayant. Mais on trouvera aussi des espèces de corbeaux géants et difformes, incapables de voler, sautant à l'aide de quelques battements d'ailes avant de venir s'écraser à vos pieds. Enfin, avant de voir le boss (caché derrière un écran de fumée, évidemment), nous avons pu assister au combat entre un NPC et des monstres. Il est apparemment possible de filer un coup de main à ces personnages pour, peut-être, bénéficier d'une aide quelconque plus loin dans l'aventure. Puis est arrivé le moment du boss, un gigantesque tréant aux franges de lichen, s'abattant sur notre héros au moment où une musique épique démarre, comme dans les anciens épisodes. Bref, même si pour l'instant, on attend d'en voir un peu plus (avec un framerate un peu plus fluide, s'il vous plaît), *Bloodborne* semble bien parti pour être un vrai-faux nouveau volet intéressant de la saga, avec un univers bien à lui arrivant à casser quelque peu la routine médiévale dans laquelle From Software semblait s'installer.

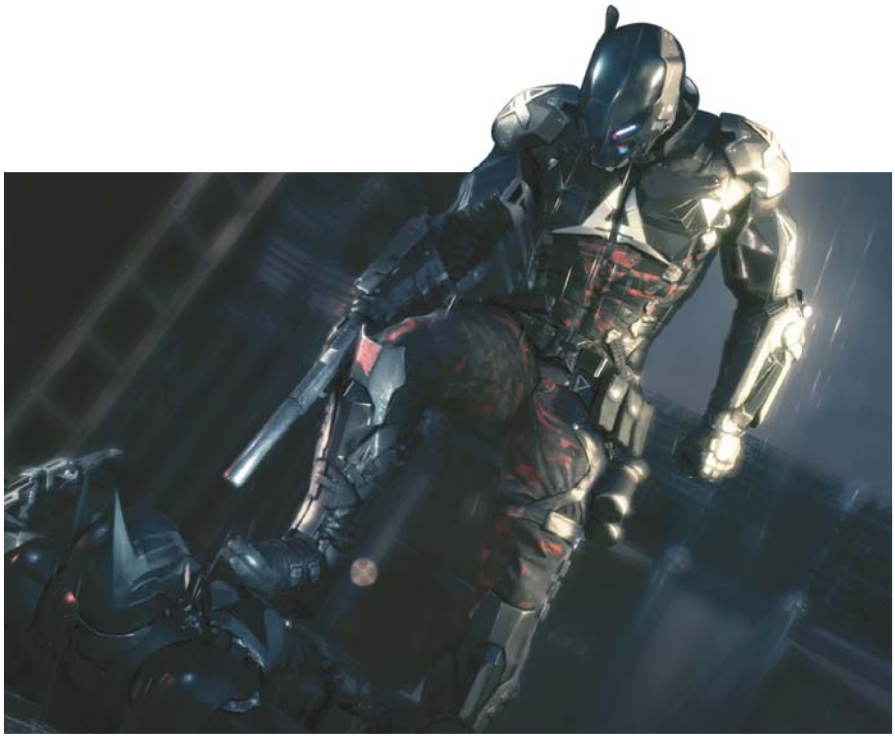
Helldivers

GENRE :
Starship troupier
DÉVELOPPEUR :
Arrowhead (Suède)
ÉDITEUR :
Sony
PLATEFORMES :
PS3, PS4, Vita
SORTIE PRÉVUE :
Courant 2014

Nous vous en avions déjà parlé lors de la Gamescom l'année dernière (*Canard PC* n° 281), mais il nous semblait nécessaire d'en remettre une couche, même si le jeu n'a pas tellement changé depuis. *Helldivers*, c'est *Starship Troopers* avec les copains, c'est le friendly fire obligatoire, c'est le retour d'Arrowhead à la coop' depuis Magicka (avec *Gauntlet*) et c'est surtout un jeu d'action qui s'annonce particulièrement enthousiasmant.

Baygon Ver. Dans *Helldivers*, vous incarnez un membre d'une escouade de quatre marines d'élite chargée d'exterminer trois races différentes d'aliens insectoïdes menaçant "Super Earth", une planète un peu comme la nôtre, mais apparemment vachement mieux (sauf pour les aliens insectoïdes, là on gagne). De ce que nous avons pu voir, le jeu met en scène quatre soldats (idéalement quatre joueurs) aux objectifs divers et variés, que l'on peut généralement résumer à "appuyer sur des boutons et tuer tous les aliens". Avant la mission, chaque joueur sélectionne son petit inventaire avant de partir se battre. Il faut bien sûr choisir son arme principale, mais aussi des perks (items secondaires allant de la visée laser au soin automatique lorsque le joueur est à terre) ainsi que quatre stratagèmes. Derrière ce nom particulièrement mignon se cachent des outils de support que l'on pourra invoquer en jeu. En appuyant sur L1, votre petit soldat sortira une tablette et vous pourrez entrer une demi-douzaine d'inputs fléchés (type ← ← → ↑ ← ↓) qui auront divers effets. Faire revenir un collègue tombé au combat, demander une caisse de munitions (elles s'épuisent assez vite), faire larguer une tourelle et j'en passe. Après avoir équipé votre héros, vous descendez sur votre planète cible, prêt à faire régner la surpuissance terrienne à coups de fusil d'assaut.

Enfer et coopération. Une fois en jeu, c'est tout simplement un top-down shooter où il faut faire piou piou sur des monstres qui nous foncent dessus. Sauf qu'il faut recharger vos armes à la main, aider vos potes quand ils se font dépecer, veiller à ce que les modules venant du ciel ne vous écrasent pas et, surtout, ne pas tirer sur vos alliés. Comme dans *Magicka*, le friendly fire est forcé et la moindre de vos balles pourra signer l'arrêt de mort d'un de vos camarades. Il faut donc constamment surveiller où l'on vise, tirer par courtes rafales pour éviter tout accident et, surtout, mettre à profit le bouton pour se jeter par terre. Conscients que la position accroupie ou allongée est essentielle dans des jeux à friendly fire, les développeurs ont inclus un bouton servant uniquement à se jeter au sol et à ramper, indispensable pour laisser vos camarades tirer derrière vous si vous êtes à court de munitions. Entre les perks, les stratagèmes à utiliser sans se planter, la vigilance dont il faut faire preuve pour ne pas tirer sur ses potes et les hordes d'aliens qui vous sautent dessus, autant dire que *Helldivers* ne vous donne pas vraiment le temps de conter fleurette à vos camarades de jeux. Avouons toutefois que l'on reste étonnés de voir que – comme depuis l'an dernier – les quatre personnages sont toujours identiques, sans même des couleurs différentes pour les différencier. Le souci devrait être réparé d'ici la sortie du jeu, mais quand on voit qu'ils n'y ont pas remédié en presque un an, on s'autorise à flipper un minimum. Allez les gars, arrêtez un peu vos bêtises, mettez des couleurs et des options de customisation pour chaque soldat et sortez-nous – je l'espère – l'un des meilleurs shooters coop' de l'année !



Batman : Arkham Knight

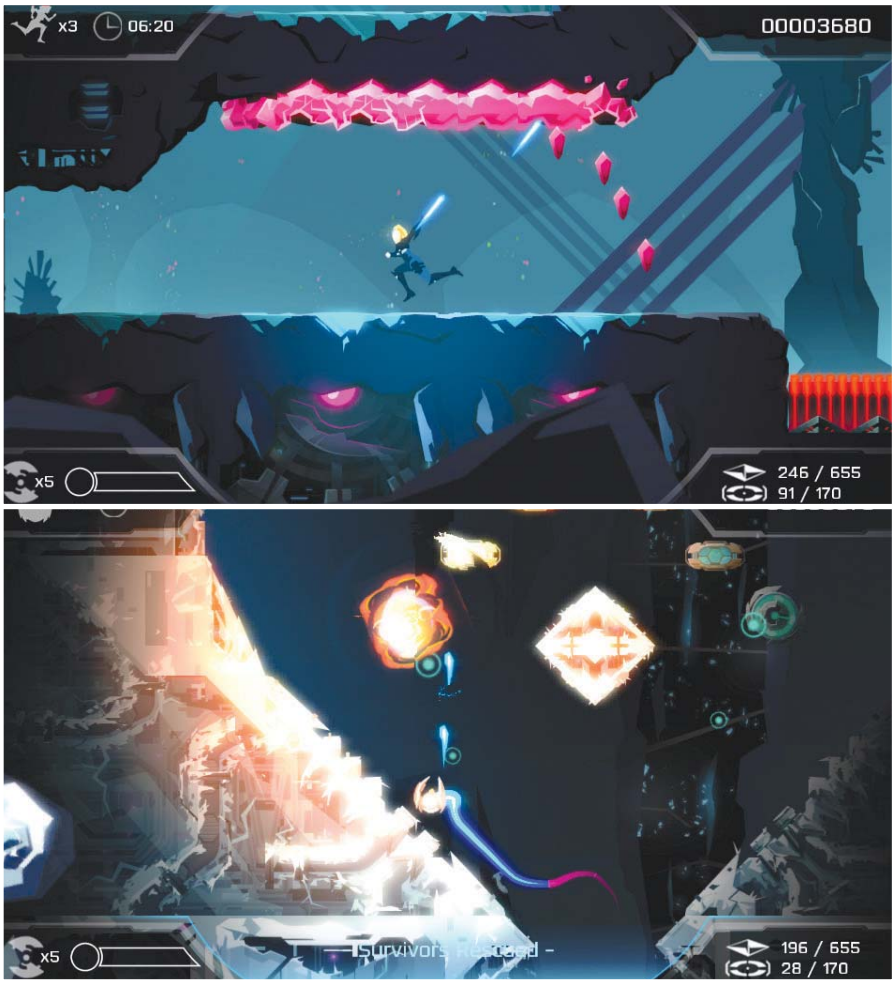
À l'E3, il y a présentation et "présentation". Hélas, le prochain titre de Rocksteady vient de tomber dans cette seconde catégorie après avoir voulu trop en faire, à coups de mini-salle de cinéma, de spots qui clignotent au moindre coup de feu et d'un commentateur qui décrit ce que tout le monde voit en hurlant. Malgré tout, le jeu reste le *Dance Dance Revolution* de la baston avec un moteur 3D qui envoie du lourd et une ville qui promet d'être énorme. La vraie nouveauté, elle, repose donc sur l'apparition d'une Batmobile que l'on pourra conduire selon deux modes, soit pour foncer au travers des rues de Gotham, soit pour rouler doucement et déglinguer du malandrin au canon en straffant. Bien sûr, la bagnole sera aussi utilisable en dehors de son cockpit, histoire de profiter de son équipement pour achever un ennemi ou résoudre une énigme. Puis ce sont les nouveaux takedowns environnementaux qui ont permis au présentateur de hurler des "*BOOOOOUM !*" et autres "*OUCH !*" quand Batou foutait la tête d'un méchant dans un tableau électrique ou faisait tomber le lustre sur un autre. Tout ça pour vous dire qu'on attend désormais la sortie du jeu, ne serait-ce que pour le tester au calme avec un poil de musique classique et du thé.

GENRE : TPS Brawler où qu'on joue Batman
DÉVELOPPEUR : Rocksteady Studios (Angleterre)
ÉDITEUR : Warner Bros. Interactive Entertainment
PLATEFORMES : PC, PS4, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : 2015

GENRE : Brawler 3D
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : Namco Bandai (Japon)
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : Une bêta fermée est prévue courant 2014

Rise of Incarnates

Parfois, pour une raison que l'on ne s'explique pas, un jeu sort de la masse pour vous frapper en plein cœur à coups de pad. C'est un peu ce qui m'est arrivé avec *Rise of Incarnates*. Un jeu de baston en 2vs2, Free-to-Play, dans des arènes post-apocalyptiques, des décors de villes ravagées (dont Paris), dans lesquels on incarne non pas un ongle, mais un "Incarnate". Autrement dit, un humain doté d'une bonne dose de pouvoirs pas très catholiques, qui vont de la boule de feu à distance (Lilith) au tournoyage de faux (Le Faucheur), en passant par, pour tous les personnages, les bons vieux sauts, double sauts et dashs (selon votre façon d'appuyer sur le bouton). Si l'on est doté d'un pad, la prise en main est rapide et le sentiment de meuler immédiat. Au clavier, le layout ferait peur à un pilote de navette spatiale, donc je ne m'y suis pas risquée. En gros, vous arrivez dans votre arène, le combat commence, vous verrouillez une cible, et selon sa distance, vous choisissez attaque de mêlée ou pas, coup chargé ou attaque spéciale (il y en a de mignonettes), vous parez, et une fois que votre victime est envoyée *ad patres*, le temps qu'il respawne, vous lockez la deuxième, et vous recommencez. Rien de tout cela n'est très original ni bien profond, mais bon, on n'a pas tout vu, notamment l'amélioration des skills des personnages. En plus, il paraît qu'un monsieur Tekken travaille dessus. On va garder l'once d'une lueur d'espoir.



Velocity 2X

Si vous êtes un joueur de goût, vous vous souvenez sûrement de *Velocity Ultra*, l'excellent shoot/puzzler de chez FuturLab sorti sur Vita, PS3 et PC l'année dernière. Pour la suite, les développeurs n'ont pas changé la formule d'un iota : on tire, on récupère des capsules pour sauver les humains, on joue du téléporteur pour se faufiler dans les niveaux tortueux du jeu et on se balade un peu partout pour résoudre des énigmes (généralement des champs de force à désactiver en tirant sur des interrupteurs dans un ordre bien précis). Le jeu est toujours aussi élégant et agréable à jouer qu'avant mais il monte vite en régime au moment où l'on découvre la grosse nouveauté du gameplay. En traversant certaines portes, l'héroïne quitte son vaisseau et *Velocity 2X* devient un jeu de plateforme/réflexion. L'idée est déjà plutôt rafraîchissante (et le tout se manie très bien) mais elle devient absolument géniale quand on se rend compte que l'héroïne possède les mêmes pouvoirs que son vaisseau. Tirs, bombes, téléportation sur un mètre ou jet de téléporteur externe, tout est mis à contribution dans des niveaux de plus en plus complexes rappelant les excellents passages de plateforme de *Guacamelee*. C'est intelligent, très mignon, parfois brillant, et on est très pressés de le retourner en long et en large pour le test prévu d'ici la fin de l'année.

GENRE : Twist & shoot
DÉVELOPPEUR : FuturLab (Royaume-Uni)
ÉDITEUR : Sony
PLATEFORMES : PS4, PS Vita
SORTIE PRÉVUE : Courant 2014

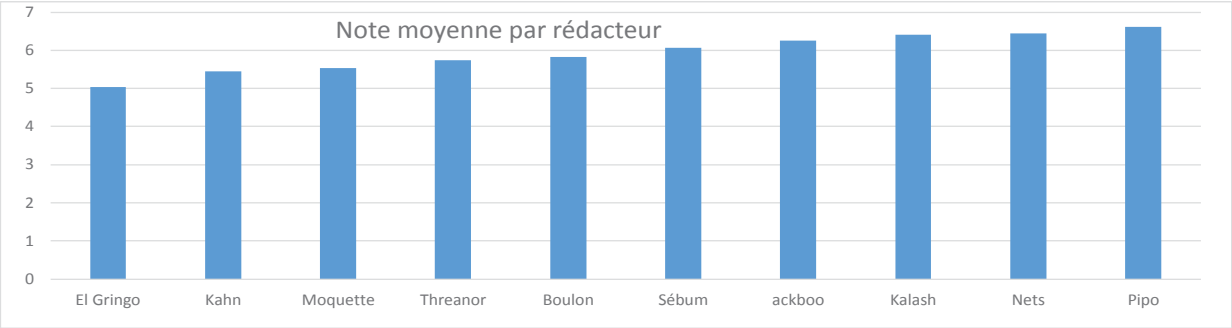
GENRE : Visual Novel / Dating Sim
DÉVELOPPEUR : Mediatonic Games (Royaume-Uni)
ÉDITEUR : Devolver Digital
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : 3e trimestre 2014

Hatoful Boyfriend

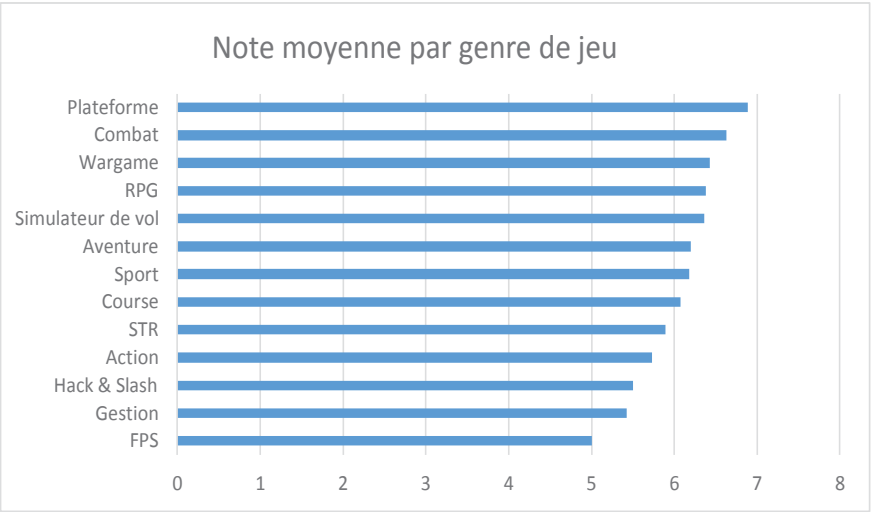
Chaque jour, des monuments de l'histoire du jeu vidéo tombent aux oubliettes. Réservés à des consoles hors d'âge, ou à des systèmes opératifs obsolètes, démunis de patchs à jour, des merveilles disparaissent dans les affres de la résolution format timbre poste. C'est pourquoi le studio britannique Mediatonic, spécialisé dans les idées crétines (*Robot Unicorn Attack*, *Amateur Surgeon*), a décidé de redonner vie à *Hatoful Boyfriend*. Si vous suivez, vous savez que *Hatoful Boyfriend* est le Dating Sim/Visual Novel qui met en scène une jeune femme scolarisée au St. PigeoNation Institute, un établissement réputé qui n'accueille que des pigeons. Au fil des jours, vous nouerez donc des relations plus ou moins romantiques avec les colombidées qui vous entourent. Mediatonic s'est lancé dans un grand travail de reconstitution, plan par plan, scène par scène, et ne se permet qu'un léger lissage de la traduction originale. La créatrice, Hato Moa, est super contente. Le remake devrait être prêt cet été. Nous on est prêts à roucouler. RrRRrrourrrRRRrrou.

CPC en chiffres

Pour le numéro des dix ans, nous avions choisi de vous conter la geste de *Canard PC* en long, en large et en travers… Mais pour ce numéro 300, nous avons choisi d'être plus modestes et surtout nettement plus scientifiques. Fini la subjectivité débile et les souvenirs altérés par l'excès de chipolatas ou le manque de sommeil : maintenant, on veut des chiffres !

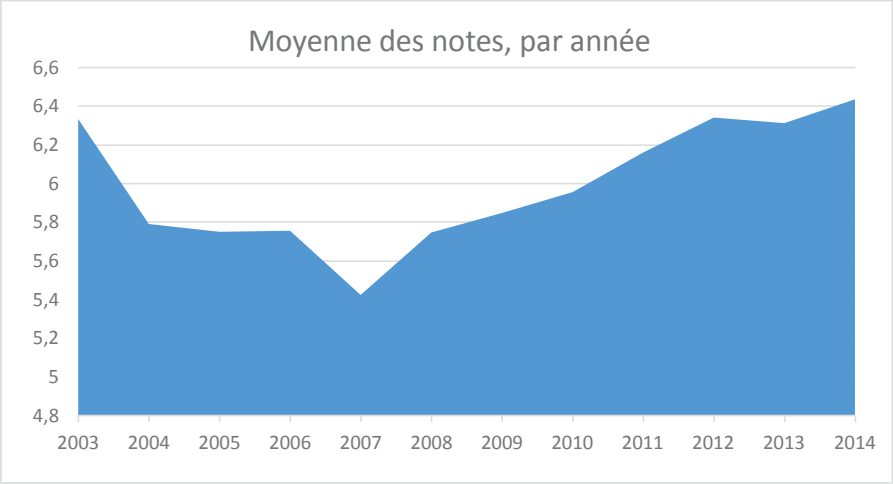


Penchons-nous d'abord sur la question qui brûle la bouche de tous les attachés de presse : "*Qui met les meilleures notes (et comment je peux faire pour que ça soit lui qui teste mon jeu)* ?" Et sans surprise, la réponse est "*les gars de la console !*". Pas parce que ces messieurs sont de gros vendus mais tout simplement parce que le peu de nombre de pages que nous leur accordons dans le magazine les force à faire le tri et à tester principalement ce qui mérite de l'être. À la seconde place des informations importantes à retenir, on pointera une corrélation quasi exacte entre la souffrance psychique du testeur et la moyenne de ses notes. Cette corrélation peut se lire dans les deux sens : dans le cas de Gringo, sa dépression a été causée par le tombereau de saloperies immondes qu'Ivan et Casque lui ont fait tester pendant sa période d'alternance. Dans le cas de Kahn, c'est plutôt sa malchance de motard biclassé goth qui lui attire les jeux perraves. À chacun son truc. Dernier truc chouette, on saluera la performance de Boulon qui réussit à rester en milieu de tableau avec deux 15/10 et au moins deux ou trois 10/10 à son actif.

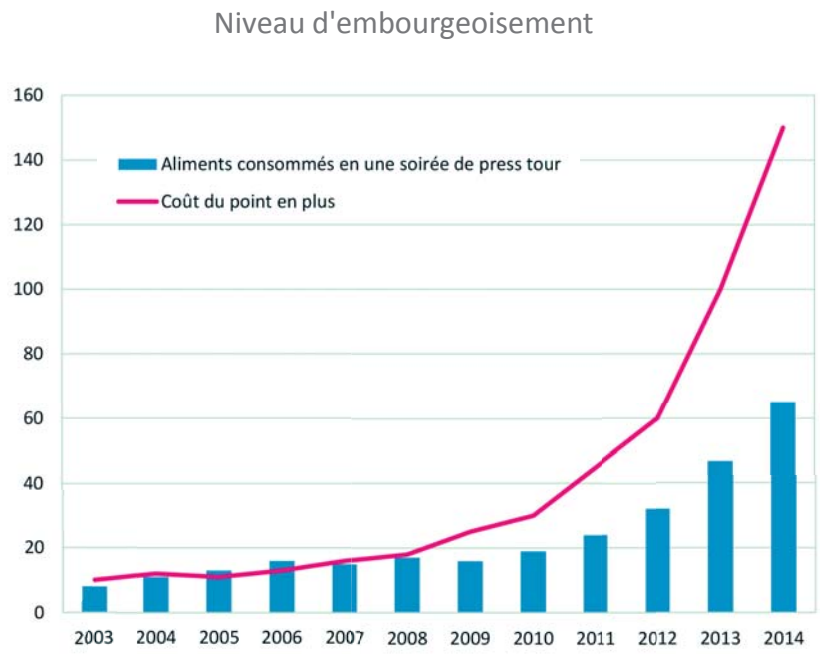


Vous le savez, *Canard PC*, c'est d'abord une passion immodérée pour les jeux prétentieux et les prises de position hardcoro-intellectuelles. C'est sans doute pour ça que les deux genres de jeu les mieux notés de toute l'histoire de *CPC* sont la plateforme et la baston sauce *Street Fighter*. Certains mauvais esprits insinueront sans doute que c'est la faute des consoleux qui font remonter les notes mais permettez-moi de les faire taire : rien dans les chiffres ne le prouve. Et puis, il y a un autre élément bien plus suspect : moins il y a de jeux testés dans un genre, plus la note est élevée. Je serais bien incapable de vous expliquer pourquoi mais je soupçonne que nous ayons un réflexe "fils prodigue" qui nous encourage à légèrement surnoter un jeu quand il repose sur des mécaniques que nous n'avons pas vues depuis longtemps.

En quatrième, mon professeur de musique me tapait sur les doigts en hurlant qu'"*il n'y a pas de progrès en art !*". Voilà qui prouve bien que le jeu vidéo n'en est pas un… Si vous observez l'évolution des notes moyennes de *Canard PC* par an, vous noterez premièrement qu'elles ne sont pas très hautes. 6,43 de moyenne pour la meilleure année (2014), c'est gentiment médiocre. Et vous noterez aussi qu'elles ont connu une évolution un peu tourmentée… Regardez-moi un peu cette courbe qui se vautre méthodiquement jusqu'en 2007 avec un 5,423 d'anthologie et remonte lentement mais sûrement après ça. Ce qui est assez cocasse, c'est que cette courbe épouse parfaitement le ressenti des membres de la rédac : 2007, c'était l'année où l'on se demandait si on n'allait pas finir par raccrocher les gants du test de jeu vidéo honnête mais idiot pour ouvrir un bar PMU tant la production vidéoludique était minable.



Et puis, ça a commencé à frissonner… Il y a eu *BioShock*, il y a eu les indés et *S.T.A.L.K.E.R.* Et nous sommes enfin entrés dans une période de joie et d'allégresse où l'on arrive désormais à trouver, au moins, un bon petit jeu par quinzaine.



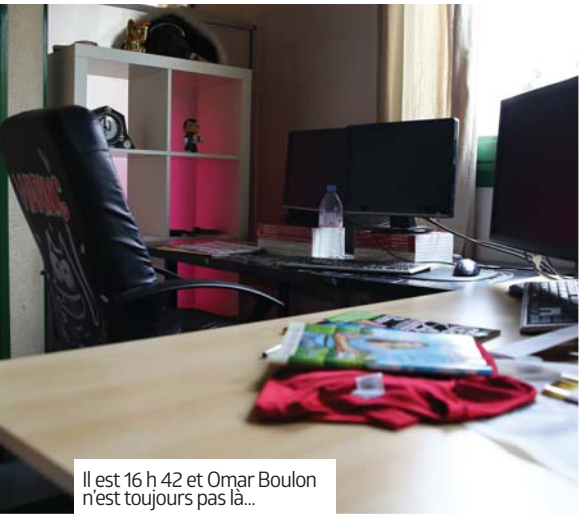
Le dernier graphique résume assez bien l'embourgeoisement de *Canard PC*. Comme vous pouvez le constater, le prix du pot-de-vin a considérablement augmenté. Si, en 2003, les éditeurs pouvaient acheter un journaliste pour moins de 10 €, chaque point en plus leur coûte maintenant près de 150 €. Dans le même temps, les testeurs ont considérablement accru leur consommation de victuailles lors des soirées presse. Au lancement de *Canard PC*, ils se contentaient de quiches Picard à 8 € alors qu'ils dévorent aujourd'hui pour près de 65 € de petits fours chacun. Pareille augmentation s'explique en partie par des exigences alimentaires de plus en plus complexes : Pipomantis ne mange rien qui contienne du fromage, Maria Kalash refuse le homard et veut de la langouste, ackboo se nourrit exclusivement de Kinder Bueno, Guy Moquette ne boit pas d'eau, Louis-Ferdinand Sébum veut son caviar à 10 degrés pile, Omar Boulon doit tuer lui-même les animaux qu'il mange, Kahn Lusth est allergique au rire des enfants et Netsabes apporte lui-même sa nourriture, merci.

SPÉCIAL NUMÉRO 300

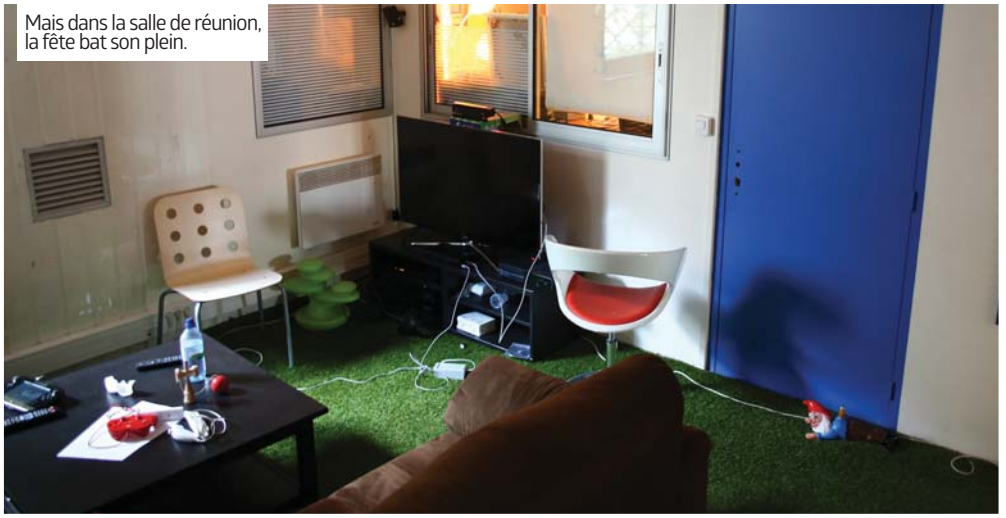
Un jour dans la vie de la rédac'

Roman photo imaginaire

Scénariste : Angela Di Suza
Réalisateur : Massimo Jambon Tchi Tchi
Casting : Paolo Penne con ricotta



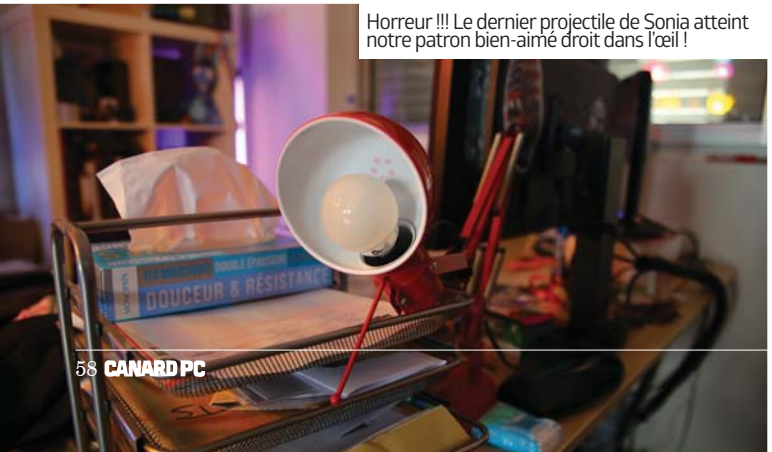
Il est 16 h 42 et Omar Boulon n'est toujours pas là...



Mais dans la salle de réunion, la fête bat son plein.

Sonia, la SR, est en train de remporter le Grand Tournoi de Fléchettes !

Mais Casque, ulcéré par la défaite approchant, se jette devant la cible !



Horreur !!! Le dernier projectile de Sonia atteint notre patron bien-aimé droit dans l'œil !

La panique est totale. Heureusement, ackboo a la présence d'esprit d'appeler les pompiers...

Mais, il est trop tard. À l'instant où le sang roux touche le sol, les portes de l'enfer s'ouvrent en grand !

Des mâchoires de pierre béantes s'extirpent les légions démoniaques...

Et leur première victime est le pauvre Sébum, éviscéré par mille griffes alors qu'il tente de raisonner le mal.

Nets et Pipo suivent, carbonisés par le souffle ardent de la bête, leurs deux corps calcinés à jamais blottis l'un contre l'autre.

Écœuré par l'odeur de chair brûlée, Moquette décide d'ouvrir la fenêtre

Grand bien lui en a pris ! L'Ange Gabriel et ses Armées Célestes qui patrouillaient par hasard au-dessus du XXe arrondissement s'engouffrent par millions dans la rédaction et s'attaquent aux hordes méphistophéliques !

L'affrontement est homérique ! Sang, lave et larmes s'unissent dans un fleuve enragé qui dévaste tout sur son passage. Galvanisés par le Saint Christophe accroché au bureau de Kahn Lusth, les soldats du bien gagnent du terrain.

En quelques minutes, le triomphe des cieux est total et les cadavres de bêtes impies sont entassés à côté des anciens numéros de Canard PC Hardware. Et voilà les pompiers qui arrivent ! Ça y est, c'est sûr, tout va bien.

Photos : Denis Bourdain

LE JEU DES NOTES

Une grande partie de la flamboyante réputation de *Canard PC* – "*Idiots congénitaux*", Le Point, "*Saloperie de dégénérés*", un éditeur anonyme, "*Je leur ai tout appris*", Jean-Edern Hallier – trouve sa source dans une notation impitoyable mais juste. Ou juste impitoyable. Mais systématiquement inoubliable d'après notre fidèle lectorat. Enfin, c'est ce qu'on va voir… À vous de trouver la "note à la con" qui va avec le "jeu à la con".

1. Premier FPS à accueillir la fameuse "Barrière énergétique infranchissable, sauf si on la contourne par la gauche" et **premier 0 de l'histoire de CPC**.

2. "*Faites comme moi, focalisez votre force psychique le 18 juillet à 18 h pour que les mains des développeurs fondent pendant que leurs parties génitales enflent et les étouffent une fois pour toutes.*" **-4, normal.**

3. L'Art est-il soluble dans le jeu vidéo ? Gringo répond : **Chaussette /10**

4. Si votre jeu est noté **$\sqrt{(1+0{,}18^2)} / \pi(27\text{-}33)$**, c'est qu'il est bien mais un tout petit peu trop compliqué

5. Jeu de cul ou jeu cul-cul ? **Peau de Zob/10**

6. Un jeu de saute-mouton un peu trop littéral et pas vraiment consensuel. **Malaise/10**

7. L'amour n'a pas d'âge. Surtout pas géologique. **-65000000**

8. Kahn décline son amour des pompiers dans toutes les langues : **Pinpon/10**

9. Dans un monde idéal, on noterait tous les gens en fonction de leur valeur : **5€/10**

10. Netsabes pense aux familles nombreuses : **5/10 et un point supplémentaire par enfant**

11. Quand un jeu est pourri, il faut parfois vous écrire un nouveau roman pour vous convaincre : **Robbe-Grillet/10**

12. Pourcentage de véritables hors-la-loi parmi les motards et mesure effective de la valeur d'un jeu perrave : **1 %**

13. Certains jeux ne peuvent sérieusement s'apprécier qu'à l'aide d'expédients, on vous donne la recette : **C20H25N3O/10**

14. Des fois, on achète. Des fois, on n'achète pas. Là, on a acheté. **Mention J'achète**

- **Ride To Hell**
- **Sven**
- **Seduce Me**
- **Bientôt l'été**
- **Hulk**
- **Rotastic**
- **The Path**
- **Gene Troopers**
- **Disney Infinity**
- **Aurora**
- **Jurassic Heart**
- **Army of Two : le Cartel du Diable**
- **Feuerwehr Simulator 2010**
- **Ghost Whisperer**

0/10 **Gene Trooper** -4/10 **Hulk** Chaussette/10 **The Path** $\sqrt{(1+0{,}18^2)}\pi(27\text{-}33)$/10 **Aurora** Peau de Zob/10 **SeduceMe** Malaise/10 **Sven** -65000000/10 **Jurassic Heart**
Pinpon/10 **Feuerwehr Simulator 2010** 5€/10 **Army of Two : le Cartel du Diable** 5/10 et un point supplémentaire par enfant **Disney Infinity**
Robbe-Grillet/10 **Bientôt l'été** 1% **Ride To Hell** C20H25N3O/10 **Ghost Whisperer** Mention J'achète **Rotastic**

LE JEU DES ACCROCHES

Parce qu'être journaliste total, c'est être capable de synthétiser sa pensée en peu de mots mais aussi d'appâter le chaland avec des jeux de mots pourris, les auteurs de *Canard PC* (que leur route soit pavée de pétales de roses) ont su, au fil de 300 numéros, faire preuve d'une telle créativité dans leurs accroches de couverture qu'elles n'ont parfois plus grand-chose à voir avec le jeu qu'elles sont censées décrire. Arriverez-vous à retrouver à quel jeu correspond chacun des calembours suivants ?

100 % colon jouable en machine ●
Oh, le bel arc-en-fiel ●
Noël au balcon, pactisons ●
Foutez-leur la pègre ●
Le MMO Corée ses chances ●
On a visité le trou de Baal ●
Donjons & Dragouille ●
Six jeunes et des Japonais ●
Et j'ai crié "Staline !" pour qu'il revienne ●
Prenez une dose d'héroïne ●
Résidents et villes ●
Les joueurs transpirent, les Soviets épongent ●
Indien vaut mieux que deux tuent l'Anglois ●
Le jeu dont vous êtes le terreau ●
Appétit, bonhomme en mousse ●
Mangez des pruneaux d'agent ●
Commando d'élite ou barbouze de vache ? ●
Sous le clavier, la plage ●
Phacochère à canons ●

● **Diablo 3**
● **Wargame**
● **Far Cry**
● **R.U.S.E. : the pack of the Rising Sun**
● **Rainbow Six : Lockdown**
● **Company of Heroes 2**
● **SimCity**
● **AION**
● **Plants vs Zombies : Garden Warfare**
● **Les Sim's Medieval**
● **A-10C Warthog**
● **Splinter Cell Blacklist**
● **Don't Starve**
● **Assassin's Creed 3**
● **Age of Empires III**
● **Tomb Raider**
● **Call of Duty Black Ops**
● **Mafia II**
● **Solium Inferium**

100 % colon jouable en machine : Age of Empires III (CPC n°81) - **Oh, le bel arc-en-fiel :** Rainbow Six : Lockdown (CPC n°102) - **Noël au balcon, pactisons :** Solium Infernum (CPC n°204) - **Foutez-leur la pègre :** Mafia II (CPC n°191) - **Le MMO Corée ses chances :** AION (CPC n°190) - **On a visité le trou de Baal :** Diablo 3 (CPC n°225) - **Donjons & Dragouille :** Les Sim's Medieval (CPC n°224) - **Six jeunes et des Japonais :** R.U.S.E. : le pack Soleil Levant (CPC n°228) - **Et j'ai crié "Staline !" pour qu'il revienne :** Company of Heros 2 (CPC n°255) - **Prenez une dose d'héroïne :** Tomb Raider (CPC n°267) - **Résidents et villes :** Sim City (CPC n°254) - **Les joueurs transpirent, les Soviets épongent :** Wargame (CPC n°250) - **Indien vaut mieux deux tuent l'Anglois :** Assassin's Creed 3 (CPC n°252) - **Le jeu dont vous êtes le terreau :** Plants vs Zombies : Garden Warfare (CPC n°279) - **Appétit, bonhomme en mousse :** Don't Starve (CPC n°276) - **Mangez des pruneaux d'agent :** Splinter Cell Blacklist (CPC n°269) - **Commando d'élite ou barbouze de vache ? :** Call of Duty Black Ops (CPC n°224) - **Sous le clavier, la plage :** Far Cry (CPC n°17) - **Phacochère à canons :** A-10C Warthog (CPC n°230)

Sommaire CD-ROM

Pour ce n° 300,
Canard PC vous offre un cédérom
triplement exceptionnel

- **Tout d'abord parce qu'il est bourré de partagiciels, d'animations mais aussi de suprises qui vont vous permettre d'exploiter à 100 % les capacités multimédias de votre machine.**
- **Mais aussi parce qu'il ne nécessite même pas de lecteur CD ! Lancez votre navigateur (nous recommandons Netscape) et connectez-vous à l'adresse suivante pour en récupérer tout le contenu : *ftp.cdrom.canardpc.net* (identifiant : canard, mot de passe : lapin)**
- **Enfin, parce qu'il contient le Super Installeur Canard PC Exclusif™ qui, une fois sur votre machine, vous donnera accès à plus de 3 000 jeux complets !**

Amusez-vous bien !

Au programme du CD Canard PC n° 300...

/3000JEUX
Le Super Installeur Canard PC Exclusif™ qui vous donnera accès à plus de 3 000 jeux complets !

/BUREAU
Des thèmes Windows 95 et 98 pour personnaliser votre bureau et impressionner vos amis !

/CHARME
Une sélection de nos plus belles photos de charmes pour les coquins !

/CHEATS
Des trainers et des pokes pour gagner dans tous vos jeux préférés !

/DEMOS
La crème de la crème de la crème des demomakers, pour DOS et Windows.

/DRIVERS
Les derniers drivers pour votre carte accélératrice 3D.

/GIF
De magnifiques fichiers GIF en images de synthèse 256 couleurs.

/FLI
Les plus belles animations 3D au format FLI, avec le lecteur AAPLAY.EXE

/MAPS
Les cartes les plus cools pour tous les jeux du moment : Descent, Doom 2, Heretic, Rise of the Triad...

/PATCH
Les mises à jour les plus récentes, directement récupérées sur l'Internet.

/SHARE
Un choix de sharewares (partagiciels) garantis excellents !

/UTIL
Les utilitaires pour tirer le meilleur de votre PC. Avec ce mois-ci l'excellent lecteur audio Winamp 1.0 !

/VIDEO
La vidéo Canard PC du numéro, avec Lord Casque Noir !

/WALLPAPR
Des papiers peints pour toutes les résolutions, du 640x480 au 1024x768.

POSTEZ VOS MEILLEURES VIDÉOS AVEC LA CAMÉRA SPORTIVE C1 Touch

PARTAGEZ VOS EXPLOITS SUR YouTube

14 ACCESSOIRES FOURNIS

Capteur Full HD grand angle / Application iOS & Android / Wi-Fi intégré / Carte microSDHC 8 Go offerte

189€95

+ D'INFOS SUR LDLC.COM

PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR

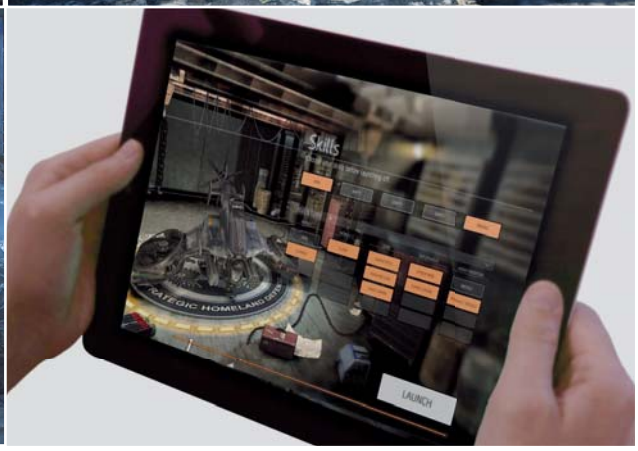
fevad FAVOR'I 2013 MEILLEUR SITE E-COMMERCE PRIX DES INTERNAUTES OR

LDLC.com

HIGH-TECH EXPERIENCE

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

The Division



GENRE : MMORPG-TPS
DÉVELOPPEUR : Ubisoft Massive (États-Unis)
ÉDITEUR : Ubisoft
PLATEFORMES : PC, Xbox One, PS4
SORTIE PRÉVUE : 2015

C'est une histoire qui commence avec un virus, bien niché dans l'encre des billets qui transitent à l'occasion du Black Friday Américain. Bien plus dangereux que le choléra qui faillit dépeupler Montargis en 1832, celui-ci agit en très peu de temps et les morts à se comptent par wagons, tandis que la civilisation (NDLR : les États-Unis, quoi) disparaît en laissant des commissariats vides et des hôpitaux saturés. Bref, c'est l'anarchie dans les US et pour bien vous foutre les boules, Noël approche. C'est donc en tant que membre de la SHD, la "Strategic Homeland Division", que vous aurez la charge de sauver ce qui peut l'être. Oui, si vous pouvez permettre à vos enfants de chanter l'hymne américain face à un drapeau pourvu d'au moins deux étoiles, ce sera déjà bien. Et puis, comme vous êtes le dernier bastion de l'humanité, autant recevoir vos ordres en direct de la maison blanche. En somme, *The Division* joue la carte du post-apo' très proche dans le temps et malgré tout ce qu'on peut dire sur feu Tom Clancy et mon ironie, ça fonctionne plutôt pas mal.

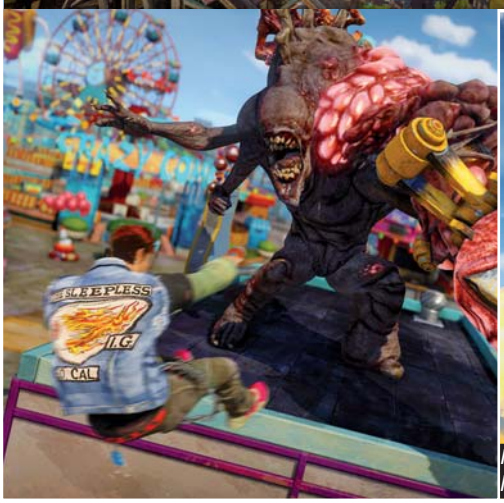
Addition des genres. Le jeu, lui, se joue comme un TPS classique, mâtiné d'une couche RPG pour débloquer tout un tas de perks et profiter d'un loot classique pour gagner en armure, dégâts, taille d'inventaire et en compétences passives. Côté objectifs, notre mission consiste d'abord à défendre les centres opérationnels du SHD, ces derniers étant représentés par un grand bâtiment publique dont les installations vitales sont situées dans d'autres petits bâtiments aux alentours. Et ne venez pas tout saccager en remettant en cause la logique organisationnelle, vous pourriez avoir la mort d'un game designer sur la conscience. Bref, attendez-vous à sortir en catastrophe pour défendre une station essence qui abrite un générateur électrique quand celle-ci sera la cible de pillards, ou bien sa perte rendra inopérantes certaines installations de votre base. Puis ce sont les accalmies qui devraient permettre de profiter du monde ouvert pour dénicher des missions secondaires et utiliser le système ECHO pour voir les empreintes holographiques d'un événement passé, afin de mieux comprendre pourquoi un salaud n'a pas rangé son caddie sur le parking du supermarché. Au final, on ne peut pas dire que l'on attend *The Division* de pied ferme, le jeu semblant cantonné à réunir tous les lieux communs du MMORPG et du TPS. Mais qui sait, avec encore une grosse année de développement et l'aide reçue par les studios Reflection et Red Storm, Massive pourrait encore nous surprendre.

Multiplication des supports

À chaque présentation de *The Division*, les développeurs insistent pour nous montrer la version tablette du jeu. Si si, je vous jure. Ils nous prennent par le bras, tout ça. Et comme d'habitude, on a un peu de mal à voir l'intérêt, au-delà du fait de continuer à jouer quand on part faire popo. Plus concrètement, un joueur connecté depuis une tablette pourra rejoindre un groupe et suivra ses équipiers avec son drone. De là, il pourra révéler les ennemis, leur tirer dessus ou réduire leur armure et même les aveugler. Et pour les copains, un bisou magique pour soigner quand ça va mal. Voilà, voilà.

Sunset Overdrive

GENRE : Bad trip coloré
DÉVELOPPEUR : Insomniac Games (États-Unis)
ÉDITEUR : Microsoft
PLATEFORME : Xbox One
SORTIE PRÉVUE : 28 octobre 2014



*Hasard ou coïncidence : le héros partage la garde-robe de celui d'*inFAMOUS : Second Son.

E3 2011 : Insomniac présente le trailer cinématique d'*Overstrike*, une vidéo de deux minutes où une équipe de soldats sérieux-mais-pas-trop défonce avec des armes originales des soldats si sérieux que certains sont des robots. Deux ans plus tard, le jeu devient FUSE, un TPS sérieux sans grand intérêt. Quand, à l'E3 2013, Insomniac a annoncé *Sunset Overdrive* avec un autre trailer cinématique, un autre héros ironique qui a encore d'autres armes originales et qui ne prend rien au sérieux, on s'est mis à espérer. Et si *Sunset Overdrive* (*Sunset Overstrike* ?) était *FUSE* tel qu'il aurait dû être ?

Très infusé. En réalité, les deux jeux ont peu de rapport : il y a bien les myriades d'armes débiles, mais ce ne sont pour la plupart que des armes classiques avec un nom modifié et une apparence rigolote. Le vrai point commun entre *FUSE* et *Sunset Overdrive*, c'est le liquide orange qui modifie tout : dans le premier, ça vous donnait des pouvoirs surpuissants, tandis que dans le second, il vaut mieux l'éviter. Dans le monde de *SO*, une boisson énergétique orange, l'Overcharge Delirium XT, a transformé l'essentiel de la population en dangereux mutants accros, une sorte d'Apocalypse idiote. Votre héros se balade donc librement dans la ville en massacrant ces hordes de streums, qui ne brillent pas par leur I.A. Vous pouvez par exemple facilement les regrouper en un point en trouant un tuyau d'Overcharge : ça créera une petite fontaine et attirera tous les monstres du coin. Ils sont de toute façon bien fragiles, et l'intérêt principal de *Sunset Overdrive* ne réside pas vraiment dans les combats, mais dans la navigation à travers la ville. Insomniac a pensé le jeu pour que vous y soyez toujours en mouvement : vous pouvez glisser sur des rails (ou vous suspendre dessus) en hauteur, faire des bonds gigantesques de toit en toit... et continuer à tirer sur les ennemis en même temps.

Sunset et match. Pour tout dire, le combat semble n'avoir d'intérêt qu'en mouvement : à terre et immobile, vous ne ferez pas long feu. En train de bondir dans les airs, en revanche, vous êtes pratiquement intouchable, en plus de bénéficier d'un auto-aim généreux. Le malus : tout le jeu se voit noyé dans le motion blur, ce qui le rend remarquablement difficile à comprendre. La partie jouable à l'E3 était le mode Chaos Squad. Sous ce nom, que d'aucuns trouveraient terrifiants, se cache en réalité un simple mode Horde pour huit joueurs en coopération. Pas spécialement original, Chaos Squad vous fait enchaîner des vagues d'ennemis de plus en plus coriaces, jusqu'à un boss. Mieux vous coopérez, plus vous êtes efficaces et plus grande est votre récompense en XP. Oui, j'ai moi aussi déjà vu plus surprenant. La map jouable montrait Sunset City de nuit, ce qui était tout de même un brin dommage : pour une fois qu'un jeu next-gen affiche autre chose que des nuances de gris, ç'aurait été sympa de pouvoir en profiter.

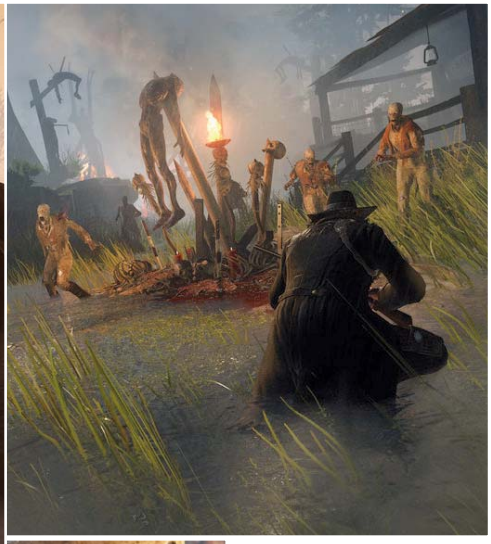
GENRE : Action en coop'
DÉVELOPPEUR : Lionhead (Royaume-Uni)
ÉDITEUR : Microsoft
PLATEFORME : Xbox One
SORTIE PRÉVUE : 2015

Fable Legends

À l'E3, tout le monde n'avait d'yeux que pour *The Witcher 3 : Wild Hunt* et son magnifique monde ouvert aux somptueuses couleurs. Même Nintendo s'y est mis, annonçant un *Zelda* en monde ouvert, à la végétation luxuriante et aux couleurs sublimes. Il y a une dizaine d'années, il y avait aussi un studio britannique qui réalisait des mondes ouverts médiévaux et campagnards : c'était Lionhead, avec les deux premiers *Fable*. Et qu'est-ce qu'ils montraient à l'E3, Lionhead ?

FableU. Ils montraient *Fable Legends*, un jeu d'action médiéval dans de petits niveaux fermés et pas forcément bien jolis. Dans le genre occasion manquée, ça se pose là. À l'exception de son titre et de la trogne des personnages, qui gardent la patte Lionhead, *Legends* n'a plus grand rapport avec les précédents jeux de la série. Le principe : quatre joueurs enchaînent en coopérant des séries de brèves missions, contre un autre joueur qui se charge d'incarner le méchant et de placer dans le niveau pièges et monstres. Un gameplay asymétrique peu courant, qui rappelle un peu le multi de *ZombiU*, mais qui semble un peu paumé dans le monde d'Albion. Côté attaquants, les quatre joueurs peuvent choisir entre diverses classes de personnages : adieu l'évolution progressive et selon vos souhaits de votre personnage, cette fois vous êtes coincé dans un moule, avec des personnages pré-définis. Surtout, le feeling des combats de *Legends* est surprenant pour un jeu Lionhead. Avec la spécialisation en classes et des niveaux petits et segmentés, ses combats ressemblent plus à ceux d'un jeu d'action classique qu'à ceux d'un *Fable*.

Dungeon Creeper. Ici, pas d'enchaînement de 15 coups suivis par une tornade de flammes puis par une autre magie : chacun conserve sa propre magie et surtout sa propre utilité. *Fable Legends* est avant tout un jeu coopératif, où les quatre joueurs doivent procéder en bonne intelligence. Si vous prenez des coups, votre santé ne se régénère pas et les potions de soin sont rares. En cas de décès, un collègue peut vous ranimer, mais votre barre de vie sera alors réduite. Tout ça donne une chance au cinquième joueur, le méchant, de gagner. Lui (il joue en quelque sorte le "Dungeon Keeper") voit la carte en vue de dessus, et sait à tout moment où se trouve tout le monde. Il a une quantité limitée de pièges et d'ennemis à placer, et son but est de réussir à faire le plus de dommages aux héros, à les séparer les uns des autres pour les piéger, afin de les tuer tous avec son boss final. Le tout est plutôt rigolo, bien plus que de jouer les héros qui se mangent vague après vague d'ennemis, mais pas bien immersif : là où *Evolve* met son cinquième joueur directement sur le terrain, *Fable Legends* le fait combattre seulement via des I.A. Reste à voir comment tout ça se jouera sur des parties de plus de quelques minutes : Lionhead est resté excessivement discret sur le reste du jeu, parlant d'une diffusion en "saisons" (façon *Killer Instinct* ?), sans plus de précisions. Tel quel, *Fable Legends* ne donne pas bien envie, alors que le jeu est pourtant loin d'être mauvais. Mais que voulez-vous, la déception est grande : *Fable Legends* n'a rien d'un jeu *Fable*.



GENRE : L4D en TPS et F2P. Oui.
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : Crytek (États-Unis)
PLATEFORMES : PC, PS4 et Xbox One
SORTIE PRÉVUE : N.C. mais ouverture de la bêta cet automne

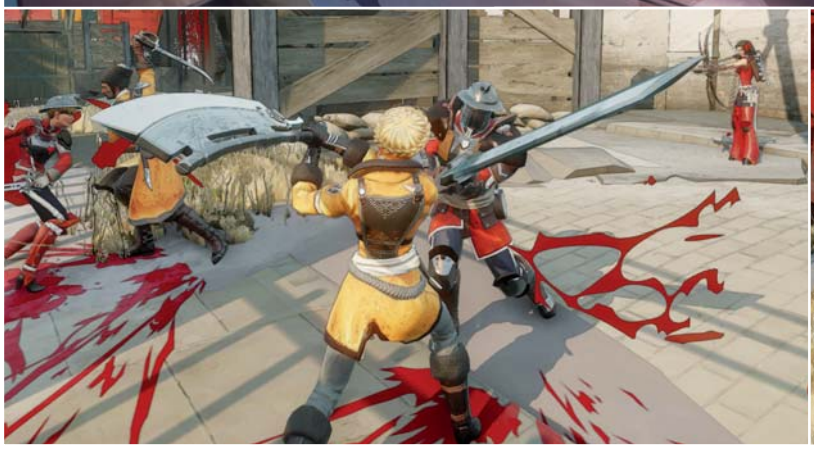
Hunt : Horrors of the Gilded Age

À peine 24 heures avant de poser mon délicat séant sur une chaise du stand Crytek, je lisais d'un œil à la fois torve et distrait l'interview de David Adams, responsable du développement de *Hunt : Horrors of the Gilded Age*, sur le site web Polygon, à propos de son shooter coopératif. Et j'y lisais ceci : "*Il s'agit d'un jeu radicalement différent de* Left 4 Dead." Le niveau présenté semblait tellement pompé sur *Resident Evil 4* que j'ai failli y croire un moment. Un groupe de quatre chasseurs de monstres, tendances cow-boys, chargés de renvoyer une Witch (créature issue du folklore cajun) barboter dans son plan dimensionnel approche discrètement un campement perdu au milieu du bayou en éteignant les torches sur leur passage. Oui, failli. Car une fois la courte vraie-fausse séquence d'infiltration interrompue par le premier concert de flingues, j'ai compris le sens que prenait l'expression "radicalement différent" dans la bouche de David Adams. *Left 4 Dead* est un FPS, *Hunt* un TPS. L'un se déroule à l'époque moderne, l'autre à la fin du XIXe siècle. On tire avec des Winchester et frappe avec des hachettes, rien à voir avec les fusils à pompe et les battes de base-ball. Dans *Left 4 Dead*, un compagnon décédé pouvait revenir plus loin en se faisant ouvrir la porte d'une remise, alors que dans *Hunt*, on le libère d'un cercueil ou d'une rigolote pendaison par les pieds. Vraiment. Rien. À. Voir.

Et ça vous fait marais ? Il n'y aurait pourtant aucune honte à avouer s'être inspiré de l'un des meilleurs jeux coopératifs de ces dernières années, mais non. Le bureau marketing a décidé qu'il fallait prendre ses distances avec le titre de Valve. Et tant pis si l'affrontement avec ce mini-boss, le grand gaillard protéiné qui s'amuse avec un énorme maillet, fait irrémédiablement penser au Charger dans son approche directe et subtile et au Jockey dans sa façon d'immobiliser un joueur et pousser ses partenaires à intervenir avant d'entendre un petit bruit de nuque qui craque. Mais, maintenant qu'on a pu admirer les facultés d'auto-persuasion de Crytek, que peut-on dire de ce Free-to-Play qui aura au moins le mérite de filer du boulot aux anciens développeurs de *Darksiders* ? Que son aspect persistant consistera, pour le joueur, à choisir une apparence, ses armes et ses compétences, que les niveaux seront générés de façon procédurale, et que, à en juger par la démonstration lors de cet E3, *Hunt* sera aussi beau qu'il sera creux, comme un top-model empaillé. Beau, car l'accent est mis sur les effets (joli, celui du lance-flammes, il faut avouer) et la mise en scène avec ses courts plans cinématiques. Creux car l'aspect coopératif ne s'est pas ressenti une seule seconde jusqu'au combat final contre la Witch (et même là, difficile d'avoir le sentiment qu'une formidable coordination était de mise) et que les armes ont l'air d'une mollesse inquiétante. Oui, c'est le terme qui convient quand une décharge de fusil de chasse dans le bras ou la jambe d'un ennemi maigrichon ne semble pas suffisante pour troubler sa course ou simplement son animation. Pourtant, ce n'est pas faute d'avoir agrandi les hitbox des ennemis bien au-delà de leur modèle 3D, comme en attestent les nombreux tirs manqués qui provoquaient des giclées de sang. Ça fait tâche. Allez, un dernier mot de David Adams avant de partir : "*Notre philosophie est de proposer, gratuitement, un jeu pour lequel des gens auraient normalement payé 60 dollars.*" Si le programme d'auto-persuasion de Crytek pouvait prochainement intégrer l'idée qu'il reste beaucoup de boulot à *Hunt* pour être attrayant, même pour pas un rond, ce serait très constructif.

Battlecry

GENRE : TPS en équipe, en arène, et en gratuit
DÉVELOPPEUR : BattleCry Studios (États-Unis)
ÉDITEUR : Bethesda
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : N.C



Free-to-play, free-to-play ! Qui n'a pas encore son free-to-play ? Oui ? Le grand gaillard au fond, là, Monsieur ? Bethesda ? Allons, avec The Elder Scrolls Online*, c'est pour bientôt, ha ha ha. Ha ha. Hahem. D'accord, ça ne vous fait pas rire. Bon, qu'est-ce que j'ai à vous proposer... Voyons voir, les tanks et les avions, c'est un peu surexploité en ce moment, vous voulez vous démarquer, pas vrai ? Un FPS ? Euh, c'est pas franchement la valeur refuge en ce moment. Mais j'ai mieux : un TPS. Comme les chars : en arène, en équipe, mais avec des bonshommes. Tenez, je vous fais un prix sur ce modèle : il n'a rien de spécial, mais vous n'avez qu'à le faire repeindre par votre gars doué, Viktor Antonov, et vous aurez un produit unique.*"

"Vendu !" Ceci, donc, était la voix du bateleur imaginaire et insultant – je l'ai surnommé Jean-François, je ne sais pas pourquoi – qui m'a accompagné tout au long de la présentation de *Battlecry* et de cette uchronie dans laquelle l'humanité a banni l'emploi de la poudre à canon et mis au point un système original pour régler les conflits internationaux : l'affrontement de groupes armés dans des Zones de Combat dédiées. Genre, la guerre, c'est pour les militaires, et les civils ne sont pas dignes de figurer comme victimes collatérales, voyez l'élitisme un peu écœurant de la doctrine. La patte d'Antonov est clairement présente sur le style graphique de cette nouvelle licence aux accents steampunk et, pour tout dire, pas désagréable du tout. À Los Angeles, l'éditeur américain n'a pour le moment dévoilé que deux des trois factions présentes (les Royal Marines, comprenez : les Britanniques, et le Cossak Empire, les Russes). Quant aux cinq classes, je vous présente, en vrac, l'Enforcer (un type à la subtilité modérée, dont l'épée à deux mains peut se transformer en bouclier), le Duelist qui, en plus de manier deux armes, peut devenir invisible, le Tech Archer capable de balancer des tirs chargés et des dagues au corps-à-corps, le Gadgeteer, unité de soutien équipée d'un fusil magnétique, et le Brawler, le type qui a bien voulu se faire greffer une colonne grecque à la place du bras.

Guerre mondiale et triolisme. Dans le lot, seules les trois premières étaient jouables lors de sessions en team deathmatch. Suffisant pour constater que *Battlecry* se prend facilement en main, que les cartes – qui accueilleront 32 joueurs – jouent sur la verticalité grâce à l'utilisation d'un grappin compris dans le paquetage de base de chaque soldat. Et que les animations sont parfois étranges, donnant la désagréable impression que les soldats se déplacent sur coussin d'air. Pour le reste, on barbote dans l'ultra-classique avec une poignée de compétences spéciales soumises à un cooldown et une jauge de furie. Facile à prendre en main, mais un peu brouillon. Et l'absence d'enjeu autre que la course au kill n'a rien fait pour rendre la session particulièrement passionnante. Le choix d'implémenter le "War Effort", une lutte entre les trois factions pour la conquête de territoires sur une carte mondiale résolue à la fin de chaque semaine, est une bonne idée, mais il reste un peu de travail pour que *Battlecry* se distingue autrement qu'artistiquement. Ça tombe bien, la première bêta n'est pas prévue avant 2015.

Splatoon

Hé mais attendez, elle était pas à l'E3 cette arme-là !

Qu'est-ce que Nintendo avait à l'E3, voyons voir... un jeu de plateforme en 2D ? Check. Un party-game utilisant le Gamepad de la Wii U ? Check. Un ou deux "jeux pour hardcore gamers" pour tenter de vendre un peu plus la console ? Check. Un TPS multijoueur online original et plein de couleurs ? Check. Euh, pardon ?

Sinon le poulpe, il reste en bas !

Splatoon, c'est donc le TPS multi façon Nintendo. Deux équipes de quatre poulpes s'affrontent sur une grande map dans des rounds de trois minutes : jusque-là, que du très classique. Mais s'il est possible de shooter un ennemi, ce qui a pour effet de le faire repartir de sa base quelques secondes plus tard, ce n'est absolument pas le but principal du jeu. Dans *Splatoon*, vous gagnez en repeignant la map. Votre arme est un fusil de paintball qui tire une peinture de la couleur de votre équipe, et qui colorie à peu près tout : sol, murs, objets qui traînent... et c'est ce que vous voulez : à la fin de la partie, l'équipe qui gagne est celle qui a recouvert le plus de terrain. Rien ne vous empêche de repeindre une zone déjà peinte, et c'est d'ailleurs une des bases du gameplay. Car plus vous peignez, plus les possibilités de gameplay s'ouvrent à vous. Votre poulpe peut s'aplatir dans la peinture de sa couleur, et y être pratiquement invisible. Utile, d'autant que dans cet état, vous en profitez pour recharger automatiquement votre réserve de peinture et vous vous déplacez beaucoup plus vite. Tant que vous restez dans la peinture de votre couleur, vous pouvez même grimper les murs ou passer sous des grilles qui vous bloquent dans votre forme bipède. Peindre partout, et pas seulement sur le sol, est donc vite indispensable. *A contrario*, si vous vous retrouvez en forme aplatie dans une zone de l'autre couleur, vous êtes fortement ralenti. Enfin, plus vous peignez, plus vite vous débloquez les armes spéciales (grenades de peinture, bazooka...).

GENRE : Shoot online
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : Nintendo (Japon)
PLATEFORME : Wii U
SORTIE PRÉVUE : Début 2015

Deluxe Paint

Si jamais vous vous faites buter, la seule punition est que vous perdez un peu de temps, crucial quand la partie ne dure que 3 minutes. Quand vous réapparaissez, vous pouvez faire un méga-saut pour rejoindre rapidement n'importe quel coin de la map (laquelle s'affiche, coloriée en temps réel, sur l'écran du Gamepad). *Splatoon* ne brille clairement pas par ses combats, mais les possibilités tactiques sont intéressantes : peindre une zone puis y camper en forme aplatie, rusher dans le camp adverse pour y repeindre leur zone et les ralentir un peu... même aller au contact et viser uniquement les joueurs adverses plutôt que de repeindre le niveau peut être une stratégie valable si vos trois coéquipiers se chargent, eux, d'arroser les murs. À l'inverse, une équipe dominée dès le début semble pour le moment avoir assez peu de moyens d'inverser la tendance... mais Nintendo a encore un an d'ici la sortie pour résoudre cet épineux problème.

GENRE : Mêlée ouverte
DÉVELOPPEUR : Sora Ltd. (Japon)
ÉDITEUR : Nintendo
PLATEFORMES : 3DS, Wii U
SORTIE PRÉVUE : 3 octobre 2014 (3DS) / Fin 2014 (Wii U)

Super Smash Bros.

La saga des *Smash Bros.* me frustre et m'agace. Je n'ai jamais compris comment un jeu aux allures aussi festives et abordables, bourré de couleurs et de personnages mignons, pouvait être aussi exigeant et difficile. Attention, ça n'est pas un reproche, loin de là. Mais j'aimerais juste comprendre comment, après des années de pratique intensive de jeux de baston, je suis toujours minable sur les *Smash Bros.*, quelle que soit la console.

Que sora Sora. Pour ces versions réactualisées de la série, les développeurs de chez Sora Ltd. ont plus ou moins gardé la même recette. Dans des niveaux plus ou moins évolutifs, deux à quatre joueurs incarnent des personnages iconiques de chez Nintendo et se mettent sur la gueule en essayant de sortir leurs adversaires de l'écran. Sauf que, comme ici on est chez Nintendo, pas de barre de vie à réduire à zéro. Frapper un adversaire fait augmenter un pourcentage représentant la force avec laquelle il se fera éjecter à chaque coup reçu. On se tabasse donc comme des petits fous jusqu'à ce qu'un des persos soit dans un état critique et que tout le monde lui coure dessus. Pour ces nouvelles versions Wii U et 3DS, le jeu ne révolutionne pas grand-chose mais apporte son lot de nouveaux personnages et niveaux (ainsi que le tout premier *Smash Bros.* officiel en version HD). Parmi les nouveaux venus, on trouve Amphinobi, le pokémon ninja déjà repéré par certains joueurs de haut niveau, Harmonie et Luma, assez complexes à utiliser, le villageois d'*Animal Crossing*, Little Mac (*Punch Out!*) et ses attaques qui parcourent tout l'écran quand il n'est pas occupé à contrer les coups de ses adversaires, ainsi que Megaman, possédant presque tous ses pouvoirs de *Megaman 2*, et enfin l'entraîneuse Wii Fit, capable d'ouvrir ses chackras pour charger une boule d'énergie dévastatrice. Annoncés pendant l'E3 mais malheureusement non jouables sur le salon, Palutena (*Kid Icarus*), Pac-Man et les Mii (séparés en trois classes de combat) sont aussi très intrigants.

Wii Fist. De plus, chacune des deux versions aura ses petites particularités. Si la version Wii U se distingue directement avec sa qualité graphique, son animation fluide et son support des manettes GameCube (via un adaptateur annoncé il y a peu par Nintendo), la version 3DS n'est pas en reste. Forcément moins jolie, elle se pare d'un cel-shading un peu brouillon qui, étonnamment, ne gène jamais à la compréhension du jeu. Cette version de poche est aussi très fluide (60 fps), sauf pour les assists et autres personnages secondaires, tournant eux à 30 fps ; cela dit, on le remarque à peine tant l'action est frénétique. Et pour compenser le manque de modes de jeu, la version 3DS s'offre le "Smash Run", un mode particulier où vous dirigerez votre héros dans des niveaux labyrinthiques bourrés de petits ennemis. Chaque monstre que vous tuez vous rapporte une amélioration (vitesse, attaque, armes, etc.) que votre personnage gardera en réserve pour un vrai gros combat de *Smash Bros.* classique à la fin du parcours. On fait donc progresser son personnage au fur et à mesure des niveaux, progression qui sera compatible avec Amiibo (plus d'informations à la fin de la partie E3). Le titre est prévu pour le 3 octobre sur 3DS et un peu plus tard (hiver 2014) sur Wii U. Et vous savez quoi ? Même si je sais que je vais encore me faire rouler dessus par tout le monde, il me tarde d'y jouer à nouveau.

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®

The Order : 1886

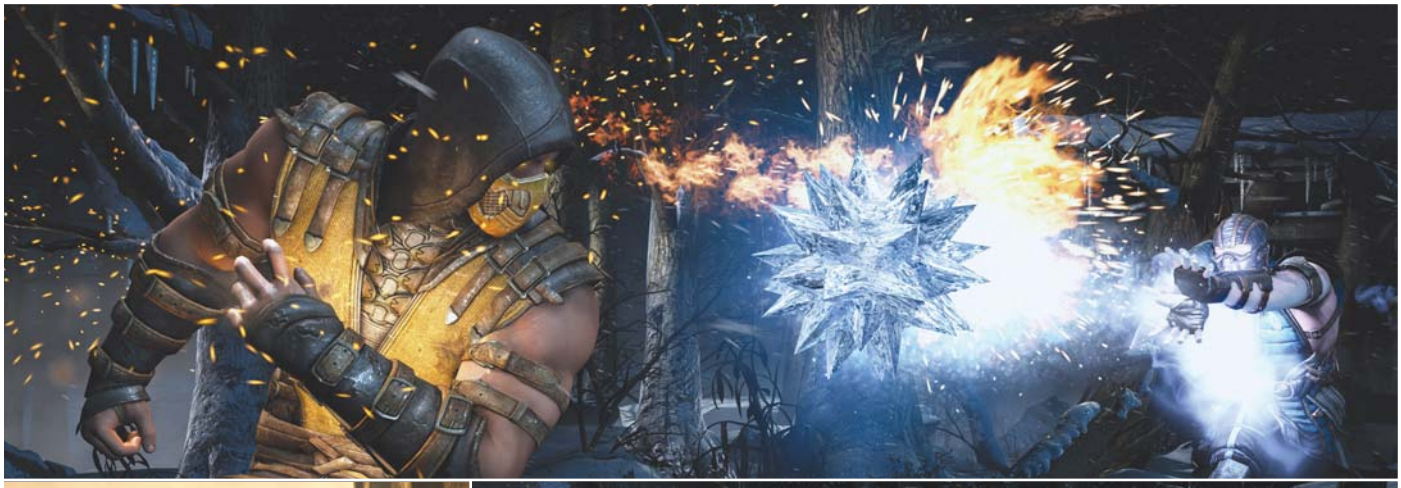
GENRE : Downton Rabais
DÉVELOPPEUR : Ready at Dawn (États-Unis)
ÉDITEUR : Sony
PLATEFORME : PlayStation 4
SORTIE PRÉVUE : Février 2015

Vous ne le savez peut-être pas, mais dans les salons comme l'E3 ou la Gamescom, on trouve très souvent des petits macarons de sites comme IGN, Gamespot ou encore Destructoid, collés sur les stands des développeurs/éditeurs. Ces macarons sont des sortes de médailles, des petits bonbons permettant aux éditeurs de se faire mousser (et aux développeurs de pousser de petits cris de joie suraigus). Si nous avions des macarons dans le genre, j'aurais immédiatement collé celui du "*jeu le plus inconséquent et inintéressant de l'E3*" à *The Order : 1886*.

Cinquante nuances de gris. Dans une Angleterre Victorienne où tout est gris sur fond gris, notre héros gris, affublé de son manteau gris et de sa moustache grise, va tirer avec des fusils bizarres et gris sur des méchants marro... ah non, gris. Alors oui, je suis moqueur et c'est pas très gentil. Mais il faut avouer que pour un jeu qui prend pour univers un Londres du XIXe siècle où les pétoires seraient remplacées par des fusils à plasma, on aurait espéré un peu plus de fantaisie. Malheureusement, la direction artistique de *The Order : 1234* est affreusement déprimante et générique. Pas de souci pour les personnages moustachus et leurs jolis manteaux longs ou le chouette design des armes, mais tout le reste respire l'ennui à plusieurs kilomètres. Rien ne se détache vraiment et on assiste, dévastés, à une espèce de soupe grisâtre ayant parfois la générosité d'arroser l'écran de quelques particules orange. Par ailleurs, le jeu est absolument incroyable d'un point de vue purement technique. C'est bien simple, il s'agit sûrement de l'un des plus beaux jeux que j'ai pu voir tourner dans ma vie. Modélisations, effets visuels divers et variés, éclairages… *The Order : 14-18* est aussi beau qu'une cinématique en images de synthèse. Le souci, c'est qu'il est également aussi intéressant à jouer qu'une cinématique en images de synthèse.

Bernard Thermite. Pour résumer, *The Order : 1664* est un cover shooter terriblement basique, que les développeurs de chez Ready at Dawn ont réussi à rendre encore plus fade avec la surpuissance du Thermite Gun. Quand on tire avec cette arme, on propulse une fumée sur les adversaires, que l'on peut enflammer à l'aide du tir secondaire. Dans les faits, on passe son temps à tirer un peu partout puis à mettre le feu à ce qu'on peut. Spray, tir. Spray, tir. Et bis repetita. À un moment de la démo, un de nos coéquipiers doit être rapatrié en sécurité, nous forçant à utiliser le petit flingue de base. Mais rassurez-vous, la séquence dure quelques secondes et vous aurez tout le loisir de vous emmerder à nouveau à coups de Thermite Gun pendant le reste de la démo. Le tout est enrobé de scripts aussi fins que mon ventre après une semaine à bouffer des burritos et de dialogues tout juste moyens. Pour essayer de me calmer, l'un des représentants du studio a essayé de me convaincre que *The Order : France 98* montrerait tout son potentiel grâce à un fantastique scénario. Eh bien, espérons qu'il dise vrai puisque pour le moment, hormis un moteur 3D hallucinant, le titre n'a pas grand-chose de bien excitant pour lui.

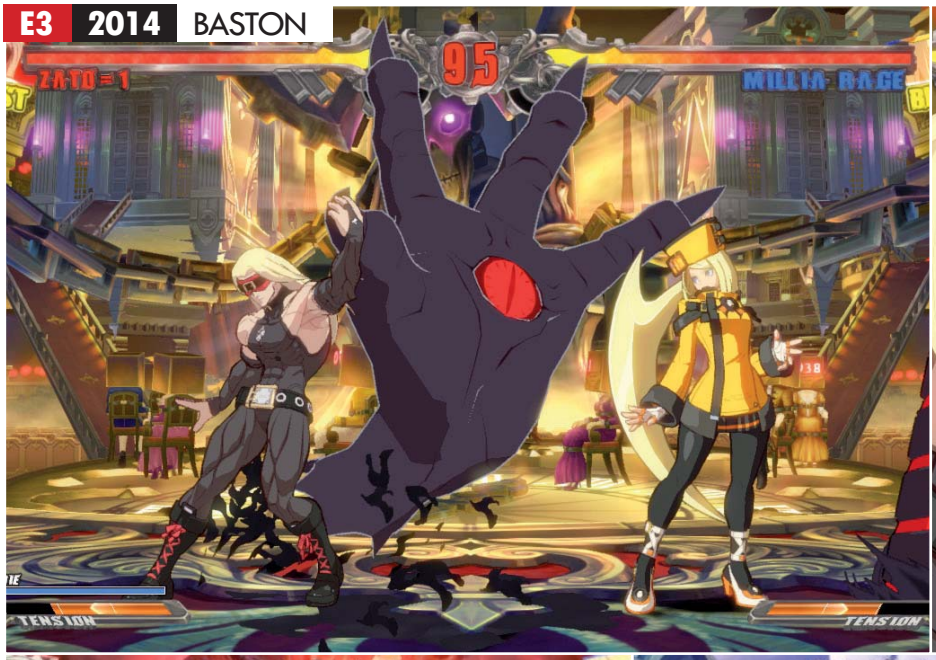
Mortal Kombat X



Et allez, me voici encore coincé dans la même salle que *Batman : Arkham Knight*. C'est vrai que ce serait une bonne idée de flinguer une présentation de plus. Comme d'hab', les enceintes crachent leur gros son, mais le présentateur (un développeur de NetherRealm) semble beaucoup plus calme. "*Nous allons vous présenter quelques extraits de gameplay*", dit-il comme si l'audience lui faisait un peu peur. Je ravale difficilement ma salive et l'écran de sélection des personnages arrive. Après un rapide comptage sur les doigts, je dénombre 24 bastonneurs dont cinq sont déjà prêts à en découdre : Sub Zero, Scorpion et quatre nouvelles têtes. On commence ainsi avec Cassie Cage, une blonde aux cheveux courts qui n'est autre que la fille de Johnny Cage et Sonia Blade. Sur un registre plus exotique, D'Voram se résume en une femme insecte tandis que Ferra / Torr représente le duo rigolo entre un gros balèze et un petit gars qui lui monte sur le dos. Puis Kotal Kahn ferme la marche, sous les traits d'un guerrier Inca rappelant un peu Ogre dans *Tekken 3*. Naturellement, le show s'apprête à enchaîner sur un duel emblématique entre Sub Zero et Scorpion quand surgit un petit détail inattendu.

J'en avais les lames aux yeux. "*Comme vous pouvez le voir, chaque combattant doit choisir l'un des trois styles de combat mis à sa disposition.*" Oui, trois styles de combat qui permettent par exemple à Scorpion de s'orienter vers le sabre, la pyrotechnie façon concert de Rammstein ou carrément d'invoquer un sbire pour l'aider. Pas de panique, cela devrait surtout modifier les coups spéciaux et les combos. Vous pouvez donc essuyer la grosse goutte qui commençait à perler sur votre front en repensant aux résultats moyens / bof que furent les introductions d'armes dans le gameplay de *Mortal Kombat*, puisque celles-ci semblent bien parties pour rester transparentes. Bref, le combat se lance et malgré une interface extrêmement épurée qui surprend, impossible de ne pas noter la finesse et la fluidité des animations qui effacent la rigidité symbolique du gameplay, même si nous attendrons une version jouable pour juger plus précisément. Il semblerait aussi que le travail effectué par NetherRealm sur *Injustice* ait porté ses fruits, puisqu'il sera possible d'interagir avec certains éléments du décor, tant pour prendre appui sur un arbre lors d'un saut que pour balancer sur l'adversaire un cadavre charrié par la mer. Or, tout ceci n'est rien à côté des fatalités sur lesquelles les développeurs semblent s'être lâchés, à coups de trous dans le torse qui laissent apparaître un cœur pendouillant et de crânes coupés dans le sens de la largeur pour voir sortir la cervelle pendant que le reste et la langue sont pris de spasmes nerveux. Soit plein de bonnes nouvelles, même si je vous ai volontairement réservé la meilleure pour la fin : la sortie PC sera simultanée à celles des consoles. Voilà, vous pouvez couiner de plaisir.

GENRE : Simulateur de radiographie
DÉVELOPPEUR : NetherRealm Studios (États-Unis)
ÉDITEUR : Warner Bros. Interactive Entertainment
PLATEFORMES : PC, Xbox 360, Xbox One, PC3, PS4
SORTIE PRÉVUE : 2015



GENRE : Cosplay Simulator 2k14
DÉVELOPPEUR : Arc System Works (Japon)
ÉDITEUR : Aksys Games
PLATEFORMES : PS3, PS4
SORTIE PRÉVUE : Fin 2014

Guilty Gear Xrd -Sign-

Pfiouuuuu, ça faisait au moins cinq longues années que *Guilty Gear*, l'une des séries de jeux de baston les plus prolifiques de ces dernières générations, n'avait pas pointé le bout de son nez avec un vrai nouvel épisode qui ne soit pas une énième mise à jour de *Guilty Gear X2*. L'erreur est maintenant réparée avec *Guilty Gear Xrd -Sign-*, le dernier bébé d'Arc System Works (aussi parents des Blazblue et du jeu de baston *Persona*) prévu pour la fin d'année sur PlayStation 3 et 4.

Guilty con carne. Pour ceux qui ne connaîtraient la série ni d'Eve ni d'Adam, les *Guilty Gear* sont nés en 1998 sur PlayStation. La série s'est distinguée par ses personnages 2D sortis d'un rêve humide de cosplayer japonais, ses musiques hard rock complètement folles, son système de jeu nerveux et poussé ainsi que les Instant Kills, des coups qu'il est possible de faire en abandonnant totalement ses barres de furie pour tenter de tuer l'adversaire en un coup. Très vite, la technicité du jeu et son univers l'ont propulsé et lui ont permis de s'octroyer de nombreuses suites aux noms plus idiots les uns que les autres, le dernier en date étant *Guilty Gear XX Accent Core Plus R* sur Vita. Après s'être perdue dans diverses expérimentations malheureuses (*Guilty Gear Isuka* et ses combats à trois et un bouton pour tourner son personnage, ou encore *Guilty Gear 2 : Overture* qui était un mélange étrange entre le beat-them-all 3D et le MOBA…), la série cherche à renouer avec ses racines dans ce nouvel épisode. *Guilty Gear Xrd*, c'est la baston à papa, un jeu avec peu de nouveaux personnages, très peu de "gros" changements, mais qui a l'air terriblement moderne.

Miel-shading. Le feeling est exactement le même que dans *Guilty Gear X2* et mon Slayer vieux de dix ans a tenu tête face à quelques joueurs chevronnés sur le salon (oui, je me la pète, mais les occasions sont rares, laissez-moi me faire un peu plaisir nom de nom). Les nouveaux personnages sont Bedman, un garçon cloué dans un lit mobile de 666 kg, capable d'enfermer les gens dans des cauchemars, et Ramlethal, le boss de fin de la version arcade, rappelant un peu certains personnages de *Blazblue* et étant "*apparu à Tokyo le 21 octobre 2187 à 12 h 12, déclarant la guerre au Monde entier*". Bonne ambiance. Mais la vraie grosse nouveauté de cet épisode, c'est sans conteste le passage à la 3D. En abandonnant leur moteur maison pour passer à l'Unreal Engine 3, les artistes de chez Arc System Works se sont défoncés pour obtenir un cell-shading jamais vu, amincissant encore plus la frontière entre l'anime et le jeu vidéo. C'est bien simple, pendant les combats, il est presque impossible d'imaginer que le jeu soit en 3D jusqu'à ce que, au détour d'une furie ou d'un coup fatal, la caméra se mette à virevolter autour des personnages. L'effet est saisissant et, même s'il faudra quelques parties avant de vraiment s'y retrouver dans ce joyeux bordel, c'est tout bonnement sublime. Exclusif aux consoles de salon Sony, le titre se paye quand même le luxe d'être jouable en cross-platform entre PlayStation 3 et 4, faisant de son mieux pour détruire la fracture sociale entre les pauvres hères, qui, finalement, ne demandent qu'à pouvoir se mettre des mandales dans la gueule en toute tranquillité.

ANONYME LE JOUR
HÉROS LA NUIT

ASUS - ROG G750JM

17,3" Full HD

1199€

Dont 0,30€ d'éco-part.

- Processeur Intel® Core™ i7-4700HQ
- Carte graphique NVIDIA GeForce GTX 860M
- Haut-parleurs et caisson de basses intégrés

HIGH TECH - MAISON - BRICO

+ DE 1200 MARQUES QUI FONT RÊVER LES HOMMES

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

À l'E3, les indés prennent le large

L'E3, c'est une drôle d'ambiance. Des tanks accrochés au plafond, des statues d'aliens tellement énormes qu'elles ne rentreraient pas dans huit garages accolés, des goodies débiles à ne plus savoir qu'en faire distribués par des hôtesses au sourire inoxydable, des booths gigantesques d'où dégueule de la dubstep ... En bref, une cascade de budgets marketing à faire pâlir. Enfin moi en tout cas, je pâlis.

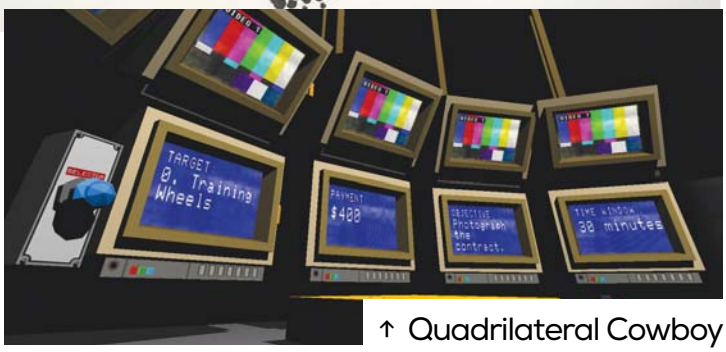
À côté d'une débauche somptuaire de moyens, dans les allées moins fréquentées du salon, au fin fond d'un hall, ou carrément à une demi-heure à pied du Centre de Convention, ils tentent d'exister dans ce brouhaha : les indés. Ceux qui, comme dans votre imagination, développent à un, deux ou trois dans un bureau bordélique, se nourrissent de ramen, et ont la sueur qui perle au front quand on leur dit qu'on est journaliste et qu'on voudrait bien voir leur jeu. Il y en a aussi de moins caricaturaux, des sûrs d'eux, des qui en sont à leur deuxième, troisième jeu. Il y a même ceux qui font le grand écart, qui continuent de faire des jeux comme bon leur semble, avec le confort bourgeois d'un éditeur "pas comme les autres" derrière eux (cf. notre entretien avec Devolver). Ce qui pourrait relancer l'éternel débat qu'est-ce qu'un indé, qu'est-ce qui n'en est pas, mais pour l'heure, on s'en cogne.

Hipstamatic. Le dernier jour de l'E3, au Musée d'Art moderne de Los Angeles, autant dire pas tout près du Centre de Convention où se déroule le grand barnum, une cinquantaine de personnes se tassent dans une petite salle de conférence du deuxième sous-sol. Surtout des hommes, la trentaine. Certains portent des chapeaux, des lunettes à grosses montures, des bandanas dans les cheveux, des pantalons retroussés et même des chemises à motifs plutôt que des t-shirts à messages. Oui, j'ai l'impression d'être entrée dans une réserve de hipsters artsy. La conférence Horizon, fruit d'une collaboration entre Venus Patrol, le site des "romantiques du jeu vidéo" et MOCAtv, le service vidéo du Musée d'art contemporain de L.A., accueille des développeurs qui viennent présenter leur jeu*. Brandon Boyer, le chef d'orchestre de l'événement, est super content : "*Les jeux vidéo ne luttent plus pour leur légitimité artistique. Ils peuvent désormais repousser les limites.*" D'un coup, pour un peu, j'ai l'impression qu'on va bientôt se lever le poing dressé pour chanter l'Internationale vidéoludique. S'adresser à toutes les catégories d'âges, aux femmes comme aux hommes, traiter de tous les thèmes. En creux, je comprends : les jeux vidéo peuvent être autre chose que du pan-pan boum-boum destiné à des caricatures de garçons de 15 ans. Et de fait, même si le public de la salle est plutôt homogène, il faut bien reconnaître que les jeux présentés eux, sont très différents les uns des autres, et qu'aucun n'implique de tuer personne. Parmi eux, *Mountain*, simulateur de montagne de David O'Reilly, plus destiné à apprendre à son créateur à se servir de Unity qu'à une sortie commerciale, "permet au joueur de faire tout ce que fait une montagne", n'a par exemple pas grand-chose à voir avec *Night in the woods* (cf. page 72).

Oculus Rex. À dire vrai, ce qui m'a davantage intéressée, c'est la façon dont ces types détournent les usages habituels des périphériques. Quand on vous dit Oculus Rift, vous pensez immédiatement dogfight spatial, ou jeu de tir à la première personne, et je ne vous en veux pas. Ko-op Mode, un collectif de développeurs canadiens, s'est attelé, entre autres choses, à donner d'autres usages aux casques de réalité

← Gnah !

↓ Mountain



↑ Quadrilateral Cowboy

"ON L'IMAGINE LE MATIN DU CINQUIÈME JOUR, NU SOUS SON TABLIER, EN TRAIN DE NOUS PRÉPARER DES T-BONES."

virtuelle. C'est comme ça qu'après Facerift, un Facebook en réalité virtuelle, ils ont mis au point *Spacedog!* Chaussé d'un casque et armé d'un contrôleur MIDI (huit boutons et autant de switchs), le joueur doit suivre les ordres d'un chien capitaine et bidouiller son "tableau de bord", dans un genre de *Spaceteam* solo et cinglé. Les mêmes, fans dans leur jeunesse de *Polly Pockets* et de *Mighty Max*, ont fait de leur mieux pour recaser leur côté "monde dans une boîte" dans *Gnah !* D'un côté, la tête du monstre. On retourne la boîte à l'écran et on est dans sa maison. Un petit espace que l'on peut trifouiller à loisir avant de retourner voir la tête que fait le monstre ainsi trituré. Plus jouet que jeu, *Gnah !*, avec ses graphismes jolis et son principe régressif m'ont filé plus envie que n'importe quel trailer des conférences officielles. Après, parmi les invités, il y avait aussi certains noms connus, de ceux que l'on surveille depuis un moment déjà, qui préparent des jeux longs et compliqués. Oui, *Quadrilateral Cowboy* et ton concept complètement cinglé que je n'essaierai même pas de résumer, je pense à toi.

Un pour tous, tous pour indé.

Mais parfois, les indés n'ont ni idée de gameplay génial, ni graphiste professionnel sous la main. Parfois, ils n'ont que ce qu'ils ont à raconter dans leur besace. C'est le cas de Matt Gilgenbach, développeur à l'origine de *Neverending Nightmares*. Et pour cause : ce survival horror en sidescrolling 2D est une métaphore de sa dépression et de ses troubles obsessionnels compulsifs. Un genre de thérapie par le jeu, qui l'a conduit à rassembler autour de lui famille, puis amis, dont il a fini par se dire que ça pourrait intéresser quelqu'un. Rencontré sur le stand de l'Indiecade, festival du jeu vidéo indépendant, il a reçu des retours très positifs. Et c'est ainsi que d'un projet très personnel naîtra peut-être bientôt un titre terrifiant (à l'heure où nous écrivons, il reste tout de même encore du travail). Bon, certes, il y a aussi parfois des titres dont vous ne comprendrez jamais ni pourquoi ni comment. Mais c'est ça qui est beau.

* Si vous êtes motivé pour une heure de développeurs qui parlent, la conférence est visible en ligne : *cpc.cx/9YJ*

Les indés qui font baver

Au cours de ces trois jours, on a vu des paquets de petits indés pas piqués des hannetons. On a décidé de vous en présenter quelques-uns. Mais ayez conscience d'une chose : la sélection a été un crève-cœur.

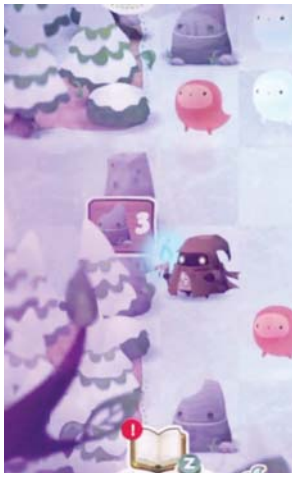
Homesick

GENRE : Aventure / Horreur à la première personne
DÉVELOPPEUR : Lucky Pause (États-Unis)
URL : homesick.luckypause.com/
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : N.C.

Homesick commence comme un de ces jeux d'aventure à la première personne. Avec un bâillement, vous vous réveillez et vous levez de votre lit. La pièce dans laquelle vous vous trouvez est grise et décrépit. Le ciment s'effrite, les portes des placards ne tiennent plus que par un gond. Mais la pièce est baignée de lumière. Entre les carreaux du sol, des brins d'herbe poussent. Vous allez vous promener, dans cet immeuble abandonné, et parfois trouver quelque chose, de la beauté, de l'espoir. Jusqu'à ce que, à la nuit venue, vous retourniez vous coucher, pour vivre un cauchemar. Un incendie, une invasion de noirceur, quelque chose de terrible. *Homesick* avait été kickstarté en février 2013 (27 000 dollars pour 8 000 demandés), et depuis, en dehors d'un greenlightage, on n'avait guère eu de nouvelles. La version alpha fait sérieusement baver, et on a rudement envie d'y jouer avec un casque de réalité virtuelle sur le coin de la figure.

Road Not Taken

GENRE : Rogue Puzzle
DÉVELOPPEUR : Spryfox (États-Unis)
URL : spryfox.com/our-games/road-not-taken
PLATEFORMES : PC, PS4, PS Vita, Mac
SORTIE PRÉVUE : Fin 2014



Road Not Taken est l'un des rares points de désaccord entre Netsabes et moi. Le futur jeu de Spryfox, les développeurs de *Triple Town*, m'enthousiasme autant qu'il désespère Nets. Mais trève de négativité, laissez-moi m'ébahir. Il faut dire que le développeur a su trouver les mots. "*Un mélange entre* Triple Town *et* Don't Starve", m'a-t-il dit. Dans les faits, le jeu se déroule ainsi. Vous avez quinze années devant vous. Chaque année, en fait un niveau généré procéduralement, est composée d'un réseau d'écrans. Chaque écran est une jolie petite grille sur laquelle vous déplacez votre personnage. Votre but ultime est de permettre à un maximum d'orphelins de retrouver un parent. Pour ça c'est facile, vous allez sur la case à côté de l'enfant, vous l'attrapez, et vous le lancez ensuite sur le premier adulte que vous croisez. Oui, il faut le lancer, si vous le portez trop longtemps, vous allez trouver la mort. Là où ça se complique, c'est que pour passer à l'écran suivant, il va falloir ouvrir une porte. En assemblant différents objets trouvés sur votre chemin, façon recette de craft. Et à chaque niveau, vous aurez accès à des objets un peu plus compliqués et retors et oh mon dieu que j'ai hâte.

Elegy for a Dead World

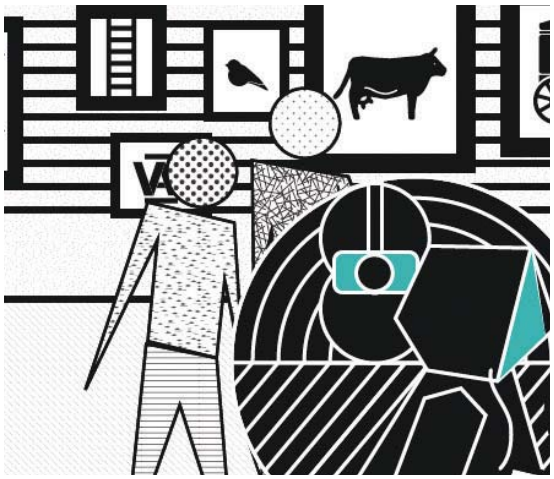
GENRE : Narration interactive
DÉVELOPPEUR : Dejobaan Games (États-Unis)
URL : dejobaan.com/elegy
PLATEFORMES : PC et Linux
SORTIE PRÉVUE : "Un jour"

J'ai du mal à décider si *Elegy for a Dead World* est une idée merveilleuse ou une sombre fumisterie. L'histoire est déjà écrite. Mais il en manque des bouts. Pour une fois, vous n'êtes ni le héros, ni le sidekick, ni le méchant, ni le dieu tout puissant. Vous êtes la mémoire de ce qui s'est passé. À l'écran, de jolies images, avec un genre de soldat extraterrestre que vous faites avancer de gauche à droite. Parfois il s'arrête, et du texte apparaît. Du texte à trou, comme dans les exos de biologie en 6e. Au début j'étais sceptique. Et puis j'ai vu quelqu'un jouer. Comme une ombre angoissante, je suis restée derrière cet inconnu, qui remplissait les trous avec des morceaux de sa psyché. Et j'ai trouvé ça fantastique. Ce qu'il écrivait était tellement différent de ce que j'aurais écrit. J'ai eu l'impression de plonger dans les tréfonds de son âme. Et qui ne voudrait pas visiter les tréfonds de l'âme de ses contemporains ?

Cave! Cave! Deus Videt.

GENRE :
Narration interactive
DÉVELOPPEUR :
We Are Müesli (Italie)
URL : wearemuesli.it
PLATEFORMES :
PC, Mac, Linux
SORTIE PRÉVUE :
septembre 2014

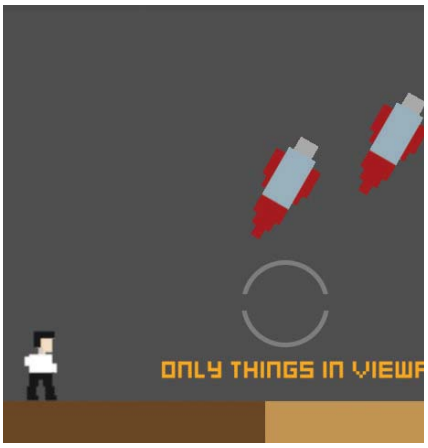
Cave ! Cave! Deus Videt. (ce qui signifie en latin "Attention, attention, Dieu voit") est de ces jeux qui se reconnaissent au premier coup d'œil. Lignes épaisses, aplats de couleur, rien d'étonnant quand on sait que ses créateurs viennent du design. Cela l'est davantage quand on sait que *Cave! Cave!* est au départ un hommage au travail de Jérôme Bosch, le peintre néerlandais auteur des toiles les plus étranges de la Renaissance. Amateurs de fictions interactives, super fans de *Kentucky Route Zero*, le binôme de We Are Müesli s'est lancé dans la conception de Cave à l'occasion d'un concours en hommage à Jérome Bosch. Bien leur en a pris puisqu'ils ont plus ou moins gagné et se sont fait sélectionner pour une trouzaine de festivals en tout genre. L'épisode zéro est jouable sur le site et ne manque pas de charme. L'épisode 1, lui, devrait arriver pour la rentrée prochaine.



Long Take

GENRE :
Plateformeur décalé
DÉVELOPPEUR :
Turtle Cream
(Corée du Sud)
URL : kongregate.
com/games/Turtle
Cream/long-take
PLATEFORMES :
PC et on ne sait pas
SORTIE PRÉVUE :
Pas tout de suite

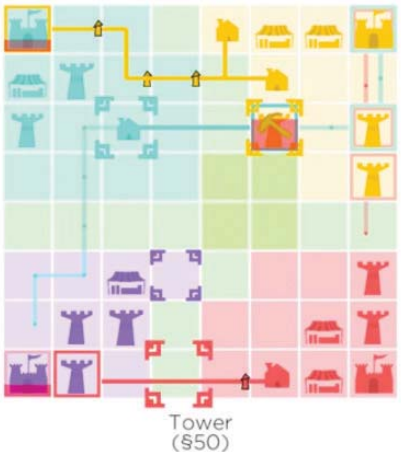
Quand je vous dis que les Game Jam sont l'occasion de voir pousser des roses (bon OK, il faut parfois charcler de gros paquets d'épines avant de les trouver), en voici encore un bon exemple. *Long Take* a été créé à l'occasion de la Global Game Jam #14, dont le thème était "*On ne voit pas les choses telles qu'elles sont, nous les voyons telles que nous sommes.*" Et paf, *Long Take* était né. Le premier (ou deuxième ?) plateformeur à la deuxième personne. À l'écran, un personnage, des plateformes, et quelques éléments en plus (des pièces, des missiles). Vous êtes le caméraman. Vous devez suivre le personnage. Tout ce qui n'est pas dans le champ de la caméra ne bouge pas. Tout ce qui est dans le champ de la caméra bouge. Selon que vous allez vous trouver face à un fossé ou face à un missile, il faudra se débrouiller pour l'avoir dans le champ ou non. Et voilà. Avec cette idée simplissime, Sun Park, son créateur, espère bien conquérir le monde. Une dizaine de niveaux sont disponibles sur Kongregate. Park travaille en ce moment à une version commerciale.

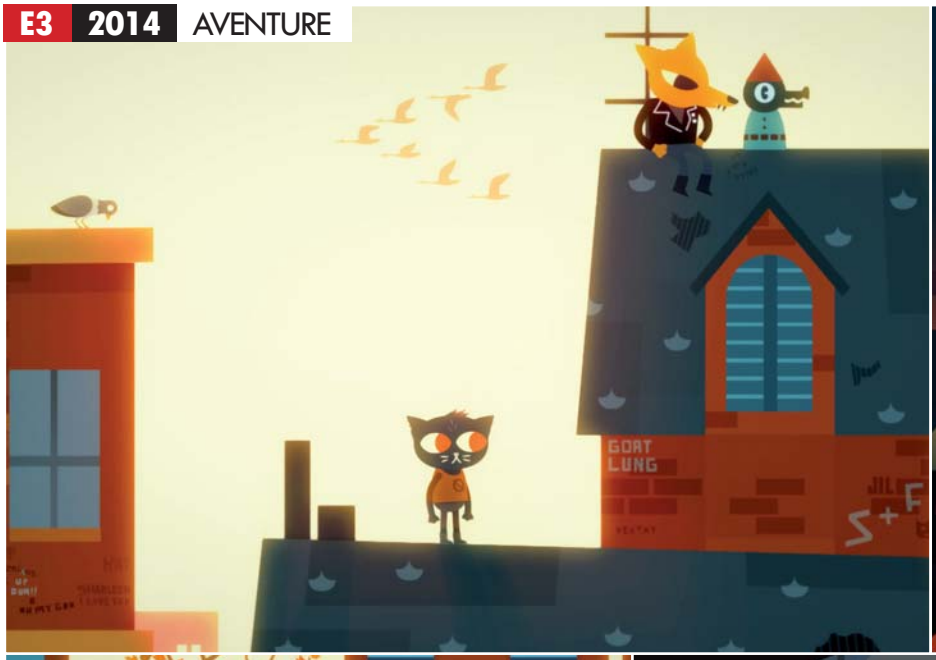


Close Castle

GENRE :
Tower Defense /
City Builder
DÉVELOPPEUR :
Sirvo LLC (États-Unis)
URL : ashervollmer.
tumblr.com/home
PLATEFORMES :
Xbox One pour sûr
SORTIE PRÉVUE :
N.C.

Close Castle repose sur un concept simple mais efficace. C'est un tower defense multijoueur, dans lequel chacun occupe un coin (3 cases sur 3) de l'écran (8 cases sur 8). Comme vous êtes fortiche, vous avez donc compris qu'on pouvait monter à quatre joueurs. Vous avez des tas d'options. Non, en fait pas tellement. On peut construire un marché, qui produit de l'argent. Une tour, qui tire sur les ennemis qui passeraient sous ses fenêtres. Une maison, qui abrite un péon qui, le matin venu, suivra la route qu'on lui a tracée. Voilà, vous savez presque tout. Une fois qu'un certain nombre de petits bonshommes a atteint un bâtiment ennemi, ledit bâtiment est détruit ou capturé. Il faut donc équilibrer attaque et défense dans une vigilance de tous les instants. Derrière cette idée plutôt brillante, on n'est pas étonné de retrouver Sirvo, les mêmes que ceux qui avaient sorti voici quelques mois *Threes!*, genre de *2048* en plus élégant. *Close Castle* devrait être jouable un jour. Mais on ne sait pas encore trop où ni quand.



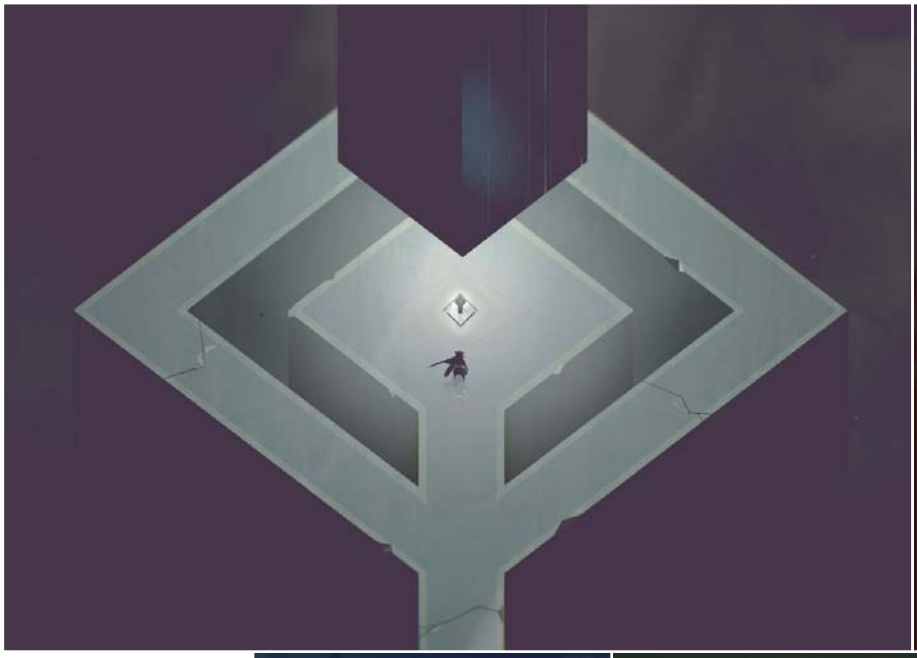


Night in the Woods

J'ai mis super longtemps à cesser de me sentir gamine. Et c'est un détail autobiographique qui a probablement son importance dans ce papier. Mae a vingt ans et n'est plus une gamine. Elle a vingt ans, et n'est pas une adulte. En gros, elle ne sait pas trop bien qui elle est, et c'est ce qui fait d'elle une punk parfaite, en colère contre tout et tout le monde. Dans un Possum Springs peuplé de chats, d'oies, de renards et d'alligators, Mae se promène. Enfin, vous promenez Mae. Dans cette bourgade automnale aux faux airs d'album pour enfants, vous faites un peu ce que bon vous semble, tandis que votre journal, à la fois récapitulatif de vos objectifs et carnet intime, se remplit. Rendez-vous à 21 heures pour mater du soft porn avec maman, ne pas sauter sur les boîtes aux lettres, les ados sont vraiment des connards. À première vue, *Night in the Woods* est un jeu de plateforme sans grande difficulté. De ligne téléphonique en rebord de fenêtre, de gouttière en branche d'arbre, Mae saute avec une élégante et féline gaucherie. C'est surtout une exploration. Dans la ville qui constituait le premier "niveau" de *Night in the Woods*, il y a des tas de trucs planqués partout. De petits mystères à élucider, sur lesquels vous enquêterez si ça vous fait plaisir. Des gens, avec qui vous aurez des conversations, allant de la banalité la plus vide à l'échange le plus philosophique. Malgré son statut de jeu artsy et mélancolique, et son motto – "*un jeu sur l'inévitabilité de la mort. Et des pizza parties*" –, les développeurs évitent soigneusement, pour ce que j'en ai vu, l'écueil du blabla satisfait.

GENRE : Plateforme aventureuse
DÉVELOPPEUR : Infinite Fall (États-Unis)
ÉDITEUR : Finji Games
PLATEFORMES : PC, Mac, Linux, PS4
SORTIE PRÉVUE : 2015

C'est donut, c'est neuf ? Bien au contraire, *Night in the Woods* est probablement l'un des jeux les mieux écrits et les plus drôles qu'il m'ait été donné de voir depuis un moment. En tant qu'omnivore hyperphage, une scène consacrée aux donuts m'a particulièrement touchée à l'estomac. À l'écran, une demi-douzaine de donuts, tous plus appétissants les uns que les autres. Vous pouvez déplacer vos deux pattes indépendamment l'une de l'autre pour attraper les précieux gâteaux et les fourrer ensuite au plus profond de votre gosier. Pendant cette dégustation, vous discutez avec Gregg, votre meilleur ami, qui s'apprête à quitter la ville avec son petit copain Angus. Et du coup, vous dissertez sur les donuts. Et le contraste entre "*la rienitude du trou et la quelquechositude du tour*". Je souhaite déjà bon courage à qui voudra traduire la délicieuse absurdité des dialogues. Parce qu'en plus d'avoir une héroïne punk, le duo (un peu élargi) d'Infinite Falls sont eux aussi des punks. Qui ont reçu quatre fois ce qu'ils demandaient sur Kickstarter (200 000 dollars contre 50 000), mais se sont refusé à offrir des stretch goals. "*On ne veut pas inciter les gens à nous donner de l'argent. Simplement rassembler ceux que notre projet intéresse.*" Bah j'avais loupé le KS, mais je suis foutrement intéressée.



GENRE : Exploration punitive
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : Capy Games (Canadwa)
PLATEFORMES : PC, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : 2015

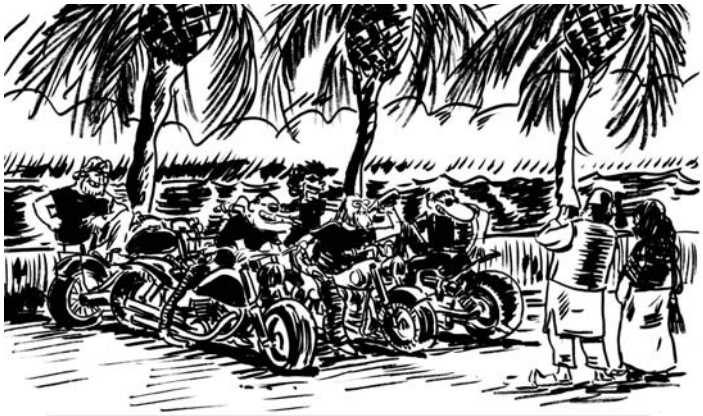
Below

Il faut reconnaître une qualité à Capy Games : ils ne font jamais deux fois le même jeu. Juste après avoir sorti le furieux et bariolé *Super T.I.M.E. Force*, ils étaient à l'E3 avec une version (enfin) jouable de *Below*, leur prochain titre calme et sobre.

Dark Soul. Dans *Below*, vous incarnez "The Wanderer" (le vagabond, qui est tantôt masculin, tantôt féminin), venant d'accoster sur une île montagneuse et, après une petite trotte jusqu'au sommet, entre dans une grotte et descend découvrir le monde qui s'y cache. La première chose qui frappe dans Below, c'est la taille ridicule de votre personnage : The Wanderer n'occupe qu'une infime partie de l'écran, donnant un sens d'immensité aux décors qui l'entourent. Avec votre torche, vous explorez petit à petit les couloirs, sans vraiment savoir ce que vous cherchez... et bien entendu, vous tombez sur des monstres et pièges divers. Bon, un détail quand même : *Below* n'est pas un jeu facile, et Capy accepte volontiers la comparaison avec *Dark Souls* (en 2D, du coup) ou avec les rogue-like, même si le studio ne range pas le jeu dans cette catégorie. Votre petit perso n'a qu'un point de vie, et une fois touché, il se met à saigner un peu partout. Si vous avez prévu votre coup, vous avez auparavant ramassé une herbe dont la consommation ralentit le saignement, et vous savez où se trouve le prochain feu de camp, où vous pourrez cautériser votre blessure ("*Rambo yourself*", comme dit Capy) et reprendre la balade (sans regagner de vie). Si en revanche vous crevez, vous reprenez au feu de camp à l'entrée de la grotte... mais avec un nouveau Wanderer. Vous pourrez toujours fouiller le cadavre de votre précédent personnage si vous le recroisez

20 000 lieues sous les terres. Les niveaux de *Below* changent cependant à chaque descente dans la grotte, quoique pas entièrement. Capy a conçu *Below* comme un mélange de niveaux générés de façon procédurale et de niveaux déjà designés. Les niveaux procéduraux tiennent tous sur un seul écran et sont essentiellement composés de couloirs, avec une entrée et deux sorties, et plein d'ennemis avec quelques pièges au milieu. Les niveaux designés proposent eux des changements d'ambiance, dépassent largement le cadre de l'écran et sont souvent l'occasion de ramasser un peu de loot, qu'il s'agisse de nouvelles armes (lance, arc et flèches) ou d'objets dont vous devez découvrir l'usage à vos risques et périls. Dans tous les cas, votre petit personnage met un temps fou à aller d'un bout à l'autre de l'écran, mais c'est clairement le but poursuivi par Capy : faire un jeu d'ambiance, presque contemplatif, tout en restant assez dur pour captiver. Les combats, qui manquent peut-être un peu de feeling, demandent d'ailleurs de bien apprendre le rythme des adversaires et d'énormément utiliser votre bouclier et vos roulades. Dans *Below*, vous êtes clairement plus dans le rôle de la proie, perdue dans un monde inconnu, que dans celui du chasseur.

The Devil's Men



JOUR DE REPOS. ON LOUE DES HARLEY POUR SE BALADER DANS LOS ANGELES. UNE FAMILLE D'INDIENS NOUS PREND POUR D'AUTHENTIQUES BIKERS AMÉRICAINS ET NOUS DEMANDE DE POSER POUR PRENDRE DES PHOTOS. ON PORTE NOS T-SHIRTS CANARD PC. CANARD PC EST UN GANG DE BIKERS CALIFORNIENS. NOUS SOMMES BEAUX.

Il y a quelque temps, j'avais visité les studios Daedalic à Hambourg. On nous y avait surtout montré les grosses licences, *The Whispered World* et *Blackguards* et les variations sur le thème de *Deponia*. Mais à la fin de la journée, l'espace de quelques minutes, histoire de nous faire saliver, on nous avait montré les toutes premières images de *The Devil's Men*. Et, oui, nous avions salivé. C'est d'abord le cadre choisi pour ce nouveau jeu d'aventure qui faisait envie. Une Angleterre victorienne steampunk, une ville de bord de mer, une ambiance de mystères. Un genre de *Sherlock Holmes* qui aurait bouffé de l'*Arcanum*. Oui, ça a plus de gueule qu'une décharge à ciel ouvert. Et maintenant qu'on a vu le jeu tourner, il y a bien plus que cela.

Question de point de vue. Contrairement à ce que son titre (*Les Hommes du diable* dans la langue de Superdupont) pourrait laisser croire, nous allons cette fois-ci avoir affaire à un duo exclusivement féminin. Adelaide aurait l'air d'une poupée de porcelaine si elle n'avait pas une jambe de bois. Fille d'un détective mystérieusement disparu et issue d'un milieu plutôt aisé, elle vit désormais cachée et déclassée. Emily, cheveux courts et allure décidée, est quant à elle une meurtrière patentée et le bras droit d'un baron du crime local. Par un concours de circonstances que je ne vous révélerai pas puisque je ne le connais pas, les deux héroïnes se retrouvent à devoir compter l'une sur l'autre. Mais au lieu de progresser à deux vers un objectif commun, comme c'est souvent le cas dans les Point & Click à héros multiples, ici les intérêts divergent. Vous devrez donc parfois arbitrer : Emily va-t-elle rendre un objet volé ? Contraindre Adelaide à aller lui piquer à son tour ? Vous allez aussi vivre la même scène de deux points de vue. D'après Kevin Menz, le développeur à l'origine du projet, (qui avait déjà écrit le très chouette *Memoria*), les puzzles et leur difficulté se compensent. Si vous vous la coulez douce avec Adelaide, vous allez ensuite devoir morfler avec Emily, et vice et versa.

GENRE : Point & Click
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : Daedalic Entertainment (Allemagne)
PLATEFORMES : PC, Mac
SORTIE PRÉVUE : Printemps 2015

Pas de quartiers. La ville dans laquelle se déroule cette étrange rencontre et ses conséquences est divisée en deux. D'un côté les jolis quartiers, ceux d'où vient Adelaide. De l'autre côté du pont, l'ancien site de l'exposition universelle, où l'organisation criminelle d'Emily a établi son QG. Tout ce que j'en ai vu était tout à fait charmant et coloré. On a droit à d'élégants effets de parallaxe qui viennent donner de la profondeur à ces décors soignés, l'inventaire se paie le luxe d'être rangé en savant bordel dans une grosse bourse, ce qui n'a l'air de rien mais me fait rudement envie. Les animations m'ont paru un peu à la ramasse, mais je ne m'en fais pas. *The Devil's Men* promet de satisfaire mon trouble dissociatif de l'identité, et ça me va.

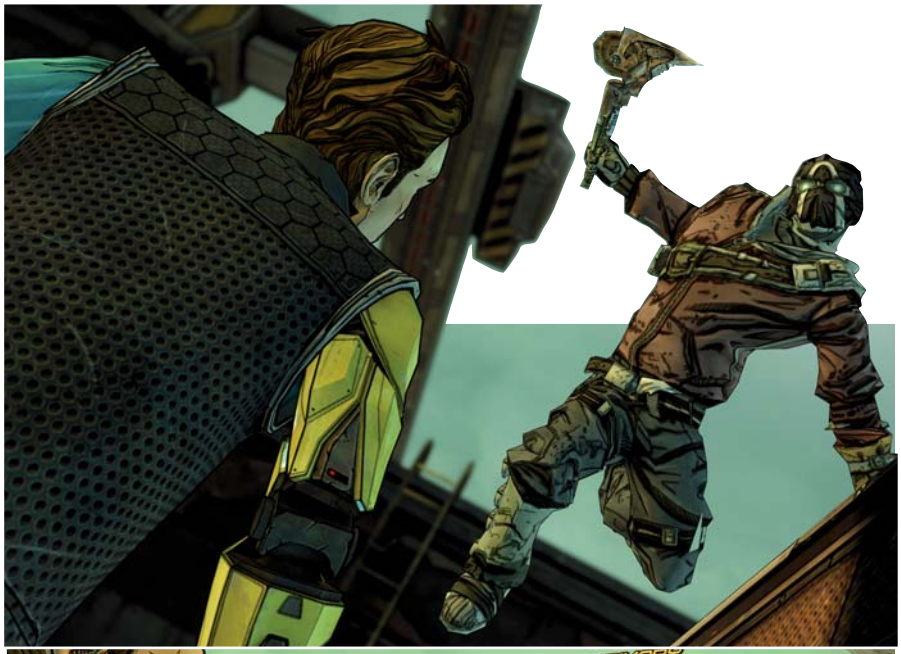
Silence – The Whispered World 2

GENRE : Point & Click aussi
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : Daedalic Entertainment (Allemagne)
PLATEFORMES : PC, Mac
SORTIE PRÉVUE : Début 2015

The Whispered World (*Les Chroniques de Sadwick*) était un jeu d'aventure cocasse et mélancolique, avec des graphismes cartoon, un clown triste et une drôle de petite chenille polymorphe. *Silence - The Whispered World 2*, lui, est bien parti pour être un jeu d'aventure mélancolique tout court. En tout cas, le début de l'aventure n'est pas exactement fait pour se taper le cul par terre dans une explosion de bonne humeur et de cotillons. Noah, un jeune garçon d'une quinzaine d'années, se planque avec sa sœur Renie, une adorable bambine aux yeux grands comme l'amour du monde, dans un genre d'appartement-bunker. Dehors, c'est la guerre, la misère, et la dévastation. Noah fait de son mieux pour protéger sa sœur, mais celle-ci ne veut pas comprendre. Elle veut s'amuser et rire, parce que c'est ce qu'on fait quand on a six ans.

L'Arche de Noah. Noah se met donc en quête de divertissement pour Renie. Dans des décors léchés, beaucoup plus sérieux dans leur traitement que ce à quoi Daedalic nous a habitués, plus proches des *Memoria* que des *Deponia*, il cherche de quoi se déguiser. Le nouveau moteur graphique de la maison permet au studio de donner de jolis effets 3D aux décors ; les animations ne sont toujours pas d'une fluidité exceptionnelle, mais on leur pardonnera en espérant que ce point sera corrigé d'ici la sortie cet hiver. Comme dans *Fire*, leur jeu casu-casu en développement (dont on parle quelques pages plus loin), on n'aura pas d'inventaire. En quête d'un accessoire susceptible de faire office de chapeau de bouffon, le curseur se transforme en esquisse de bonnet lorsque l'on passe sur un objet apte à tenir ce rôle. Du coup, on se dit que pour le challenge boîte de camembert-allumette-ficelle de sac poubelle-miette de biscuit (pour attirer une luciole et fabriquer une lampe de poche), on repassera.

Tire-Larmes blanches. On l'avait senti avec le trailer, joli tire-larmes de trois minutes, et cette introduction semble le confirmer : on est plutôt dans l'émotion et dans l'histoire que dans le puzzle touffu. Il y aura, nous promettent les développeurs, des moments où il faudra se creuser les méninges. Mais ils seront là pour servir l'histoire, et pas le contraire. Il faudra aussi parfois jongler entre les personnages et leurs aptitudes (Noah est grand, fort et sage, Renie est petite, fluette et fofolle, et on n'oubliera pas les super-pouvoirs de Spot, la limace-chenille-truc vert). Là où le bât blesse mon cœur plein d'espoir, c'est que si la DA est superbe, les animations des visages, elles, restent... inexistantes. Pas catastrophiques : absentes. Pour l'heure, et je ne sais pas si ce point sera rectifié dans une version future, Renie et Noah sont beaux et expressifs comme des masques de plâtre. Autre détail sur lequel Daedalic a souvent un peu de mal, et qui me paraît dangereux dans le contexte d'un jeu à émotions : les doublages anglais me paraissent pour l'heure loin d'être convaincants. Pour ne pas dire franchement flippants.



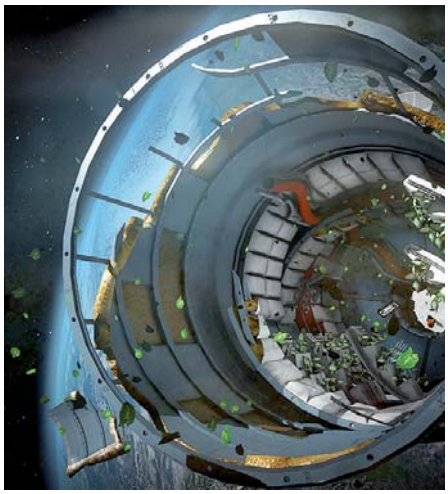
Tales from the Borderlands

Pas de doute, c'est bien du *Borderlands*", fut immédiatement suivi dans mon cerveau par un "*pas de doute, c'est bien du Telltale*". Graphiquement, que votre came ce soit *The Walking Dead* ou *Borderlands*, vous serez à la maison du cel-shading pendant (au moins) une saison de cinq épisodes. Pour le reste, vous vous trouvez sous une constellation bien connue : vous choisirez pour votre personnage les options de dialogue les plus seyantes, vous cliquerez au moment opportun pour éviter les coups que l'on ne manquera pas de vous porter, et vous explorerez quelques environnements étriqués. Les choix que vous ferez auront évidemment un impact, et bref, vous avez compris, on est dans du Telltale nouvelle école, celui de *The Walking Dead* et du *Wolf Among Us*. Mais on n'est pas à l'abri de quelques surprises. Dans l'approche, c'est bien du *Borderlands*, et l'humour loufoque et exubérant de la série de FPS est bien là. Rhys et Fiona, les deux personnages que vous dirigerez à tour de rôle, quitte à parfois vivre deux fois la même scène de leurs points de vue – différents – sont plutôt roublards et ambitieux. Du coup, on est là dans une ambiance beaucoup plus légère que *TWD* ou *WAU*, genre de Western post-apo' où tous les coups sont permis et où il faut se débrouiller pour avoir toujours un peu de cash sur soi. Moins d'émotion, plus d'action, plus de fun, et quelques jolis échanges verbaux devraient pouvoir faire la blague.

GENRE : Point & Click & QTE
DÉVELOPPEURS : Telltale Games et Gearbox Software (États-Unis)
ÉDITEUR : Telltale Games
PLATEFORMES : PC, Mac
SORTIE PRÉVUE : 1er épisode pendant l'été

GENRE : Trip en apesanteur
DÉVELOPPEUR : Three One Zero (États-Unis)
ÉDITEUR : 505 Games
PLATEFORMES : PC, probablement consoles
SORTIE PRÉVUE : Fin 2014

ADR1FT



Vous qui vous plaignez de vos petits soucis quotidiens, entre le chien qui a fait dans sa couche neuve et le petit dernier qui a la truffe froide, relativisez un bon coup en vous imaginant un instant flottant dans l'espace à plusieurs centaines de kilomètres au-dessus de la Terre, devant les débris d'une station spatiale. Ajoutez à cela que vous n'avez pas la moindre idée de qui vous êtes, de ce que vous foutez là, de l'âge du capitaine et de la moindre raison qui fait que vous vous trouvez ici, perdu(e), dans une combinaison spatiale. Qui fuit. Cette journée qui commence sur les chapeaux de roues, c'est le thème d'*ADR1FT*, un jeu d'aventure, ou plutôt une "expérience" (comme on dit) à la première personne concoctée par des gens qui ont visiblement adoré *Gravity*. Explorer, rassembler des pièces pour survivre et rentrer à la maison, tout en essayant de comprendre ce qui a pu se passer, tel sera l'objectif du joueur dans ce titre qui tape clairement dans le genre contemplation et introspection. Le point fort d'*ADR1FT* est d'avoir été pensé en premier lieu pour l'Oculus Rift. Avec le casque sur la tête, on réveille la Sandra Bullock qui sommeille en nous. À voir sur la durée, afin de déterminer si c'est le mal de mer ou la claustrophobie qui aura raison de vous en premier.

No Man's Sky

C'était la petite claque de la conférence Sony, et bien entendu, *No Man's Sky* n'était pas jouable sur le salon. Hello Games, les développeurs jusqu'alors responsables des *Joe Danger*, sympathiques mais nettement moins ambitieux, ont répondu à quelques interviews sur le salon, permettant de mieux expliquer le concept de leur jeu. Le voici : chaque joueur débute sur sa planète dans sa galaxie, dans un univers qui en compte un nombre proche de l'infini. Votre but, c'est avant tout d'explorer : d'abord les alentours de la grotte où vous vous réveillez, puis la planète, puis votre galaxie, et ainsi de suite. Vous découvrez au passage de nouveaux lieux et de nouvelles espèces qui s'ajoutent (en vous filant au passage des crédits pour acheter de nouveaux vaisseaux) à une carte du monde et à une encyclopédie partagée par tous les joueurs.

GENRE : Moitié L'arche du Capitaine Blood, moitié Proteus
DÉVELOPPEUR : Hello Games (Royaume-Uni)
ÉDITEUR : N.C.
SORTIE PRÉVUE : 2015 peut-être

En dehors de ça, les contacts entre humains devraient être très limités, au moins dans un premier temps : après tout, des années-lumière vous séparent. Hello Games évoque l'existence de comptoirs d'échange, mais sans détailler plus que cela. Ils ont en revanche explicité leur technique de génération procédurale : la faune, la flore et la géographie de chaque planète sont générées procéduralement, mais à partir d'éléments déjà designés (divers membres tout prêts, par exemple) et en suivant des règles précises. Les bestioles doivent par exemple manger et dormir, et préfèrent certaines régions à d'autres. Mais tout ça ne nous dit pas si *No Man's Sky* sera vraiment intéressant à jouer ou si ce sera simplement une jolie démo technique. Enfin, si ça sort un jour : après tout, ils ne sont que sept développeurs à travailler dessus.

GENRE : Point & Neolithik
DÉVELOPPEUR /ÉDITEUR : Daedalic Entertainment (Allemagne)
PLATEFORMES : PC, iOS
SORTIE PRÉVUE : Fin 2014

Fire

Pendant que certains tentent de retrouver les plaisirs d'une vie saine en adoptant le régime paléolithique, d'autres se contentent des joies simples que cette époque pouvait apporter. Chez Daedalic, on a préféré l'option ludique à la diététique, et c'est ainsi que l'on devrait vivre les aventures de Ungh dès cet hiver. Ungh, néanderthalien un peu limité, a laissé le feu de son village s'éteindre. Il va donc se lancer dans une grande quête pour le récupérer en sidescrolling 2D, sans inventaire, mais avec un super-pouvoir : celui de passer *ad libitum* du jour à la nuit et vice versa. Dans une session de jeu, on a vu Ungh se démener pour récupérer un insecte caché dans un recoin de grotte. Il lui aura fallu mettre un pot de fleurs sous un nuage, invoquer la pluie, faire pousser le cocotier, récupérer la noix de coco, la filer à l'éléphant... Bref. Tout repose sur les interactions avec les éléments du décor. Les animations sont rigolotes et beaucoup plus fluides que ce à quoi Daedalic nous a habitués, ce qui n'est pas encore parfait mais représente une avancée appréciable sur le chemin de la découverte de la fluidité. Du coup, j'ai envie de conclure par cette citation de *La Guerre du Feu* : "*Unkaptamm, gammbagtup.*"

Blood Bowl II

Je me souviens d'avoir découvert ce nouveau *Blood Bowl* il y a quelques mois comme une bonne petite surprise. Non pas qu'une suite soit impensable pour un tel jeu, mais l'annonce semblait prématurée, surtout après de nombreuses versions qui ont parfois souffert d'une politique commerciale un peu limite. Donc, *Blood Bowl* est toujours *Blood Bowl*, les développeurs ne jurent plus que par le tour par tour et annoncent huit races jouables pour la sortie du titre. Notre rencontre avec Cyanide fut aussi l'occasion de parler modèle économique, étant donné qu'un onglet "Boutique" aiguisait la curiosité dans le menu principal. Réponse : "*On ne sait pas encore, tout reste envisageable, du modèle traditionnel avec DLC au Free-to-Play.*" Ce qui est sûr, c'est que la boutique sera au moins là pour vendre du cosmétique, comme de nouveaux maillots. On est donc dans le flou artistique le plus total, mais je suis cependant plus rassuré par les prémices d'interface que nous avons pu voir, inspirés des jeux de sport avec des annotations épurées et des cartes pour résumer les statistiques des joueurs en action. Il ne reste désormais plus qu'à attendre de voir si Cyanide et son éditeur sauront enfin mener à bon port (et du premier coup) la barque *Blood Bowl*.

GENRE : Football américain au tour par tour
DÉVELOPPEUR : Cyanide (France)
ÉDITEUR : Focus Home Interactive
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : Octobre 2014

GENRE : Les Experts : Londres
DÉVELOPPEUR : Frogwares (Ukraine)
ÉDITEUR : Focus
PLATEFORMES : PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : Septembre 2014

Sherlock Holmes : Crimes & Punishments

Les *Sherlock Holmes* de Frogwares, c'est un peu le bling bling du Point & Click : très beaux, très travaillés, mais parfois un peu creux. Mais chez Frogwares, on n'est pas du genre à se reposer sur ses acquis, et on nous assure "*apprendre continuellement*". Au fil des présentations, ce *Crimes & Punishments* me laisse à chaque fois un peu chancelante, ne sachant sur quel pied danser. D'un côté, on a un Sherlock ambivalent et mystérieux, loin des clichés hollywoodiens ; des décors toujours magnifiques ; plusieurs façons de terminer chacune des six enquêtes ; une bonne vingtaine d'heures de jeu affichées ; et mon tableau de déduction bien-aimé. De l'autre, Sherlock a un genre de super-pouvoir, la shadow vision ; on peut débloquer des tas de costumes pour le "maître du déguisement" (vous voyez ce sourire exagéré que je fais, le pouce en l'air ?) ; certains passages d'action impliquent des QTE ; et le jeu est disponible en précommande à 40 euros. Et voilà comment j'en arrive à ne plus dormir la nuit.

GENRE : PFPP. Si, si.
DÉVELOPPEUR : Croteam (Croatie)
ÉDITEUR : Devolver Digital
PLATEFORMES : PC, PS4, Vita, Linux, Mac
SORTIE PRÉVUE : Fin 2014

The Talos Principle

Vous avez lu la fiche technique et vous demandez, légitimement, ce que diable peut être un PFPP. La réponse est : un Philosophical First-Person Puzzle. *The Talos Principle* entre donc dans cette catégorie qui semble avoir été créée rien que pour lui. Mais le plus étonnant, dans l'histoire, c'est que ce "Puzzle Philosophique à la Première Personne" est développé par Croteam. Pour ceux qui avaient des choses plus intéressantes à faire que jouer aux jeux vidéo au cours des quinze dernières années, Croteam est le studio qui a donné naissance aux géniaux, bourrins et idiots FPS *Serious Sam*. Autant dire que voir leur nom accolé à de la réflexion ou de la philosophie est aussi incongru que d'imaginer votre grand-mère devenir batteuse d'un groupe de death metal finlandais. Et pourtant, l'alpha qui fut présentée à la quasi-totalité de l'équipe de *Canard PC* dans leur caravane climatisée par les représentants du studio croate – parmi lesquels Tom Jubert, responsable de l'écriture ayant déjà officié sur *Faster Than Light* – donnait tout sauf l'impression d'un exercice forcé. Environnement bucolique et apaisant, musique planante à base de harpe évoquant la moiteur d'une orgie médiévale, petits gazouillis d'oiseaux... Et bruits de tourelles mitrailleuses qui se déclenchent après que Pipomantis a déplacé un objet qui brouillait leur système de détection. Ah oui, c'est l'apprentissage par l'erreur. Et c'est l'esprit de *The Talos Principle* : plonger le joueur dans cet univers fait d'énigmes, de pièces en forme de tétrominos à collecter à chaque défi, sans que l'on sache encore exactement pourquoi, et sans le moindre didacticiel. Pourquoi ? Parce que c'est plus old-school et la résolution des énigmes n'en est que plus valorisante, comme nous l'explique Nikola Mosettig.

La philo selon Sam. Le joueur n'a d'ailleurs pas plus d'informations sur qui il est et ce qu'il fait là. Car si le cœur du jeu est fait de rayons laser à détourner pour activer des interrupteurs, de cubes faisant contrepoids, de ventilateurs et autres pièces de casse-tête, le studio semble ne pas vouloir négliger la narration. Une voix, conforme à ce que d'aucuns imaginent comme une voix divine, se manifeste lors de transitions vaguement oniriques. Sauf que celle-ci n'est pas forcément ce que l'on croit, ou ce qu'elle prétend être. Le message philosophique, sur fond de transhumanisme, sera sans doute plus facile à appréhender une fois qu'on aura le jeu dans son ensemble, mais en attendant, la demi-douzaine de puzzles physiques offerts par la démo permettaient de se creuser agréablement le crâne. Quant à l'inévitable comparaison avec *Portal*, les développeurs l'assument sans la moindre réticence, mais sans omettre de préciser que leur bébé sera moins linéaire. Et d'ajouter que d'autres environnements que ceux, certes ravissants, des ruines de château que nous arpentions à ce moment seraient intégrés et qu'ils se sont essayés à un exercice de puzzle en monde ouvert, où les énigmes facultatives côtoient les passages secrets. Vous voyez ? Si votre grand-mère veut se mettre au death metal, n'essayez pas de la dissuader.

LE MAGAZINE PAPIER DE LA SOCIÉTÉ NUMÉRIQUE

PAR LES CRÉATEURS DE CANARD PC

NOUVEAU

Ne ratez pas le premier numéro en kiosque le 5 juillet

HUMANOÏDE

À CONTRESENS SUR L'AUTOROUTE DE L'INFORMATION

NETFLIX EN FRANCE
TOUT SUR LE DÉBARQUEMENT D'UN TUEUR EN SÉRIE

L'HOMME SUR MARS
POURQUOI IL FAUT Y ALLER. POURQUOI NOUS N'Y ALLONS PAS

VAPORWARE
L'ESTHÉTISME DE LA CLOPE ÉLECTRONIQUE

OUI, LES ÉTATS-UNIS VONT CONTINUER À VOUS ÉCOUTER

CE QUE SNOWDEN NOUS A APPRIS ET POURQUOI ÇA NE CHANGE RIEN

NOUVEAU #1

+

5 MERVEILLES DE L'IMPRESSION 3D
LE CHARME DÉSUET DU MISSILE INTERCONTINENTAL
TRANSFORMEZ VOTRE ENFANT EN INGÉNIEUR

M 02258 - 1 - F: 5,00 € - RD

www.humanoidemagazine.com

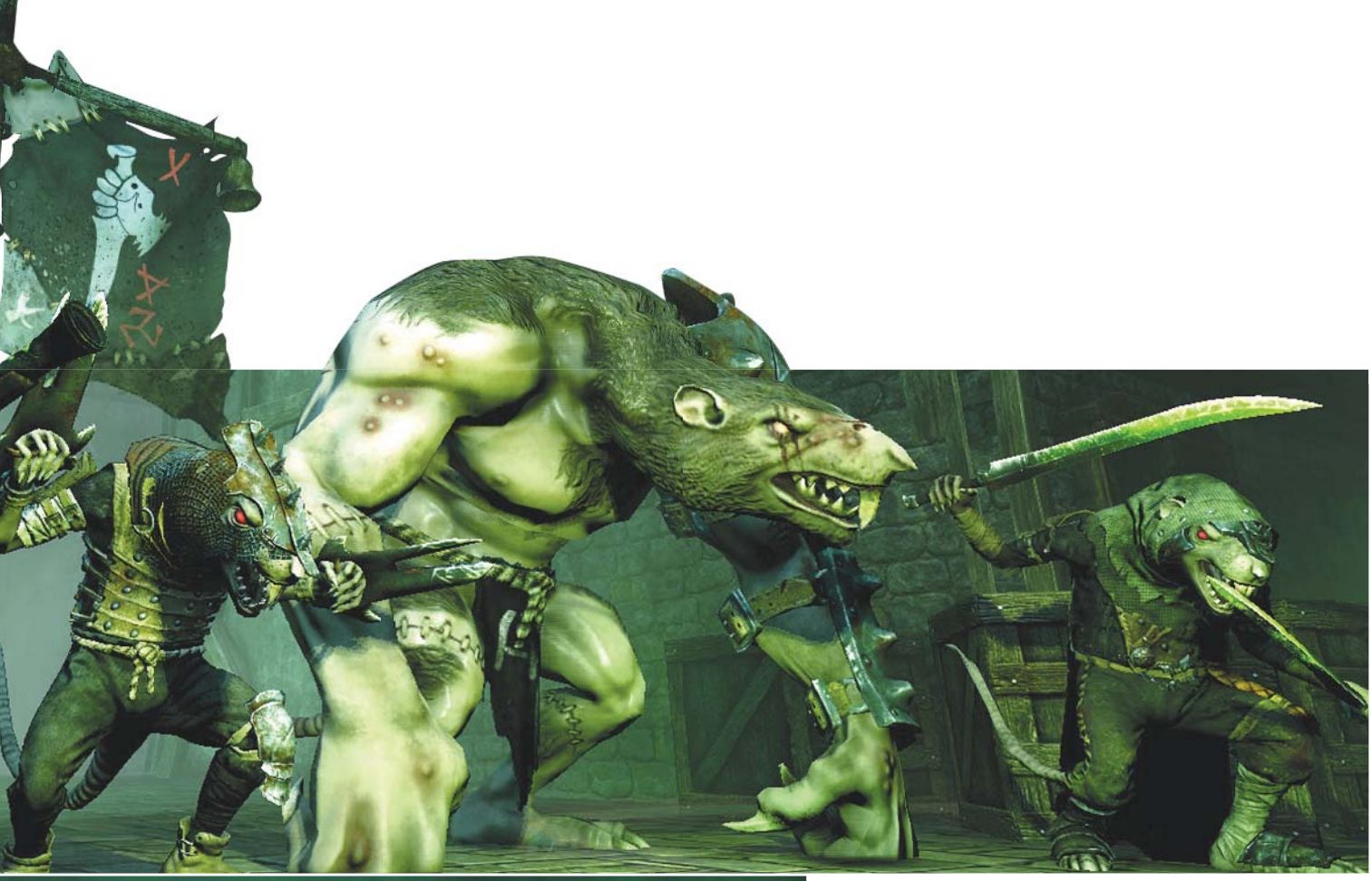
Mordheim : City of the Damned

GENRE : RPG Tactique
DÉVELOPPEUR : Rogue Factor (Canada)
ÉDITEUR : Focus Home Interactive
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : Fin 2014

À l'origine, *Mordheim* était un jeu d'escarmouches créé par Games Workshop en 1999. Vulgairement, l'histoire prend place dans l'ancienne capitale de l'Ostermark qui vit surgir une comète à deux queues dans le ciel, évoquant fortement le symbole du dieu Sigmar aux braves citoyens qui n'en demandaient pas tant. Le bouche à oreille aidant, c'est tout le pays qui vint se regrouper dans la cité, persuadé que leur dieu y apparaîtra prochainement pour faire un petit coucou. Ahah, les cons. Puis, allez savoir pourquoi, tout le monde s'est mis à péter les plombs, démultipliant les actes impies du style coucher avec des chiens et manger des femmes, ce qui mit Sigmar en colère et l'incita à faire s'écraser la comète, épargnant au passage le Monastère des Sœurs de Sigmar qui étaient restées sages. Depuis ce jour, Mordheim n'est donc plus qu'un ensemble de ruines, jonché des restes d'anciens croyants et visité en permanence par des "bandes". Un terme peu équivoque qui désigne des groupes d'aventuriers, de religieux et autres bizarreries qui espèrent trouver gloire, fortune ou foi en dénichant des morceaux de comète et les biens laissés par les anciens habitants. Officiellement, le jeu reconnaît seize d'entre eux, allant des Skavens à divers groupes d'Impériaux, en passant par les Sœurs de Sigmar et les Nains. Ou plutôt "reconnaissait", car Games Workshop a décrété que Mordheim était un jeu de niche et a progressivement abandonné le support de la licence au fil des années, la réduisant aujourd'hui à un petit soft obscur qui ne se pratique qu'entre barbus quadragénaires et ventripotents.

De bonne compagnie. Vous avez aimé *X-COM* ? Alors vous pourriez aimer *Mordheim* qui se situe plus ou moins dans la même niche de jeux de rôle tactiques. Ici, les membres de votre bande progressent en expérience mais aussi en équipement au fil de vos trouvailles sur le terrain et de l'or que vous accepterez de dépenser pour eux entre les missions. D'ailleurs, on sent même que le vénérable Blood Bowl a probablement été une source d'inspiration avec l'embauche de Francs-Tireurs, sortes de héros plus puissants ou utiles qu'une unité classique. Et toujours dans le même esprit, chaque personnage évolue à rebours au fil des blessures qui ne tarderont pas à s'accumuler. "*En fait, on compte mettre vraiment l'accent sur la customisation, tant du point de vue visuel que feuille de perso*", me confient les développeurs qui jouent en même temps un match opposant les Skavens aux Sœurs de Sigmar. Profitant d'un échange de beignes, l'un deux ajoute : "*Par exemple, si un personnage perd son bras dans une bataille, on le verra ensuite sur son modèle 3D.*" À moins que la grande faucheuse ne passe par-là et décide d'envoyer le pauvre bougre manger du pissenlit par la racine. Et tout ceci sera bien entendu enrobé dans une campagne solo établie autour d'un calendrier qui imposera son rythme et donc, plus ou moins le temps de se refaire en cas de lourdes défaites.

RPG ou TPS ? Les missions, quant à elles, se déroulent dans un secteur de la ville généré aléatoirement, avec des sous-variantes en tous genres comme plusieurs niveaux de destruction pour les bâtiments et même la pose de pièges sur divers éléments du décor, d'une gargouille qui vomit de l'acide à une dalle explosive. Côté règles, l'entrée dans le vif du sujet risque de surprendre les habitués puisque tout se gère à la manière d'un TPS passé à la moulinette du tour par tour. C'est donc avec le nez collé dans le dos du personnage que l'on arpente les rues, chaque mouvement vidant petit à petit sa jauge de déplacements. Un choix vraiment surprenant, mais le feeling du jeu de plateau revient très vite, notamment grâce aux nombreuses statistiques et l'initiative propre à chaque personnage. Oui, l'initiative ne se joue pas comme dans le vrai Mordheim, gnagnagna, au bûcher les développeurs qui font rien que tout



saloper avec leurs gros doigts de Canadiens. Enfin, la distribution de beignes sera également gérée par une jauge semblable à celle du déplacement, permettant ainsi de la mettre de côté pour frapper plus tard dans le tour de jeu, se mettre en alerte pour attaquer le premier qui passe à portée et j'en passe. Ça sent donc plutôt bon, voire très bon quand un Rat Ogre refuse de bouger après l'échec d'un jet de stupidité, ou que le moral des troupes adverses s'effondre au fil des pertes en leur collant des gros malus. Or, de telles modifications ont demandé un gros travail d'équilibrage à Rogue Factor qui ne se cache pas avoir (entre autres) revu le nombre maximal de Skavens par bande, en le faisant passer de 15 à 10 comme tout le monde.

Un nain vaut mieux que deux qui tuent le rat. C'est donc le cœur léger que je quitte cette présentation dont j'attendais beaucoup. Malgré une approche plus "vidéoludique", l'esprit de la licence et de ses règles semble respecté même si quelques interrogations subsistent. Par exemple, le fait de jouer à la troisième personne pourrait être préjudiciable pour un jeu qui s'appuie autant sur la tactique que sur la stratégie d'ensemble. Certes, les développeurs promettent déjà que l'on pourra dézoomer et aussi profiter d'une carte, mais mon sang de presque vieux con ne peux s'empêcher de bouillir face à une approche très (trop ?) originale d'un jeu qui a déjà ses règles et ses codes. Et puis la manette. Pourquoi tant insister sur le fait de pouvoir jouer au pad quand on sait que le titre se réserve au PC ? À moins qu'il ne s'agisse une nouvelle fois de préparer le terrain pour les consoles, si les réactions du public sont favorables lors de la sortie de *Mordheim*. Mais le plus inquiétant dans tout ça reste de savoir que le jeu n'aura que quatre bandes à offrir lors de sa sortie, à savoir les Skavens, Sœurs de Sigmar, Possédés et Mercenaires Impériaux. Est-ce que cela signifie qu'il faudra encore mettre la main au portefeuille à coups de DLC ou d'add-on ? La question reste ouverte, mais permettez-moi de tempérer mes inquiétudes en affirmant que *Mordheim* reste classé parmi les titres les plus excitants de cet E3. ■

Elite : Dangerous

GENRE : Claque spatiale
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : Frontier (Grande-Bretagne)
PLATEFORMES : PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360, Wii U, Vita, Game Boy Advance... Non, ça va on déconne, PC seulement
SORTIE PRÉVUE : Fin 2014

C'est un peu gênant. Il a fallu l'intervention du personnel de sécurité du Convention Center pour me faire lâcher le Hotas X-52 et m'arracher de la chaise sur laquelle je jouais à *Elite : Dangerous* depuis une bonne demi-heure. Et malgré les piqûres d'aiguillon à bétail, je souriais comme un benêt en sortant de la petite pièce dans laquelle David Braben m'a présenté son bac à sable spatial, successeur des glorieux ancêtres qui ont fondé le genre dans les années 80 et 90. Il faut dire que la promesse est alléchante. Du combat spatial classique, mais efficace, sur fond de liberté interstellaire. Lâché dans un univers que je qualifierais de "gigantesque" si je n'avais pas peur des euphémismes (des centaines de milliers de systèmes, modélisés d'après ce que l'on sait de l'espace connu, et fruit d'une génération procédurale au-delà), le joueur sera dans la peau d'un clodo de l'espace bien décidé à faire son trou. Et pour cela, disposé à s'acoquiner avec différentes factions, jouer les pirates de l'espace ou les marchands à l'affût de bonnes affaires. L'idée, potentiellement géniale, de Braben est de faire de l'univers d'*Elite* un système dynamique, hébergé sur un serveur central, sur lequel les actions des joueurs auront des conséquences (économiques, politiques, militaires...) et qui servira de cadre à tout le monde, tant ceux qui joueront en multi que ceux qui voudront être pépère en solo. Mais qu'en plus de cela, le studio se réserve le rôle de *deus ex machina*, capable de provoquer catastrophes naturelles, guerres, épidémies et autres événements majeurs qui représenteront autant d'aléas que d'opportunités nouvelles (vous le sentez monter, le prix du kilo de topinambour sur les planètes en proie à la famine ?). Voilà qui laisse supposer la nécessité d'une connexion permanente, mais le jeu pourrait bien en valoir la chandelle dans ce cas précis. Ceci, toutefois, c'est sur le papier, car cette rencontre à Los Angeles ne fut l'occasion "que" de tester le pilotage de deux des vingt-cinq vaisseaux qui seront disponibles en jeu.

Vers l'infini, deuxième à droite au feu, et l'au-delà. Et si les aimables armoires à glace ont dû intervenir, c'est tout de même un peu la faute de David Braben qui, un sourire diabolique au coin des lèvres, m'a demandé si je voulais essayer son jeu avec l'Oculus Rift DK2. À cette époque où l'interface mal gaulée semble être devenue la norme, le travail prodigué sur *Elite* est impressionnant : toutes les commandes nécessaires à la navigation et au pilotage sont accessibles via un combo joystick / throttle (tel le X-52 de Saitek déjà évoqué). Et si je dis cela, c'est justement parce que c'est indispensable lors de l'utilisation d'un casque de réalité virtuelle, qu'on ne va pas ôter toutes les trente secondes pour accéder à son clavier. L'Oculus sur la tête, il suffit de regarder un écran latéral pour le rendre interactif et naviguer dans les menus grâce aux coolie hats. Cela nécessite un peu d'apprentissage, mais à force, on gère les phases de docking comme une bête, ordonne les sauts hyperespace en sifflotant et surtout, on prend part à des combats spatiaux absolument jouissifs, permettant le pilotage selon la physique newtonienne (en moins savant : les dogfights à la *Battlestar Galactica*). La seconde génération de l'Oculus Rift pixellise certes encore un peu l'image, mais ça donne un sacré avant-goût de ce que nous réserve le futur. Ce futur pour lequel je suis, grâce à l'achat d'un coussin bouée et d'un distributeur automatique de chips, désormais fin prêt.

Les Sims 4

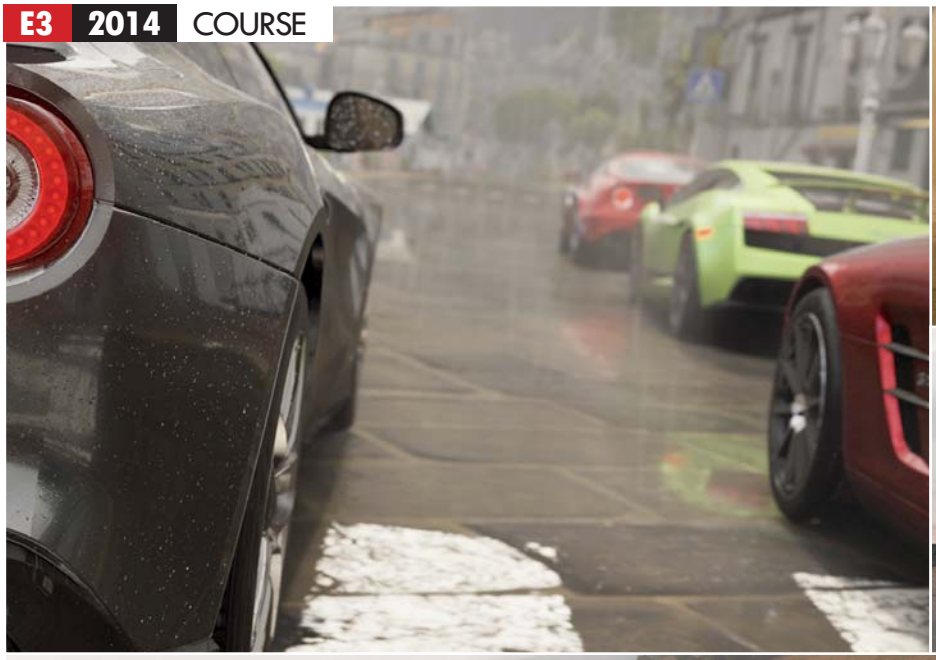
GENRE : Maison de poupées
DÉVELOPPEUR : Maxis (Etats-Unis)
ÉDITEUR : Electronic Arts
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : 2 septembre 2014

Au fur et à mesure que s'enchaînent les présentations, je comprends un peu mieux qu'attendre de ce *Sims 4*. Non parce qu'au début, je pensais qu'on reprenait les *Sims 3*, qu'on leur collait des humeurs en plus, des graphismes plus colorés, des maisons plus faciles à construire et puis basta. Mais il semblerait que je me sois un peu gourée. D'abord, j'ai enfin percuté que le système de satisfaction des besoins primaires des *Sims* (manger, se laver, dormir et tout le tremblement) passait au second plan. Un second plan même très lointain pour peu que l'on choisisse de leur accorderune autonomie maximale. Du coup, ce qui nous intéressera, c'est de jongler habilement (ou de façon très perverse) avec leurs humeurs. Un Sim en colère obtiendra par exemple un boost à l'entraînement physique. De là à le froisser intentionnellement pour le muscler plus vite, il n'y a qu'un pas que je m'empresserai de franchir. De même, je n'avais pas compris à quel point nos Sims seraient désormais fragiles face à ces humeurs. Si lors d'une soirée, Kim Jong Un se lance dans la fabrication d'une fournée de cookies, et fout le feu à la cuisine, votre Sim un peu éméché peut littéralement mourir de rire. Mon angoisse est indescriptible. C'est le moment d'aller faire un jogging.

GENRE : Tower Defense
DÉVELOPPEUR : Hidden Path Entertainment (États-Unis)
ÉDITEUR : 505 Games
PLATEFORMES : PC, Linux, Mac
SORTIE PRÉVUE : Automne 2014

Defense Grid 2

Sur le papier, il n'y a aucun genre capable de se montrer aussi répétitif et idiot qu'un tower defense. À part peut-être les MOBA. Mais comme il permet de jouer seul dans son coin sans se faire traiter de "*batar d'ankulé*" (*sic*) par un mioche de douze ans, ma préférence va généralement au tower defense. Répétitif et idiot, certes, mais aussi addictif qu'un donut au crack ou une série HBO. Et ça ne va pas s'arranger avec l'arrivée prochaine de *Defense Grid 2*. Au classicisme efficace de l'aîné, le petit frère ajoutera des terrains de jeu qui évoluent en cours de partie ainsi qu'une gestion des altitudes (et donc des lignes de tir). Mais la nouveauté la plus notable est le mode multi. Coopératif, mais pas trop non plus puisque les "partenaires" partagent le même objectif de protection, mais pas les ressources et se tirent la bourre aux points, ce qui ne manquera pas d'inciter à modifier la course des envahisseurs pour les attirer vers ses propres tourelles, quitte à mettre un gros coup de botte dans un plan qui se déroulait jusque-là sans accroc. J'espère juste que mes futurs "partenadversaires" auront plus de vocabulaire que les joueurs de MOBA. Ou qu'à défaut, ils maîtriseront mieux l'orthographe.



GENRE : Vroum vroum wub wub
DÉVELOPPEUR : Playground Games (Royaume-Uni)
ÉDITEUR : Microsoft
PLATEFORMES : Xbox 360, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : 30 septembre 2014

Forza Horizon 2

J'avais prévu de résumer ma découverte de *Forza Horizon 2* par la première phrase de mon carnet de notes, un brillant et limpide "*Putain comme c'est beau*". Mais pour être franc, j'avais peur que ça soit un peu trop succinct pour votre soif d'information et de jolies voitures qui font vroum vroum. Manque de bol, je ne suis pas certain non plus que la seconde phrase sur mon carnet, "*Couleurs everywhere <3*", aide beaucoup plus. Et pourtant, c'est sûrement la chose qui frappe le plus au moment où l'on découvre *Forza Horizon 2* : ses graphismes. En choisissant d'être toujours le petit frère idiot et coloré de la série des *Forza Motorsports*, cet *Horizon 2* se paye en plus le luxe d'être superbe. Du sud de la France au nord de l'Italie, le titre de Playground Games entend bien se la jouer avec des ciels d'un bleu azur, des couchers de soleil magnifiques et des véhicules toujours plus détaillés. Pis encore, on dirait que certaines des nouvelles features du jeu ont été pensées pour en mettre plein les yeux. Marre de toujours rouler sous un soleil de plomb dans le premier épisode ? Ça tombe bien puisque maintenant la météo peut changer en temps réel comme lors de cette course sur la Côte d'Azur où ma visibilité a été gênée par un orage d'été s'abattant sur la route, laissant apparaître des milliers de gouttelettes d'eau sur la carrosserie jaune canari de ma Lamborghini. Et j'ai trouvé ça sexy.

Vroum Service. Et pourtant, il serait extrêmement réducteur de cantonner *Forza Horizon 2* à ses qualités graphiques tant Playground semble s'être retroussé les manches sur cet épisode. Au-delà des gouttelettes sexy, la météo dynamique changera évidemment l'adhérence de la route et autres joyeusetés que je comprendrais sûrement bien mieux si j'avais le permis. Le système de Drivatars (ces I.A. calquées sur le comportement des joueurs) aurait aussi été complètement refondu. Si les Drivatars se souviennent toujours du style de conduite du joueur, il va aussi retenir les zones préférées de chacun, allant jusqu'à utiliser les mêmes raccourcis pendant les courses. Et puis il y a aussi l'arrivée de points de "style" qui, comme les Kudos dans *Project Gotham Racing* (l'une des inspirations avouées de la série *Horizon*) permet de gagner du fric en conduisant avec élégance ou audace. Il en faut encore ? Parfait ! Le jeu se pare maintenant d'un système de perks à débloquer en progressant. Voyage rapide partout sur la map, bonus d'XP quand on se balade, bonus de crédits quand on vend une livrée ou un modèle de voiture… j'étais à deux doigts de réclamer le "Bloody Mess" de *Fallout*. Enfin, les plus aventureux d'entre vous seront ravis d'apprendre que le jeu encourage beaucoup plus le hors-piste qu'avant, permettant de couper à travers champs, plaines et autres vignobles à la visibilité atroce dans les courses Cross Country. Tout le reste, du festival aux radars en passant par les événements *Horizon* (courses contre un train ou un avion cargo) seront toujours au rendez-vous. Et avant de ronger son frein (oui, bon) jusqu'au 30 septembre, il me reste à vous faire partager la meilleure nouvelle de toutes : le jeu aura deux à trois fois plus de stations de radio. Si avec ça vous n'êtes pas en train de faire l'hélicoptère avec la quasi-totalité de votre anatomie, je ne peux plus rien pour vous.

The Crew

Annoncé lors de l'E3 2013, *The Crew* n'était pas franchement une nouveauté cette année, mais Ubisoft a quand même pris le temps de montrer aux journalistes quelques nouveaux éléments de son vroum-vroum-MMO à six mois de la sortie du jeu. Une mission de "take down", par exemple, où un groupe de joueurs tente par tous les moyens d'arrêter la caisse d'un adversaire en cognant dedans jusqu'à ce qu'elle n'ait plus de points de vie (enfin de "points de taule", j'en sais rien, je ne suis pas garagiste). L'objectif est banal mais la réalisation ne l'est pas : là où, dans le jeu de caisse moyen, il faudrait non seulement défoncer le gars en face mais aussi anticiper les virages et suivre la route, les cartes ouvertes de *The Crew* permettent aux joueurs de couper à volonté, de partir se mettre sur la gueule (enfin sur le pare-brise) en plein champ si l'envie leur en prend. C'est tout bête mais ce genre de petits détails, associés à la conduite accessible sans être trop arcade et au bon gros côté road trip du titre, nous confirme que *The Crew* sera sans doute le premier jeu de caisse susceptible de plaire à ceux qui n'aiment pas les jeux de caisse.

GENRE : Conduite en convoi
DÉVELOPPEUR : Ivory Tower (France), Ubisoft Reflections (Royaume-Uni)
ÉDITEUR : Ubisoft
PLATEFORMES : PC, PS4, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : 12 novembre 2014

GENRE : Course de voitures MMO Free-to-Play
DÉVELOPPEUR : Slightly Mad Studios (Royaume-Uni)
ÉDITEUR : My.com
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : Une bêta fermée sera jouable dans le courant 2014.

World of Speed

À l'heure où mes collègues motards profitent de la Californie le vent dans les cheveux et les moucherons dans les dents, je vis ma propre version de la vitesse. *World of Speed*, c'est le MMO des courses de voitures. Mais contrairement à ce que son titre porte à penser, dans *WoS*, il ne s'agit pas nécessairement d'être le plus rapide pour bien faire. D'abord, c'est un jeu d'équipes. 4 vs. 4, pour que ce soit "comme au paintball". Donc vous faites partie d'un crew, que vous prendrez bien soin de signaler sur votre véhicule au moyen d'un logo choisi par vos soins (par exemple un cobra rouge, un aigle vert ou un dragon bleu), et au lieu de foncer tête baissée, vous remplissez des objectifs. Tels que : suivre la ligne verte qui indique la trajectoire optimale (et les moments où il faut freiner, quand elle devient rouge) pendant au moins 60 % du trajet, drifter sur au moins 200 mètres, trouver au moins deux raccourcis. Et si vous atteignez tous ces objectifs, vous n'arriverez pas premier, mais vous rendrez votre équipe et vos parents heureux. Dans les faits, comme mon adversaire était arrivé, on a interrompu ma virée en Mitsubishi (ils ne m'ont pas laissée prendre la vieille Merco) dans les rues de San Francisco. J'avais pourtant bien longé tous les murs à la recherche d'un raccourci.

L'E3 de Nintendo

En plus des quelques jeux qui ont droit à un article complet dans ces pages – *Super Smash Bros.*, *Bayonetta 2*, *Splatoon* –, Nintendo était venu avec un line-up particulièrement costaud à cet E3. Miyamoto a même montré un tout début de nouveau *Star Fox*. Comme quoi, tout arrive.

Amiibo *(Wii U, 2014)*

La plus grosse annonce de Nintendo, c'était sans conteste Amiibo : des figurines NFC reprenant des personnages connus de l'éditeur (Mario, Pikachu, Samus Aran, Yoshi, Link, Fox, Peach, Kid, Donkey Kong, Kirby, le villageois...) et interagissant avec les jeux compatibles. Pour l'instant, sont annoncés comme compatibles *Mario Kart 8*, *Captain Toad : Treasure Tracker*, *Mario Party 10*, *Super Smash Bros.* et *Yoshi's Woolly World* sur Wii U, et d'autres à venir en 2015 sur 3DS. C'est gadget, mais ça devrait remettre Nintendo sur la route des billets.

Yoshi's Woolly World *(Wii U, 2015)*

Après le Kirby laineux, c'est au tour de Yoshi d'avoir son jeu en gros fil. Comme d'hab', il s'agira d'un jeu de plateforme en 2D assez facile (et avec du coop'), mais l'intérêt semble cette fois reposer en bonne partie sur la forme plus que sur le fond. *Yoshi's Woolly World* est ATROCEMENT mignon (et encore, vous n'avez pas entendu les petits bruits choupinets que fait Yoshi à chaque fois qu'il crée une boule de laine). C'est presque criminel de faire un jeu aussi cucul.

Devil's Third *(Wii U, 2015)*

Ancienne production abandonnée de THQ, *Devil's Third* est le nouveau jeu de Tomonobu Itagaki (*Ninja Gaiden*), depuis devenu une exclu Wii U pour adultes. Dans ce TPS complètement idiot, vous incarnez un ninja torse-nu et intégralement tatoué qui massacre des villes entières à la kalash et au sabre, tout en jonglant avec des grenades. Curieux choix de Nintendo : le jeu semble dater d'il y a quelques années, visuellement comme dans son ton et son gameplay.

Hyrule Warriors *(Wii U, fin septembre)*

Le partenariat entre Nintendo et Tecmo Koei a produit cette chose : *Hyrule Warriors*, un *Dynasty Warriors* avec les personnages de l'univers *Zelda* qui affrontent des centaines de monstres. À vue de nez, le seul intérêt du jeu sera son mode coopératif pour deux joueurs, l'un jouant uniquement sur le Wii U Gamepad, l'autre sur la télé avec une Wiimote et un nunchuck. Ouais ouais ouais...

The Legend of Zelda *(Wii U, 2015)*

Nintendo a tout de même montré quelques secondes du nouveau *Zelda* sur Wii U : un monde ouvert magnifique et plein de couleurs, avec un système de jeu apparemment enfin débarrassé de ses plaies les plus anciennes. Cela dit, le jeu semble encore très loin de la sortie.

Mario Maker *(Wii U, 2015)*

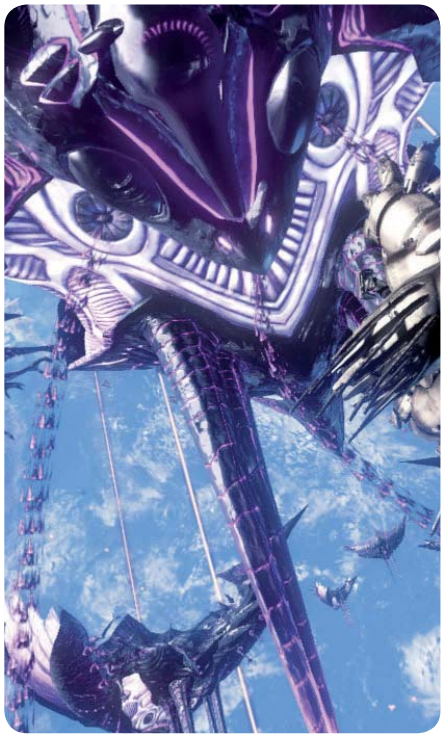
Curieusement, Nintendo n'a pas annoncé de nouveau Mario cette année, mais a tout de même présenté *Mario Maker*, un éditeur de niveaux 2D sur Wii U où tout se fait au stylet. Par défaut, *Mario Maker* affiche des niveaux en 8-bit, mais puisqu'ils sont composés de blocs, ils peuvent être facilement reskinnés pour avoir une apparence plus moderne. Rigolo, mais probablement pas indispensable.

Mario Party 10 *(Wii U, 2015)*

Une nouvelle console, un nouveau *Mario Party* : le dixième épisode remet une nouvelle fois les 4 joueurs dans un chariot (comme dans MP8), afin qu'ils avancent comme un seul homme. La grosse nouveauté, cette fois, c'est qu'un cinquième joueur peut contrôler Bowser sur le Gamepad et jouer l'adversaire dans les mini-jeux, afin de faire échouer les 4 autres. De toute façon, ça ne peut qu'être mieux que *Mario Party 9*.

Xenoblade Chronicles X *(Wii U, 2015)*

Annoncé depuis un bail, *Xenoblade Chronicles X* (ex-*X* tout court) devrait enfin sortir l'année prochaine. La principale feature du RPG de Monolith Soft : pouvoir conduire un gros mécha pour visiter le gigantesque monde ouvert du jeu. Enfin, il faut pouvoir supporter la direction artistique qui rappelle les années 90.



Kirby and the Rainbow Curse *(Wii U, 2015)*

Comme pratiquement tous les jeux Wii U de Nintendo, le prochain Kirby ne sort que l'année prochaine... et après le Kirby en laine, c'est cette fois un Kirby en pâte à modeler. Le jeu (de plateforme et en 2D ; on ne change pas trop une formule qui gagne) vous obligera à utiliser le stylet de la Wii U pour tracer des cordes à l'écran, qui protégeront ou guideront votre petite boule rose. Curieusement, le résultat est beaucoup moins mignon que dans *Yoshi's Woolly World*.

Mario vs Donkey Kong *(Wii U, 2015)*

Oh, regardez ! Comme c'est charmant ! Nintendo a fait un clone de *Lemmings* ! Avec son esthétique de jeu iPhone et son gameplay tout de même très proche de celui du vénérable classique, *Mario vs. Donkey Kong* ne fait pas vraiment très envie. Son principal intérêt semble résider dans son éditeur de niveaux, qui permet de créer puis partager ses propres délires piégés. Mouaif.

Code Name S.T.E.A.M. *(3DS, 2015)*

Annoncé en plein milieu de l'E3, *Code Name S.T.E.A.M.* (aucun rapport avec Valve) est un TPS tactique en tour par tour dans un Londres Steampunk où vous dirigez Abraham Lincoln et son équipe luttant contre les aliens. La phrase était un peu longue et pleine de surprises, n'hésitez pas à respirer un coup. Je vous en dirais bien plus, mais à part une comparaison avec *X-COM* (chic !), la présentation de Nintendo a été plutôt confuse. On a de toute façon le temps de voir venir.

Captain Toad : Treasure Tracker *(Wii U, fin 2014)*

Après l'année de Luigi, l'année de Toad ? Dans *Treasure Tracker*, il se lance seul à l'aventure : chaque niveau qu'il visite est un puzzle, dont il doit trouver la solution (et les nombreux trésors) en le visitant, en tournant la caméra aux bons endroits et en utilisant le gamepad. *Captain Toad* ne va sans doute rien révolutionner, mais le jeu émet un certain charme, qui doit beaucoup à sa direction artistique et à ses personnages hébétés. Et puis celui-là au moins sort cette année.

Genre : Ubisoft. Nan, je déconne, GTA-like **Développeur :** Ubisoft Montréal (Canada) **Éditeur :** Ubisoft **Config. recommandée :** Un supercalculateur de la NASA. À défaut, un Quad-Core 3,5 GHz, 8 Go de RAM et une carte graphique 3 Go feront l'affaire. **Download :** 13 Go **Prix :** Environ 60 euros **DRM :** uPlay (plus Steam, éventuellement)

Watch_Dogs

Caniche Canem Edit

Ce qui est bien, quand on bosse dans la presse écrite, c'est qu'on arrive après la bataille. On a le temps de réfléchir. Bien assis dans un fauteuil mou, on regarde les sites web se jeter les uns après les autres sur le dernier jeu à la mode et parvenir en chœur à la même conclusion : "Watch_Dogs *est un bon jeu mais ce n'est pas le titre next-gen qu'Ubisoft avait promis.*" Puis on attend que la mêlée se disperse et, monocle bien calé sur l'œil et fume-cigarette entre les doigts, on prend le contre-pied de l'opinion générale. Si si les gars, *Watch_Dogs* est bel et bien le premier vrai jeu next-gen, le mètre-étalon de ce que seront les jeux AAA de demain. Pour le meilleur et pour le pire.

PAR LOUIS-FERDINAND SÉBUM

Aiden Pearce, lui, est le criminel de demain. Armé de son super-smartphone (super parce qu'il peut pénétrer n'importe quel système en deux clics et, surtout, qu'il n'est jamais en rade de batterie), le protagoniste de *Watch_Dogs* est capable de prendre le contrôle de tous les éléments du ctOS, le gigantesque réseau centralisé qui contrôle la ville de Chicago. Il peut pirater les feux de circulation, sortir des plots ou lever des ponts suspendus pour semer ses poursuivants, faire exploser des transformateurs ou des canalisations pour tuer des gens discrètement et, ça va de soi, utiliser caméras de sécurité et reconnaissance faciale pour obtenir tout un tas d'informations sur le moindre habitant de la ville. Puisqu'un grand pouvoir implique de grandes responsabilités mais que bon quand même faut pas déconner, le gars Aiden décide, avec un autre pote hacker surdoué, d'organiser le casse du siècle. Discrétos, portable en main, il va se rendre dans le hall du Merlaut, un hôtel cinq étoiles, pour siphonner les comptes de ses clients. Évidemment, l'opération va mal tourner et notre hacker attirer sur lui l'attention de types pas très recommandables, qui vont envoyer quelques gros bras pour lui faire passer l'envie de reluquer la thune d'autrui. Manque de bol, la tentative d'intimidation va mal tourner et la nièce d'Aiden, qui n'avait rien demandé, va y laisser accidentellement la peau. Et ça, l'ami Pearce ne se le pardonnera jamais. Lorsque le jeu débute, un an après l'accident, Aiden, reclus et dépressif, n'a plus que deux buts dans la vie : trouver le responsable de la mort de sa nièce et utiliser ses super-pouvoirs de hacker pour combattre le crime. À moins que ce soit pour "s'occuper", comme il le dit lui-même. Parce qu'Aiden, il faut le savoir, ne sait pas trop ce qu'il veut, ni nous qui il est.

> Aiden est une sorte d'ado attardé, silhouette en carton dont on se désintéresse très vite

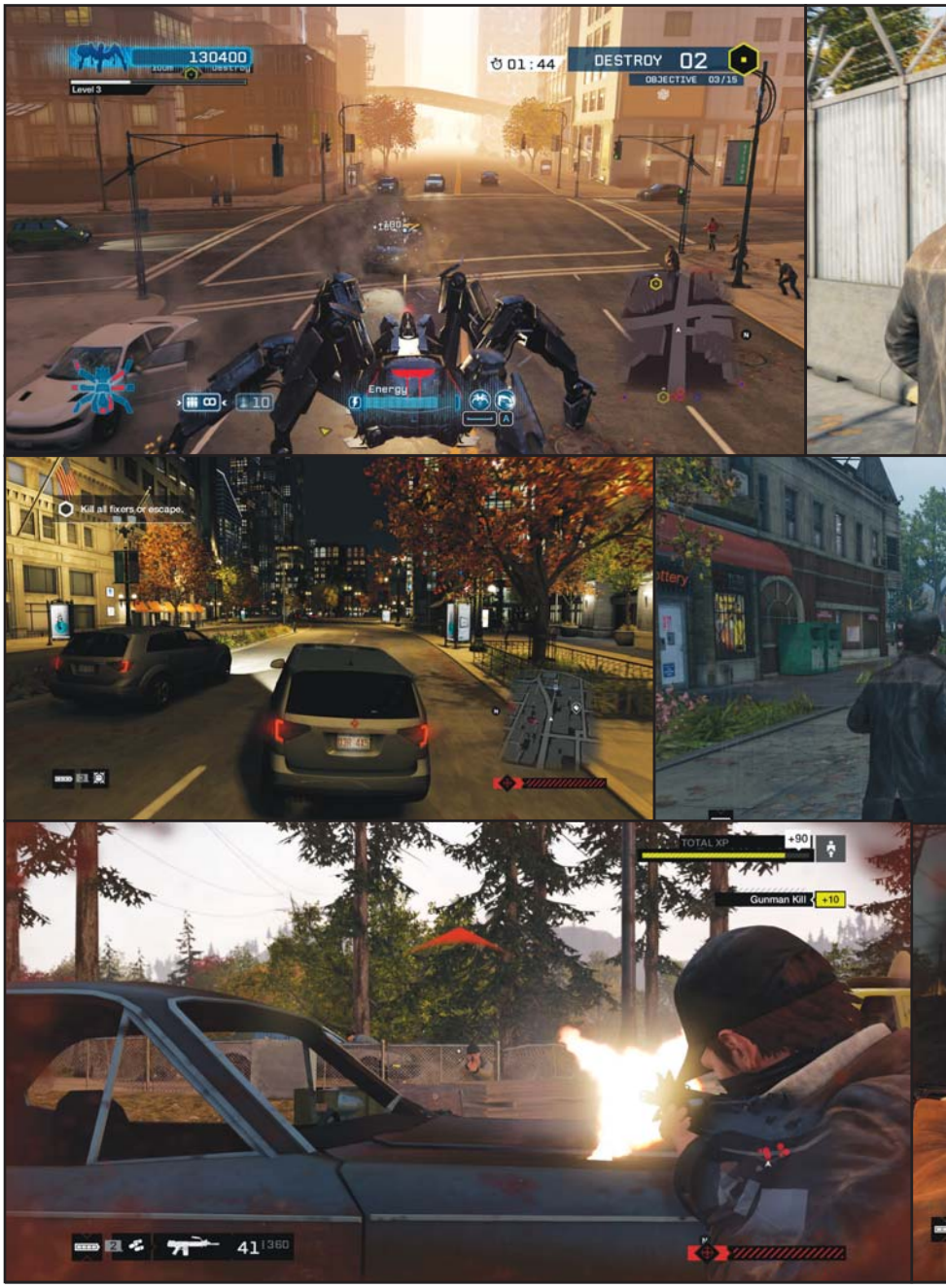
NaNaNaNaNaNaNaNaNaNaNaNaNaNaNaNaNa... Hackman !

On commence à se poser quelques questions en découvrant que le plus proche collaborateur d'Aiden-le-justicier est du genre à découper en morceaux un couple de retraités simplement parce qu'il l'a regardé de travers (le tout avec la bénédiction de notre défenseur de la veuve et de l'orphelin). Ça s'aggrave quand on voit Aiden, type sensible qui pleure sur la tombe de sa nièce, livrer à un chef mafieux

PC de mode

Au niveau technique, *Watch_Dogs* risque bien d'être représentatif des jeux AAA de demain. Certes, nous autres PCistes avons l'habitude que les titres multiplateformes soient portés à l'arrache sur nos machines mais bon, reconnaissons que jusque-là ce n'était pas trop grave. L'écart de puissance entre un PC moyen de 2014 et une Xbox 360 ou une PS3 est tel que, même optimisé par un singe, le jeu parvenait à tourner convenablement la plupart du temps. Sachez-le, ça risque de méchamment changer dans les années à venir. Les performances de la version PC de *Watch_Dogs* sont aléatoires, souvent catastrophiques et, surtout, sans commune mesure avec ce qui est affiché à l'écran. Le jeu n'est pas laid, en tout cas la plupart du temps, mais pas beau non plus au point de justifier la configuration recommandée. Qu'un open-world exige un CPU conséquent, mettons. Mais 3 gigaoctets de mémoire vidéo, pour un jeu qui visuellement ne vaut guère mieux que *Sleeping Dogs* ou *Battlefield*, non, désolé, ce n'est pas possible. Pas possible non plus que, même avec la config démesurée recommandée, le jeu continue à ramer et qu'on connaisse par moments des chutes de fps catastrophiques et inexplicables, ou des freezes dus à des accès disque intempestifs. Et encore, je ne vous parle pas de l'inventaire très joli mais quasiment inutilisable sans pad. Par moments, on en vient à se demander si quiconque, chez Ubisoft, a pris la peine de tester la version PC du jeu. Cela dit, les développeurs ont reconnu que ce n'était "*pas normal*" (*sic*) et bossent sur un patch.

un pauvre gars pour qu'il soit exécuté. "*C'est un sale boulot Aiden, mais un chèque est un chèque*", lui dit un ami au téléphone. Sauf que bon, tonton Aiden aurait pu se faire dix fois plus de thunes en cinq minutes, simplement en descendant une avenue : Pearce est capable de vider les comptes bancaires des gens à distance en hackant leurs téléphones de façon tellement efficace qu'on est blindé de fric à ne plus savoir qu'en foutre au bout d'une heure de jeu. Un peu plus tard, une amie hackeuse donne à Pearce des informations très personnelles sur une pauvre fille, "*elle s'est fait avorter l'année dernière, depuis elle voit un thérapeute*". Aiden lui dit que c'est mal, qu'il ne faut pas fouiller comme ça dans la vie des gens et, cinq minutes plus tard, recommence à pirater les caméras du quartier pour épier la vie privée de ses habitants.



Trop beau pour être vrai

Au risque de hacker une porte ouverte, revenons un instant sur le fameux trailer "reveal" de *Watch_Dogs*, diffusé pendant l'E3 2012. Comme on s'en doutait depuis longtemps, la version finale du jeu, même en mode Ultra, est très inférieure à ce qui a été montré : les images montrées en 2012 avaient été maquillées façon voiture volée à grands coups d'Adobe After Effects. Le plus grave, justement, est qu'on s'en doutait depuis longtemps et qu'on n'a pas fait grand-chose. On s'est insurgé cinq minutes quand les premières "vraies" images du jeu ont commencé à apparaître, on s'est demandé pour rigoler si, d'ici à la sortie, les graphismes auraient été downgradés au niveau de ceux de *Half-Life 1*, et puis on est passé à la suite sur le mode "*ouah, bon, tous les éditeurs font ça et Ubi' particulièrement, on le savait pour* Watch_Dogs *et on sait que ce sera pareil pour* The Division". Ouais, sauf que ben... non, justement, et il serait peut-être bon de le rappeler. Qu'un trailer ou un extrait de gameplay soit une compilation des moments les plus intéressants, aucun problème, ça fait partie du jeu. Qu'en revanche on nous présente comme "scène de gameplay" un machin que le moteur du jeu serait bien incapable d'afficher en temps réel tient du mensonge pur et simple. Le trailer du prochain blockbuster de l'été ne montrera pas des effets spéciaux supérieurs à ceux du film lui-même. Quand un news magazine publie les bonnes feuilles d'un best-seller, elles n'ont pas été réécrites pour cacher le style désastreux de l'auteur. Aucune autre industrie ne se permet ce genre de magouille et il serait bon de se demander un jour pourquoi les joueurs (et les journalistes !) continuent à applaudir avec le même enthousiasme des vidéos de "gameplay" dont ils savent pertinemment qu'elles sont complètement bidonnées.

Hacker perdu. Quand il n'est pas occupé à se contredire ou à faire n'importe quoi, Aiden se contente d'être pitoyable et flique ses (rares) proches "*pour leur bien*". Même cette idée qui, avec un minimum de développement, aurait pu faire d'Aiden un vrai antihéros névrosé, détestable mais passionnant, n'est pas assez poussée : ni idéaliste ni obsessionnel, Aiden est une sorte d'ado attardé, silhouette en carton dont on se désintéresse très vite. Ça tombe bien, remarquez, tous les potes d'Aiden sont aussi peu charismatiques que lui. Caricatures de méchants, hackers qui semblent sortir d'une fanfiction écrite par un anonymous de 16 ans, aucun personnage de *Watch_Dogs* ne mérite d'être sauvé. On a l'impression que les auteurs sont partis d'un cliché visuel (punkette grotesque, pseudo-Mitnick à dreadlocks indigne d'un téléfilm, hacker dont le masque rappelle celui de Deadmau5...) qu'un collectif de types en costard-cravate imaginait "grave chébran" et susceptible de vendre beaucoup de goodies ; la figurine Aiden Pearce vous est d'ailleurs proposée pour 40 € quand vous achetez le jeu sur uPlay. Et je vous passe l'omniprésence du vocabulaire gaming/reddit ("*you got pwned*", Seigneur...), ou les mèmes internet foireux qu'on peut faire apparaître en hackant les panneaux d'affichage des autoroutes. Les personnages de *Watch_Dogs* n'en sont pas, ce sont des

poncifs sortis d'une étude de marché, taillés sur mesure pour plaire au public, ou du moins à l'idée qu'Ubisoft s'en fait.

Sabrez la campagne. Évidemment, avec de telles silhouettes en carton en guise de personnages, on n'espère pas grand-chose de la campagne. On a raison. Toutes les missions se ressemblent : 1. Aller à tel endroit, 2. Hacker un truc / voler un objet / trouver une personne / dégommer tout le monde, 3. S'enfuir en voiture, 4. Apprendre que tout ça n'a servi à rien et que l'histoire n'a pas progressé d'un pouce. Quelques rares objectifs, plus scriptés mais plus originaux, comme ceux où, par l'entremise d'une caméra de sécurité, on doit guider un allié de cachette en cachette, ne suffisent pas à faire oublier les autres passages, bien plus nombreux, scriptés comme un FPS de 1998. Citons juste pour mémoire un combat sur un toit où des ennemis ultra-résistants apparaissent régulièrement PILE derrière Aiden, peu importe l'endroit où il se trouve, et où, après avoir crevé de deux balles, le pauvre joueur doit se retaper pour la énième fois tout le combat, y compris le monologue d'une minute du grand méchant. Choc, déni, colère, dépression, acceptation : on passe par à peu près toutes les phases du deuil devant la campagne de *Watch_Dogs* et, au moment où l'on n'espère plus rien, après quinze heures de jeu, le miracle a lieu.

WARING : ce paragraphe contient des spoilers. Pearce négocie avec un autre hacker. Il n'a pas sur lui les données volées qu'il avait promis de lui apporter, il tente de gagner du temps. Le hacker en a marre, presse le bouton d'une télécommande. Soudain, le visage de Pearce apparaît sur tous les écrans géants qui bordent les rues de la ville. Il faut partir, et vite. Démarre alors une course à pied où tous les passants, ces silhouettes qu'on ignorait jusque-là, se retournent sur nous. "*C'est lui ! C'est lui ! C'est le type de la télé !*" Tout le monde est un ennemi, on se tient à distance de la foule, on évite les avenues, on vole une voiture, on démarre en trombe, mais le hacker n'en reste pas là. "*Moi aussi je sais pirater ctOS, Pearce !*" Et le voilà qui, méthodiquement, lance toutes les patrouilles de police de la ville au cul d'Aiden, qui tente vainement de les semer en brouillant leurs communications. Une bataille, hack contre hack, au milieu de la ville. C'est lui et non plus le joueur, qui contrôle les ponts, qui trafique les feux rouges. C'est contre l'environnement, contre Chicago toute entière que le joueur se bat. Cette dernière partie de la campagne est extraordinaire, connaît des moments qui resteront parmi les meilleurs jamais vus dans un open world. Et on ne comprend pas pourquoi les scénaristes ont attendu le dernier acte pour faire entrer en scène le seul bon acteur de leur pièce.

> C'est contre Chicago toute entière que le joueur se bat, l'une des villes les plus géniales jamais vues dans un jeu vidéo

Nique la polis. Car au milieu de la galerie de neuneus insipides qu'est le casting de *Watch_Dogs* se cache un personnage fantastique, l'un des plus géniaux jamais vus dans un jeu vidéo, la ville de Chicago. Grâce à son "profiler", Aiden peut obtenir des informations personnelles sur chaque passant croisé dans la rue. On apprend qu'untel est récemment divorcé, qu'un autre a le cancer, qu'un dernier est un sportif de haut niveau. Dès qu'on croise un type en train de téléphoner ou d'envoyer des textos, on peut pirater sa conversation et l'écouter aussi tranquillement que depuis un bureau de l'Élysée. La plupart sont banales, certaines sont drôles, d'autres flippantes. Certes, tout ça reste un peu artificiel, n'est qu'une "surcouche" collée sur le jeu. Au début de l'aventure, on a envie de suivre ce type patibulaire dont on a appris qu'il regarde souvent des vidéos de viol, pour voir s'il ne manigance pas un mauvais coup. Puis on comprend que ces descriptions sont totalement aléatoires et que les gens susceptibles de commettre un crime ou d'en être victimes sont indiqués par une petite icône. On peste un peu bien sûr, et puis, peu à peu, on pardonne. On pardonne parce qu'on comprend que si ces descriptions n'ont pas directement d'influence sur le gameplay (et c'est bien dommage), elles ne sont pas là pour ça.

Les diamants de la CNIL. Ces informations forment en effet un deuxième niveau de narration, peu détaillé mais très intelligent et, surtout, très vidéoludique. Elles sont déjà un moyen efficace de lutter contre l'impression désagréable, commune à la plupart des *GTA*-like, d'errer au milieu d'une forêt de clones : la mini-biographie de chaque passant lui donne une épaisseur, remplace ces infimes petits détails qu'on repère dans la vraie vie quand on croise un passant dans la rue, qui nous permettent d'imaginer d'où il vient, et qu'il est impossible d'ajouter à chaque personnage d'un jeu vidéo. C'est, si vous voulez, l'équivalent psychologique du bruit et du flash exagéré des pistolets dans les FPS, qui permettent de compenser l'absence de sensation haptique de recul. Mais surtout, comme les jeux d'autrefois, qui ne prétendaient pas raconter une histoire, *Watch_Dogs* nous donne un monde, quelques éléments, et nous laisse combler les trous avec notre imagination. Faire les poches d'un passant anonyme dans le jeu de rôles moyen ne pose pas de gros problème moral. Hacker le compte bancaire d'un type dont on apprend qu'il vient juste de sortir de chimiothérapie sans se sentir coupable est beaucoup plus difficile. Et, souvent, après avoir cassé à coups de tonfa la gueule d'un voleur de portefeuille, on découvre qu'il souffrait d'une maladie mentale ou venait de perdre son emploi, et on se sent un peu con.

La ruée vers lore. Bien sûr, comme n'importe quel open world, *Watch_Dogs* est rempli d'objectifs bonus : personnes disparues à retrouver, séries d'objets à récupérer et à collectionner... Ces valises par exemple, cachées un peu partout en ville, liées à un trafic d'êtres humains. Il faut les localiser et mettre la main dessus. Mais contrairement

aux "collectibles" du jeu moyen, chaque valise ramassée est l'occasion d'une petite cutscene qui permet d'en apprendre plus et, une fois Aiden en possession de toute une série d'objets, il gagne accès à une mission spéciale qui fait office de conclusion. Comme dans tous les jeux Ubi', on gagne peu à peu le contrôle du territoire en prenant le contrôle de "tours", ici des centres ctOS à pirater grâce à un mini-jeu, sorte de *Pipemania* un peu pourri. Mais ici, contrôler un centre ctOS permet d'espionner les caméras privées des domiciles alentour et de découvrir tout un tas de scènes, certaines très drôles, d'autres beaucoup moins. Toujours très bien écrites, elles savent, pour le coup, souligner avec intelligence mais sans trop en faire, la position de voyeur dans laquelle est placé le joueur. Cette "micro-narration", ce soin apporté pour que chaque petit détail, chaque morceau de gameplay ne soit pas qu'un bête objectif mais soit écrit, est l'une des grandes forces du jeu.

Cent fois ni loi. Même si elle n'a pas la variété de la Los Santos de *GTA V*, et malgré les quelques bugs sur lesquels tout le monde a insisté, Chicago réagit aux actions du joueur avec un réalisme rarement vu dans un open world et, surtout, donne au joueur une foule d'options pour se sortir des situations difficiles. Sortez discrètement un pistolet, les gens n'y feront pas attention tant que vous n'êtes pas trop près. Sortez une arme lourde en revanche et les passants commenceront à paniquer, certains appelleront la police. À partir de là, trois possibilités. Utiliser le tracker d'Aiden pour repérer le bon samaritain en train d'appeler la cavalerie et lui arracher son portable des mains avant qu'il ait pu trop en dire – ou lui tirer une balle dans la tête si vous êtes d'humeur joviale. Possible aussi de s'enfuir en bagnole et de tenter d'éviter le "scan ctOS", matérialisé par des cercles jaunes de taille croissante sur la minimap (éventuellement en s'aidant de quelques brouilleurs radars craftés main pour désactiver temporairement la recherche) : si le joueur parvient à rester hors de la zone de recherche assez longtemps les flics lâcheront l'affaire et n'enverront même pas de patrouilles au cul du joueur. On peut bien sûr échapper aux flics à l'ancienne, en roulant comme un taré à travers la ville et en trafiquant ponts, plots, conduites de gaz pour gagner du terrain. Ou bien on peut rouler doucement, se planquer dans une ruelle, couper le contact et les phares, se baisser dans son siège, faire le mort et attendre que la police nous ait oublié.

Baston à choix multiples. Les affrontements à pied, eux aussi, peuvent être abordés de toutes les façons possibles. Comme toujours, le plus gratifiant est de tenter une approche discrète. Utiliser quelques appâts (petits gadgets électroniques jetables qui émettent de la musique) pour attirer les ennemis, courir de cachette en cachette comme dans un *Splinter Cell*, tacler les gêneurs impossibles à éviter d'un coup de tonfa dans les jambes, atteindre l'objectif et repartir ni vu ni connu est très amusant, surtout lorsqu'on s'aide des capacités de hacking d'Aiden.

Le fantôme dans la machine

On ne savait pas trop quoi penser du multijoueur intégré de *Watch_Dogs*, c'est finalement une des plus grandes réussites du jeu. Pouvoir "envahir" la partie solo d'un autre joueur est terriblement amusant, d'autant plus qu'il est impossible de lui nuire – contrairement aux "invasions" de *Dark Souls*, celles de *Watch_Dogs* n'ont aucune conséquence néfaste ; au pire le joueur perd quelques points dans les leaderboards. C'est donc uniquement la pression psychologique créée par la présence d'un autre joueur qui pousse à réagir. Je suis en train de suivre un criminel dans une ruelle, prêt à lui mettre un coup de tonfa dès qu'il passera à l'acte. Soudain, un message "*on est en train de vous hacker*". Ça aurait été un PNJ, un événement aléatoire, j'aurais ignoré l'alerte et serais resté concentré sur ma mission. Mais là c'est un autre être humain. Je ne vais quand même pas le laisser gagner, merde ! Je me mets à courir partout pour le trouver (effrayant au passage le criminel et foutant en l'air toute mon approche discrète). Je finis par tomber dessus : le connard était planqué sur un toit. Je sors mon MP5, lui tire dessus, le rate et abats deux passants au passage. Il vole une caisse. Moi aussi. C'est parti pour une course-poursuite dans la ville qui coûtera la vie à cinq civils de plus (et, au passage, à ma belle réputation de justicier patiemment construite). Tout ça pour rien puisque le type finit par s'échapper. J'ai tué sept personnes, bien abîmé ma réputation, j'ai les flics au cul, je n'ai rien gagné dans l'histoire. Rien sauf la conviction, une fois de plus, que c'est dans les rares moments où il ose se montrer ambitieux que *Watch_Dogs* est le meilleur.

On saute d'une caméra de surveillance à l'autre pour repérer tous les ennemis, on analyse la situation sous tous les angles, on pirate le téléphone des gardes pour leur envoyer de faux SMS qui vont détourner leur attention quelque temps, on fait sauter les armoires électriques pour se débarrasser des guignols à proximité (faites-le une fois et les gardes croiront à un accident, abusez un peu trop de la méthode et ils commenceront à vous rechercher activement...).

Une immense ambition, une idée fantastique, un talent incroyable, tout ça ruiné par la peur de sortir du chemin tracé par l'industrie

Cette façon de jouer avec l'environnement, de contrôler tout l'espace sans avoir à l'explorer physiquement est extrêmement agréable. Tellement agréable qu'on regrette un peu que la méthode bourrine reste souvent la plus efficace. Aiden a beau crever en deux ou trois balles, il est tout de même possible de finir sans trop de difficulté la plupart des missions en canardant à la mitrailleuse (le "focus", sorte de bullet time, permet de bien belles actions à la *Max Payne*). Toujours est-il que les missions secondaires dans lesquelles on doit infiltrer le QG d'un gang pour neutraliser son chef, durant lesquelles Aiden peut vraiment mettre à profit toutes ses capacités, sont parmi les plus réussies. Et aussi, malheureusement, parmi les moins nombreuses.

Watch_Deg'. *Watch_Dogs* est une tragédie. Ubisoft, c'est évident, savait que son jeu avait du potentiel. Que la formule récurrente depuis les *Assassin's Creed*, open world à déverrouillage progressif, avait trouvé ici un univers et un gameplay dans lequel elle pourrait vraiment briller, où gameplay et narration seraient parfaitement imbriqués. Pendant ces moments où l'on explore la ville avec l'impression – pour la première fois peut-être dans un *GTA*-like – d'être entouré d'êtres humains, pendant ces missions secondaires bourrées de détails intelligents, pendant ces attaques de gang où l'on joue avec l'espace en sautant de caméra en caméra, pendant les attaques d'autres joueurs dans son extraordinaire mode PvP (voir l'encadré "le fantôme dans la machine"), *Watch_Dogs* brille. Il brille tellement qu'on se dit que si Ubi' avait été plus ambitieux, s'il avait su faire du vigilantisme le cœur du jeu, pousser jusqu'au bout les interrogations morales qu'il suscite avec plus qu'une simple jauge de "réputation" qui se vide quand on tue des civils, s'il avait su mettre le gameplay dynamique, les interactions avec la ville et sa population, au cœur du jeu au lieu d'en faire de simples éléments de décor, de vagues gimmicks, *Watch_Dogs* aurait pu être un chef-d'œuvre. Mais Ubi' a eu peur. Ubi' n'a pas réalisé que son jeu avait de quoi être autre chose qu'un open world de plus et, au lieu de capitaliser sur les éléments qui le rendent unique, a décidé d'y fourrer en vrac tout ce qui a fait le succès des autres jeux du genre. On passe d'un instant à l'autre de mini-jeux optionnels rigolos et idiots (dans lesquels Aiden, complètement défoncé, hallucine qu'il détruit la ville à bord d'un robot-araignée ou écrase des piétons façon *Carmaggedon*) dignes d'un *Saint's Row* à une campagne hollywoodienne archi-générique et bourrée de scènes tire-larmes écrites avec les pieds. Une immense ambition, une idée fantastique, un talent incroyable, tout ça ruiné par la peur d'aller jusqu'au bout, par la nécessité de rester dans le chemin tracé par le reste de l'industrie. *Watch_Dogs*, je vous l'ai dit, est sans doute un bon résumé de ce que seront les jeux AAA de demain.

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis Depuis les premières présentations on s'en doutait, *Watch_Dogs* allait mériter 7. Mais on ne s'attendait pas à ce 7-là. Si *Watch_Dogs* n'avait été, comme on le craignait, qu'un *GTA*-like de plus, la version Ubisoft de l'open-world urbain, il aurait eu son 7 peinard, le 7 qui dit "*un jeu sympa, un bon moment, rien d'inoubliable mais allez-y*". Mais *Watch_Dogs* est tout le contraire. C'est un jeu bourré de bonnes idées, un jeu qui aurait pu, s'il en avait eu le courage, aller tranquillement zoner au pays des 8 et des 9. Mais *Watch_Dogs* a laissé ses bonnes idées en friche. Elles sont là, brillantes mais trop peu nombreuses, perdues au milieu d'heures de gameplay générique ou raté. *Watch_Dogs* mérite 7, oui, mais un 7 déçu. Un 7 qui vous fera quand même passer quelques bons moments en attendant, sans trop y croire mais avec espoir, un meilleur *Watch_Dogs 2*.

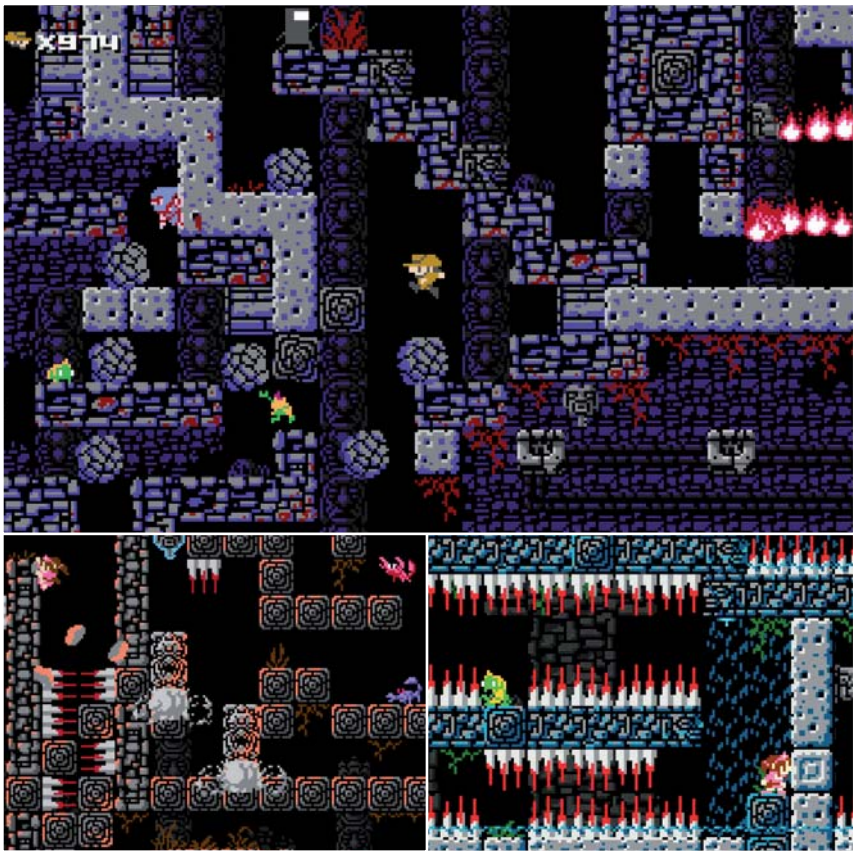
7

Genre : Plateforme SM **Développeur :** 8bits Fanatics (Japon) **Éditeur :** Nicalis **Config. recommandée :** Dual-Core, 4 Go de RAM, Carte graphique 128 Mo **Download :** 300 Mo **Prix :** 15 € **DRM :** Steam

1001 Spikes

Aban Hawkins et le temple maudit

Les néophytes en jeu vidéo ont souvent une peur démesurée de la mort en pleine partie. Ils sont timides, n'osent pas avancer, reculent ou fuient au moindre danger, voire abandonnent à la première excuse et se réfugient dans un *Candy Crush Saga* moins stressant sur leur téléphone.



À l'inverse, les joueurs chevronnés ont appris à ne pas craindre la mort : ils savent que, dans la plupart des cas, ils réapparaîtront un peu plus tôt dans le niveau, en n'ayant perdu qu'une toute petite partie de leur progression, et le plus souvent en ayant appris des informations utiles sur le comportement des ennemis ou les pièges des niveaux. *1001 Spikes* mélange ainsi toutes ces préconceptions dans un seul but : tester votre résistance.

Pics et pics et colégram. Imaginons que vous trouviez *Spelunky* trop facile : *1001 Spikes* est là pour vous apprendre une petite leçon. Aban Hawkins, votre Indiana Jones de pacotille, s'est perdu dans une jungle sud-américaine à la recherche d'une mystérieuse cité d'or, et la route est bien entendu jonchée de pièges tous plus retors les uns que les autres. Ainsi, il ne faut pas voir chaque niveau comme un tableau classique de jeu de plateforme, avec une entrée et une sortie, et une clé à attraper pour ouvrir celle-ci, mais plutôt comme un piège gigantesque. Aban (quel nom ridicule) dispose de 1001 vies pour parcourir tous les niveaux jusqu'aux trésors qui l'attendent dans la cité, et croyez-moi, ce n'est pas particulièrement généreux. Vous allez mourir dans chaque niveau, et pas qu'une fois : blocs qui s'effondrent, pics qui sortent du sol, des murs ou du plafond, statues qui tirent des dards, murs qui tombent, scies circulaires qui se baladent, scorpions qui font la ronde… les surprises ne manquent pas et la liste est loin d'être exhaustive. Mais en apparence, chaque niveau de *1001 Spikes* semble facile, direct. Quand vous comprenez que la plupart des obstacles y sont cachés (et ne se révèlent qu'au moment de vous tuer), chaque tableau semble tout d'un coup hors de portée, impossible. D'où les 1001 vies : le jeu est punitif, mais pas injuste. Il veut, après tout, que vous appreniez à le dompter.

Bour et bour et patatras. Pour réussir à progresser dans *1001 Spikes*, il faut allier la prudence du débutant et la confiance du joueur expérimenté. Il faut craindre chaque bloc mais oser des sauts qui passent au pixel près… sans vous tromper de bouton. *1001 Spikes* propose en l'occurrence deux boutons pour les petits et les grands sauts, et un bouton de tir, utile pour buter les bestioles et contrer dards et scies circulaires. Bref : crevez tant qu'il le faut pour débusquer chaque bloc piégé, puis mettez votre savoir en pratique. Timing, précision, réflexes, mémoire et connaissance du niveau vous permettront, si vous réussissez à les associer durant quelques dizaines de secondes, à passer au tableau suivant… où il faudra bien entendu tout recommencer. *1001 Spikes* n'est d'ailleurs jamais aussi cruel que dans ses niveaux volcaniques, remplis d'explosions de lave aux retombées difficiles à prévoir. Moche comme tout, *1001 Spikes* est une refonte visuelle très poussée d'un jeu XBLIG d'il y a trois ans (voir encadré) mais l'ensemble a été revu de fond en comble. Nouveaux niveaux, nouveaux modes arcade et multijoueurs, nouveaux personnages à débloquer, outils de speedrun intégrés, difficulté mieux dosée… *1001 Spikes* est toujours aussi punitif, mais un chouïa moins injuste, et finalement encore plus jouissif.

Netsabes

Aban Hawkins : Origins

À l'origine, *1001 Spikes* est un remake d'*Aban Hawkins & the 1000 Spikes*, un jeu sorti en 2011 sur le XBLIG, la boutique des indés sur Xbox 360. Curieusement, alors qu'une version Xbox One était annoncée, *1001 Spikes* n'est disponible pour l'instant sur aucune console Microsoft. En revanche, il est sorti sur PC, Mac, PS4, Vita, 3DS et même sur Wii U. Pour les curieux, l'original est toujours en vente sur XBLIG à 5 euros et il est encore plus dur.

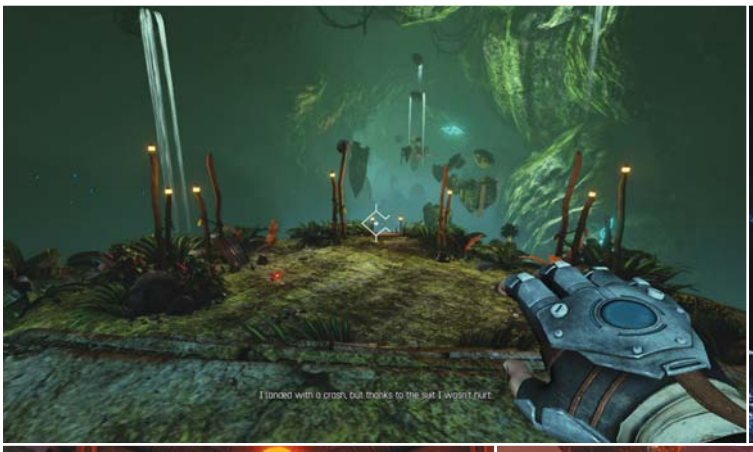
Notre avis Difficile mais pas impossible, sévère mais juste, *1001 Spikes* demande pratiquement d'entrer en communion avec la machine. Chaque niveau réussi est une libération, une victoire en soi, avant de découvrir le suivant, encore plus horrible.

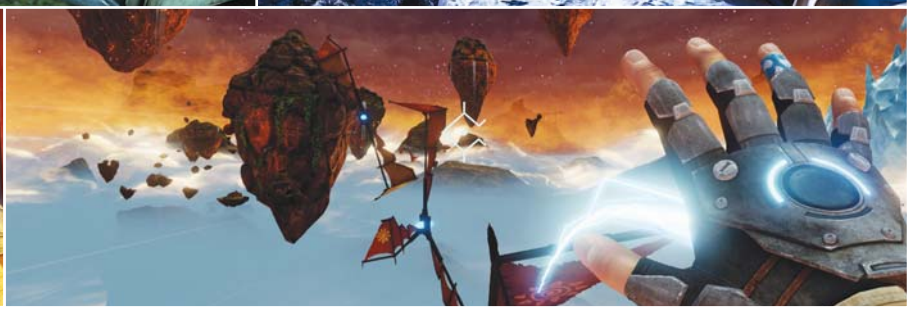
8

A Story About My Uncle

Décalage immédiat

Je ne vais pas vous refaire le coup du grappin, vous savez tous que j'ai un gros problème avec ça. La preuve, quand sont tombées les premières vidéos de *A Story About My Uncle*, je m'apprêtais déjà à insulter ses développeurs. Parce qu'ils m'avaient promis un grappin alors que le jeu semblait complètement oublier la sensation de balancement inhérente à cet outil béni des dieux. Salauds.





L'histoire est simple. Un soir, alors que notre héros borde sa fille avant qu'elle ne dorme, celle-ci lui réclame une histoire. Apparemment à court d'idées, il décide de lui raconter le jour où, ayant perdu son oncle, il s'est lancé à sa recherche. À la manière de *Prince of Persia : Les Sables du Temps*, nous jouons donc un événement passé narré par son héros, des années plus tard. La sauce prend très bien et l'écriture impeccable du jeu aide à parfaitement faire passer les différentes couches de narration. En termes de gameplay, *ASAMU* est un platformer en 3D à la première personne où le but est de sauter dans tous les sens pour atteindre la séquence suivante. Rien qui ne réinvente la poudre en théorie, mais en pratique particulièrement efficace puisque notre héros est doté d'un gant pouvant tirer un rayon tracteur sur quasiment tout l'environnement. Ainsi, il peut se propulser à grande vitesse dans les airs (et même par la suite enchaîner les tirs de rayons pour jouer les tarzans mécaniques). C'est là qu'arrive la grande surprise : ce jeu est un véritable bonheur à manier. On court à toute vitesse, on bondit sur plusieurs dizaines de mètres et on se jette dans le vide avec une facilité et une fluidité qui confinent à l'insolence. Le feeling du jeu se révèle incroyable, notamment parce que les développeurs ont compris quelque chose d'essentiel : il est impossible de rendre un vrai grappin amusant à la première personne. La mécanique de balancier est trop frustrante et imprécise pour devenir intéressante. Du coup, les gars de chez Gone North Game se sont creusé le cerveau.

Saut à l'esthétique. Dans *ASAMU*, un clic gauche tracte le joueur vers l'objet visé, de plus en plus vite. Ensuite, tout repose sur le fait de lâcher le rayon au bon moment, bien gérer son inertie et utiliser correctement le léger air control inclus dans la physique du jeu. On se retrouve à alterner des séquences rapides et furieuses au sol et des moments de flottement presque irréels : le tout est un véritable ravissement. S'il me fallait relever un seul véritable défaut dans la conception même du titre, je dirais qu'on se perd parfois dans les niveaux les plus chargés visuellement. D'ailleurs, c'est le bon moment (notez mon sens de l'à-propos) pour parler de la direction artistique, à tomber par terre. Chaque couleur est choisie avec soin, les décors sont sublimes et le dépaysement total. C'est un véritable univers, cohérent dans son incohérence, rappelant parfois ce que l'on pouvait voir dans *Zeno Clash*. J'en profite aussi pour glisser deux mots sur l'histoire qui, pour une fois dans un jeu vidéo, arrive à rester extrêmement personnelle sans aller dans le tire-larmes facile. Alors certes, il est très court (comptez trois heures pour en voir le bout), mais pour une fois qu'un jeu arrive à raconter une belle histoire tout en proposant un gameplay intelligent et sans aucune faute de goût, on serait bien malhonnête de faire la fine bouche.

Pipomantis

Notre avis Certains reprocheront à *A Story About My Uncle* une durée de vie trop courte pour son prix. Mais aux grognons, je dirai qu'une chouette histoire narrée avec autant de talent, pour enrober un gameplay qui ne se dilue pas bêtement dans un jeu trop long représente aujourd'hui quelque chose d'extrêmement précieux.

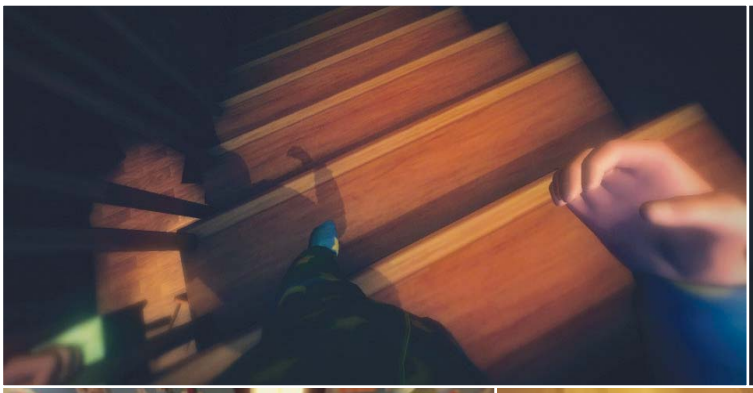
8

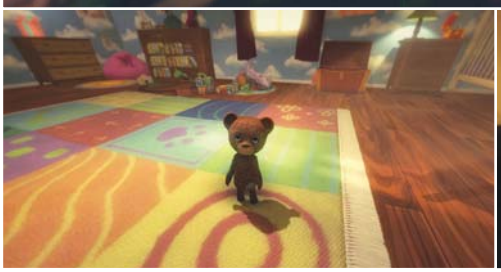
Genre : L'indicible horreur de l'enfance **Développeur / Éditeur :** Krillbite Studio (Norvège)
Config. recommandée : Quad-Core, 4 Go de RAM, Carte graphique 1 Go **Download :** 2 Go **Prix :** 20 € **DRM :** Steam

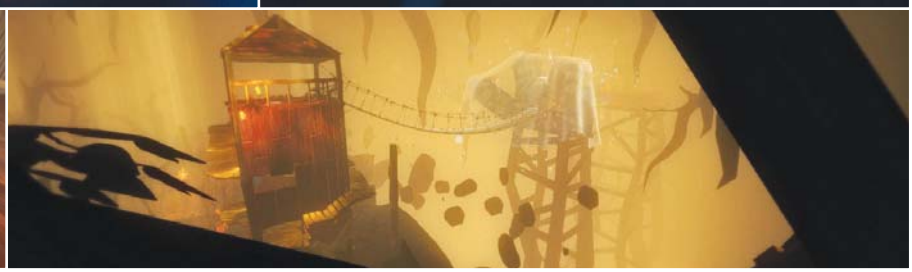
Among the Sleep

Crouch culotte

Depuis l'épatant succès du premier *Amnesia*, le jeu d'horreur en vue subjective est devenu un genre à part entière, qui se diversifie à toute vitesse.







Chacun y va de ses petites idées, mais la plupart restent sur des chemins tout de même bien balisés : apparitions fugaces, bruits dans le dos, courses-poursuites… *Among the Sleep* ne révolutionne pas l'affaire, mais change un poil le point de vue : le protagoniste est un bébé qui vient de fêter ses deux ans. En tant que bébé, vous êtes remarquablement inefficace : tout parent vous fera remarquer que les petits de cet âge ont une belle propension à la chouine et aux cris, tandis que le vôtre est plutôt calme de ce côté. En revanche, comme un vrai bébé, il se réveille au milieu de la nuit et refuse de se rendormir, préférant aller faire un tour dans la maison à la recherche de son ours en peluche. Dans *Among the Sleep*, vous ne marchez pas tout à fait comme dans n'importe quel FPS : votre gamin en pyjama se traîne un peu sur deux pattes, claudiquant, hésitant, et marche un chouïa plus vite à quatre pattes. Il est surtout trop petit pour ouvrir les portes, mais ils sont inventifs à cet âge, les mioches : *Among the Sleep* contient pas mal de petites énigmes d'exploration, vous demandant par exemple de tirer les tiroirs d'une commode de façon à former un escalier, ou encore de trouver un endroit où se planquer parmi deux placards ouverts. Pas de quoi vous fouler deux neurones. Dans ses premières minutes, *Among the Sleep* vous met parfaitement dans le bain : après avoir appris les contrôles en balançant vos jouets à travers la pièce, vous partez vous coucher et vous vous réveillez dans le noir, sans votre nounours.

Cauchemar aux canards. Vous partez à sa recherche, et la grande maison si accueillante et si lumineuse où vous évoluiez quelques instants plus tôt est désormais pleine d'ombres inquiétantes. Le sous-sol, la chaufferie où vous retrouvez votre ours, arrive particulièrement bien à retranscrire les terreurs enfantines irraisonnées, qui trouvent leur inspiration dans une mauvaise interprétation du monde par l'enfant. L'immersion est réussie, et si la flippe reste modérée, l'ambiance se révèle glauque à souhait. Et puis tout s'écroule : *Among the Sleep* vous jette par la suite dans un monde onirique certes magnifique, mais pas plus terrifiant que cela. Ce monde fantaisiste balance aux ordures la bonne idée d'*Among the Sleep*, qui était de voir *par* les yeux d'un enfant : ce monde irréel laisserait un adulte tout autant bouche bée, sinon plus. Le jeu de Krillbite suit alors le schéma traditionnel des *Amnesia*-like, avec des monstres qui "tuent" en un coup – l'enfant est assommé et se réveille un peu plus tard – et des courses-poursuites pas vraiment passionnantes qui n'arrivent jamais vraiment à créer la tension et la peur nécessaires. Le tout bénéficie d'une réalisation honnête (malgré une palanquée non négligeable de bugs, la plupart dus au body awareness du nourrisson, dont le corps tend à se coincer dans des objets), mais quelque chose se casse dans l'immersion, et *a fortiori* dans l'intérêt, dès que le gamin quitte l'univers connu de la maison. La durée de vie courte (entre 1 h 30 et 2 heures, bien loin des "*plus de 4 heures*" promises lors du Kickstarter il y a un an) est presque une libération : se balader plus longtemps dans le jeu ne serait pas désagréable, mais n'apporterait pas grand-chose non plus.

Netsabes

Notre avis Loin de renouveler le genre de l'horreur en vue subjective, *Among the Sleep* propose simplement une courte balade cauchemardesque dans la peau d'un bébé en plein bad trip. Rien de honteux, rien de remarquable non plus. La partie la plus réussie, le début, était déjà disponible dans l'alpha sortie il y a un an (disponible ici : *cpc.cx/9Qv*).

5

Tropico 5

Fidel à lui-même

"*La démocratie, c'est le pire système*", disait mon grand-père, qui n'aimait rien tant que citer partiellement des grands hommes en passant la toile sur son vieux casque à pointe. Sacré pépé Helmut. S'il avait eu l'électricité en Argentine, il aurait sûrement adoré jouer à *Tropico*.

Sortez les tubes de crème solaire, les ukulélés, les urnes bourrées par les bulletins enthousiastes d'électeurs décédés et les escadrons de la mort : la célèbre simulation de république bananière est de retour. Si vous n'avez jamais entendu parler de *Tropico*, imaginez un city-builder où la triche fait partie intégrante du gameplay. Vous êtes "El Presidente" et votre objectif est double : détourner un maximum de fonds sur votre compte en Suisse tout en assurant la pérennité de votre poste. Et pour ce faire, travailler à votre popularité auprès de la population de votre île paradisiaque, truquer les élections ou, plus simplement, oublier de les organiser – et charger l'armée d'assurer le service des éventuelles et audacieuses réclamations. Pour tenter de justifier le passage à la caisse, la cuvée 2014 apporte un système d'époques à franchir (coloniale, guerres mondiales, guerre froide, temps modernes) qui limitent les bâtiments et technologies disponibles, ces dernières se débloquant via un arbre de recherche. Et avec ça, quelques bonnes idées, telles une constitution pour affiner le genre de dictature que l'on veut instaurer ou des missions en cours de jeu, agrémentées d'ajouts mineurs. Mais dans les grandes lignes, *Tropico 5* est aussi proche du *4* que le *4* l'était lui-même du *3*. C'est dire à quel point Haenimont Games aime prendre son temps.

Suivez le Guide Suprême. Pour vous dire les choses franchement, on les aime bien ces développeurs bulgares. Plus que jamais, l'humour absurde qui a contribué au charme de la licence fait son effet. Rien que pour entendre Penultimo (toujours là, le lèche-botte historique) proposer une mission visant à construire trois stations d'épuration sur l'île pour que les avions espions américains et soviétiques croient à l'existence d'une arme secrète, on ne regrette pas d'être venu. En plus, ils signent des calembours presque aussi honteux que les nôtres, c'est dire si on les respecte. Mais ce n'est pas pour autant qu'on va les regarder sortir chaque fois le même jeu sans rien dire. D'autant que pour une fonctionnalité ajoutée, une ancienne se fait la malle, et que les défauts historiques sont toujours là. La campagne, bien que composée de petits challenges agréablement scénarisés, est répétitive. Le mode bac à sable, traditionnellement plus intéressant, manque lui un peu d'enjeu pour l'habitué qui pourra le trouver bien trop facile : une agriculture solide, et ce sont des avalanches de pognon qui s'abattent sur la famille d'El Presidente, qui ne sait même plus trop comment le dépenser. La gestion militaire ? Trop superficielle. Les nominations de directeurs pour les usines ? Fastidieuses. La recherche ? Pas vraiment de choix crucial, juste établir des priorités. Les vieux grognards seront sans doute ravis de voir arriver du multi – coop' ou versus – mais cet aspect du jeu relève davantage de l'anecdote. Allez, ne crachons pas dans la soupe non plus : *Tropico 5* est plaisant. Pas aussi profond ni exigeant qu'un *Anno*, mais il assure un peu plus l'ambiance. On voudrait juste qu'il invente de nouvelles blagues au lieu de recycler les anciennes.

Guy Moquette

Notre avis *Tropico 5*, c'est la seconde capitalisation du succès de *Tropico 3* après *Tropico 4*. Si vous êtes un nouveau venu et client du genre, foncez : la découverte de ce city-builder, pas très profond mais complètement barré, vous réserve de belles heures de plaisir. Par contre, si vous avez essoré les précédents épisodes, vous risquez de vous dire que ça fait cher l'add-on.

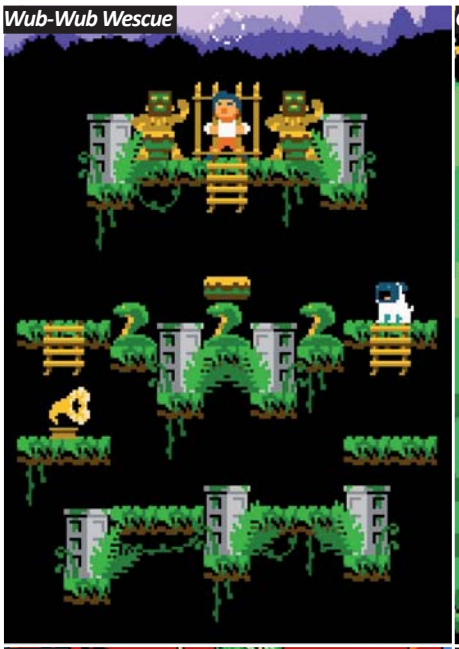
6

Genre : Rétro, boulot, dodo **Développeur / Éditeur :** Shaun Inman, Rusty Moyher et Matt Grimm (États-Unis) **Config. recommandée :** Un PC un peu plus puissant qu'une NES **Download :** 265 Mo **Prix :** 10,99 € (Humble Store) / 14,99 € (Steam) **DRM :** Steam (pas de DRM via le Humble Store)

Retro Game Crunch

Roulez jeux NES !

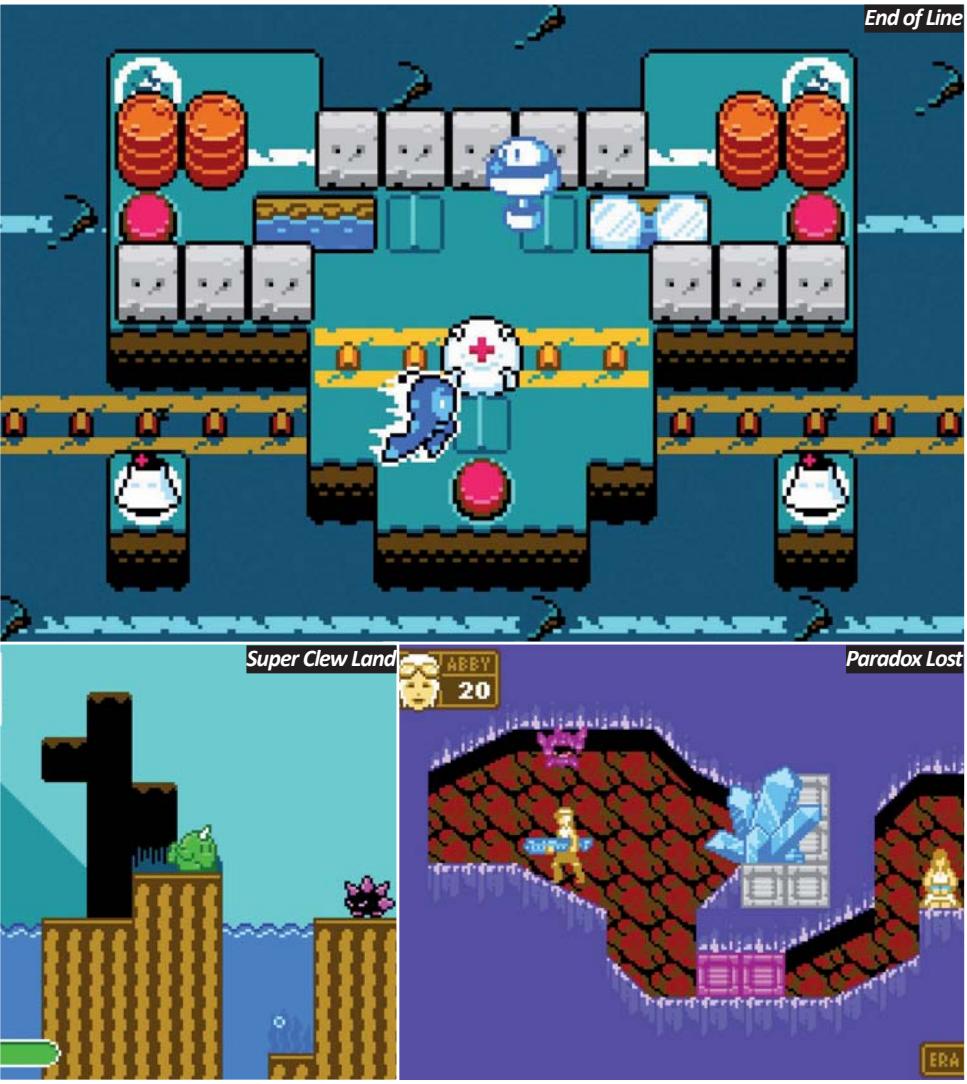
Dans le monde merveilleux du jeu vidéo, on appelle "crunch time" la période où les développeurs font des heures supplémentaires et abandonnent mari/femme/enfants pour finaliser un jeu. Généralement, sauf exceptions ou maltraitances, le crunch time survient pendant les dernières semaines du développement et fait tristement partie d'un certain folklore dans la création de jeux vidéo.



Et là où les gens normaux trouvent cette pratique malsaine et toxique pour l'industrie, d'autres fous furieux y voient un challenge et un moyen de s'amuser, comme Shaun Inman, Rusty Moyher et Matt Grimm. Après avoir réalisé un jeu en 72 heures pour une Game Jam (la 24e Ludum Dare), ces trois tarés se sont lancé un défi : à l'aide de Kickstarter, ils allaient réaliser six autres jeux complets et différents au rythme d'un par mois. Le processus est toujours le même : trois jours de crunch intensif pour avoir le squelette du jeu (gameplay, level design, etc.) puis le reste du mois pour rallonger, améliorer et lustrer leur création. Et le résultat vient de sortir sous la forme de *Retro Game Crunch*, une compilation de sept jeux originaux et complets, dans le plus pur style des cartouches pirates que l'on pouvait trouver sur NES à la fin des années 80. Chaque titre a été pensé dans une optique différente avec son propre gameplay, son univers graphique (même si toujours en 8 bits) et sonore, mais le tout reste incroyablement cohérent. Allez, autorisons-nous un petit listing exhaustif de ces sept jeux pour voir le travail abattu par nos Pieds Nickelés indés.

Compil' électrique. À tout seigneur, tout honneur, commençons par le rejeton de la Ludum Dare, celui par qui est née l'idée folle de *Retro Game Crunch*, à savoir *Super Clew Land*. Dans ce petit platformer, vous incarnez un adorable blob vert devant réunir des gemmes dans un gigantesque niveau apparenté à une version allégée de *Metroid*, ce afin de sauver sa promise. Au début, notre blob ne peut pas faire grand-chose, à part se déplacer de gauche à droite. Oh si, il peut manger des bestioles qui se baladent dans le niveau, chacune d'elles lui apportant des nutriments qu'il faudra arranger selon un ordre précis (dans un mini-jeu en bas à droite de l'écran) pour lui permettre d'évoluer. Ainsi, il pourra apprendre à sauter, nager, voler ou briser la roche, ouvrant à chaque fois de nouveaux passages à la façon de *Metroid*. Et très vite, on se met à jongler entre les séquences de plateforme et le mini-jeu dans le même temps, apportant une profondeur insoupçonnée à *Super Clew Land*. En l'occurrence, presque chaque titre de *Retro Game Crunch* essaie systématiquement d'approfondir son gameplay en lui ajoutant quelques idées. Plus généralement, hormis *Brains & Hearts*, un jeu de cartes confus et assez peu ergonomique, tous les titres de cette compil méritent votre curiosité.

Puzzle Bundle. Prenons par exemple *Wub-Wub Wescue*, un jeu de plateforme/réflexion/rythme terrifiant de choupitude où l'on incarne un petit chien désirant libérer son maître emprisonné par des tribus sur une île tropicale. Si l'on comprend vite qu'il est impossible de chuter de trop haut et que la plupart des obstacles et plateformes se déplacent au rythme de la musique, une deuxième couche de gameplay arrive très vite grâce à des disques permettant au chiot d'apprendre des mélodies. En les



chantant, on bénéficie alors de pouvoirs capables, par exemple, de ralentir le temps ou d'endormir ses adversaires. C'est aussi difficile que terriblement adorable. Au rayon réflexion, citons aussi *End of Line*, un jeu où le but est de… mourir. Sauf que les niveaux sont remplis de robots médecins qui vous empêcheront de mener à bien votre funeste entreprise. Le but de chaque tableau est donc de trouver un moyen d'accéder au(x) robot(s) pour les détruire afin de pouvoir crever tranquille. Bien évidemment, tout se complique très vite avec des mécanismes, des tapis roulants et des robots de plus en plus nombreux à mesure que l'on progresse. En pervertissant les règles de base du jeu vidéo, *End of Line* rappelle l'excellente série des *Karoshi* (des jeux Flash que je vous ordonne de tester), remplaçant la plateforme par une utilisation intensive de votre cervelet.

Les pixels du métier. Nous trouvons ensuite *GAIAttack!*, un sympathique beat-them-all mâtiné de plateforme à scrolling vertical pour deux à quatre joueurs. Le but est de grimper le long de niveaux de plus en plus complexes tout en tabassant des tonnes d'adversaires avant d'arriver à un bateau pirate où vous attend un bon gros boss. Amusant et rapide, pas mauvais, le titre n'en reste pas moins un peu répétitif et donne l'impression de livrer tout ce qu'il a dès le premier niveau ; il manque de la pointe de folie qu'ont tous les autres titres de la compilation. En parlant de folie, tournons-nous justement vers *Paradox Lost*, un *Metroid*-like pur jus où l'on suit les aventures d'Abby, une jeune survivante à un crash d'avion, perdue dans des cavernes tortueuses et hostiles. Très vite, Abby va récupérer un fusil qui, utilisé sur les nombreux cristaux, lui permet de voyager dans le temps entre trois époques. Et là, on part dans le grand n'importe-quoi. Chaque période a une carte différente et sauver tous les captifs à travers les trois périodes reste un sacré challenge. La difficulté n'est pas très élevée mais on se perd très vite d'une époque à l'autre, comme un *Metroid* qui s'amuserait à propulser le joueur dans trois dimensions distinctes.

Le club des sept. Enfin, dernier mais non des moindres, le jeu *Shūten*. Au premier coup d'œil, il rappelle ces shoot-them-up à scrolling vertical pour puristes comme *Dodonpachi* ou *Guwange* ; d'ailleurs, il reprend l'univers rattaché au Japon féodal de celui-ci. Dans *Shūten*, votre seule arme est une épée permettant de renvoyer les tirs adverses ; plutôt pratique mais un peu frugal niveau dégâts, vous en conviendrez. Seulement, dieu merci, il est aussi possible de voler les armes de ses adversaires et c'est là que le jeu prend tout son sens. Chaque adversaire offre à notre héros un type d'arme différent (kunai, shuriken partant dans trois directions, masse d'arme circulaire...) qu'il est possible d'upgrader entre les missions. Même s'il devient un peu trop facile une fois certaines armes boostées, *Shūten* fait partie du haut du panier de *Retro Game Crunch* grâce à ses boss magnifiques, ses musiques rythmées et son gameplay rafraîchissant. Cerise sur le gâteau, il est jouable à deux. Bref, vous l'avez compris, si vous n'êtes pas allergique aux gros pixels et aux musiques qui font bip-bip, cette compil *Retro Game Crunch* représente une petite mine d'or. La plupart des jeux restent assez courts et ne sortent pas foncièrement de l'ordinaire, mais la débauche d'idées et de concepts astucieux lui confère un capital sympathie assez exceptionnel.

Pipomantis

Notre avis Comment ne pas donner tout votre amour à *Retro Game Crunch* ? Comment ne pas craquer devant l'astuce de chaque jeu, l'intelligence de chaque gameplay ? À moins d'avoir un cœur noirci par la haine pompant du goudron dans vos veines, je ne vois pas. Et puis sans déconner, si vous l'achetez sur le Humble Store, ça revient à 1,60 € par jeu, soit 1/37e *Watch_Dogs*.

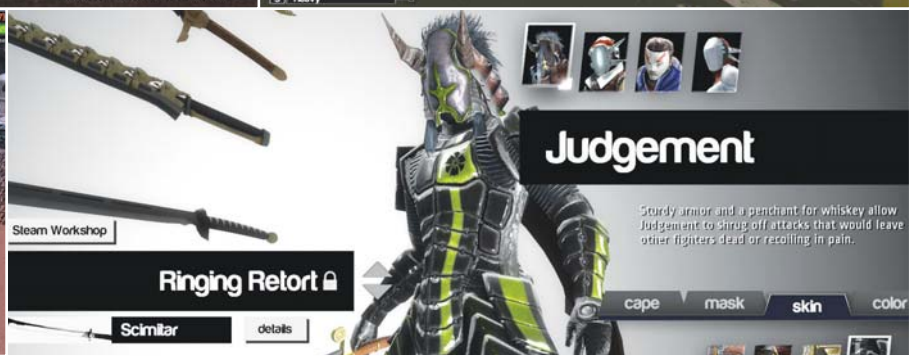
8

Genre : De crap et d'épée **Développeur / Éditeur :** Puny Human Games (États-Unis) **Config. recommandée :** Intel Core 2 Duo ou mieux, 2 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo **Download :** 3,5 Go **Prix :** 14,99 € **DRM :** Steam

Blade Symphony

Bushido Plaid

Je viens de me rendre compte que, par erreur, j'ai nommé le fichier texte de ce test "*Blase Symphony*". Ça commence bien.



À la rédaction de *Canard PC*, s'il y a bien UN jeu console qui met tout le monde d'accord et ne subit pas les quolibets de ces salopards de pécéistes, c'est *Bushido Blade*. Ce jeu de duel à l'arme blanche sorti en 1998 sur PlayStation savait se montrer délicieusement impitoyable, n'importe quel personnage pouvant être tué en un coup. Imaginez alors ma joie à la vue des premiers screens de *Blade Symphony*. Des épéistes ! Des barres de vie ! Des niveaux japonisants ! Enfin, plus de quinze ans après la sortie de *Bushido Blade*, j'allais pouvoir lui trouver un successeur autre que… ben autre que *Bushido Blade 2*, en fait. D'un état d'excitation immense en lançant le jeu, je suis vite passé à une profonde léthargie. Alors oui, le titre propose quatre personnages comme autant de styles de combats, que l'on multiplie par cinq armes dotées de coups et de combos différents. L'occasion, d'ailleurs, d'apprécier les élégants menus, épurés comme les séquences d'entraînement dans *Matrix*. Les développeurs de Puny Human Games ont clairement passé beaucoup de temps sur la direction artistique du jeu, sûrement même plus que sur le gameplay.

Pousse-rapière. Au cours du didacticiel, on devine d'ailleurs clairement leur intention. On change de position (faible et rapide / moyenne / forte et lente) avec la molette de la souris, on frappe avec le clic gauche et on bloque avec le clic droit. Il est possible de changer la direction de chaque coup en se déplaçant en même temps (avec une jolie prévisualisation de l'angle que prendra l'épée), de choper l'adversaire et même d'utiliser des armes de jet. Malheureusement, toutes ces belles intentions disparaissent dès qu'on lance une partie, uniquement en ligne. Première bonne surprise, on trouve quelques joueurs. Oh juste une poignée, mais ça reste suffisant. Alors on se jette dans l'arène et on lance un match, après un temps fou passé dans le lobby à regarder les autres batailler. Et c'est au moment où le combat commence que l'on prend conscience de la plus grosse idiotie de *Blade Symphony* : son netcode aux fraises. Alors que le jeu aurait pu devenir un ballet entre artistes martiaux confirmés, on se retrouve avec des duels de bourrins qui tapent dans le vide, la faute à des imprécisions aberrantes dues au lag. Pire encore, sur les cartes comportant plus de deux combattants, le jeu affiche leurs fantômes dans une couleur particulièrement vive, histoire d'être certain que ça devienne complètement injouable. Je jette un voile pudique sur le concept même de serveurs "chacun pour soi" tant le concept s'avère idiot, ainsi que sur mon rêve personnel de pouvoir mourir au moindre coup vu la générosité des barres de vie. Dommage, le titre de Puny Human Games aurait pu se montrer tout à fait honnête et proposer des affrontements tendus et épiques. Malheureusement, malgré tout le soin apporté au gameplay de base, il se voit méthodiquement saccagé par une multitude de petites bêtises qui le rendent injouable.

Pipomantis

Notre avis *Blade Symphony*, c'est l'histoire d'un joli potentiel gâché de bien vilaine manière par des erreurs un peu bêtes. Un point vraiment regrettable, il y avait de quoi en faire un chouette petit jeu, à défaut d'un *Bushido Blade 3*. Bon Square Enix, vous vous mettez au boulot ou il faut que je vous y force ?

4

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

Les Sims 4

Saisons de poupées

Ils sont trop beaux pour être vrais. Non, ils n'ont pas des physiques d'acteurs de cinéma ou de mannequins. Mais ils ont tous une peau resplendissante, un sourire impeccable, des vêtements frais et repassés. Les hommes portent des chemises à carreaux, les femmes des jeans slim dans des couleurs gaies. Leurs lunettes, pour ceux qui en ont, sont propres, leurs ongles nets. Certains sont grands, d'autres petits, il y a des jeunes, des vieux, des minces, des gros, des Caucasiens, des Asiatiques, des Latinos... Tous ont l'air gentils, polis, accueillants. Et plus je les vois, plus le doute s'installe.

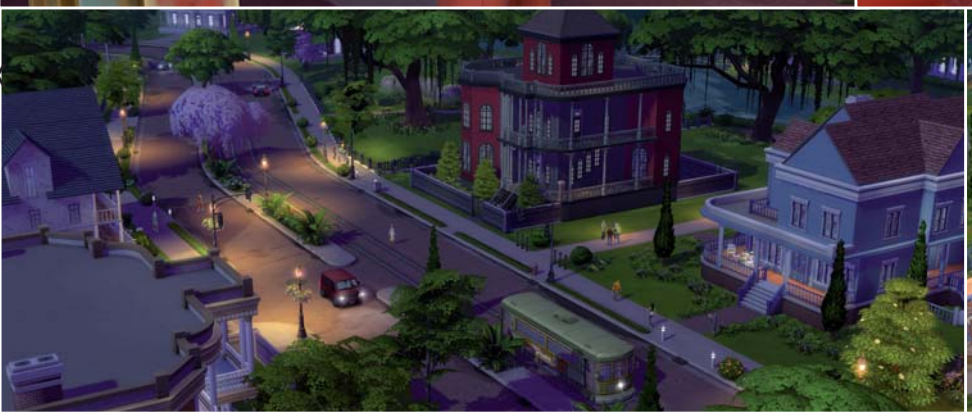
Infos

Genre : Lego / Maison de poupées / Simulateur de vie
Développeur : Maxis (États-Unis)
Éditeur : EA
Sortie prévue : 4-5 septembre 2014
Plateforme : PC, mais probablement pas que, mais sur le moment, ils ne voulaient pas le dire donc on va dire PC seulement.

Dans la première salle de conférence, chez EA Redwood Shores, dans la périphérie de San Francisco, c'est Jill qui nous attend. Elle a entre vingt et trente ans, un large sourire, un pull gris, un pantalon vert, et un enthousiasme de nature à faire passer notre Pipomantis national pour un gros blasé. Après nous avoir accueillis avec chaleur, elle nous invite à nous asseoir chacun devant un PC. Sur un écran géant derrière elle, sa réplique à l'identique se tient parfaitement droite. Mêmes longs cheveux bruns, mêmes lunettes, même pull. Un seul détail jure : la couleur de ses chaussettes. Jill porte des soquettes blanches, tandis que sur l'écran, sa réplique est pieds nus dans ses chaussures. Pour le reste, la ressemblance est telle qu'elle me mettrait mal à l'aise.

Musée Grévin. Malgré mon angoisse face à cette situation étrange – la confrontation à un humain et à son double aussi cartoon que nature –, je comprends bien le message : CAS (pour Create a Sim) est un outil de création de personnage inégalé dans l'histoire des *Sims* et des jeux vidéo cascore. Car dans *Les Sims*, le jeu de construction de maisons de poupées, devenu jeu de poupées puis de sublimation de la vie de tous les jours, l'un des principaux attraits repose sur la possibilité de recréer de véritables êtres humains. Du coup, pendant cette journée de présentation, à peu près tous les développeurs que nous rencontreront auront droit à des Doppelgänger plus vrais que nature à l'écran. Sous nos yeux de journalistes jetlaggés et ébahis, Jill s'affine un peu la taille, élargit légèrement sa mâchoire, rajoute des lunettes à son avatar parce qu'elle n'a pas eu le temps de mettre ses lentilles ce matin. Elle nous montre comment chercher dans la bibliothèque de vêtements (on peut classer les pulls par couleur, par style, et même faire directement une recherche en texte), s'exclame et rit, nous explique que c'est le CAS dont elle a toujours rêvé. En faisant pivoter son avatar, elle accède à de nouveaux points de modification : de profil, elle peut allonger les pieds, raccourcir le nez, se rajouter un petit ventre. Elle s'extasie : il est désormais possible d'avoir un chapeau et une coiffure en même temps ! Jill est tellement heureuse, tellement éloquente que mon malaise se dissipe. Et bientôt, nous passons au travaux pratiques. À notre tour de créer notre Sim.

L'affaire Pygmalion. Pleine d'entrain et d'allant, Jill nous suggère de recréer notre acteur favori. Mais j'ai ma petite idée. Depuis longtemps, *Les Sims* sont connus pour la possibilité qu'ils offrent de créer des couples de même sexe, et de leur



permettre de donner à leur tour la vie. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle la riante et tolérante Russie a décidé que le jeu serait réservé aux majeurs. Comme je me sens d'humeur prêtresse de l'amour, je vais donc donner à Pipomantis et Sébum, mes deux éminents collègues impliqués dans une bromance depuis de longs mois, la possibilité de vivre la vie de famille dont ils rêvent en secret. Nous avons une demi-heure devant nous. J'aurai donc le temps de recréer les deux tourtereaux, puis, par la magie du bouton "brassage génétique", de voir enfin le visage de leur enfant. Je commence par Sébum. Sans modèle sous les yeux, c'est difficile, donc je tâche de me rappeler : légèrement dolichocéphale, front haut, nez assuré, sourcils épais, oreilles petites, lunettes discrètes. Malgré la simplicité du système, je galère un peu. Il suffit de cliquer sur une zone, puis de la "tirer" dans une direction, mais selon que vous regardez votre sujet de face ou de profil, vous n'agissez pas dans la même dimension. Et la variété des zones modifiables complique légèrement la tâche, dans la mesure où je n'ai pas de retour visuel immédiat sur la partie du visage de ma Galatée que mon clic va modifier. Suis-je sur la pommette ou la tempe, sur les ailes du nez ou l'arête ? Quelques expérimentations malheureuses me permettent de découvrir qu'il est possible de créer des visages et des corps parfaitement difformes. Cela m'amuse au point que je dois renoncer à m'intéresser à la bouche de Sébum car le temps presse, je rectifie son rapport gras/muscle (heavyness et fitness en anglais), je l'habille vite fait de vêtements sombres et le dote d'une démarche perky, parce qu'il est comme ça.

La Reuss à Pipo. Je passe à Pipo. Pipo, c'est facile, sa principale caractéristique physique réside dans son abondante crinière bouclée. Et là, première désillusion : en matière de cheveux bouclés, le CAS est pauvre. Pour l'heure, on est encore en bêta, je suspends donc mon jugement, mais en tant que militante de la bouclette-acceptation, je bous intérieurement. Qu'importe, Pipo est bien plus qu'une publicité ambulante pour produits capillaires. C'est aussi un swagg et une allure indescriptibles. Cela tombe rudement bien, parce que pour ce qui est du style, on a désormais droit à un système de randomisation des ensembles vestimentaires, grâce à un nuage de tags invisibles à l'œil nu, et l'on peut ainsi se créer un look sans trop avoir à se creuser. Je vous passe les détails, à quelques secondes de la fin du temps réglementaire, une fois satisfaite de

l'apparence physique de nos deux gaillards, j'ai pu cliquer sur le bouton en forme d'ADN. J'ai choisi de leur faire avoir un enfant, mais j'aurais pu aussi leur donner un frère, une sœur, ou même ouvrir la boîte de Pandore, et voir le visage de la mythique Mère à Pipo.

Céline Sébum-Mantis. Après quelques instants de chargement, enfin, elle est née. Jill, à qui j'ai exposé mon dessein, sautille et remue les mains. La fille de Sébum et Pipo a les yeux de son père, et le front de son autre père. Pour les cheveux, comme elle est arrivée en ce monde ado rebelle et punk-lolita, elle a le crâne rasé, et je suis franchement admirative de son sens du style. Pendant que mes co-journalistes terminent leurs créations, je décide de doter cette nouvelle habitante du Simverse d'une personnalité. Comme CAS ne le fait pas automatiquement, je procède à la main. Elle aura, comme Sébum, pour aspiration principale la connaissance. Ce qui fait d'elle une "Renaissance woman", comme ils disent en américain pour désigner les polymathes, elle apprendra donc plus vite que les autres dans des tas de domaines. Comme Pipo, elle sera une "Bro", ce qui lui offre des tas de possibilités d'interactions avec les autres Bro, et un genre de buff à l'humeur en leur présence. En tant que paresseuse (je ne sais pas de qui elle tient ça), elle sera extrêmement ennuyée par les tâches ménagères. Mais en contrepartie, la crasse et la saleté qui stressent les autres Sims et rendent carrément malades les accros du ménage n'affecteront nullement son humeur. Il me reste un trait à lui trouver, je décide de laisser ma marque et de faire d'elle une foodie (gourmette ? Ça se dit ?). Contrairement aux gluttons (gloutons), elle ne mange pas n'importe quoi, et n'est pas trop perturbée par un boyau de vide (OK, ça ne me ressemble pas). Un hot-dog la rendra malheureuse, mais un tournedos Rossini, qu'elle sera rapidement capable de cuisiner, l'enverra au septième ciel.

Quantité et qualité. Oui, jusqu'à maintenant, tout ceci ressemble salement aux *Sims 3* en plus joli, plus fluide, et plus intuitif. Mais il y a un changement majeur. Autrefois, vos Sims se promenaient allègrement sur un gradient de bien-être. S'ils avaient envie de faire pipi, faim, et sommeil, ils tiraient la tronche. Si en plus de ça, ils étaient en manque d'interactions sociales, leur jauge passait au rouge, et vous étiez bons pour quelques minutes de galère avant de parvenir à leur rendre le sourire. Si tant est que vous ne fussiez pas un de ces vils tortureurs de Sims. Maintenir votre Sim suffisamment longtemps dans le vert lui procurait un genre de bonus : il peignait plus vite, apprenait plus vite, se musclait plus vite. Maintenant, à cela s'ajoute un système d'humeurs. Certaines actions et certaines interactions donneront à votre Sim un genre de buff, qui lui ouvre des actions et interactions spéciales, des bonus et/ou des malus. Imaginons que la fille de Sébum et Pipo se trouve contrainte et forcée de faire le ménage. Comme c'est une feignasse, cela va la stresser. Vous verrez alors une jolie petite icône "tense" agrémenter le hud. Alors je ne sais pas exactement ce que ce stress a comme conséquence, parce que les gens de chez EA sont plutôt positifs. Du coup, dès qu'ils ont vu cette vilaine icône, ils lui ont fait prendre un bain moussant. À la fin de ce moment de relaxation, la tension a disparu, remplacée par une humeur joueuse. La fille de Sébum et Pipo a désormais accès à de nouvelles actions.

Inventer de toutes pièces

Les Sims 4 introduit le mode construction, un jeu dans le jeu. Certains joueurs se cognent parfaitement de l'architecture, ou détestent faire des efforts ; pour eux, il restera bien sûr possible de s'acheter un préfabriqué. Pour les autres, les esthètes, les créatifs, la tâche leur sera grandement facilitée par le nouveau build mode. Le principe de base étant que chaque pièce est désormais à considérer comme une boîte qu'il est possible de déplacer, de rétrécir, d'élargir... Les portes et autres ouvertures s'ajustent automatiquement de façon plutôt astucieuse, et il est toujours possible de modifier un détail ou de revenir en arrière. L'ensemble de la construction elle-même peut être déplacée d'un bloc. Et pour quiconque a un jour voulu installer un jacuzzi sur sa parcelle de banlieue avant de se rendre compte qu'il manquait une case pour le placer, c'est un véritable soulagement. Des tas de petites améliorations me séduisent déjà : les pans coupés, les murs arrondis, les colonnes, les escaliers... Il est désormais possible de choisir entre trois hauteurs de murs, de rehausser les fondations de la maison, histoire de mettre un charmant petit perron surélevé à l'entrée, de bidouiller les toits, de fabriquer des chiens assis. Et même, si la hauteur sous plafond le permet, de placer des arbres à l'intérieur de l'habitation. Vous pourrez même, grâce à un fantastique système in-game, échanger des pièces avec vos amis. Alors évidemment, tout cela coûte des Simflouzes, mais "*nous ne sommes pas là pour parler du modèle économique*".

Humeur de faim. En tant que polymathe façon Léonard de Vinci, elle a rapidement appris à peindre. D'humeur joueuse, elle va pouvoir créer une peinture joueuse. Vous pourrez l'accrocher à un mur (sans passer par le mode construction parce que désormais tout est facile et intuitif, rappelez-vous), et quiconque l'admirera sera à son tour d'humeur joueuse. Du coup, hop, vous pouvez jouer avec les Sims autour de vous. D'après ce que l'on a vu, la plupart du temps, une même cause aura un même effet. Un bain moussant rendra systématiquement vos Sims joueurs. Mais, nous dit le développeur qui a la même tête que le Sim en train d'apprendre le piano à l'écran, il est possible que certaines actions/interactions aient droit à un peu d'aléatoire. Nous n'en saurons pas plus là-dessus. Ce que veulent absolument nous montrer nos développeurs au grain de peau de velours en revanche, parce qu'ils sont extrêmement excités et impatients, ce sont les neighborhoods. Problème de culture ou de traduction, notre groupe de journalistes latins a eu bien du mal à saisir le concept. D'ailleurs, il n'est pas dit que l'on ait vraiment compris. Willow Creek, la banlieue où se situe ce *Sims 4*, est un joli petit coin du Sud des États-Unis (les *Sims 3*, c'était plutôt le Nord-Est, architecturalement parlant), avec moins de couleurs différentes, mais plus vibrantes, moins de textures, pour un aspect plus net et de meilleures performances.

Little Red Neighborhood. Et votre Willow Creek se divisera en cinq neighborhoods, librement explorables, plus ou moins animés selon les heures de la journée, dotés chacun de leurs bâtiments et activités spécifiques. Et même de leurs Sims sans domicile (ils ne seront pas particulièrement pauvres ni en situation difficile, juste des Sims qui viendront peupler les zones visitables, histoire qu'il y ait du peuple). On aura les bords de la rivière, avec des jardins, des petites fleurs et des gens qui pêchent, la zone commerciale, avec ses boutiques et son musée, le parc, avec les jeux pour enfants et les barbecues... Et puis deux autres, dont Grant, encore un développeur en chemise à carreaux, refusera de nous dire quoi que ce soit. On a bien essayé de lui tirer les vers du nez. Cela ne devrait pas être une zone de bureaux, puisqu'il nous assure que le travail des Sims reste une *terra incognita* dans laquelle le joueur ne peut agir. On a proposé l'espace, puisqu'une carrière d'astronaute est disponible, le zoo, les égouts... rien à faire, on ne saura rien. Ce que l'on a noté en revanche, c'est que Grant, Jill et les autres ont bien tenu à nous répéter qu'ils étaient "*très excités*", et "*impatients*", et qu'ils faisaient "*tout pour les joueurs*". Et très franchement, c'est dans les détails que j'ai été le plus impressionnée. Du côté de l'animation, du pathfinding, des interactions de groupe, des subtiles variations de musique selon les humeurs, tout ce qui était délicieusement ridicule dans *Les Sims 3* semble avoir eu droit à un lifting. Deux questions majeures subsistent cependant. Une fois nettoyé de tout ce qui était raté, les Sims seront-ils aussi drôles et inattendus ? Et surtout, les Sims développeurs que nous avons vus pendant la visite étaient-ils une réplique des développeurs ? Ou bien les développeurs ont-ils été calqués sur les Sims ?

Maria Kalash

The Evil Within

Resident Evil 4.5

*« Oh, merde, t'as vu. Sa preview d'*Evil Within*, elle est intitulée* Resident Evil 4.5*. Ça pue. »*

Infos

Genre : Survival Horror
Développeur : Tango Gameworks (Japon)
Éditeur : Bethesda
Sortie prévue : 24 octobre 2014
Site : *theevilwithin.com*

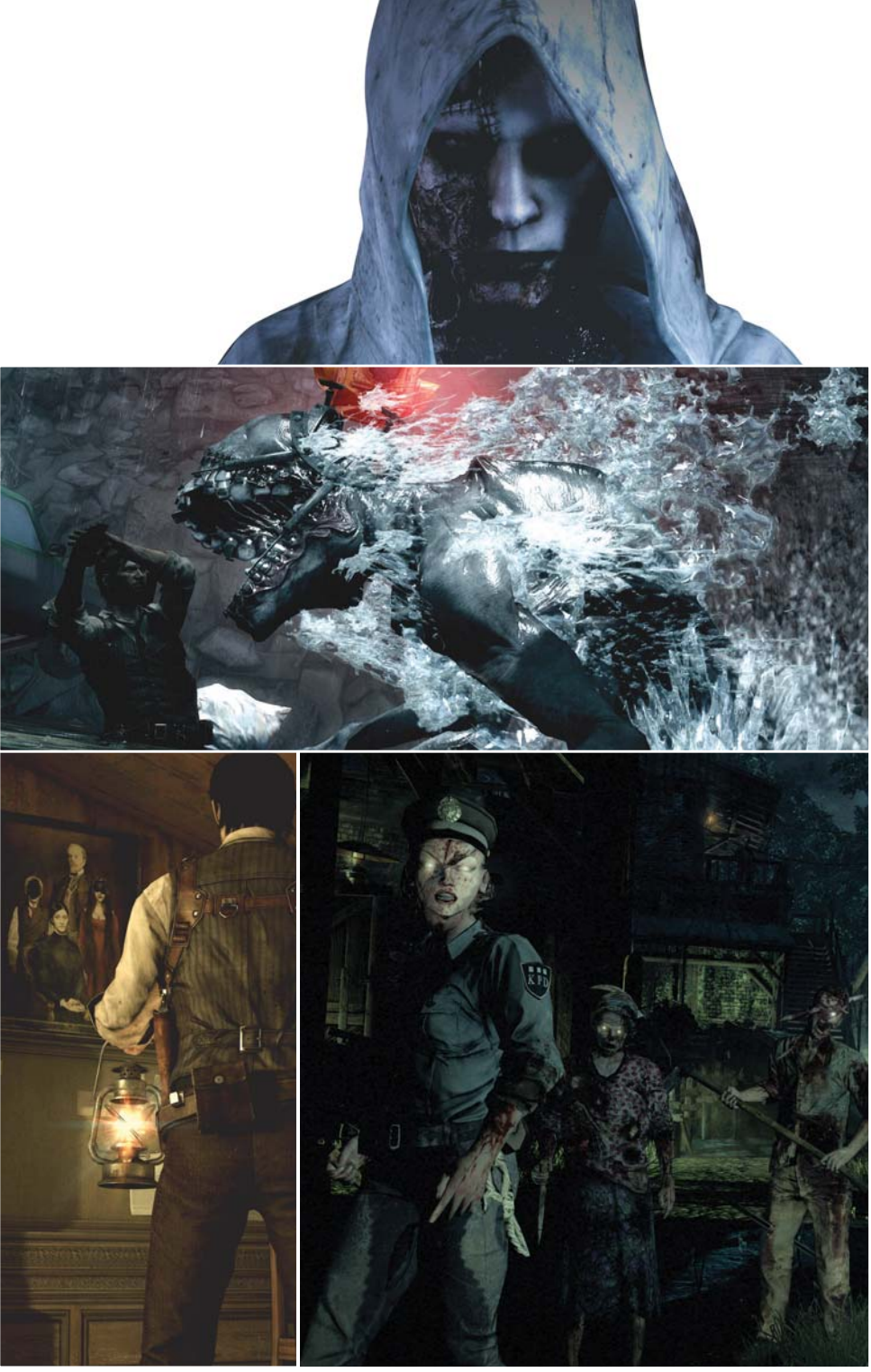
« – Ouais, surtout vu les notes qu'il a collées au remix HD. C'est encore parti pour être une vieille repompe sans imagination.
– En même temps, il passe son temps à répéter que Resident Evil 4*, c'est un des meilleurs jeux de tous les temps. 'Ça se trouve, il est à fond. Pour lui, ça veut peut-être dire* Resident Evil 4 *en mieux. Purée, ça serait cool. En plus, dans les précédents articles, il était déjà très enthousiaste avant même d'y avoir joué. Ça colle.*
– Exac'.
– Bon, en même temps… est-ce qu'on doit vraiment faire confiance au gars qui a mis 8 sur 10 à Resident Evil 6 *? »*
Ça va les mecs, je vous dérange pas ? Vous débarquez et vous faites une exégèse du titre… Sérieux, pourquoi vous ne lisez pas l'article ? Ça serait peut-être mieux que de perdre du temps à discuter du titre.
« – Ben, parce que tu es en train de l'écrire, "l'article", couillon. Tant que tu n'as pas avancé un peu, nous, on est coincé dans l'introduction. »

Droit d'asile.

Mais, vous êtes qui ?
« – Tu ne nous remets pas, t'es sûr ? On est les fameux lecteurs fictifs que tu dégaines à chaque fois que t'as besoin d'une contradiction. Ceux qui sont tellement pratiques quand tu as la flemme de trouver des transitions… Tu te rappelles les "certains diront sans doute que le gameplay manque de…" *? C'est nous les* "certains". *À force de nous évoquer, t'as fini par nous invoquer. »*
Donc, ça veut dire que je suis condamné à rédiger tous mes papiers en collaboration avec les deux petits vieux du *Muppet Show* ?
*« – Oh, tu fais ce que tu veux, après tout, on est dans ta tête, c'est toi qui décides. C'est juste que, nous, on a un tout petit peu de respect pour le lecteur qui paie son magazine et qui aimerait bien lire un avis sur la démo jouable d'*Evil Within *plutôt que d'assister au développement d'une nouvelle étape de ta schizophrénie. »*
OK.
The Evil Within est le nouveau jeu de Shinji Mikami, le papa de *Resident Evil* (et de plein d'autres trucs aussi, mais j'ai trop perdu de temps pour me lancer dans une énumération). Évidemment, *The Evil Within* est un survival horror. Le joueur incarne un policier chargé d'enquêter sur une série de meurtres ayant eu lieu dans un hôpital psychiatrique qui bascule soudainement dans un univers incompréhensible ressemblant un tout petit peu à un fantasme du Docteur Mengele.

Leon a les mêmes à la maison.

La démo était découpée en deux chapitres, histoire de bien faire comprendre au journaliste lambda qu'*Evil Within* est composé de deux types de gameplay distincts. Le premier chapitre balançait, à la troisième personne, notre flic, son imperméable mastic et un mystérieux docteur au sein d'un village décrépit ressemblant terriblement au Ganadoland de *Resident Evil 4*. Baraques en torchis, psychopathes à fourches, tons cendreux et cannibalisme. Avant même que le niveau ait fini de charger, j'entendais déjà des cris du côté d'un grand feu de joie où glandaient trois agriculteurs défigurés. Venu du hors-champ, un quatrième zombie traînait gentiment une femme vers la flambée. Quelques coups de fusil à pompe plus tard et un tas



de bouseux envoyés *ad patres*, la pauvre innocente se taillait sans un regard pour son sauveur. Mais je la retrouverai plus tard les bras chargés de cadeaux. Première observation… on dirait vraiment une scène d'action de *Resident Evil 4*. Mais en mieux. Une fois repéré, vous vous faites encercler par les méchants, ils vous contournent, vous plantent des trucs aiguisés dans le bide et font énormément de dégâts.

Le petit flic aux allumettes. Ça, c'est pour le *Resident Evil 4*. Pour le en mieux, j'y arrive… Les ennemis qui n'ont pas été décapités par une balle ou une décharge de chevrotine se relèvent très rapidement. Alors, il faut trouver des moyens pour les convaincre de rester en position couchée. Cela passe généralement par l'utilisation d'allumettes – assez rares – qui permettent de carboniser les cadavres en quelques secondes. Vous pouvez aussi vous battre au corps à corps mais on est bien loin des pirouettes automatiques et invincibles de Leon : en attaquant de front, ou discrètement, à coups de couteau, vous ne ferez que ralentir ou déséquilibrer votre cible. Alors, il faudra s'acharner en risquant de se faire dépiauter au passage. C'est pour ça que vous aurez tout intérêt à jouer sur la localisation des dégâts : une petite balle dans la jambe, un headshot en profitant de la réaction du monstre et c'est réglé. Vous pouvez aussi attirer vos petits copains vers les innombrables pièges qui poussent dans les niveaux… Les pluies de flèches ou les bombes à détection de proximité mettent le héros en pièces mais rien ne vous empêche de les éviter, de les désamorcer ou d'en user pour faire la peau à votre prochain.

Tiens, voilà du boudin ! De toute façon, au bout d'un moment, vous n'aurez pas le choix : les munitions sont rares, les méchants solides, nombreux et on a souvent droit à des scènes sauce "Fort Alamo" où une horde de bestioles prennent d'assaut le lieu exigu où vous êtes retranché. Alors, il faut tirer parti du level design, des capacités de déplacement et des pièges pour vous en sortir. Je retiendrai surtout une chouette scène dans une sorte de piscine de sang remplie à mi-cuisses où un tout petit peu d'exploration m'a permis de lancer une vidange facilitant mes déplacements avant l'assaut des troupes mortes-vivantes. J'ai pu les battre de vitesse sur terre, les attirer vers des passages étroits ou des corniches où je pouvais les gérer un par un, leur faire tomber des trucs sur la tronche, et j'en passe. Les vieux routiers de *Resident* ne seront pas dépaysés, j'ai d'ailleurs réussi à m'en sortir indemne malgré le pad Xbox qu'on m'avait fourré entre les mains.

Une production Trauma. Une qui n'en est pas sortie indemne par contre, c'est ma pauvre petite psyché. *Evil Within* est éprouvant. Les choix artistiques, les concepts, les actions imposées au personnage, une bonne partie des dialogues sont là spécialement pour vous perturber. J'ai eu l'occasion de me faire courser dans des sous-sols ressemblant fort aux caves de mon immeuble par un mélange entre Sadako de *The Ring*, une araignée et un mille-pattes. Je ne suis pas près de remettre les pieds dans ce sous-sol. La chair torturée trône partout ; mais avec goût. On n'est pas dans *Clive Barker's Jericho*. Les bruits sont parfaitement malsains, la bande-son a le chic pour vous mettre les nerfs en pelote. D'ailleurs, je soupçonne qu'il y ait bien peu d'innocents dans cette histoire : le docteur qui m'a accompagné pendant une partie de l'aventure avait l'air nettement moins innocent que cette cruche d'Ashley, même s'il a un tout petit peu sourcillé quand j'ai dû enfoncer la main dans les tripes d'un zombie pour trouver une clé. Et encore, ça, ce n'était que pour le premier chapitre : la dose d'adrénaline générée par les combats et le rythme imposé étouffaient un peu la sensation de malaise.

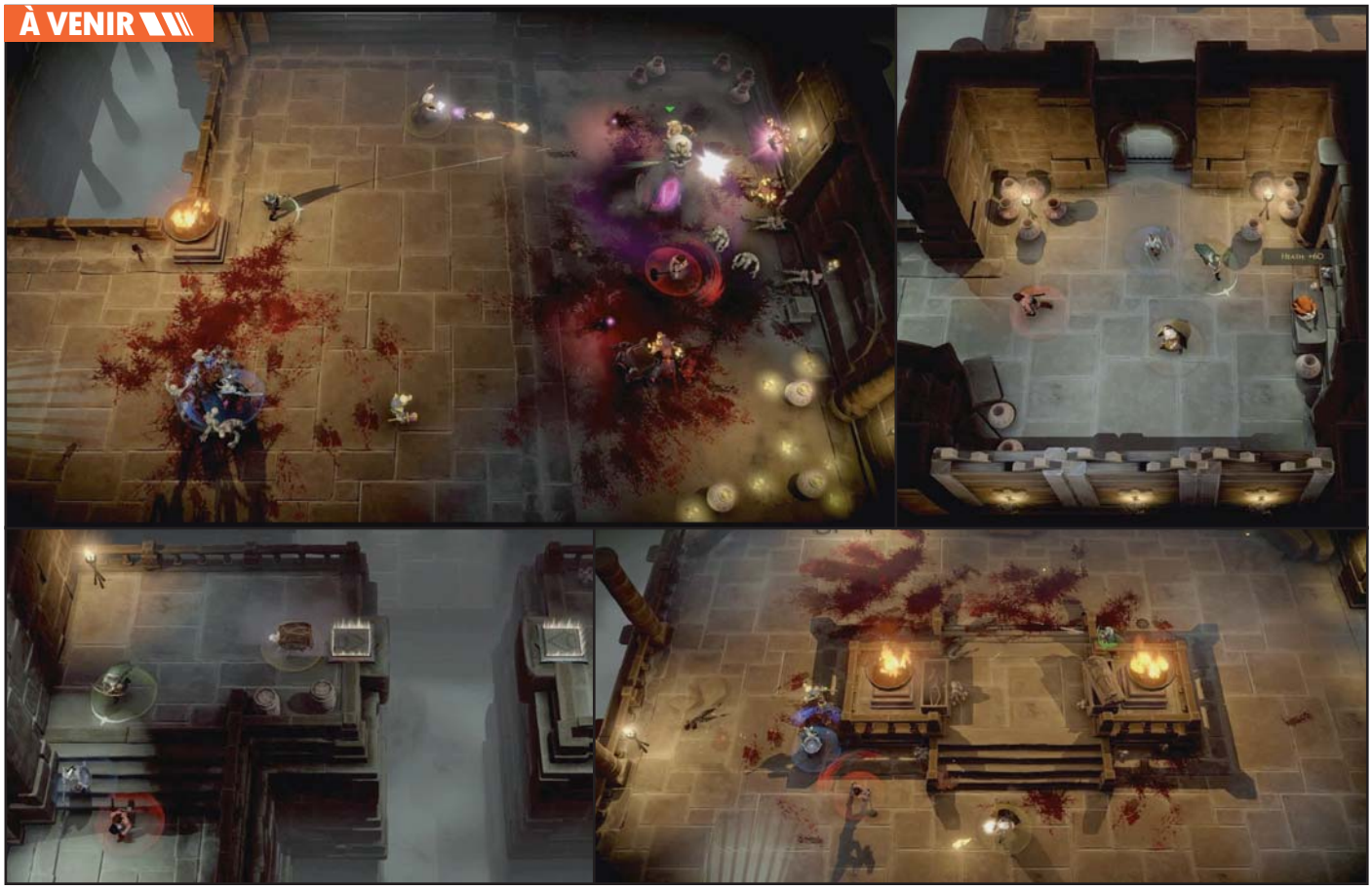
Maniacs Mansion. Dans le second, nettement plus atmosphérique et bourré d'hommages à *Resident Evil* et *Silent Hill*, les choses étaient moins précipitées, plus cérébrales. On sortait des classiques effets chocs là pour faire sursauter le joueur et on commençait vraiment à le travailler en profondeur. D'ailleurs, Mikami s'en donne à cœur joie en invoquant ses précédents jeux : je franchis une porte et me voici dans un bon vieux manoir aux escaliers jumeaux. Un choix économique mais efficace : même pas besoin d'y mettre un monstre… En bon chien de Pavlov, je revis instantanément mes petites visites au pays de *Resident Evil 1* et *Rebirth*, j'imagine une bestiole derrière chaque porte, je me méfie des longs corridors et des fenêtres. Mais rien du tout… Jusqu'au moment où je me relaxe un peu, évidemment. Et, tant qu'on en est aux références à l'époque pré-action de *Resident*, il y a évidemment des énigmes. Mais pas n'importe lesquelles… des énigmes franchement malsaines et réussissant à faire coïncider le passage obligé de gameplay et l'univers : pour ouvrir le mécanisme débloquant une porte, il faut l'alimenter en sang humain. Pour ce faire, il faut trouver trois têtes humaines avec la cervelle à vif, mais encore vivante, et leur enfoncer une électrode dans le bon centre nerveux. Si les énigmes restent simples à résoudre – il suffit de regarder un peu ce qui traîne à proximité ou d'écouter un audiolog pour comprendre où il faut viser, l'acte en lui-même est nettement plus marquant. Allez-y, à vous de charcuter trois mecs décérébrés, avec les yeux qui bougent, la bouche qui se tord et les paupières qui battent.

Rêve party. Et puis, il y a d'autres choses : la porte qui s'ouvre en grand sur un gigantesque hachoir à viande alors qu'une chaîne vous attire vers elle, les rapports d'opération à vomir – illustrés par un enregistrement des hurlements des victimes, la tronche suppliciée des ennemis avec qui vous allez vous retrouver nez à nez au détour d'un couloir. Le studio a accordé une attention perverse et sublime à tous les détails dégueu'. Mais ils ont eu l'intelligence d'offrir un contrepoint à toute cette tripaille en s'offrant régulièrement des ellipses oniriques dans la conception des niveaux et de certaines scènes. Vous descendez les escaliers d'une masure et vous vous retrouvez soudainement paumé dans les couloirs d'un hôpital, le passage que vous venez de franchir ayant disparu derrière vous. Vous chutez sans fin et sans raison. Sorti de nulle part, une apparition vous traque alors que le décor perd toutes ses couleurs. Ces passages peuvent durer quelques secondes, ou se transformer en véritable séquence de gameplay… Vous n'êtes jamais au courant à l'avance. Et généralement, alors que votre course a l'air de se ralentir, que vous perdez vos repères dans l'espace, le niveau que vous venez d'explorer prend une toute autre dimension. Vous vous sauvez, vous distancez le fantôme qui vous suit lentement mais semble toujours se rapprocher davantage, plus que quelques mètres, vous l'avez semé… Le monde reprend des couleurs, vous êtes tiré d'affaire. Et une lame surgit d'un mur pour vous trancher en deux, parce que vous ne pensiez plus aux pièges. Franchement, je pense que ça peut être sympa.

Omar Boulon

Il n'y a pas **que les smartphones** dans la vie

Actuellement en kiosque



Gauntlet

Rétro-gantier

Le hands-on durait depuis dix bonnes minutes et je me posais plusieurs questions. Debout depuis 4 h du mat', allais-je réussir à rester éveillé jusqu'au retour en Eurostar à 20 h 30 ? Mon pancréas se remettrait-il un jour des pâtisseries anglaises qu'on nous avait servies en guise de dessert ? Comment les petits gars de Arrowhead, créateurs du génial *Magicka* et du sympathique *Showdown Effect*, ont-il pu accoucher d'un jeu aussi générique que ce *Gauntlet* ? Et soudain, entre semi-coma et début de diabète, j'ai eu la révélation : *Gauntlet* est un jeu de niche.

Infos

Genre : Arcade & slash coopératif
Développeur : Arrowhead Studios (Suède)
Éditeur : Warner Bros. Interactive
Sortie prévue : 3 septembre 2014

Attention : pas un jeu de niche à la ackboo qui nécessite d'avoir décroché un diplôme d'ingénieur aéronautique dans un pays disparu du bloc de l'Est pour pouvoir passer le tutoriel. Non non, ce remake de *Gauntlet* est très accessible. Le principe est le même que dans le jeu de 1985 : on commence par choisir l'un des quatre personnages proposés (guerrier, valkyrie, archer elfe ou mage) et, seul ou avec des potes, on descend dans un donjon où l'on massacre des hordes d'ennemis en essayant de survivre et faire le plus haut score possible. Petite différence tout de même : là où les donjons du *Gauntlet* original étaient découpés en "cases" qu'un seul ennemi ou personnage pouvait occuper à la fois, ceux du jeu d'Arrowhead permettent des déplacements complètement libres. Les ennemis ont donc tendance à se masser en gros tas façon *Alien Swarm*, tas dans lesquels les joueurs vont tailler à grands coups de latte.

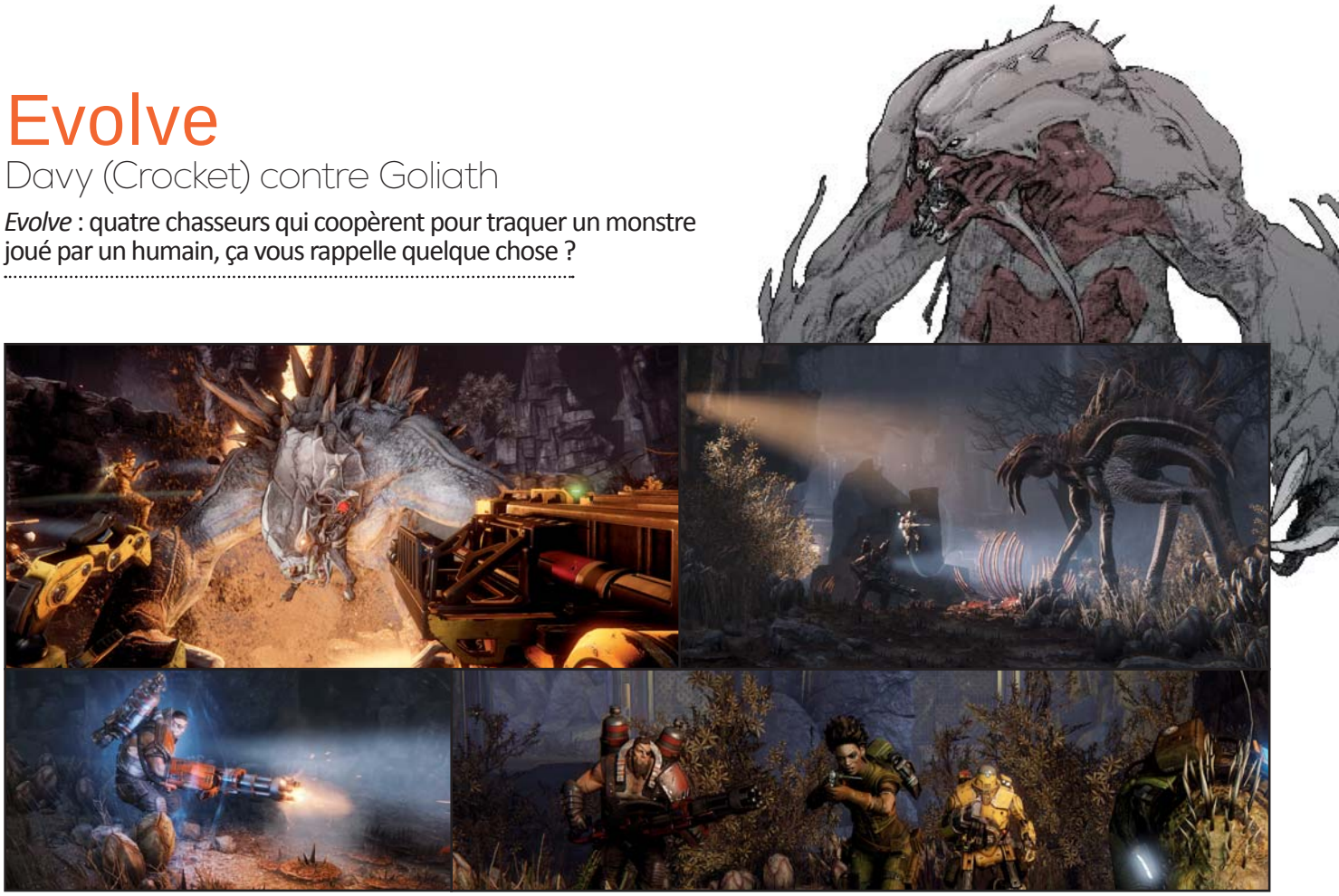
Porte, monstre, rasoir. Ça tombe bien, *Gauntlet* nous propose une vaste panoplie de coups de latte petits et grands. Chaque personnage dispose d'une attaque de base, d'une aptitude plus puissante mais un peu plus lente (la valkyrie est par exemple capable de charger lance en avant, l'archer de faire une roulade pour se repositionner rapidement) et d'une dernière attaque surpuissante (lancer de bouclier pour la valkyrie, attaque "tornade" pour le guerrier...) mais nécessitant un cooldown de plusieurs secondes. Le résultat est assez agréable, chaque personnage ayant un gameplay très différent de celui des autres : la valkyrie peut se déplacer lentement en parant les attaques, l'archer est ultra-mobile et dispose d'une visée libre au stick pour arroser de flèches avec toute la précision nécessaire, le mage couvre ses potes avec ses sorts. Avec un peu d'expérience, on arrive à collaborer efficacement et à ne pas trop nuire à ses potes (s'il n'y a pas de friendly fire à proprement parler, les coups spéciaux repoussent les autres joueurs qu'ils touchent, de quoi foutre en l'air une belle stratégie). On apprend aussi à se mettre d'accord et à négocier, à laisser la nourriture (qui fait office de bonus de vie) aux joueurs qui en ont le plus besoin, à choisir quelle porte ouvrir – comme dans le premier *Gauntlet*, il y a plus de portes que de clés et il faut constamment faire des choix : entrer dans cette pièce où se trouve un objet magique ou dans celle-ci remplie de nourriture ? Et puis, au bout de même pas une demi-heure, à peine les mécanismes assimilés, on commence déjà à trouver ça un peu creux et répétitif. Il faudra bien sûr attendre septembre et de voir les features promises pour le jeu final (objets magiques à débloquer qu'on conserve d'une partie sur l'autre, alternance de niveaux orientés exploration et de labyrinthes aléatoires…) pour en être certain mais pour le moment, ce *Gauntlet* donne plutôt l'impression d'être un ersatz sympathique mais très limité, un bouche-trou pensé pour occuper le vide laissé par l'absence de multijoueur local dans les hack & slash PC. Un jeu de niche, c'est ce que je disais.

Louis-Ferdinand Sébum

Evolve

Davy (Crocket) contre Goliath

Evolve : quatre chasseurs qui coopèrent pour traquer un monstre joué par un humain, ça vous rappelle quelque chose ?



Infos

Genre : FPS multi-joueur, coop' et asymétrique
Développeur : Turtle Rock (États-Unis)
Éditeur : 2K
Sortie prévue : 21 octobre 2014

J'espère bien que ça vous rappelle quelque chose. Parce qu'*Evolve* va vous guérir de votre misanthropie. Vous allez passer votre soirée à chercher de nouveaux copains pour monter la team idéal, vous allez glander des heures sur les forums pour discuter de vos nouvelles tactiques, vous allez glisser des anecdotes de chasse au milieu de votre présentation du budget 2015 de la COFIDEP. Ne niez pas, j'ai vu l'avenir ! Je l'ai vu de très près même. De suffisamment près pour discerner quatre nouvelles variations de classe. Il y a d'abord Maggie, la nouvelle Trappeuse : la dame a abandonné les gros micros à planter dans le sol qu'affectionne son homologue masculin pour une méthode de pistage mille fois plus classe, un gros chien dinosaure nommé Daisy. La bestiole, qui se balade librement à proximité du joueur, recherche l'odeur du monstre et remonte ses déplacements à condition qu'un cours d'eau n'interrompe pas le fumet. Mais si le chien se fait assommer, il faudra attendre pour repister. Pas mal, malgré quelques problèmes de pathfinding. Elle dispose aussi de mines à harpons qui explosent au passage de Goliath… Nettement plus difficile à utiliser que le harpon classique, mais franchement plus efficace. Pour peu qu'on en déclenche plusieurs à la fois, on se retrouve hameçonné à 5 ou 6 endroits différents, condamné à prendre du dégât tant qu'on ne s'est pas libéré. Il y a aussi Hyde, le nouvel assault : allez, ne fuyez pas… Promis, ils ont réussi à rendre la classe cool : entre son minigun occasionnant d'énormes dégâts à distance, son lance-flamme – l'arme la plus puissante du jeu, mais la seule à nécessiter de se trouver à trois mètres du monstre – et ses grenades toxiques projetant le monstre droit vers les paradis artificiels à coups de visions psychédéliques, je le trouve nettement plus sympa à jouer que ce gros quelconque de Markov.

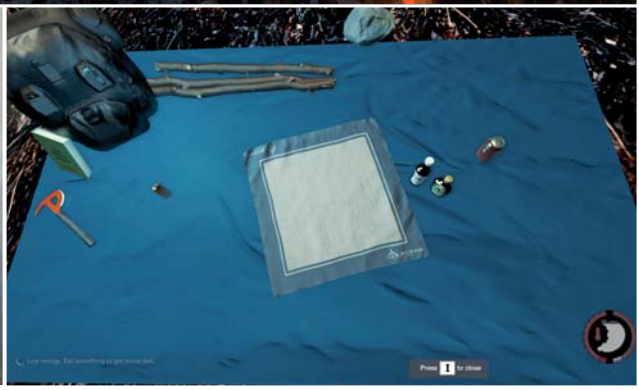
"Chasseur blanc, cœur avec les doigts." Même constat pour Bucket, robot tout déglingué et nouveau support : il est largement plus rigolo que Hank. D'abord, son arme de base, le missile guidé, ne fonctionne pas en hitscan mais peut être dirigé à la souris après le lancement. Et puis, il peut semer des drones mitrailleurs dont le tir de barrage est tellement fort qu'il peut pousser la bestiole à prendre la direction souhaitée par les chasseurs, idéal pour le pousser vers des mines ou interdire une zone. Sans compter que ce brave monsieur peut s'arracher la tête, la lancer en l'air et s'en servir comme d'une caméra volante qui ira faire de la reconnaissance et guidera ses potes vers la tanière de la bête. Évidemment, il y a des chances que le corps se fasse dévorer pendant ce temps-là, mais il faut savoir faire des sacrifices. Enfin, permettez-moi de vous présenter le nouveau médic : Lazarus… Monsieur ne croit pas vraiment à la prévention. Ni à la guérison. Son truc à lui, c'est de laisser crever ses potes, de ne jamais les guérir mais de les ressusciter. Voilà qui change complètement la logique des matchs, les chasseurs n'ayant plus peur de charger à la chaîne. Par contre, le docteur est fragile et passe sa vie à se planquer en devenant invisible et en tirant de loin avec son snipe silencieux. Mais du côté du monstre ? Eh bien, son système de compétences a changé : désormais, on ne se contente pas de piocher un pouvoir parmi 4 à chaque niveau ; il faut attribuer des points à chaque type d'attaque, ce qui rend les builds nettement moins prévisibles. Il semblerait aussi qu'on débloque désormais des bonus lorsqu'on réussit certaines prouesses (tirs de précision avec les rochers par exemple). Dernier point avant la fin : j'ai eu l'occasion de tester une nouvelle carte très différente de la jungle originale, celle-ci désertique mais pleine de cavernes, et Turtle Rock a réussi à créer une expérience totalement différente et malgré tout très équilibré. Donc, pour faire bref : c'est encore plus chouette qu'avant.

Omar Boulon

The Forest

Cannibales Corses

Oui, le papier que vous êtes en train de lire concerne bien un survival horror et non, il n'a pas été rédigé par Boulon. Pour tout vous dire, le pauvre est terrorisé à l'idée de prendre l'avion, à tel point que le moindre voyage outre-Atlantique nécessite l'injection de sédatifs par une équipe de vétérinaires. Alors quand un jeu débute en nous faisant vivre le crash d'un avion à la première personne, on préfère prendre le relais, au cas où.



Infos

Genre : Survival horror, vraiment survival
Développeur / Éditeur : Endnight Games Ltd (Canada)
Sortie prévue : N.C.

Vous l'aurez compris, c'est en avion que commence *The Forest*. Je suis là, en train de somnoler tranquilou avec mon fils à côté de moi. Tout va bien jusqu'à ce que l'appareil perde subitement de l'altitude, se coupe en deux et nous fasse toucher le sol dans un assourdissant fracas de tôles. Une fois au sol, je lutte pour ne pas m'évanouir et j'observe, impuissant, un Indien zarbi à moitié à poil qui embarque mon fils en dandinant du cul. Fondu au noir puis je reprends connaissance pour constater que je suis seul. Seule figure humaine à proximité, une hôtesse de l'air avec les doigts de la main droite en vrac. C'est impressionnant à voir, mais pas autant que la hache de secours qu'elle s'est prise en travers du bide. J'imagine que la pauvre est probablement morte en essayant de se défendre. Ou peut-être même en essayant d'aider mon gosse. Mais trêve d'héroïsme, il est temps de sortir pour s'organiser.

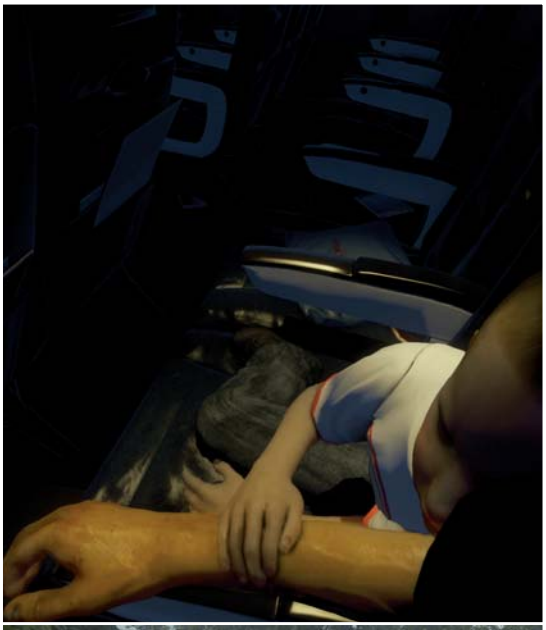
Un, deux, trois, nous irons au bois.

Pour le moment, les lieux sont accueillants, à condition d'aimer le style montagnard et le crachin breton. Oui, OK, ça fout franchement les boules. La forêt est super dense, bourrée de plantes et de reliefs qui cassent la ligne de vue mais, heureusement pour moi, l'épave dont je sors est située à proximité d'une falaise. Je m'approche donc du bord et... rien. Allez, on devine bien qu'un lac se trouve en contrebas, mais une épaisse brume m'empêche de trouver une once de réconfort en analysant l'environnement. Et puis, c'est bien beau ce décor entre *Brokeback Mountain* et *Silent Hill*, mais mes besoins vitaux me rappellent que j'ai froid et faim. Je fouille donc l'épave, engloutissant au passage un plateau repas et une canette de soda, puis je feuillette un guide de survie qui traîne dans un coin. Si j'en crois ce qui est écrit, il faut que je prépare ma première nuit avec un feu de camp et un abri sommaire. Suivant les conseils, j'attaque un arbre à la hache en prenant soin d'en tailler tout le tour du tronc. Finalement, le mastodonte s'effondre au sol dans un craquement caractéristique, puis je balance tout ce que je peux dans mon sac à dos et emporte les rondins un par un sur mon épaule vers ce qui doit me servir de campement. C'est bizarre, on dirait qu'un truc bouge dans la forêt.

Quatre, cinq, six, subir des sévices.

Ce sont d'autres indiens zarbis à moitié à poil. Cette première rencontre a quelque chose de fascinant car ils gardent leurs distances et me dévisagent comme s'ils voyaient un humain civilisé pour la première fois. Je recule, ils avancent. J'avance, ils reculent. C'est à se demander qui a peur de qui dans cette histoire, mais quelque chose me dit que les haches qu'ils tiennent à la main ne sont pas là pour faire joli. Au final, c'est moi qui finis par flipper et je me réfugie sur un gros rocher avoisinant, comme si le fait d'être en hauteur allait m'aider à reprendre le contrôle de la situation. Résultat, les choses empirent et je ne sais plus où ils se trouvent. Au moins je les entends toujours. Ça fait "gru-gru" partout, même

Aléatoire mais pas trop, The Forest *vous fait débuter sur un point de la carte choisi au hasard.*



en hauteur. Je lève donc les yeux par acquit de conscience et découvre qu'un de ces petits malins vient de grimper dans un arbre et m'observe en silence. De quoi me distraire suffisamment pour permettre au second de se faufiler dans mon dos et m'attaquer par surprise. Je perds connaissance. Encore une fois.

Sept, huit, neuf, tué comme un bœuf. Pour être honnête, je pensais que l'aventure s'arrêterait là mais non, je me réveille dans une grotte. Je suis toujours en train de crever de froid et mon briquet éclaire difficilement au-delà d'un mètre. Si j'en crois ce que je vois, je suis dans leur garde-manger ou dans l'antichambre d'un rite dégueulasse. Dans tous les cas, je vois de nombreux passagers débités à la hache sur des tables ou suspendus au plafond. C'est donc dans la misère la plus totale que je cherche la sortie, m'égarant régulièrement à cause de l'obscurité et du manque de points de repère, sans compter les quelques sauvages en balade que j'esquive tant bien que mal. Ça y est, je suis enfin à l'air libre. Je n'ai aucune idée du temps qui s'est écoulé depuis ma capture et encore moins de l'endroit où je me trouve. Une liberté qui sera de courte durée, le temps de découvrir quelques tentes abandonnées puis de croiser la route d'autres sauvages qui profiteront de mon épuisement pour me rattraper et me faire la peau. "*Vous avez survécu pendant cinq jours*." Wahou.

Des cadavres exquis. *The Forest* est un survival horror qui met vraiment l'accent sur la survie. Ici, votre objectif est de tenir pour retrouver votre gamin, ce qui implique de regrouper des ressources comme on le ferait dans un *Minecraft* doté d'un vrai moteur 3D. Puis on place des motifs de construction au sol en les sélectionnant depuis le guide de survie, ce qui permet de transformer petit à petit sa cahute minable en une cabane en bois entourée de pièges et même de construire un radeau pour traverser les étendues d'eau sans risques. Bien sûr, tout ceci se fait dans la limite de nos besoins vitaux, à savoir la température corporelle, la faim et l'énergie. Il faut donc trouver de quoi se nourrir, se réchauffer et dormir en espérant qu'on ne se fera pas tomber dessus pendant que l'écran est tout noir. Alors oui, c'est aussi génial que ça en a l'air, mais aussi terriblement bugué et vide. Alpha oblige, les développeurs sont en train d'affiner de nombreux points de gameplay – comme la sauvegarde qui inquiète pas mal de monde – et il reste beaucoup de contenu à ajouter pour compléter le tableau. Quoi qu'il en soit, *The Forest* se montre déjà suffisamment cohérent et immersif pour devenir un titre que l'on surveillera de très près.

Kahn Lusth

The Stomping Land

Mon Petit Dino

Ah, si l'homme avait été contemporain du dinosaure... Vous imaginez ? Non ? Moi non plus, à dire vrai. Je suppose que l'industrie de la maroquinerie en aurait été bouleversée. Ou alors que l'homme, relégué au rang d'amuse-gueule, n'aurait jamais pu devenir ce noble animal qui inventa la musique, la philosophie et le rasoir électrique...

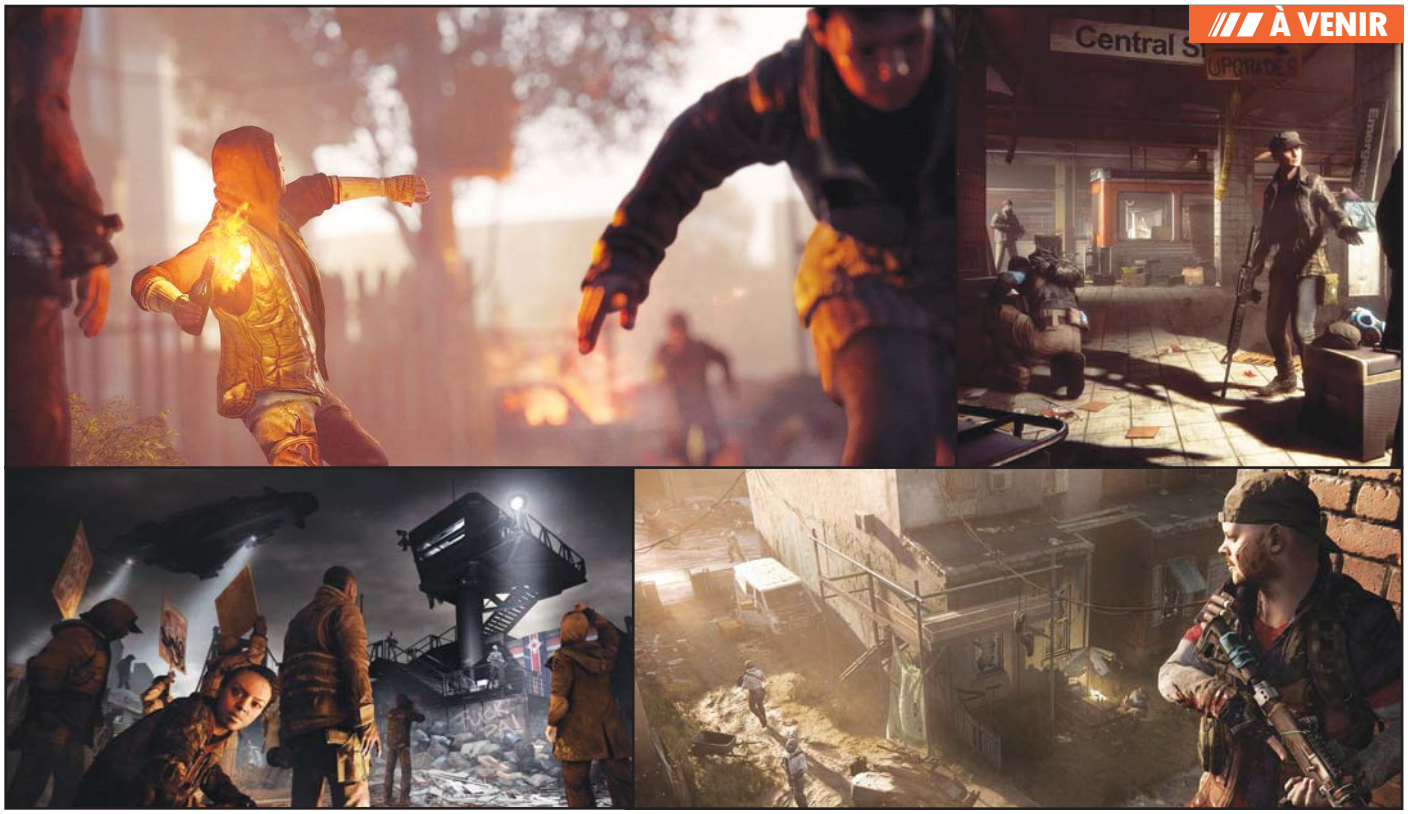
Infos

Genre : Survie paléontologique
Développeur / Éditeur : SuperCrit (États-Unis)
Sortie prévue : Un jour, possiblement un mardi (en attendant, disponible en accès anticipé pour environ 23 euros)

Un soir de beuverie – c'est une façon de parler, il était peut-être midi, allez savoir avec les développeurs de jeu vidéo –, les membres de SuperCrit ont trouvé amusant d'imaginer une telle cohabitation dans un jeu de survie. Et là, ce fut le drame, ils se sont réveillés avec une gueule de bois et un Kickstarter validé haut la main. *The Stomping Land* était né. Sur les conseils de notre avocat, nous tenons à préciser que la véracité de ces faits ne peut être attestée, et qu'il convient par conséquent de les prendre avec précaution, pincettes et circonspection. Un passage par le Greenlight de Steam et le voilà en accès anticipé, prêt à vous faire débarquer en slip – et là ce n'est pas une façon de parler – sur une plage. Le temps de comprendre comment le système de craft, aussi intuitif qu'une feuille d'impôts, fonctionne et vous accomplissez vos premiers hauts faits de chasseur de l'âge de pierre : couper du bois, ramasser de la pierre, mourir encorné par un machinsaure, respawner, construire une hutte, mourir aplati par un bidulosaure géant, respawner à la hutte, construire des armes parce que merde à la fin, mourir noyé parce qu'un autre chasseur a trouvé rigolo de vous ligoter par les pieds pour vous entraîner à l'apnée en bord de mer...

"Il s'appelait Meatball". N'allez pas croire que j'éprouve la moindre rancœur à l'égard du fils de chienne qui m'humilia de la sorte, non. Après tout, l'esprit de *The Stomping Land* réside dans le PvP. Ou plus précisément, le TvT. Le Tribu vs Tribu. Car il est finalement assez rapide, pour le moment, de créer les objets de base : un tipi qui fait office de point de respawn, quelques armes (arc, bolas, lance...), un totem grâce auquel les joueurs peuvent se constituer en tribu, un feu de camp pour cuire la viande – oui, parce que Môssieur le peinturluré fait la fine bouche sur le tartare, en plus –, une cage pour y enfermer un petit dino ou un humain... Et c'est à peu près tout. Dès lors, le chasseur digne de ce nom n'a pour seules perspectives que : faire la fête à tous ceux qui n'appartiennent pas à sa tribu, arpenter les cavernes de l'île pour y trouver des herbes et accumuler de l'expertise. Comprenez : de l'xp, grâce à laquelle il peut dompter un dinosaure. Oui. Dompter. Un. Dinosaure. Allez, on est entre nous, vous pouvez laisser s'exprimer l'enfant qui sommeille et vous mettre à sautiller en souriant bêtement. Bon, dans les faits, c'est un peu con-con : on tue un dinosaure, on lui susurre "*allez, pour dire, tu n'es pas mort*" en lui fourrant une des fameuses herbes rares dans le bec et hop, en selle. Alors oui, c'est la grande classe, mais dans l'état actuel de l'alpha de *The Stomping Land*, on s'ennuie quand même rapidement. Combats inintéressants, absence de sauvegarde de la progression sur les serveurs, possibilités trop limitées... Alors oui, il y a de très bonnes idées sur le papier : le camouflage sur mesure (ramper dans les hautes herbes avec un arbuste sur le crâne pour prendre une autre tribu par surprise...), la traque basée sur le son, les empreintes et les étoiles, guetter les combats entre gros dinosaures, que les humains ne peuvent tuer, pour dépecer le futur perdant. Et puis merde, lancer un raid sur un campement ennemi à dos de raptor pour leur faucher leurs réserves de nourriture, c'est quand même quelque chose. Mais pour le moment, le travail est trop embryonnaire, trop proche de l'idée que l'on se fait d'un mod. Aussi, on a beau être fan du concept, on préfère attendre que ce soit un vrai jeu avant d'encourager quiconque à s'y aventurer.

Guy Moquette



Homefront Revolution

Crytek lutte contre l'hérédité

Et si tout était parti d'un pari ? Et si les gars de Crytek, bourrés, s'étaient vus contraints de racheter la licence *Homefront* après un bras de fer raté contre les mecs d'Epic ? Je n'ai aucune preuve mais je veux y croire.

Infos
Genre : FPS
Développeur : Crytek UK (Angleterre)
Éditeur : Deep Silver
Sortie prévue : 2015

Allez, la période dorée des fantasmes et des grosses blagues pourries vient de s'achever : Crytek et Deepsilver ont présenté leur vision d'*Homefront*, il faut se confronter avec le réel. Les méchants Coréens du Nord sont toujours là. Ils sont devenus encore plus puissants et déshumanisés que dans le jeu précédent : drones, tanks furtifs, tenues de combat ultra-modernes… On dirait presque la Combine de *Half-Life 2*. J'espère juste que le scénario pourra m'expliquer comment ces misérables victimes obligées de bouffer leurs nouveaux-nés pour survivre se sont transformées en plus grand ogre géopolitique de tous les temps… L'action se passe toujours aux États-Unis, et plus particulièrement à Philadelphie, ville symbole de l'indépendance, vous voyez le clin d'œil. Vous incarnez un patriote et vous allez essayer de lancer un mouvement de résistance en montant des opérations de contre-propagande, des libérations de prisonniers, des attaques de base, des assassinats de généraux et j'en passe. En clair, vous allez jouer à fond la carte de la guérilla, en mettant à profit la mobilité, l'astuce et la discrétion d'une petite bande de têtes brûlées pour savater l'armée la plus moderne du monde.

Philadelphie : son fromage, son port, son camp de réfugiés ! Alors, dans ce paragraphe, j'aimerais vous dire que c'est génial, dément et révolutionnaire. Mais je ne peux pas. La présentation a été extrêmement courte et je n'ai pas pu poser les pattes sur le jeu. Par conséquent, tout ce que je peux faire, c'est tenter quelques conjectures. Cet *Homefront* a l'air de rompre avec la campagne sauce *Call of Duty* de l'épisode précédent. J'ai l'impression qu'il chercherait plus à lorgner du côté de *Far Cry 3*. Mais, je ne peux pas vous garantir que le monde est ouvert… De mon point de vue, on dirait plutôt qu'il s'agit de quartiers reliés par un système de hubs souterrains. Mais l'influence de *Far Cry 3* est quand même bien présente : la présentation a mis l'accent sur la présence d'événements aléatoires, sur la liberté laissée au joueur dans l'exécution de ses objectifs et surtout sur l'évolution très dynamique de la cité. Cette dernière répercutera à court, moyen et long terme vos actions. Si vous attaquez une base coréenne, les soldats du quartier voisin viendront prêter main-forte et déserteront leur poste d'origine. Si vous nettoyez un commissariat, votre marge d'action sera plus grande dans le quartier libéré. Si vous récupérez plusieurs quartiers contigus, ils serviront de bases arrière et les libertés américaines reprendront lentement leurs droits, etc.

Tom Hanks contre les cybercommunistes. Évidemment, guérilla oblige, il faudra tirer parti des moyens du bord, piquer les armes des méchants et bricoler. On retrouve d'abord un système de custom d'arme à la *Crysis* en super-poussé (on peut changer le upper d'un fusil d'assaut pour en faire une mitrailleuse légère). Et puis, on nous annonce du craft à la tonne : vous trouvez une voiture télécommandée ? Vous avez une caméra ? peut-être un petit pain de C4 ? Alors faites un peu de bricolage, faites rouler votre modèle réduit jusqu'à un camp coréen, attendez qu'une voiture y rentre, faufilez-vous sous la caisse pour avancer sans vous faire repérer et ouvrez une brèche en faisant tout exploser au dernier moment. Et comme c'est la mode de copier Ubi', on aura le droit de sortir son smartphone à tout bout de champ : repérage, hack, envoi de MMS aux camarades pour leur signaler un point d'intérêt ou pour leur demander de l'aide. Il devrait évidemment y avoir du multi en coop', vos potes débarquent dans votre ville pour vous aider puis repartent jouer en solo dans la leur, mais c'est très flou… Comme le reste. J'attends impatiemment la suite, j'avoue que ma curiosité est un peu titillée : même si je me méfie encore un peu, bravo, j'ai presque oublié le *Homefront* de THQ.

Omar Boulon

Alien Isolation

Garanti sans Action Ripley

Je ne suis pas une flippette.
Je ne suis pas une flipette.
Je ne suis pas une flipette.

Infos

Genre : Survival Horror
Développeur : Creative Assembly (Royaume-Uni)
Éditeur : Sega
Sortie prévue : 7 octobre 2014
Site : *alienisolation.com*

Je flippe, c'est temporaire, c'est un état limité dans le temps et ça ne suffit pas à me définir en tant qu'individu. En plus, ce jeu est fait pour flipper, il a été calibré pour ça et il est tout à fait normal que ça fonctionne sur moi. Après tout, je suis journaliste. Je suis testeur. C'est un jeu de flippe, je teste la flippe du jeu. Je donne sa chance au produit. Je fais mon travail. Ce n'est pas moi qui flippe, c'est mon petit reporter intérieur. Mon petit reporter intérieur choisit de flipper. C'est une décision mûrement réfléchie. Ne pas avoir peur serait une faute grave, je coopère donc pour offrir le meilleur traitement possible de l'information au lectorat. C'est tout à mon honneur. C'est bien la preuve que j'ai une éthique journalistique irréprochable. Je suis fier de flipper. En flippant, je prouve mon courage. Comme les grands reporters. Voilà, je suis comme un reporter de guerre, sauf que je suis bien assis et que je ne risque pas de mourir. En fait, j'assure grav… AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH ! Oh fais chier, sale corniaud de ta mère. Purée, j'allais presque y arriver, il restait trois mètres quoi.

À tous les coups, on perd ! Nan mais, en fait, je ne flippe pas. Je suis juste surpris. Et encore, légèrement pris au dépourvu serait plus exact. Des fois, il me tombe dessus depuis un faux plafond, des fois, il me chope à travers le placard dans lequel je me planquais, des fois, j'entends tap tap tap et je vois sa queue qui me transperce le bide, des fois, je tourne la tête pour voir s'il n'est pas à droite et il est à gauche, occupé à me transpercer le front avec son deuxième jeu de mâchoires. Mais, je ne peux pas lui en vouloir : c'est de ma faute. Il ne triche pas : il se contente d'écouter, d'observer, de sentir, de recouper. C'est moi qui fais le couillon en oubliant de me baisser, en n'éteignant pas ma torche, en faisant cogner deux objets métalliques ensemble, en pensant qu'il ne me voit pas parce que je penche la tête sur le côté d'une caisse alors qu'il est à cinq mètres, en utilisant une arme à feu contre un membre de l'équipage, en l'évitant deux fois de la même manière, en me demandant ce qu'est ce petit tas de bave qui goutte depuis le plafond alors que je devrais urgemment rebrousser chemin. Et puis, des fois aussi, je crève en cavalant parce que j'ai peur (bon c'est pas le mot, ça serait plus une certaine inquiétude pour mon bien-être physique et l'éventualité de ma fin brutale, mais je dis peur pour qu'on soit bien sur la même longueur d'ondes).

Boloss. Donc, voilà, je pense qu'on s'est bien compris : *Alien Isolation* est un jeu qui fait peur. Même aux gens qui n'ont pas peur des survival horror. Car, plus que dans tous les autres titres du genre, le joueur est une proie, une victime en sursis. Je ne sais pas ce qui s'est passé. Peut-être qu'Amanda Ripley n'a pas reçu les bons gènes de sa maman, peut-être que le chromosome de la badassitude d'Ellen a raté la loterie génétique et que sa petite chérie a hérité des incroyables talents de calcul mental de son père, le comptable de Weiland-Yutani… Mais ce qui est certain, c'est que le joueur qui va essayer d'y aller à la *Aliens*, à la *Alien 3* ou – oh l'homme de mauvais goût – à la *Alien Resurrection* risque de se faire sévèrement mettre à l'amende. Il faut ramper, garder les yeux ouverts – et perpétuellement collés au détecteur de mouvement –, rester en retrait, observer de loin et ne jamais attirer l'attention sur soi. Pas seulement pour éviter de se faire oblitérer par l'Alien, mais pour ne pas être exécuté par tout ce qui

bouge, tous les abrutis paranoïaques, tous les androïdes homicides, tous les soldats vénères. Une balle, un coup de clé à molette, un gentil étranglement ou une xéno-éventration et vous êtes foutu : il n'y a pas de seconde chance.

Blessure narcissique. C'est d'ailleurs l'une des rares choses qui m'inquiètent concernant *Alien Isolation*. Je suis certain que le jeu sera plus que convenable, ce n'est pas le problème. Par contre, je me demande comment les joueurs – qui se feront perpétuellement ravager par tout ce qui bouge – vont le prendre. Est-ce que les gens vont s'y faire ? Est-ce que les testeurs vont sous-noter pour venger leur honneur ? Difficile à dire. Quelle tronche auront les forums douze heures après la sortie ? Parce qu'au-delà de la blessure narcissique causée par un passage régulier à la moulinette, il y a un autre élément qui risque de gêner certaines personnes : le sentiment d'angoisse puissant qui naît de la conjonction entre difficulté et solitude. Personnellement, j'adore ça. Ressentir une détresse réelle tout en sachant qu'elle s'arrêtera au moment où j'éteins le jeu, je trouve que c'est une forme de catharsis à l'excellent rapport qualité-prix. Par contre, je ne suis pas sûr que tout le monde partage mes goûts en la matière. Surtout qu'*Alien Isolation* pousse le vice assez loin : ce survival donne régulièrement l'impression au joueur qu'il va pouvoir contre-attaquer, pour le punir deux fois plus fort l'instant d'après.

La vengeance est un plat qui ne se mange pas. Je chope un beau gros couteau. J'accumule suffisamment de bric et de broc pour fabriquer un cocktail Molotov. Je trouve sept balles pour mon flingue. Je ramasse un beau gros lance-flammes. Alors, forcément, j'arrête un peu de baisser la tête. Mais l'Alien, lui, il s'en fout. Il me charge, je le crame une première fois, il se taille en hurlant. Et la deuxième fois, il n'essaie même pas de m'approcher de face quand je tiens mon jouet à la main. Il se contente de m'étriper en tombant d'une conduite du plafond. Je relance le générateur électrique de la clinique pour pouvoir utiliser la sortie de secours et je réveille par mégarde un androïde qui décide de me traquer en murmurant des choses atroces d'un ton très calme (sans doute le moment le plus stressant de la démo). Tant pis pour lui, je lui vide tous mes chargeurs de flingues dans la tête. Il bégaye à peine. Je lui offre mon Molotov, il prend feu mais profite du temps de latence créé par mon attaque pour me rattraper et m'étrangler alors qu'il se consume, m'attirant inexorablement

vers les flammes. Je croise un membre d'équipage armé. Je me glisse derrière lui et l'attaque au corps à corps. La lutte attire l'Alien qui m'exécute par derrière. Du grand art : on vous laisse croire que vous pouvez contre-attaquer, pour vous infliger encore plus d'humiliation.

Hitman : Xenomorph Edition. Mais, parfois, on vit un moment de grâce. Un instant court et intense où l'on n'est plus la proie. Mais pas le prédateur non plus, hein… Au mieux, une sorte de spectateur qui observe d'un air vicieusement satisfait les malheurs des salauds qui vous ont poussé à bout. Le couloir qui m'intéresse est bloqué par un gars qui fait des rondes. Je décide alors de détourner son attention en balançant un machin qui fait du bruit pouvant être crafté depuis l'inventaire. Je lobbe mon gadget derrière lui… J'attends qu'il aille jeter un coup d'œil, je commence à approcher quand je vois à, 2 mètres de moi, l'Alien qui descend du plafond et se jette sur le garde. Je file me carapater dans une armoire, je dégaine mon détecteur de mouvements et j'assiste à un ballet merveilleux : à l'écran, une petite boule jaune bondit à toute vitesse sur d'autres petites boules jaunes qui s'éteignent une à une. Je vois la dernière petite boule en vie qui se sauve et c'est la grande scène du II, façon *Benny Hill* qui commence. Le rescapé se barre en courant et l'Alien cavale derrière… Ils passent devant ma cachette et je peux observer la bête en train de rattraper sa proie avant de la mettre en pièces juste devant moi. Je suis ravi.

L'enfer, c'est sans les autres. Mais pas longtemps. Maintenant, je suis le dernier morceau de gibier qui reste à traquer dans le quartier. Sans robot, soldat ou scientifique pour le distraire, le gentil E.T. peut enfin focaliser toute son attention sur moi. Croyez-moi, c'est assez désagréable. Et, encore, depuis que j'ai réussi à activer l'évacuation, des sirènes d'alarmes et des flashs de lumière lui compliquent la tâche : il est plus difficile de me localiser dans le brouhaha ambiant. Mais, il est aussi plus complexe pour moi de percevoir le bruit typique de son approche. Et quand je le vois, il est généralement trop tard pour fuir. Sans compter que, vu que je dois atteindre la sortie, je n'ai plus le loisir de l'éviter en louvoyant, en changeant de direction quand il s'approche. Alors, je tente de mettre à profit le level design : je me planque dans une galerie souterraine, je m'écarte régulièrement de mon objectif pour voir si l'Alien est signalé sur le détecteur de mouvement. Je progresse centimètre par centimètre. Et je me fais buter parce que l'étranger a compris mon petit manège : plutôt que de patrouiller dans la zone, ce bâtard a décidé de rester planqué sur mon chemin, dans une petite réserve – immobile et par conséquent invisible pour le détecteur –, ce qui lui a permis de m'exécuter dès que je suis venu le rejoindre.

En immersion. J'aimerais bien vous annoncer qu'à force d'astuce et d'invention, j'ai fini par m'en sortir. Mais ça serait un gros mensonge. Je suis mort à répétition, à chaque fois de manière différente. Alien qui joue au chat et à la souris ou soldat venu de l'autre module de la station pour voir qui avait forcé la porte, je n'ai pas réussi à m'en sortir. Évidemment, tout aurait sans doute été plus facile, si je n'avais pas eu à jouer au pad ou si l'ordinateur n'avait pas fini par cramer à cause de la température infernale qui régnait dans la salle de présentation… Mais je ne regrette rien. Par 48 degrés Celsius, au milieu d'une meute de journalistes, les reflets de la partie d'un autre sur mon écran et une bande de démonstrateurs passant leur temps à me demander si tout allait bien à chaque fois que j'insultais le gamepad, j'ai flippé comme j'ai rarement flippé. J'ai flippé comme devant la baignoire d'*Alone in the Dark*. Gage de qualité.

Omar Boulon

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.

Caribbean!

Dérives d'un genre

Vous vous souveniez que les développeurs de *With Fire & Sword* avaient annoncé *Caribbean!* ? Moi non plus, même si l'annonce de 2012 m'a donné envie de parcourir des eaux turquoise en poussant des "*Yaaaar !*" et en me saoulant au rhum pour l'immersion. Il aura donc fallu attendre que Snowbird boucle *Eador* pour lancer un Early Access, "*histoire d'avoir les moyens de terminer le jeu*". Notez qu'ils ont eu la décence (ou la bonne idée ?) d'éviter Kickstarter.

***Le moteur utilisé est celui du premier* Mount & Blade.** *Donc, oui, c'est un peu tristou à regarder.*

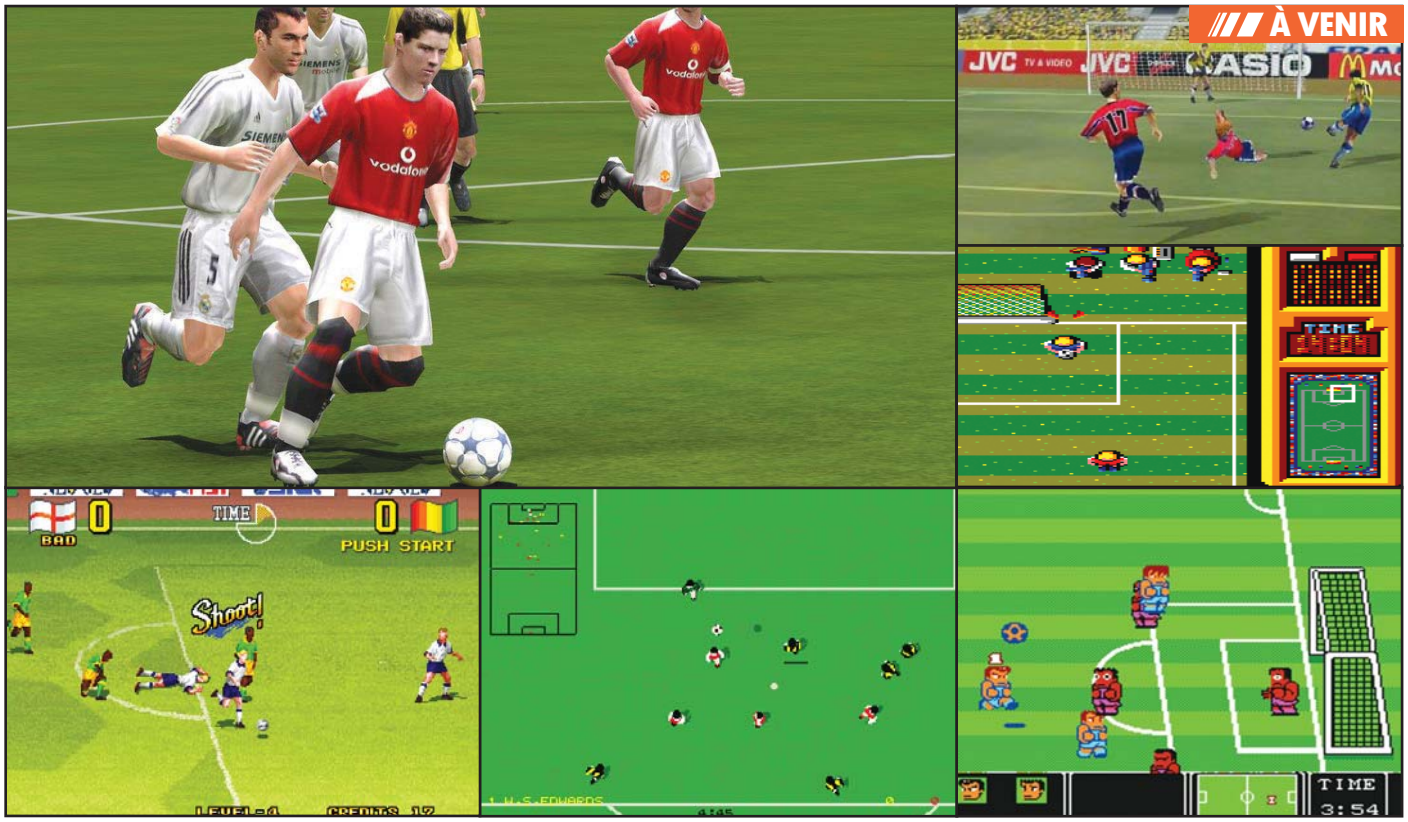
Infos

Genre : Mount & Blade avec des pirates
Développeur / Éditeur : Snowbird Games (Russie)
Sortie prévue : Été 2014

On ne va pas se mentir plus longtemps car même sans le sceau officiel de TaleWorlds, *Caribbean!* est un *Mount & Blade* pur jus. Sans surprise, le jeu débute sur la création de personnage propre à la licence, permettant de répartir des points dans une poignée de compétences et de se trafiquer la trogne. L'histoire, elle, est on ne peut plus simple, expliquant qu'on s'est pointé aux Caraïbes parce que bon, l'aventure, le scorbut et l'amitié virile entre matelots, ça vous forge un homme. C'est donc accompagné de quelques marins et deux bateaux que l'on débarque sur l'île de Tortuga, découvrant que la mécanique "à la *Mount & Blade*" reste inchangée. On commence par chasser du renégat pour se remplir les poches, on recrute de paysan ou du mercenaire pour renforcer nos rangs puis on s'allie aux Hollandais, Français, Espagnols, Anglais, pirates ou encore à personne pour partir à la conquête d'une grande carte pleine de flotte. En bref, les principales différences avec *Mount & Blade* reposent sur des perks pour customiser un peu plus notre perso et des quêtes annexes ou héros à recruter qui semblent plutôt rares. Ah, et oui, on peut prendre la mer.

Pirates! Sur les flots, tout fonctionne comme sur terre, si ce n'est l'obligation de passer par une grande ville portuaire pour entrer et sortir d'une île. Bien sûr, le fin connaisseur se demande déjà comment des combats navals s'inscrivent dans le gameplay d'un *Mount & Blade*. La réponse est simple : avec un marteau et en tapant très fort. Pourtant, cette nouveauté est plutôt plaisante et rappelle le glorieux *Sea Dogs*, car le joueur se retrouve aux commandes de son bateau quand deux flottes décident d'en découdre. On se dirige avec Z, Q, S, D, on tourne et on avance plus ou moins vite selon le type de navire, le sens du vent et les compétences du capitaine... c'est chouette. Voire prenant quand on essaye d'orienter le rafiot pour aligner les canons sur l'ennemi. Les vieux loups de mer retrouveront d'ailleurs le bon vieux boulet pour abîmer la coque et envoyer par le fond, ceux reliés par une chaîne pour briser les mâts afin de ralentir ou immobiliser un bateau, et enfin la mitraille qui fait le ménage avant l'abordage. C'est d'ailleurs sur ce dernier point que le titre de Snowbird boit la tasse, car l'architecture des bateaux paume complètement l'I.A. qui en arrive parfois à se battre au travers des ponts. Plus gênant, le jeu fait une distinction étrange entre l'équipage recruté dans les ports et les péquins issus des villages qui seront utilisés lors des batailles à pied. Résultat, on fonce à l'abordage d'un bateau explosé à la mitraille, persuadé que notre cinquantaine de moussaillons ne fera qu'une bouchée des survivants. Puis on prend la volée du siècle à 5 contre 20, les méchants prennent notre flotte et nous laissent – étrangement – repartir seul avec un bateau. Enfin, vient l'inévitable comparaison avec les mods, et bien que ce genre ne soit pas très bien représenté sur *Mount & Blade*, difficile de s'enthousiasmer pour ce qui ressemble à un bricolage grossier qui n'a plus que quelques mois de développement devant lui.

Kahn Lusth



Fifa 15

De l'intelligence. De l'émotion. Une baballe

Infos

Genre : Transpiration annuelle
Développeur : EA Sports (Canada)
Éditeur : Electronic Arts
Sortie prévue : À la rentrée

Cher Monsieur Fifa,

Permettez-moi, avant toute chose, de m'excuser. J'ai eu la chance, l'honneur même, de voir à la fin du mois de mai les premières images de *Fifa 15*. J'ai parfaitement conscience de figurer parmi les "privilégiés", pour reprendre le terme si judicieusement choisi par le monsieur qui tenait le micro ce jour-là. Ne vous inquiétez pas : l'embargo fixé au 9 juin sera dûment respecté, mais je suis au regret de vous annoncer que je ne pourrai accéder à votre aimable requête.

J'ai fait, soyez-en assuré, le maximum auprès de ma hiérarchie. Je leur ai parlé de toutes les nouveautés qui seront intégrées à ce nouveau *Fifa*. Le contrôle des joueurs, qui sont devenus plus agiles et plus nerveux, la beauté de cette pelouse qui se dégrade dans le temps, la boue qui tache les shorts, la physique du ballon toujours plus poussée, les cheveux qui se meuvent avec plus de grâce, à tel point que les ralentis ressemblent à des pubs pour du shampoing. J'ai également évoqué votre légendaire humilité, illustrée par tous les glitches tirés de *Fifa 14* – et notamment ces articulations d'épaules qui feraient s'évanouir une assemblée de kinésithérapeutes – pour nous expliquer que dorénavant, ce genre de choses n'arriverait plus. Bien sûr, certains de mes camarades n'ont pas saisi l'occasion de se moquer quand j'ai évoqué les nouvelles célébrations et les highlights de mi-temps et de fin de match, arguant non sans perfidie que vous aviez beaucoup travaillé sur les éléments que 95 % des joueurs s'empressent de passer. Du coup, j'ai préféré ne pas insister sur le volet "émotions" de *Fifa 15*, avec les équipiers et le public qui réagissent différemment à une même action selon le moment du match, le score, ou l'enjeu de la rencontre, sinon l'un de mes collaborateurs n'auraient pas manqué de décrocher le point David Cage de la journée.

En revanche, j'ai mis le paquet sur "l'intelligence sans égal" des joueurs. À ce propos, vous féliciterez de notre part celui de vos collaborateurs qui a eu l'idée d'illustrer ce chapitre de la présentation Powerpoint par une photo de Franck Ribéry. Nous aussi, à *Canard PC*, nous aimons l'humour. Mes camarades que la chose footballistique ne laisse pas de marbre ont en tout cas hâte de voir de quelle façon l'I.A. va désormais se comporter, tant au niveau individuel qu'à celui de l'équipe entière, en fonction des objectifs à court et long terme qu'elle se fixe. L'exemple du joueur I.A. dont l'équipe mène et qui va tenter de gagner du temps, ou de celui qui agit différemment selon qu'il se trouve ou pas en position de dernier défenseur, par exemple sans se jeter ni faire de tacle glissé mais en temporisant au maximum en attendant du soutien si c'est le cas, était à ce titre très intéressant.

Hélas, et croyez bien que je le déplore, je ne pourrai me joindre à l'effort collectif, si gentiment sollicité auprès du parterre de journalistes de presse généraliste et spécialisée, consistant à publier mon article précisément le 9 juin, à la fois jour de la conférence EA de l'E3 et de l'annonce officielle de *Fifa 15*, et ainsi vous aider à "*préserver ce momentum*" (je n'ai d'ailleurs pas compris ce terme. Est-ce l'équivalent latin de "*plan com*" ?). En effet, malgré la puissance de cet argumentaire, notre directeur de publication n'a rien voulu entendre et a maintenu la parution de notre magazine au 15 juin, soit six jours après le soutien médiatique que vous désiriez. J'espère que nos relations ne s'en verront pas trop entachées et que malgré cette malheureuse défection, vous nous enverrez un exemplaire de *Fifa 15* en septembre, afin qu'Ivan Le Fou puisse vérifier la fidélité de la modélisation capillaire de Cavani et subir son traditionnel lot de défaites à répétition avec le PSG.

Dans l'attente de ce moment de joie et d'émotion footbalistique, soyez assuré, Monsieur Fifa, de mes sentiments les meilleurs. Bisous.

Guy Moquette

***P.S. :** Étant certes privilégié, mais pas encore assez pour me voir confier des images de* Fifa 15 *– que, pour de nobles motifs d'assistance à la coordination journalistique mondiale, vous conserverez jusqu'au 9 juin –, j'ai pris la liberté d'illustrer cette page avec des images de jeux de foot qui ont bercé ma jeunesse.*

Baston et PC

Des hauts et des baffes

C'est en 1976 qu'une curieuse machine fait son apparition dans les cafés et autres embryons de salles d'arcade. L'écran dégueulasse affiche deux boxeurs de profil et il suffit de prendre les poignées déguisées en gants de boxe pour meuler le gars d'en face. Son nom ? *Heavyweight Champ*, le premier jeu vidéo à proposer de la baston. Une histoire qui, selon certains, concerne davantage les consoles et les bornes d'arcade que les PC. À l'heure où *Ultra Street Fighter IV* s'apprête à sortir sur nos machines (voir test Console), un petit historique s'impose.

PAR SHAO KAHN LUSTH ET COMBOMANTIS

Les "micro-ordinateurs" ont bien eu leur mot à dire sur l'évolution de la bagarre vidéoludique, notamment quand ses codes étaient encore en pleine construction. La première avancée notable est apportée par le *Karateka* de 1984. Ce titre prévu à l'origine pour l'Apple II défrichait toutefois autant le terrain de la baston que celui du beat-them-all, puisque notre personnage avançait pour affronter ses ennemis dans une série de duels. Ajoutez à cela l'utilisation d'une barre de vie pour les protagonistes et vous obtenez une fondation solide qui sera reprise l'année suivante par *Yie Ar Kung-Fu*. Sa particularité ? Se confiner aux duels en proposant des ennemis aux styles de combat distincts. Plus amusant, *Barbarian : The Ultimate Warrior* introduit carrément le gore et la mort en 1987. Ici, deux barbares s'affrontent à l'épée et peuvent abréger le combat en décapitant l'adversaire d'un coup d'épée bien placé. La même année est d'ailleurs propice à une nouvelle expérimentation avec *International Karaté +*, suite d'un titre éponyme sorti deux ans plus tôt qui innove en proposant de se bastonner à trois. C'est un peu bordélique et pourtant, la recette prend parfaitement en s'appuyant sur des animations fluides et naturelles qui rendent les combats jouissifs. Puis il faudra finalement attendre 1988 et *Street Fighter* pour s'approcher sérieusement des gameplays que l'on retrouve aujourd'hui. Pour la première fois, des coups spéciaux font leur apparition et le genre prend ses distances avec les ordinateurs en raison d'une montée en puissance chez les bornes d'arcade. En conséquence, les différents portages du jeu se font tailler en pièces par la critique qui l'estiment en retrait de la version originale, sachant que cette dernière n'était pas réputée pour remplir les salles de jeu.

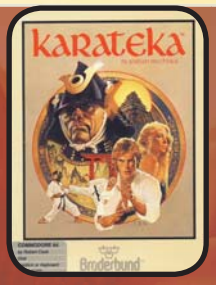
Répit sans famille. Aussi paradoxal que cela puisse paraître, le jeu de baston sur ordinateur a connu tout de même une courte période de grâce qui commença, malgré tout, dans la douleur avec le portage de *Street Fighter II* en 1993. Pour faire simple, US Gold s'est retrouvé en charge du projet sans pouvoir accéder à une partie des données. Ainsi, le gameplay a été recréé à vue de nez et certaines machines ne permettaient plus de retranscrire un tel jeu sans effectuer des coupes claires dans le visuel ou le contenu. Un travail de cochon qui, heureusement, servit d'exemple à *Mortal Kombat* lors de sa sortie l'année suivante. Cette fois, c'est au tour des versions consoles de se faire sabrer comme des malpropres et le portage PC reste encore considéré comme la retranscription la plus fidèle de l'arcade, avec ses combattants digitalisés et l'absence de censure. Pourtant, quelque chose commence à sentir le moisi. À cette époque, les consoles 16 bits envahissent les salons et de plus en plus de développeurs encensent les manettes qui les équipent, nettement plus confortables à utiliser pour les jeux de baston que les joysticks et autres claviers. Ce glissement continue en 1994 quand SNK réserve son nouveau titre à la Neo Geo. Un certain *King of Fighters '94* qui entend regrouper les combattants de ses autres licences comme *Art of Fighting* ou *Fatal Fury*. Une anecdote, selon certains. Le début d'une descente aux enfers, pour d'autres.

> Après quatre ans de production débridée, le jeu de baston sur PC traverse un véritable désert entre 1999 et 2009

"Si c'est sorti entre 94 et 98, c'est probablement de la merde." Pâtissant d'un manque de périphériques et réservé à des machines aux prix exorbitants, le secteur de la baston sur PC panique complètement entre 1994 et 1998. D'un côté, les développeurs majeurs boudent la plateforme, à l'exception de Midway qui s'acharnera à porter ses *Mortal Kombat* jusqu'au quatrième opus. De l'autre, des développeurs plus ou moins opportunistes (et connaisseurs) estiment qu'un marché est à prendre. Ainsi, celui laissé vacant par les ténors se fait inonder de jeux dont la médiocrité des titres n'a d'égale que celle de leur contenu. *Catfight : The Ultimate Female Fighting Game*, *Rise of the Robots*, *Pray for Death*... la palme de l'exécrable étant disputée par *War Gods* et *Timeslaughter* qui copient lointainement *Mortal Kombat*, non sans y ajouter parfois une couche de vulgarité crasseuse. Pendant ce temps, les consoleux s'éclatent avec des titres comme *Tekken*, *Dead or Alive*, *Soul Blade*, *Killer Instinct* ou *Darkstalkers*, donnant l'impression qu'une fête bat son plein mais que le joueur PC n'est pas invité. Pourtant, trois élans de charité viendront consoler le pécéïste saturé de *Mortal Kombat*. Le premier viendra de Sega avec la sortie de *Virtua Fighter Remix* en 1996, soit une version graphiquement améliorée du premier jeu de baston en 3D. Puis c'est Capcom qui effectue un dernier test en 1997 en portant (proprement, pour une fois) *X-Men : Children of the Atom*. Le geste est louable car ce titre de qualité entraînera de nombreuses suites dans son sillage, dont les fameux *Marvel vs Capcom* qui prendront soin de ne jamais se salir les bits sur un PC galeux. Puis c'est l'année 1998 qui conclut la mise à mort avec le *Last Bronx* de Sega, "bien mais pas top", qui amorce une chute vertigineuse de productions, étalée entre 1999 et 2009. Conséquence de quatre années

Petite chronologie du jeu de baston PC

1976



1984

1985

1987

1987

1988

1994

1994

1993

1996

1996

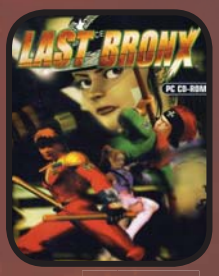
1996

1997

1997

2010

2009



1998

2012

2012

2013

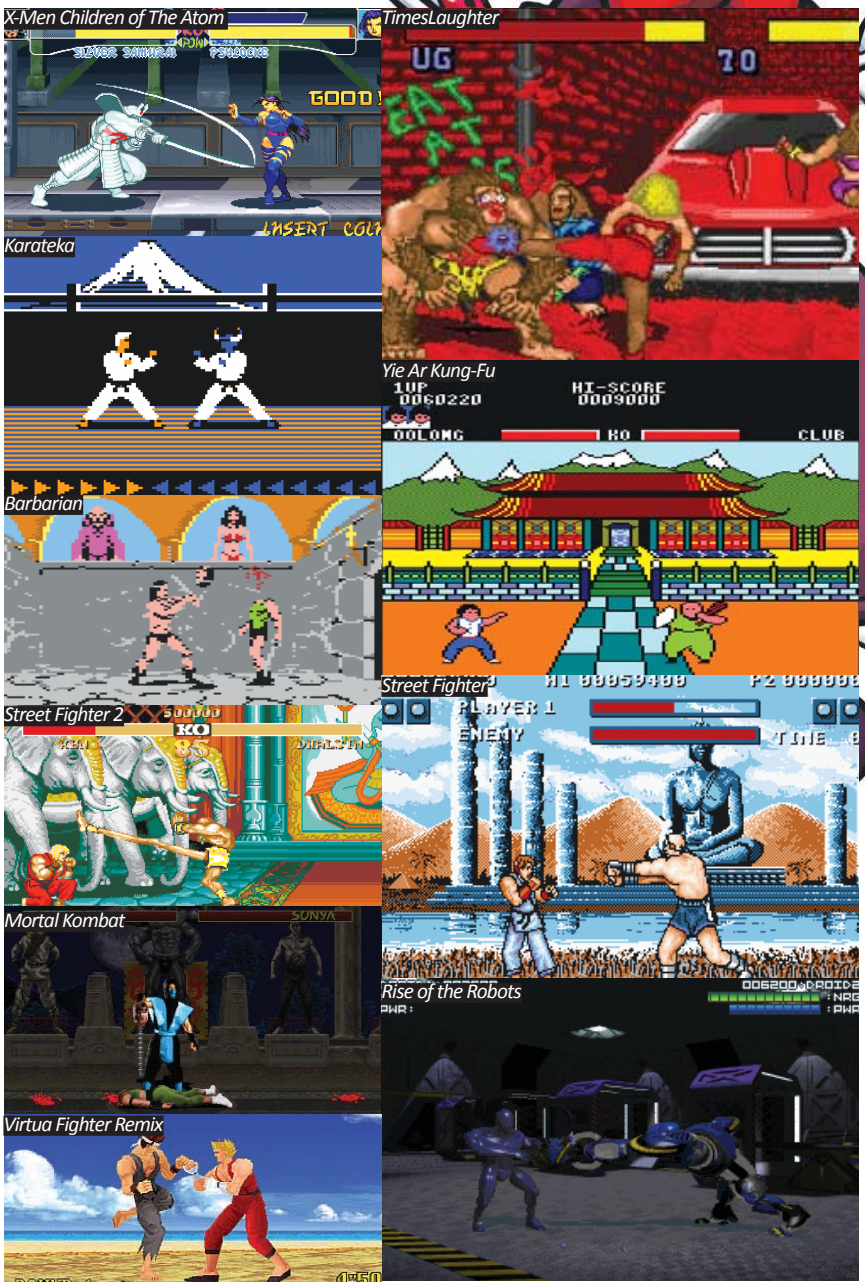
2013

2013

remplies de n'importe quoi, plus personne ne semble prêt à risquer un rond de plus avec un jeu de baston sur PC et tout le monde s'accorde à cantonner le genre aux consoles. Or, pendant ce temps, les fans occidentaux attachés à leur grosse boîte blanche trouvent pitance grâce à MUGEN (on vous en reparle plus loin), tandis que les Japonais, eux, n'ont jamais cessé de croire. Au point de créer un marché du jeu de baston amateur sur l'archipel avec les "Dojin Games". Et comme on est des gens bien, on vous reparle de tout ça en détail dans la suite de ce dossier.

Appels du bas gros pied. Mais alors, que s'est-il passé en 2009 pour que *Street Fighter IV* revienne sur PC, qui plus est avec une version très propre alors que Capcom était encore considéré comme le spécialiste du portage dégueulasse ? À vrai dire, ce sera l'un des grands mystères de ce dossier. Pipo imagine une grosse cuite et de mon côté, j'opte pour quelque chose d'un peu plus poudré. Dans tous les cas, nous nous accordons sur l'origine psychotropienne de ce retour. Bref, vous connaissez la suite. Le jeu fait un carton mais tout le monde reste sur la défensive, d'autant que Yoshinori Ono – producteur du jeu – fustige les joueurs PC dans ses interviews en expliquant que le "piratage massif" du titre pourrait pousser Capcom à leur claquer la porte. Pourtant, voir un leader du jeu de baston piquer une tête dans ce bassin oublié éveille la curiosité de certains qui commencent à tremper l'orteil, juste pour voir. C'est ainsi qu'Arc System Works porte son *BlazBlue : Calamity Trigger* en 2010. Cette fois, les retours sont nettement plus encourageants et l'appel d'air se poursuit, puisque la baston de qualité repose ses valises pour de bon en 2012 avec des titres comme *King of Fighters XIII*, *Mortal Kombat 9*, *Street Fighter X Tekken* ou *Injustice : Gods Among Us*. Les plus chanceux de cette histoire restent cependant les développeurs de *Skullgirls* qui toucheront le jackpot en mars 2013. Les petits malins ont profité simultanément du créneau des financements participatifs en pleine explosion et de ce nouvel engouement pour les jeux de baston, afin de créer un DLC pour leur titre. Résultat, une campagne qui se termine avec 830 000 dollars au lieu des 150 000 demandés initialement et ce, juste pour ajouter de nouveaux personnages. La belle vie.

On prend les mêmes et on recommence ? Soyons honnêtes, tout n'est pas rose pour autant. Depuis le retour du bourre-pif sur PC, le genre se coltine son lot de déchets, notamment grâce à Steam et au développement indépendant qui permet à n'importe qui de vendre n'importe quoi. Sur une période récente, difficile d'ignorer *Death Cargo* qui prétend faire revivre le *Mortal Kombat* d'antan, avec ses combattants digitalisés. En réalité, le jeu s'encombre surtout de nombreux bugs et d'un DRM complètement parano qui doit faire fantasmer chez les gros éditeurs. Et toujours dans la médiocrité qui sent le neuf, citons *Blade Symphony*, décortiqué (ou plutôt démonté) comme il se doit par notre ami Pipo le Rigolo dans nos pages de Tests. Allez, "*ne partons pas fasciste*", comme dirait Raphael dans une prise de conscience citoyenne, et observons l'avenir d'un œil plus guilleret, notamment avec *King of Combat : Xuan Dou Zhi Wang*. Ce titre à rallonge cache un Free-to-Play toujours en bêta qui marche dans les pas de *King of Fighters*, afin d'offrir une alternative aux joueurs chinois privés de consoles. À tel point que Tencent, l'éditeur chinois qui mange tout sur son passage, aurait selon la rumeur aligné les billets pour amadouer SNK et garantir l'apparition de personnages comme Terry Bogard et Benimaru. Bon, on imagine que la levée d'interdiction sur les consoles et l'arrivée de *King of Fighters XIII* sur PC va certainement remettre en cause sa raison d'être. Et plus loin de nous, un certain *Beast's Fury* pourrait pointer le bout de son museau d'ici l'été 2015. Au programme, des animations à tomber par terre et des furries. Plein de furries. Le secteur retrouve donc son ébullition, pour le meilleur comme pour le pire, en espérant ne pas connaître un nouveau 1994...



Doujins toniques

Pendant que le jeu de baston PC crachait son sang partout dans le monde, une poignée d'irréductibles développeurs s'affairaient dans leurs garages pour essayer de garder le genre en vie. Ces indépendants, majoritairement japonais, se sont très vite regroupés pour pondre les jeux dont ils rêvaient, en marge des gros éditeurs ayant lâché l'affaire. Ces titres, on les appelle des "doujins".

Big Bang Beat Revolve
Melty Blood
Dong Dong Never Die

Le doujin (ou Dōjin, si vous voulez vous la péter) est l'équivalent japonais (et pré-2000) de ce qu'on appelle aujourd'hui les jeux indépendants. Généralement, les titres sont développés par des petits groupes de personnes souhaitant faire revivre des genres tombés en désuétude. Il est donc tout à fait normal que ce marché soit saturé par les shoot-them-up (dont tous les *Touhou*, mythique série de bullet-hell sur PC) et ce qui nous intéresse aujourd'hui : les jeux de baston. Boudant les consoles (à part quelques sorties Dreamcast), le doujin est généralement un jeu PC codé avec les moyens du bord, dessiné par des amateurs et vendu pour trois francs six sous dans les conventions d'anime ou de jeux vidéo type Comiket. Se riant allègrement des copyrights, beaucoup d'entre eux sont des fangames reprenant des personnages existant même si, au final, il ne s'agit pas de ceux qui se démarquent le plus. Car oui, certains doujins se sont détachés du reste, allant même jusqu'à bénéficier de sorties en arcade et sur consoles. On pense notamment à la série des *Melty Blood* (qui a atteint son quatrième épisode), passant des étals confidentiels à des ventes en boîte sur PlayStation 2.

Petit coup de poing deviendra grand. Si vous voulez vous lancer dans la grande aventure doujin, voici quelques petites choses à savoir. Avant tout, il existe beaucoup, BEAUCOUP de jeux. Et même si on peut les classer en deux grandes parties (les jeux plutôt sérieux avec des persos typés mangas trop d4rk et les bouffonneries rigolotes et parodiques), un sacré travail de tri s'avère nécessaire. Deuxième impératif : ne pas avoir peur des programmes d'installation en japonais. J'espère que vous savez où sont généralement les boutons "suivant" ou "parcourir" parce qu'ici, on vous jette dans l'inconnu sans autre forme de procès. Enfin, vous devrez télécharger JoyToKey, ce petit logiciel permettant de mapper des touches du clavier sur n'importe quelle manette. Les doujins étant développés par des petits groupes dans leur coin, n'imaginez pas que les titres soient optimisés pour vos sticks arcade dernier cri ou votre manette de PS4. Mais grâce à JoyToKey, vous pourrez très facilement profiter de la plupart des jeux du marché sans souci. S'il est un peu moins en vogue aujourd'hui (notamment à cause de la poussée des jeux indépendants ou kickstartés comme *Skullgirls* ou le très prometteur *Beast's Fury*), le doujin a clairement pavé la voie pour de nombreux développeurs et constitué un formidable laboratoire d'où sont sorties ici et là des idées de gameplay qu'on retrouve aujourd'hui dans des jeux du commerce. Alors, la prochaine fois que vous jouerez à *Street Fighter IV*, n'oubliez pas d'avoir une pensée pour ces jeux qui ont gardé la flamme allumée pendant que Capcom préparait son grand retour.

Indés à cinq faces

Histoire de vous épargner de longues et fastidieuses recherches, voici une petite sélection des cinq doujins qui nous ont le plus impressionnés à la rédac :

- **Melty Blood** :
Le fils prodigue, celui qui a réussi à devenir une "vraie" franchise de jeux de baston, faisant chavirer le cœur de tous les amateurs d'écolières qui se mettent sur la gueule.
- **Big Bang Beat Revolve** :
Fourni, impressionnant et sacrément péchu avec ses persos tout droit sortis d'un shônen brûlant, *BBBR* est clairement l'outsider sur lequel il faut compter.
- **Akatsuki Blitzkampf**
Autre titre extrêmement léché et doté d'un univers barré mélangeant officiers SS et nonnes avec des flingues, *Akatsuki Blitzkampf* fait lui aussi partie des privilégiés ayant eu droit à une sortie en arcade.
- **Monster**
Un peu déstabilisant visuellement, *Monster* n'en reste pas moins un jeu complexe, fouillé et extrêmement bien animé. Et ce, même en étant rempli de furries dégoûtants.
- **Dong Dong Never Die**
Parodie hilarante de jeux de baston avec ses personnages digitalisés ridicules et ses furies hallucinantes de bêtise, *Dong Dong Never Die* est LE titre à lancer pour impressionner vos amis pendant une soirée bières/pizzas.

Là où il y a MUGEN, il y a du plaisir

Et si vous faisiez votre propre jeu de baston ?

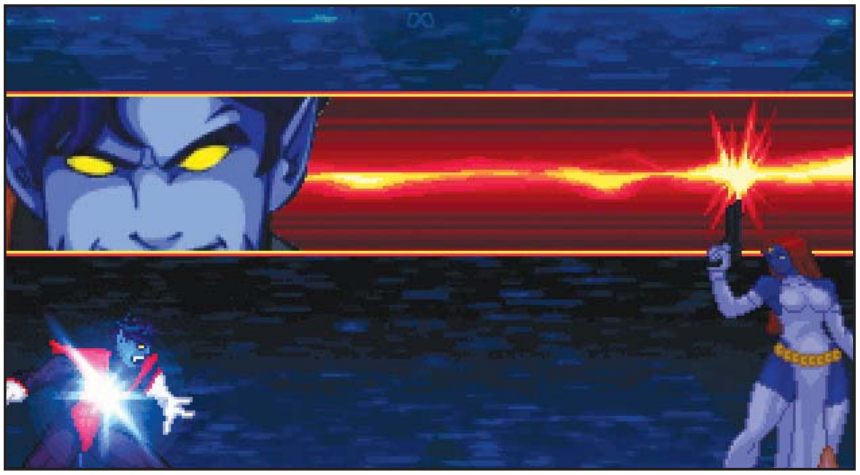
Durant l'année 1999, considérée comme "dégueulasse à crever" pour le jeu de baston PC, Elecbyte développe et sort en catimini MUGEN, un moteur de jeux de combat 2D. Il s'agit en gros d'un squelette autour duquel n'importe qui peut ajouter des personnages, des niveaux, des musiques, des interfaces, et j'en passe. Assez simple d'utilisation (même s'il faut quand même se retrousser les manches et se manger quelques gros didacticiels pour pondre quelque chose de correct), le soft jouit d'une grande popularité et de nombreux forums et sites de fans sont encore actifs aujourd'hui, alors qu'Elecbyte lui-même a abandonné le support. Et, histoire de vous donner une idée de ce qu'il est possible d'y faire, voici une sélection des cinq projets les plus marquants ou impressionnants ayant vu le jour grâce à MUGEN. À noter que les jeux reprenant des ressources de titres officiels sont tolérés par les éditeurs d'origine mais ne sont pas vraiment dans la légalité.

The Black Heart

Créé à partir de rien par Andrés Borghi, *The Black Heart* est un jeu de baston à l'inspiration burtonnienne à laquelle on aurait ajouté quelques bons gros hectolitres de sang et de tripes. Déconseillé aux plus jeunes, le titre est à n'en pas douter le moins léché de la sélection mais le fait qu'il ait totalement été créé par une seule personne mérite le respect. Personnages, décors, musiques... tout est fait maison, manifestement par quelqu'un qui a de nombreux problèmes à régler avec sa psyché. Toutefois, *The Black Heart* mérite le coup d'œil, d'autant plus qu'il s'agit du seul titre de ces deux pages qui ne profite pas d'un vide juridique pour exister. On ne retrouve peut-être pas la précision et la finesse de gameplay des autres jeux, mais quand on se retrouve tout seul à régler les nombre de frames actives de chaque coup pour tous ses personnages, ça devient un peu plus compliqué.

X-Men : Second Coming

Attention, là on est déjà sur quelque chose de beaucoup plus lourd, fruit du dur labeur d'une équipe d'une grosse vingtaine de passionnés. *X-Men : Second Coming* est un jeu sacrément bien foutu, rappelant au joueur PC qu'il n'a pas eu grand-chose de potable avec les mutants depuis *Children of the Atom*. *Second Coming* ajoute une tonne de personnages jamais vus dans des jeux de baston Marvel et leur offre à tous un gameplay intelligent et bien pensé. Malicia peut voler les pouvoirs de ses adversaires, Mystique utilise des armes à feu dont les munitions sont comptées, Quicksilver embarque son adversaire et lui fait traverser plusieurs niveaux… le gameplay a vraiment fait l'objet d'un soin tout particulier, ce qui est finalement rare chez les jeux MUGEN. Alors certes, les décors sentent le rip dégueulasse d'anciens titres mais le travail effectué sur les personnages est tellement impressionnant qu'on leur pardonne cet écueil. De la belle ouvrage, ma bonne dame.



King Of Fighters Zillion

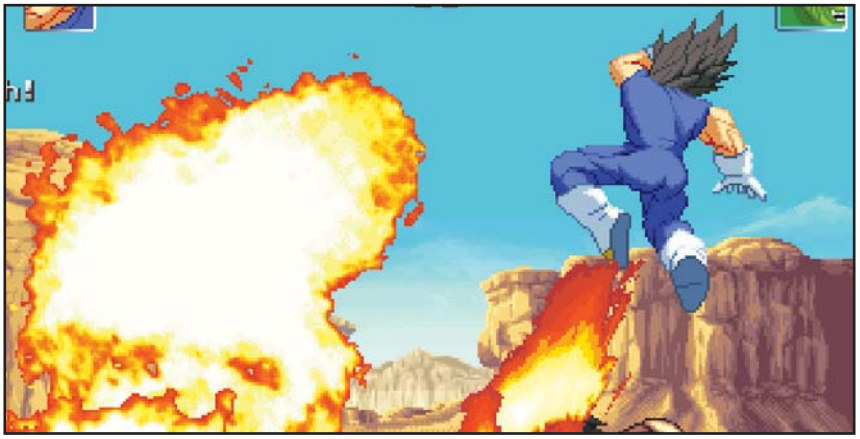
Dans les pages précédentes, nous vous expliquions que la saga *King of Fighters* était une sorte de festival regroupant tous les personnages des séries SNK. Sauf que, d'un épisode à l'autre, certains personnages arrivaient, forçant le développeur à en retirer d'autres. L'erreur est maintenant réparée avec *King of Fighters Zillion*, un fangame MUGEN reprenant le plus de personnages possible pour arriver à plus de 80 combattants. Le jeu ressemble comme deux gouttes d'eau à un *King of Fighters* classique et un travail d'harmonisation assez fou a été fait pour que tout soit cohérent. Dans les faits, certains personnages des tout derniers épisodes de la série ont été retravaillés pour coller au look pixelisé de titres comme *KoF 99*. Ainsi, les plus gros tarés de la série pourront enfin jouer à "qui est le plus fort entre ce perso qu'on n'a pas revu depuis *KoF 2000* et tel autre qui est apparu dans *KoF XII*". À noter que *Zillion* est l'un des titres qui reviennent le plus souvent quand on demande à la communauté MUGEN de citer un titre léché et réussi fait avec le moteur d'Elecbyte.

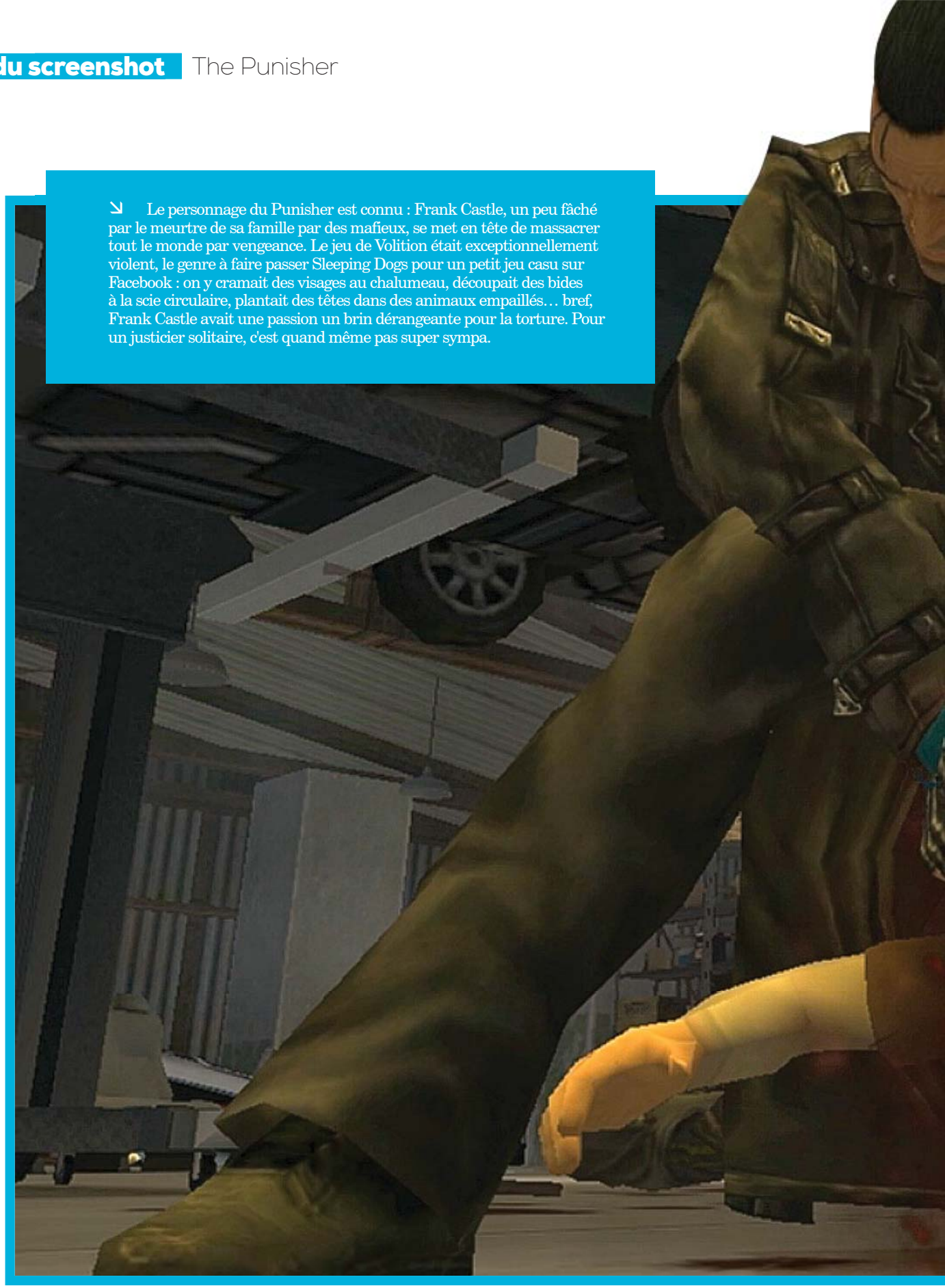
Les Combattants Sympas

Cocorico ! Alors que, généralement, les plus grosses équipes de développement MUGEN sont américaines ou brésiliennes, *Les Combattants Sympas* est un jeu français, développé par les foufous de chez Quart Avant Poing. Enfin, "jeu", c'est vite dit puisque le titre se veut une alternative aux affrontements classiques vus dans les autres productions du genre. Dans *Les Combattants Sympas* (uniquement jouable en versus), il est impossible de choisir son personnage. En revanche, dès que vous lancerez un match, le jeu ira piocher dans les 800 (!) combattants et les 170 stages disponibles, et lancera un duel au hasard. À vous les joies d'un bon vieux Son Gohan Vs Michael Jackson, Picsou Vs Le Cri de Munch ou encore Capitaine Caverne Vs Aerith. Absolument débile, avec des combats totalement déséquilibrés et qui ne veulent rien dire, le jeu est donc indispensable. En plus, il est bourré de chats et nous savons tous qu'il s'agit là d'un signe universel de bon goût.

Hyper Dragon Ball Z

Si vous vous en souvenez bien, nous vous avions parlé de *Hyper Dragon Ball Z* dans les pages de news il y a quelques numéros. En attendant que Bandai fasse fermer le site de nos joyeux lurons, sachez que *Hyper Dragon Ball Z* est un titre rendant hommage aux vieux jeux de baston *DBZ* des années 90. Super dynamique et doté d'une réalisation magnifique (tout est refait à la main, personnage par personnage), le jeu n'existe pour l'instant qu'en démo jouable contenant cinq belligérants mais permet déjà de voir le soin apporté aux animations et aux graphismes. Toutefois, si l'on en croit le trailer, il sera blindé de combattants, possédera quelques mécaniques de gameplay originales (comme des combats de kaméhaméhas à remporter en bourrinant sa manette) et représentera tout simplement le rêve de gosse de tous les fans du manga d'Akira Toriyama. Pour tout vous dire, même en n'étant pas attiré par l'œuvre d'origine, *Hyper Dragon Ball Z* me fait sacrément envie.





↘ Le personnage du Punisher est connu : Frank Castle, un peu fâché par le meurtre de sa famille par des mafieux, se met en tête de massacrer tout le monde par vengeance. Le jeu de Volition était exceptionnellement violent, le genre à faire passer Sleeping Dogs pour un petit jeu casu sur Facebook : on y cramait des visages au chalumeau, découpait des bides à la scie circulaire, plantait des têtes dans des animaux empaillés… bref, Frank Castle avait une passion un brin dérangeante pour la torture. Pour un justicier solitaire, c'est quand même pas super sympa.

(2005, Volition, PC, PS2 et Xbox)

Potins de chambre

Je t'aime, un peu, beaucoup...

On a tous nos petites causes à défendre. La maltraitance animale, l'accessibilité des locaux aux personnes handicapées, le racisme, le sexisme... surtout le sexisme, si l'on en croit le débat qui s'est cristallisé dans le milieu du jeu vidéo. Nous avons naturellement eu droit à toutes sortes de réactions officielles, du développeur complètement flippé qui se justifie sur tout à ceux qui argumentent dans un rire gras que "*si le joueur veut voir du cul, on lui donne du cul*". Fin 2013, nous avions même eu droit au numéro de claquettes de Dustin Browder, directeur de *Heroes of the Storm*, qui s'est un peu lâché dans une interview avec Rock Paper Shotgun, répondant à une question sur l'hypersexualisation des femmes dans les Moba par : "*Nous n'envoyons pas de messages. Personne ne devrait regarder nos jeux pour ce genre de choses*" et de prétexter un autre rendez-vous face à l'insistance du journaliste. Quelques semaines plus tard, Dustin s'offrait un joyeuse séance de damage control avec un billet sur le site officiel de *Heroes of the Storm*, présentant ses excuses en expliquant que le sujet est super sérieux et que personne ne prend ça à la déconne chez Blizzard. Vraiment personne ? Probablement, mais Rob Pardo (Chef Créatif de la firme) vient de faire une nouvelle saillie lors d'une conférence au MIT Media Lab, résonnant étrangement avec les propos de Browder : "*Nous n'essayons pas d'apporter des choses sérieuses ou sociales, de prêcher activement pour la diversité ou d'autres choses de ce genre*." Donc si j'ai bien compris, Blizzard se positionne un peu mais pas trop quand même ?

Robe Grise / Grise Robe

Un Free-to-Pay ?

Depuis peu, Trion a fait entrer la version occidentale d'*ArcheAge* en alpha. Un terme qui implique un accès strictement limité et réglementé, puisque l'exploitant ouvre et ferme la porte d'entrée selon ses besoins. Or, le CEO de l'entreprise, Scott Hartsman pour les intimes, tient tout d'abord à féliciter la mobilisation "*massive*" des joueurs qui permet en ce moment même de tester la stabilité des serveurs. Un point qui vient d'ailleurs de pousser Trion à mettre à jour ses machines pour faire face à l'afflux. Oui, vous aussi vous ne comprenez pas comment un titre à l'accès limité peut être pris de court dès l'alpha. Pour cela, il suffit simplement d'en vendre l'entrée sur le site officiel, pour un prix allant de 44,99 euros à... 134,99 euros. Dans cette fourchette de tarifs, ~~les pi les coui~~ les clients auront tout un tas de choses et de machins qui brillent plus ou moins, du "planeur" au titre, en passant par des crédits à dépenser dans la boutique de ce qui est pourtant attendu comme un Free-to-Play.

L'antre du taxidermiste

La fin d'un mythe

Top ! Vous avez cinq secondes pour citer le titre d'un bon jeu développé par Mythic Entertainment, à l'exception de *Dark Age of Camelot*. Non, pas *Warhammer Online*. Ni *Wrath of Heroes*, son Moba avorté. Terminé ! La bonne réponse était : rien du tout. Vu sous cet angle, on comprend mieux la décision d'EA de fermer un studio qui vivait sur des resucées de *Dungeon Keeper* ou *Ultima* et la nostalgie des fans. Ironie du sort, la fermeture semble avoir été si brusque que personne n'a trouvé le temps de modifier la page de recrutement sur le site officiel, présentant des développeurs heureux qui invitent le chaland à bosser pour eux. Rappelons toutefois qu'*Ultima Online* et *Dark Age of Camelot* ne sont toujours pas morts, leur développement ayant été confié à Broadsword Online Games qui, pour sa part, embauche réellement des ingénieurs software.

Wildstar

Peut contenir des traces de noisettes et de Google

L'authenticator est une curieuse invention, capable de générer un code lié à son propre numéro de série et ce, afin d'offrir une protection supplémentaire lors de l'accès à un compte en ligne. Bien entendu, de nombreux MMORPG utilisent déjà cette technologie, que ce soit via des applications pour smartphone ou des gadgets qui sont offerts, voire carrément vendus. *Wildstar* n'échappe donc pas à la tendance et propose lui aussi son authenticator, ou plutôt celui de Google, pour sécuriser les comptes des joueurs. Oui, le même Google qui veut s'occuper de votre bagnole, votre téléphone, votre chien et votre femme. Conscient que ce choix pourrait ne pas plaire à tout le monde, Carbine propose un petit lot à tous ceux qui voudront bien sauter le pas : un "cache-œil cybernétique", un bonus de 2 % en expérience, renom et prestige, ainsi qu'un titre de "*Certifiablement Certifié*". Gageons que "*J'aime le sexe avec les pieuvres*" aurait été plus approprié.

Potins de chambre

Des jeux intelligents

Dites donc, l'actu est tout sauf choupi en ce moment. Et vas-y que Google avance masqué dans l'ombre sans dire son nom et que Mythic ferme dans l'humiliation... chose qui ne s'arrangera pas avec *League of Legends*, puisque Riot Games continue de jouer les CRS avec sa communauté, réputée pour sa turbulence. Dernier chef-d'œuvre en date, deux joueurs pros issus de l'équipe "Ninjas in Pyjamas" viennent de se faire pincer pour "*comportement extrêmement toxique*". Si l'on en croit le coordinateur eSport de Riot, les malandrins, connus sous les pseudos de Mithy et Nukeduck, auraient été mis au pilori pour des incartades telles que "*abus verbal*", "*attitude négative*" ou encore "*harcèlement*", n'hésitant pas à alpaguer les autres joueurs hors des parties pour les traiter de "*putain de nègre*" ou affirmant leur volonté de "*gazer leurs familles de Juifs*". Bilan : six mois de ban, 500 dollars d'amende et un renvoi de leur équipe pour les deux lourds. Mais le plus savoureux est à n'en pas douter Mithy qui annonce sa volonté de rester dans la course en proposant ses services en tant que coach. Un peu comme si Jérôme Cahuzac vantait son expérience pour un poste d'expert-comptable.

Chez les cols blancs

Comme quoi, un bon reboot...

Après un Kickstarter raté et un manque flagrant de fonds, Brad McQuaid a annoncé le ralentissement du développement de Pantheon, comptant sur la générosité des fans pour mettre la main au portefeuille et même bosser gratuitement. En creusant un peu, nous venons également d'apprendre que Bradou serait un véritable panier percé pour son studio qui aurait tapé dans les 145 000 dollars récoltés ici et là, afin de faire face à des problèmes financiers. Soit 38 % de la somme qu'il espérait rembourser petit à petit, sans imaginer un seul instant que son principal investisseur allait le lâcher sans prévenir. Bref, ça sentait le sapin, jusqu'à ce que le studio annonce un nouveau départ, au sens littéral du terme. Aujourd'hui, le jeu reprend un "*développement normal*" grâce à des fonds venus d'on ne sait où et la recherche d'un nouveau directeur qui remplacera McQuaid "*afin de lui permettre de se concentrer sur la partie créative du travail*". Pantheon est donc remis sur les rails, mais pour combien de temps ?

Darkfall vient d'être victime d'un bug qui a permis à certains joueurs de s'enrichir sans lever le petit doigt. Résultat, un retour en arrière du serveur, le ban des petits malins et trois jours d'abonnement offerts pour tout le monde.

Bluehole Studio, créateur de *TERA Online*, vient de révéler le premier dessin conceptuel de son prochain titre. Pour l'instant, on ne peut que vous confirmer la présence de trenchcoats dans le jeu.

Comme tous les étés, *Star Trek* fête... ben l'été, quoi. Au programme, de nouvelles missions sur une planète tropicale qui fleure bon les vacances, des "flotteurs" pour explorer les lieux en volant, la possibilité de participer à des courses et surtout, de troquer le pyjama pour un maillot de bain.

Perpetuum, le *EVE Online* avec des mechs, vient d'abandonner l'abonnement mensuel pour un Pay-to-Play à la *Guild Wars 2*, ainsi que son Early Access sur Steam. Conséquence, les joueurs reviennent et les développeurs se félicitent de "*ne plus s'inquiéter de ce qu'il y aura à manger demain*".

Deux ans après sa sortie, *The Secret World* bénéficie enfin d'une nouvelle zone de jeu. Celle-ci se situe à Tokyo et serait si grosse que les développeurs veulent l'introduire en trois fois, via les patchs 9, 10 et 11. Et non, pas de blagues à base de lubrifiants. Vous lisez un mag' avec un minimum de standing.

La deuxième grande mise à jour de *TESO* devrait arriver le 23 juin prochain avec son lot de donjons et, incroyable, un taquet qui permettra enfin de régler le FOV. Puis une troisième sera déployée en juillet, apportant notamment un système de teinture pour l'équipement.

War Thunder : Ground Forces

Blindés à découdre

Il me faut l'avouer : je joue encore à *World of Tanks*. Et mets mes nerfs à rude épreuve. Quand je ne hurle pas sur le matchmaking, j'insulte les développeurs chargés de l'équilibrage. Quand je ne cherche pas sur le Net l'adresse des attardés qui me parlent de la vie sexuelle de ma mère, je stalke les gamins de dix ans qui insultent les chasseurs de chars qui piquent le buisson dans lequel ils ont l'habitude de planquer leur char lourd, histoire de leur apprendre la politesse et les bienfaits de la tarte dans la gueule. Malgré tout, j'ai réussi à passer deux années entières sans commettre le moindre meurtre. C'est vous dire si je suis qualifié pour vous parler de *Ground Forces*.

Infos

Genre : World of Tanks Nemesis
Développeur/ Éditeur : Gaijin Entertainment (Russie)
Sortie prévue : Un jour peut-être / bientôt / déjà. Question de point de vue.
Modèle économique : Free-to-Play

Qu'est-ce donc que ce *Ground Forces*, et comment se fait-il qu'un sociopathe pareil soit encore en liberté, vous demandez-vous... J'ai la réponse à ces deux questions. À la première, je me permettrai d'utiliser un raccourci facile, mais honnête : *Ground Forces* est la première tentative sérieuse de rafler des parts de marché à l'ogre biélorusse *World of Tanks*. À la seconde, je me contenterai de vous répondre : un bon avocat et la sainte présomption d'innocence. Ces points étant éclaircis, revenons au titre de Gaijin et rappelons, pour situer le contexte de cette concurrence frontale à venir, que Wargaming envisageait d'établir un empire gratuit-mais-payant à base de combats de chars, d'avions et de navires via trois jeux distincts, tandis que son outsider moscovite ambitionnait de faire la même chose avec *War Thunder*, mais en mélangeant les trois armes au sein d'un même jeu.

La grosse bêta. Pour dire les choses simplement, *Ground Forces*, aujourd'hui en bêta ouverte, c'est *War Thunder* avec des chars. Les partis pris et les différences de philosophie avec les créations de Wargaming sont les mêmes sur terre que dans les cieux. Comprenez : les véhicules se veulent plus réalistes, tant dans leur modélisation et leur comportement que dans la gestion des dégâts – par modules, en opposition aux traditionnels points de vie de l'école biélorusse. Les batailles standard permettent, comme le jumeau aérien, de sortir son garage national en entier et non pas un seul véhicule comme dans *WoT*. Avec cinq slots par nation (plus en déboursant des Eagles, la monnaie "payante") et des chars présents en plusieurs exemplaires, un joueur peut donc, sur le papier, mourir une bonne dizaine de fois au cours d'une même partie. Bon, ce serait la preuve qu'il joue comme un pied, mais il peut. Et une fois sur le champ de bataille, on relève les bons points : la présence d'I.A. pour rendre le terrain plus vivant, une capacité de tir d'artillerie pour certains chars, capable de nettoyer une zone – ou, au pire, de faire bouger les vilains ennemis qui s'y sont installés avec leur tente et leur thermos de café –, les effets visuels impressionnants, le système de dégâts. Concernant ce dernier, il peut affecter un paquet d'éléments de votre blindé, des différents membres d'équipages jusqu'aux plus petits, mais précieux, mécanismes de mouvements verticaux ou horizontaux de la tourelle. Et pour effectuer une réparation de fortune, une rapide pression de touche ne suffit pas : il faut trouver un coin pas trop exposé où immobiliser le tank et entamer ces travaux qui peuvent durer plusieurs dizaines de secondes.

Un petit KV (dans sa culotte). Pourtant, j'ai rapidement ressenti ces petits picotements derrière la nuque, symptomatiques de nouvelles envie de

Permettre aux joueurs de personnaliser leurs tanks, même avec des motifs prédéfinis, ça devait forcément conduire à ce genre d'horreurs.

brutalité gratuite et potentiellement létale. Pas tant à cause du comportement physique des chars qui, oscillant entre vraisemblance et délire sous acide, prêtait plutôt à sourire. La faute en incombait plutôt au système de détection, obscur et ne rapportant rien à celui qui amène ses fesses en première ligne pour éclairer, la topologie des cartes mal fichue – la prime à celles ne comportant qu'un seul point de capture, parfaitement inintéressantes – et, pire que tout, l'équilibrage à la ramasse entre les chars d'un même Tier. D'ailleurs, si vous envisagez de vous y mettre et que rien n'est corrigé entretemps, optez pour les chars russes, montez à bord de T-50 et de T-28, affrontez leurs homologues teutons et vous vous demanderez par quel miracle les forces soviétiques n'ont pas réussi à prendre Berlin et mettre fin à la guerre dès 1942[1]. Bref, au bout de plusieurs heures à voir illustrés à l'écran, sous mes yeux, les concepts d'injustice et de frustration, j'abandonnais toute velléité à l'encontre de la communauté *World of Tanks* et, dans un accès de colère, les transférais sur l'équipe de développeurs, leurs familles et leurs animaux de compagnie. Et puis j'ai réfléchi.

"La peur, peut-être ?" Et je me suis souvenu. D'abord que Gaijin, ce sont des Russes, que Poutine et ses congénères sont d'un naturel chatouilleux, et que l'Ukraine est probablement en train d'être rayée de la carte pour moins que ça, peut-être une simple demande de remboursement d'Eagles, allez savoir. Ensuite, que *War Thunder*, côté avions, proposait en plus des batailles "arcade" classiques deux modes de jeu bien plus profonds. Alors j'ai tenté les mêmes en tanks. Batailles limitées à un seul modèle de char, disparition du mélange des nations, de l'indicateur de pénétration et de l'aide à la visée (qui oblige dès lors à gérer manuellement la hausse du canon en fonction de la distance de sa cible). Plus question d'espérer toucher un ennemi sans avoir une ligne de vue claire, afin d'ajuster ses tirs, et des éléments jusque-là décoratifs, tels la végétation ou la fumée, deviennent de véritables contraintes à prendre en compte. Et c'est là, enfin, que *Ground Forces* semblait capable de proposer une alternative intéressante à *World of Tanks*. D'autant que c'est dans ces deux modes de jeu (batailles historiques et réalistes) que la plus grosse innovation de *War Thunder* a débarqué : le mélange des avions et des chars.

Dans la boue comme aux cieux. Au cours de ces batailles mixtes, chaque joueur peut choisir un avion et un type de char tout au long de la partie. Pour des raisons évidentes, la carte des unités au sol est plus restreinte que celle des avions, qui voient l'objectif terrestre ne constituer qu'une petite portion centrale de la leur. Mais une fois sur place, ce sont bel et bien des bombes larguées par des humains qui atterrissent sur des chars conduits par d'autres humains. Et ça, c'est quand même chouette. Dans les faits, ça ne marche pas encore extrêmement bien : en six mois, Gaijin n'a pas réussi à équilibrer les chars, pas plus qu'ils ne sont parvenus à équilibrer les avions en deux ans, alors un mix entre les avions et les chars en place depuis quelques semaines, pensez... Et je ne m'attarderai pas sur les nombreux bugs, parce que je n'ai que deux pages sous la main. Donc non, ça ne marche pas très bien, mais il n'empêche que *War Thunder*, sous cette forme mixte, tout comme dans ses affrontements de tanks au-delà du bête mode arcade, possède un gros, très gros potentiel. Reste à l'exploiter en mettant en place un modèle économique pas trop vénal, un équilibrage pas trop aux fraises et un matchmaking qui ne donne pas envie de s'ouvrir les veines avec un couteau à beurre. Alors oui : tout cela n'en est qu'au stade de la bêta et la logique voudrait que cela évolue dans le bon sens. Mais comme Gaijin, avec son volet aérien, donne l'impression de tâtonner depuis deux ans, enchaînant choix d'équilibrages étranges et volte-face, et d'être finalement encore aujourd'hui à la recherche de la bonne recette, on va se donner un peu de temps avant de parler de *WoT*-killer.

Guy Moquette

1. Rassurez-vous, ce n'est pas du chauvinisme de la part du studio russe : dans les Tiers plus élevés, ce sont les chars allemands qui sont complètement pétés.

UN E3 SANS ENJEUX ?

Quand vous lirez ces lignes, l'E3 2014 (alias l'Electronic Entertainment Exposition, le plus gros salon international du jeu vidéo) aura livré tous ses secrets puisqu'il s'est déroulé à Los Angeles du 10 au 12 juin. Et pas un mot, ou presque, dans *Canard PC 299*. Hélas, les dernières lignes de ce numéro auront été communiquées par pigeon voyageur à notre armée de typographes avant le début du salon. Heureusement, le suspense n'est pas tout à fait le même qu'en 2013.

L'année 2013 était une année charnière pour le jeu vidéo, avec le lancement des nouvelles consoles de Sony et Microsoft. L'E3 2013 fut donc un grand moment d'affrontement marketing entre Xbox One et PlayStation 4. Cette année, bien sûr, la compétition est encore féroce entre les deux géants, mais le public a déjà répondu à une partie des questions posées en 2013, celles qui concernaient les choix matériels : non, il ne veut pas d'un énième appareil multimédia avec connexion obligatoire, et Microsoft a dû faire marche arrière ; et oui, il semble préférer une console simple, destinée aux joueurs et la moins chère possible, ce qui a profité à la PlayStation 4 qui vire nettement en tête des ventes avant la fin d'année.

Côté consoles, il reste la question des jeux, car ce sont eux qui, *in fine*, poussent les acheteurs vers une console ou l'autre. C'est ainsi que, lors de la génération précédente, Sony a pu finalement rattraper le retard de la PS3 sur la Xbox 360, après un lancement assez raté en raison d'un prix excessif et d'une pénurie de titres attrayants. Il sera intéressant de voir combien d'éditeurs, à l'instar d'Ubisoft pour *Watch_Dogs* (ou prochainement *The Crew* et *The Division*), saisiront l'occasion d'une nouvelle génération de consoles pour prendre le risque de lancer de toutes nouvelles franchises plutôt que des suites de jeux existants. Au milieu des *Forza*, *Gears of War*, *Halo* et autres *Call of Battlefield*, on attend ainsi, entre autres, *Evolve* (shoot de Turtle Rock), *Destiny* (shoot de Bungie), *Deep Down* (le RPG-action de Capcom), *Quantum Break* (le shooter de Remedy) ou *Drive Club* (jeu de voitures de Sony). Et peut-être, qui sait ?, des jeux sans voitures ni gros flingues, on peut rêver.

Côté PC, les exclusivités se limitent désormais aux jeux de stratégie, aux MOBA et aux indés. Cependant, la bataille la plus intéressante en ce moment concerne sans doute la technologie et se déroule loin des projecteurs avides de blockbusters. Le rachat d'Oculus par Facebook a certes ranimé les espoirs de réalité virtuelle, mais c'est surtout dans le middleware, ces briques logicielles prêtes à l'emploi, que les choses bougent en coulisses. Au grand jour, les moteurs Unreal Engine et CryEngine rivalisent dans la baisse de prix pour contrer le succès de Unity. Plus discrètement, un moteur 64 bits spécialisé dans les jeux de stratégie (le Nitrous d'Oxide games) pointe son nez, tandis que la jeune société anglaise Improbable travaille sur une technologie qui veut révolutionner les jeux online.

Cette effervescence est indirectement liée à l'essor du jeu indépendant. C'est lui qui a en effet relancé l'intérêt pour ces outils de développement qui permettent à une équipe réduite de se concentrer sur le gameplay sans avoir à chaque fois à réinventer la roue, mesh par mesh. Et comme l'année dernière, *Canard PC* se sera fait un plaisir d'aller fouiner aussi du côté des jeux et des gens moins médiatisés. Alors rendez-vous le mardi 1er juillet pour un numéro exceptionnel de *Canard PC* : non seulement un "spécial E3 2014", mais également notre 300e numéro, avec beaucoup de surprises à la clé.

Ivan Le Fou

OFFRE EXCLUSIVE !

Canard PC n° 309 en précommande dès maintenant !

C'est (presque) déjà Noël !

RÉSERVEZ DÈS AUJOURD'HUI LE CANARD PC DE NOËL ET PROFITEZ DES BONUS EXCLUSIFS DE PRÉCOMMANDE GRÂCE AUX ÉDITIONS SPÉCIALES

BONUS !
Devenez un Early Adopter !
POUR TOUTE PRÉCOMMANDE AVANT LE 10 SEPTEMBRE, BÉNÉFICIEZ D'UN ACCÈS ANTICIPÉ AU MAGAZINE, POUR AVOIR DES NEWS PLUS FRAÎCHES QUE FRAÎCHES ET ACCÉDER AUX ARTICLES "EN COURS DE RÉDACTION".

	Édition Standard 4,30 euros	Édition Deluxe 6,80 euros	Édition Deluxe de luxe 12,90 euros	Édition Éditeurs 15,90 euros	Édition Éditeurs Premium 19,90 euros	Édition Premium Turbo 24,90 euros	Édition Pigeon 9,90 euros
Le magazine Canard PC n° 309 spécial Noël	✓	✓	✓			✓	
Un dossier inédit de huit pages : "Les DLC sont-ils une arnaque ?"		✓	✓			✓	
Un presse-papier Omar Boulon numéroté en fonte véritable		✓	✓			✓	
Les mots croisés déjà remplis						✓	
Les articles non-censurés par le comité d'éthique			✓			✓	
Le DVD du making-of du magazine			✓			✓	
Un art-book des meilleurs concept-arts de la fille de Casque Noir (2 ans et demi)						✓	
Un lot de six protège-cahiers pour changer la skin du magazine					✓	✓	
Un tapis de souris goût framboise			✓			✓	
Une statuette de canard en forme de lapin (matière : résine de mie de pain)						✓	
Un tirage spécial du magazine avec des champs à remplir soi-même à la place des notes				✓	✓		
Un lot d'autocollants de notes Canard PC					✓		
Un tatouage décalcomanie Canard PC (attention : toxique pour la peau)						✓	
Une boîte de jeu Söldner						✓	✓
Un compte Premium pour le site canardpc.com avec accès illimité à la webcam de la rédaction						✓	✓

Pour le **Season Pass Canard PC**, rendez-vous à la **page 33** de ce magazine.

Don't Starve

Le règne des prévoyants

J'avais passé un paquet d'heures sur *Don't Starve*. Largement de quoi apprendre à conduire deux ou trois fois à quelqu'un de normalement doué. Et puis la vie avait repris son cours. Un jeu en chasse un autre, les nécessités du quotidien nous éloignent de ce qui importe réellement. Jusqu'au jour où je n'ai plus pu me mentir, louvoyer, et refuser de voir où était mon bonheur. Il était temps que je relance *Don't Starve*.

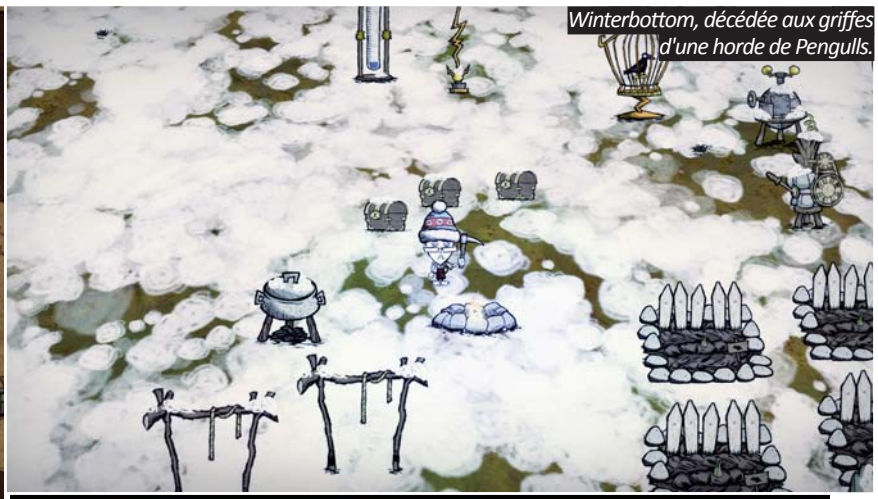
WX 78, mort dans le Grand Incendie de l'An I.

Cela faisait des mois. Je savais bien qu'en relançant le jeu de Klei Entertainment, je ne pouvais m'attendre à retrouver ce que j'avais abandonné. Car ces gens industrieux savent faire payer les joueurs infidèles, les traîtres dans mon genre qui délaissent de saines sources d'amusement. J'avais arrêté juste au moment où, dans leur générosité teintée de sadisme, les Canadiens venaient de mettre en place les Caves : un monde souterrain hostile, peuplé d'araignées, de bananiers et d'hommes-lapins. J'en avais vu l'entrée, mais je n'avais jamais osé y descendre. Cette fois-ci, en lançant une nouvelle partie, j'étais consciente de mon handicap. Huit mises à jour et un DLC, *Reign of Giants*, de retard. Autrement dit, j'avais tout à réapprendre.

Heureux hasard. Je suis une grande aboulique. Si j'ai le temps, la moindre décision peut m'occuper des heures durant. Cette fois-ci, comme j'ai hâte de jouer, je fais confiance au hasard. Je serai WX 78, le petit robot. Je sais, parce que j'ai lu des milliers de pages de wiki, qu'il peut manger de la nourriture avariée sans problème, ce qui ne m'arrange pas particulièrement. En général, je ne laisse pas le temps aux vivres de pourrir. Allez, vaille que vaille. Maxwell se moque de moi, il rit, il disparaît. Ce début de partie, toujours le même, je l'ai vécu des dizaines de fois. Les automatismes sont tenaces. Je ramasse des brindilles, des fleurs pour me faire une couronne le plus vite possible et ménager ma santé mentale, des bouts de silex. Pour survivre à cette première nuit, je ne me fais pas de souci. Je vais me fabriquer ma petite hache, abattre un pin ou deux, ramasser des herbes sèches et glaner quelques baies, des carottes sauvages, de quoi dormir le ventre plein. Une fois que l'on sait quoi faire, la première semaine de survie est rarement la plus dangereuse. J'explore les alentours. Les terriers des lapins sont effondrés. Je sais, grâce à mes milliers de pages de wiki, que c'est le signe que c'est le printemps. Le printemps est une nouvelle saison. Avant, il y avait l'hiver et l'été. L'hiver, il faisait froid, rien ne poussait, et le terrifiant Deerclop rôdait. L'été, on s'organisait pour passer l'hiver. Maintenant, l'hiver est toujours froid, l'été insupportablement chaud, et en automne et au printemps, on s'organise pour passer l'hiver et l'été.

Des branches, débranche tout. Dès le début, je sens que cette partie pue. Je n'ai pas le temps de récolter de quoi faire une couronne de fleurs qu'il se met à pleuvoir. Immédiatement, WX 78 disjoncte. Une étincelle toutes les trois secondes. J'aurai pu m'en douter, l'eau, ça rouille et ça fait des courts-circuits. Une jauge d'humidité apparaît, et commence inexorablement à se remplir. Déjà paniquée (la pluie, je ne connaissais pas), je fouille dans les menus de craft. À ce stade, je ne peux pas faire grand-chose. Si ce n'est une ombrelle. Des brindilles, quelques fleurs, et WX sera un peu protégé. Cela ne l'empêche pas de produire des étincelles à intervalles réguliers, et perdre de précieux points de vie à chacune d'entre elles. La pluie cesse. WX se sèche au coin du feu. Demain est un autre jour. La crise passée, nous continuons notre exploration. Je peine à trouver un troupeau de Beefalos. En tant que source intarissable de bouses (indispensables à l'agriculture), de laine (indispensable à la confection de vêtements chauds pour passer l'hiver), et surtout, de protection (quand un groupe de chiens approche, les Beefalos ont toujours été mes meilleurs alliés), je ne peux me bâtir un camp ailleurs que près du leur. Du coup j'erre sur l'île. Je n'installe pas de feu. Un jour je trouve une pelle. Un autre une veste

Webber, premier humain enfermé dans le corps d'une araignée à avoir survécu à un été.


Winterbottom, décédée aux griffes d'une horde de Pengulls.

L'errance de WX 78.

d'hiver. Je prends conscience de tout ce qui a changé : les lapins qui meurent lentement de faim dans les pièges. Les nuits de pleine lune qui sont suffisamment claires pour se promener sans torche. Les Birchnuts trees, qui sont encore plus susceptibles que les pins, et prennent parfois vie au lieu de se laisser tranquillement réduire en bois de chauffage.

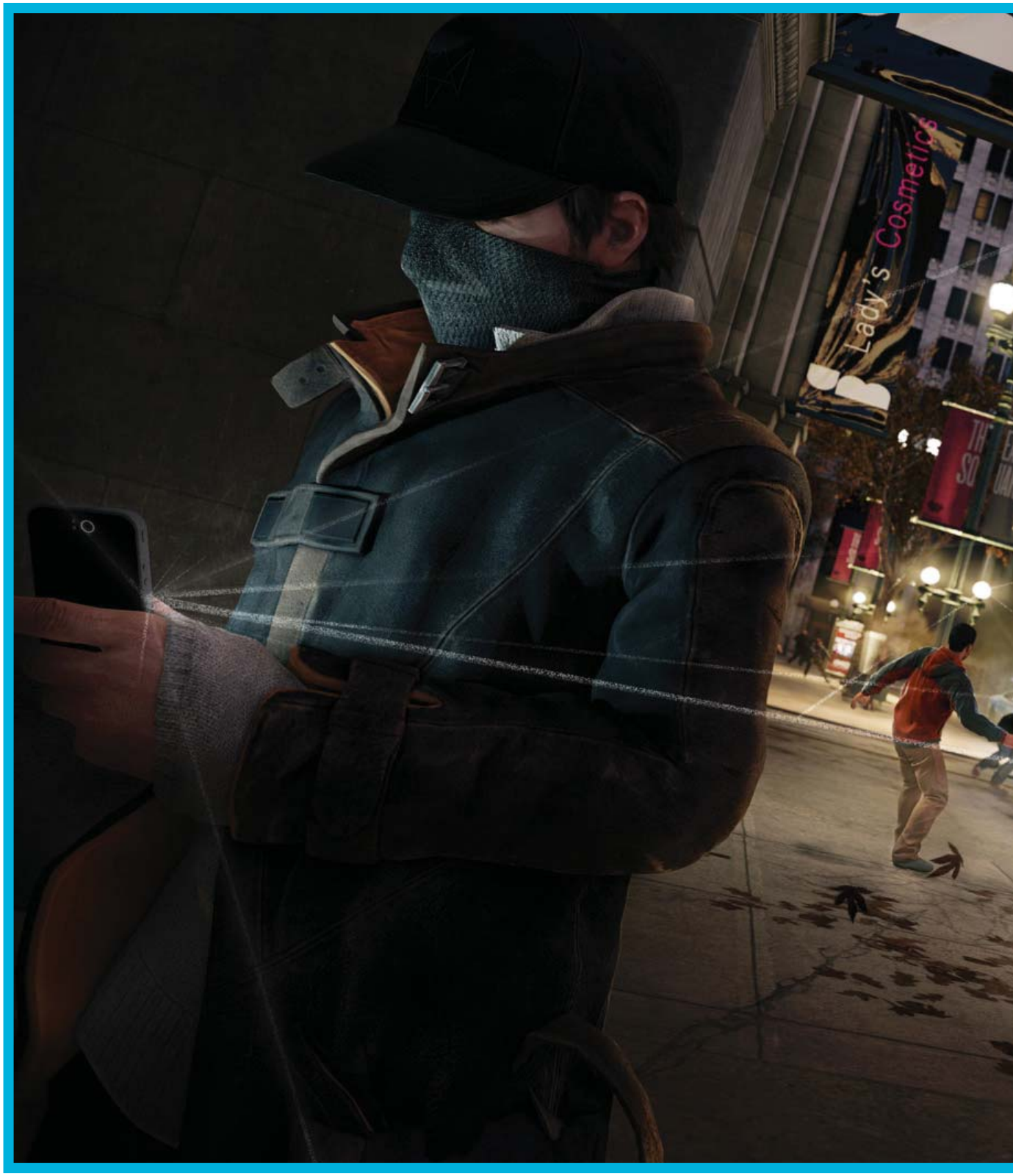
Beefalos de source. Toutes ces nouveautés, et l'inquiétante absence de mes Beefalos bien-aimés, me désarçonnent. J'en ai bien trouvé deux, mais ainsi isolés, il ne me seraient que d'une faible utilité. Mon errance continue. Je ne construis pas de machine de science, qui pourrait me permettre de me faire un sac à dos, et de ramasser des objets intéressants. Je me contente de la maigre place qu'il y a dans mes poches de métal. Je ne trouve même pas Chester, le petit coffre ambulant qui vous suit partout, avec sa précieuse capacité d'inventaire supplémentaire. Et puis, aux alentours du dixième jour, alors que j'erre, démotivée, que je me demande si je ne vais pas tout lâcher pour aller jouer à *Mario Kart* avec les autres, je tombe sur un cochon que je connais un peu. Il est en train de se battre contre des araignées. Distraitement, je surveille ce qui se passe. Les glandes que l'on récupère parfois sur les cadavres encore chauds des arachnides permettent de se soigner, et WX en aurait bien besoin. Et là que vois-je ? Au lieu de l'habituelle viande de monstre, je trouve les restes de Webber. Webber, l'enfant dévoré tout cru par une tisseuse de soie dont la légende a atteint mes oreilles.

Don't Starve, le rappel constant et souvent cruel qu'il faut s'adapter ou périr.

Mission superhéroïne. Et voilà comment, au détour d'une scène banale, je me suis trouvé une mission. Il me faut donner une dépouille à Webber. Lui permettre de reposer en paix. La pelle que j'avais trouvée, usée à force de déterrer des terriers de lapin, n'existe plus que dans mes souvenirs. Mais ce devoir que je me suis assigné me donne des ailes. En trois jours, juste avant que ne débute l'été, je me bricole un campement. Un feu, une machine à science et une pelle plus tard, je fonce vers une pierre tombale repérée plus tôt. Là, dans un recueillement total, la dépouille de Webber trouvera le repos éternel. Quelques heures plus tard, WX 78 trouvera la mort dans le Grand Incendie de l'An 1, avec la satisfaction du devoir accompli.

Épilogue. Bien des parties plus tard, Webber sera le personnage avec qui je survivrai à mon premier été, malgré une attaque de moustique géant cracheur de feu. De cette aventure, je retiendrai ceci. *Don't Starve*, c'est la vie. *Don't Starve*, c'est le rappel constant et souvent cruel qu'il faut s'adapter ou périr, faire de son mieux avec ce qui nous a été donné ou disparaître. Mais que toujours, il faut persévérer.

Maria Kalash


Lady's Cosmetics

← Dernier exemple en date de la figure du justicier solitaire, Aiden Pearce troque les gros flingues du Punisher par… bon, OK, des gros flingues. Mais quand il n'abat pas la moitié de la ville avec des armes de gros calibre, notre héros (?) envahit aussi leur vie privée avec son téléphone surpuissant, qui lui permet par ailleurs de hacker la ville. Une fois encore, c'est une conception bien particulière de la justice qui est à l'œuvre.

Foi de Canard

Par Fishbone

MOI ROBOT, JAMAIS

La robotique civile pousse fort à nos portes, avec notamment le programme SPARC lancé par la grosse Commission Européenne. Ce dernier vise à développer la robotique civile dans de multiples secteurs : sanitaire, transport, agricole, ménager, manufacturier et bien évidemment, sécurité civile. Les investissements fournis devraient permettre au marché d'atteindre les 60 milliards d'euros en 2020, là où il en pesait 20 en 2011. SPARC est ainsi doté d'un budget de 2,8 milliards d'euros, dont 2,1 milliards apportés par EU Robotics, un consortium qui regroupe 180 entreprises et organisations en rapport avec la robotique. "*L'Europe doit être un producteur et non un consommateur de robots*", a déclaré Neelie Kroes, vice-présidente de la Communauté Européenne. Et pour anticiper les critiques qui surviennent généralement en ce qui concerne l'impact sociétal de la généralisation des robots dans la vie quotidienne, Neelie s'est empressée de préciser qu'il ne s'agit pas de "*remplacer l'homme par des robots au travail, mais de développer une dynamique permettant à la robotique de maintenir des emplois dans l'Union Européenne*". Superbe, j'en ai la larme à l'œil tellement c'est beau. Et puis le principal, c'est d'y croire... Ah tenez sinon, pour rester dans la thématique, la société française Aldebaran et la Softbank se sont associées pour concevoir Pepper, un robot personnel capable d'analyser les émotions de l'utilisateur, d'interagir en fonction de celles-ci (diffuser votre morceau préféré s'il vous sent déprimé, genre *Goldorak*) et d'apprendre pour s'améliorer (il se souvient des discussions passées et s'en sert pour vous proposer de nouvelles applications et vous amuser, un générateur de pets par exemple). Présenté comme un compagnon "*émotionnel, interactif et évolutif*", Pepper sera commercialisé au Japon en février 2015 au tarif de 1 400 euros environ. "*Le but ultime de Pepper est de vivre avec les humains*", peut-on lire sur le site d'Aldebaran. Mouais, tant que Pepper ne ressemble pas à Vanessa Huppenkothen, je passe mon tour.

Baisse générale

TABLETTE

Afin de préparer le terrain à la Surface Pro 3 dont la commercialisation est prévue pour le 31 août prochain en Europe, Microsoft a décidé de baisser le tarif de toutes les Surface Pro 2 de 100 euros. Le premier prix se monte désormais à 780 euros (64 Go / 4 Go de RAM) et le dernier à 1680 (512 Go / 8 Go de RAM). Alors bien sûr, certains vont trouver ça encore trop cher pour une tablette, d'autres trouveront ça au poil pour de l'hybride PC/tablette, quelques-uns, enfin, ne trouveront rien à dire car ils n'aiment pas l'informatique et préfèrent passer le temps à cueillir des champignons dans les bois accompagnés d'épagneuls bretons mutants égorgeurs de faons. Chacun sa passion. Ah sinon, pour l'anecdote, Microsoft a fait directement référence à une Surface Mini dans le manuel d'utilisation PDF de la Surface 3. Le document a été retiré depuis que le lièvre a été levé. Le suspense est à son paroxysme.

GPU

La claque

Sale temps pour les cartes graphiques, puisque le deuxième trimestre 2014 a reculé de 30 à 40 % par rapport à l'an passé. Devant cette méchante claque, les partenaires de Nvidia et AMD leur demandent expressément de réduire leurs tarifs officiels pour sauver les meubles. Nvidia serait particulièrement visé par ces demandes. À suivre.

De quoi se Morphondre

RÉALITÉ VIRTUELLE

Morpheus, le casque de réalité virtuelle de Sony, ne sera pas lancé dans la précipitation. Le président de Sony Computer Entertainment Worldwide Studios a ainsi déclaré à Polygon se "*rapprocher du but, mais ce n'est pas encore assez pour recréer des expériences réelles avec une impression de présence*", avant d'ajouter : "*Vous devez vraiment avoir l'impression d'être au bord d'une falaise quand vous y êtes. Sur le plan technique, il y a encore quelques petites choses que nous voulons intégrer pour y arriver, aussi bien du côté matériel que logiciel.*" Ce constat, plus la nécessité de disposer d'un maximum d'applications compatibles pour amorcer le cercle vertueux, font que pour l'heure, aucune date de commercialisation ni de tarif ne sont annoncés pour le Morpheus.

SMARTPHONE

Un SmartFeune Amazon

Voici donc le smartphone d'Amazon officialisé, un engin dénommé Fire Phone et dédié à la gloire des achats en ligne. Le Feu Téléphone – ah ça, ça claque toujours les dénominations anglaises traduites en français – consiste en un 4,7 pouces IPS, Quad-Core 2,2 GHz, 2 Go de RAM, 32 Go ou 64 Go de stockage, puce graphique Adreno 330, capteur 13 mégapixels, Gorilla Glass 3, le tout motorisé par Fire OS 3.5. Le smartphone embarque également l'interface "Dynamic Perspective" qui recourt au parallaxe et à 4 caméras pour produire une sorte d'effet 3D. Vendu pour l'heure en exclusivité par AT&T, 200-300 dollars environ avec engagement, 650-750 dollars environ sans engagement (32 / 64 Go).

DOMOTIQUE

Incubez-vous, qu'ils disaient

Microsoft a mis en place un incubateur destiné aux jeunes pousses spécialisées dans la domotique. Les élues, sélectionnées entre septembre et décembre 2014, recevront chacune un investissement de 25 000 dollars pour aider à la cause de l'assistanat domestique. Pour rappel, Microsoft développe une plateforme dévolue à la domotique nommée HomeOS et dispose de WindowsOnDevice, un OS multiplateforme dédié aux objets connectés. Par ailleurs, l'acquisition de la société R2 Studio lui permet d'avancer sa race sur les mécaniques d'interaction entre divers types d'appareils. Enfin, vous allez pouvoir synchroniser l'ouverture du frigo entre 7 h 12 et 8 h 22 avec le démarrage de la machine à laver programme court à 21 h 17. Le rêve.

OVERCLOCKING

Gros overclocking

Sans vouloir être désobligeant envers quiconque, enfin un peu quand même, il faut bien admettre que les records d'overclocking sont à l'humanité ce que le saucisson de castor est à la gastronomie coréenne : sans intérêt. Mais bon, comme je suis faible et que je sais que les concours de la plus grosse sont toujours une valeur sûre pour attirer de l'audimat, apprenez, chers canards, que Nick Shih a poussé un Core i7-4790K à 7003,38 MHz. Je suis un peu déçu, rater le 7003,40 MHz pour 0,02 MHz, c'est quand même dommage. À la place de Nick, je me remettrais sérieusement en question. Peut-être même changerais-je de hobby afin de donner du sens à mon existence, comme collectionner des boîtes à meuh ou me lancer à corps perdu dans l'optimisation de Creative grooming.

Million Dollars Rançon

NOKIA

Si la politique des entreprises est officiellement de ne pas céder au chantage des pirates, MTV Finlande et Reuters affirment que Nokia a versé plusieurs millions de dollars à des pirates pour acheter leur tranquillité. L'affaire remonte à 2007-2008, alors que l'OS Symbian était prédominant dans le marché des smartphones. Les margoulins avaient mis la main sur une clé capable de certifier n'importe quel code, ce qui aurait alors permis la diffusion à grande échwelle de virus et autres logiciels malveillants. Comme il se doit dans ces cas-là, l'argent aurait été déposé dans un parking. À ce jour les piratins n'ont toujours pas été identifiés par la police, malgré la découverte d'un traîneau rouge, de grelots de lutins et de crottes de rennes sur les lieux de l'échange.

Le Nexus LGecté ?

SMARTPHONE

Le prochain Nexus ne sera pas fabriqué par LG, pour autant qu'un Nexus 6 soit effectivement dans les tuyaux de Google. Effectivement, le lancement du programme "Android Silver" va bousculer quelque peu l'ordre établi puisque grâce à ce dernier, n'importe quel fabricant pourra bientôt proposer un smartphone exploitant la dernière version d'Android, sans surcouche. De là à prédire que l'avenir de la marque part en Nexusette, il n'y a qu'une boule de cristal.

SMARTPHONE

Bug à la

Il s'agit certainement de la "faille" la plus vide de sens qui soit, mais voici qu'un simple SMS permet de redémarrer des smartphones équipés d'une puce Mediatek. Par exemple l'Alcatel One Touch, le Wiko Darkfull ou Darkmoon, etc. Le SMS en question doit uniquement contenir le signe #, ni plus ni moins. En attendant que cette bévue sans autre conséquence que celle d'emmerder le monde soit corrigée, les utilisateurs concernés sont invités à utiliser une application SMS tierce, autre que celle par défaut du terminal. D'un autre côté, ce bug, véritable appeau à boulets, permettra de repérer les plus lourdauds de vos contacts et ainsi effectuer une purge des plus jouissives.

DRONE

Encore un drone d'avenir

À titre personnel, je pense que les drones sont amenés à devenir l'une des principales plaies de cette prochaine décennie. Je pourrais gloser longuement sur la question et vous asséner une nouvelle fois mes craintes sur la dérive générale du système que permet la technologie moderne, mais je vais me contenter de vous parler du "Skunk Riot Control Copter". Ce drone anti-émeute développé par la société sud-africaine Desert Wolf a été conçu pour maîtriser les foules en général – et les ouvriers des mines en particulier – à l'aide de quatre canons à billes (peinture, plastique, poivre), chacun d'eux pouvant tirer 20 billes à la seconde. Deux humains sont nécessaires à la manœuvre, un pilote et un canonnier, eux-mêmes surveillés par caméra pour "éviter les abus" (le principal c'est d'y croire). 34 000 euros environ la tranche juteuse de répression. Les lance-pierres à visée laser ont un méchant avenir.

M qui êtes-vous monsieur ?

CPU

Intel a présenté une nouvelle marque de processeurs, les Core M et Core M vPro. Ces puces ont pour mission de s'intercaler entre le Core iX et les Atom. Ils exploitent l'architecture Broadwell, sont gravés en 14 nm et disposent d'un TDP inférieur à 10 watts. L'idée sera de les intégrer à des tablettes de 12 pouces, 8 mm d'épaisseur et moins de 700 grammes, d'ici la fin de l'année. L'Asus Transformer T300 devrait ouvrir le bal des débutantes.

Gonflée, la GeForce

GPU

C'est en furetant ici et là que les gens de WCCFTech sont tombés sur des informations concernant le GM204, à savoir un GPU de la famille Maxwell boosté aux hormones. La référence PG401-A00 SKU0000 GM204 256BIT 128M Computer Graphics Cards désignerait la GeForce GTX 880 ou GTX 880 Ti avec un bus 256-bit. À noter que cela met à mal les rumeurs d'un bus 512-bit pour ce nouveau GPU, alors même que Nvidia pourrait baisser ses tarifs, comme l'en supplient ses partenaires touchés au plus profond de leur séant par la chute du marché de la carte graphique au dernier trimestre.

Et tu tapes, tapes, tapes...

CLAVIER

HP va très prochainement commercialiser un clavier pour toutes les machines exploitant Windows 7 et 8.1, directement équipé d'un capteur de mouvement Leap Motion. Le périphérique de saisie disposera d'un logiciel développé par Leap Motion afin de configurer la détection des mouvements et les interactions souhaitées. Selon David Holz, le créateur du Leap Motion, "ce système est 100 fois plus précis que n'importe quel autre capteur pour les interfaces naturelles". C'est lui qui le dit, il vaudra mieux attendre les tests avant de lâcher les 100 dollars demandés par le bousin. Recommandé par l'association internationale des amis des mimes et des poubelles à battant.

Endurance Story

SSD

Les gars de The Tech Report continuent leur test d'endurance d'un certain nombre de disques SSD (Corsair Neutron GTX 240 Go, Intel 335 240 Go, Kingston HyperX 3K 240 Go, Samsung 840 250 Go, Samsung 840 Pro 256 Go), avec cette fois un bilan à 1 pétaoctet après celui à 600 To. Le Kingston HyperX 3K s'est écroulé le premier à 728 To d'écriture, comme l'avait prévenu l'attribut SMART "SSD life left". L'Intel 335 a vu son "Media Wearout Indicator" tomber de 0 à 700 To, avant de se bloquer en lecture seule. Le Samsung 840 a connu une mort subite à 900 To. Le Corsair Neutron GTX et le Samsung 840 Pro sont donc les deux SSD à avoir passé le cap du pétaoctet d'écriture, malgré une augmentation régulière du nombre de secteurs réalloués. Quoi qu'il en soit, ce test prouve que la longévité des SSD dépasse de loin les usages du grand public.

Wonder Braswell

CPU

Quelques informations sur le prochain processeur Braswell d'Intel destiné aux configurations d'entrée de gamme et dont le lancement est programmé en janvier 2015. La puce 64-bit est gravée en 14 nm et intègre une solution graphique compatible DirectX 11 qui supporte l'affichage sur trois écrans. Par ailleurs, elle pourra être exploitée aussi bien dans un environnement Windows, Linux, Android que Chrome OS. C'est pourquoi Les Braswell devraient se trouver dans un nombre important des Chromebooks attendus au premier trimestre 2015.

TECHNOLOGIE

PCI-Express, et de 4

Le PCI-Express 4.0 est en cours de finalisation par le PCI-SIG en charge du développement de la norme. Comme souvent, la principale innovation concerne le doublement des taux de transfert, avec un maximum théorique de 16 Gbits/s par canal. La réduction des coûts de fabrication est également en jeu, avec la possibilité de conserver les mêmes débits avec deux fois moins de canaux. La norme sera définitivement officialisée durant le second semestre 2014. Un jeudi vers 14 h 27.

Inutile et pas indispensable

SMARTWATCH

Dans la série "je voudrais bien surfer sur la pseudo-vague des montres connectées mais il me manque les moyens de Samsung, Google et Apple en R&D", voici Glance. Cet accessoire est un projet Kickstarter de 150 000 dollars proposant un terminal qui s'adapte au bracelet d'une montre analogique classique. Il prend la forme d'un petit écran Bluetooth, étanche, rechargeable par USB, compatible iOS et Android. Un détecteur de mouvement 3D permet notamment de diriger un curseur sur un écran d'ordinateur, wow, trop génial. En plus d'afficher des notifications que je considère comme totalement idiotes – à l'instar de vraies smartwatchs, reconnaissons-lui au moins cela –, vous aurez même droit, tenez-vous bien, à l'affichage de l'heure. C'est pas beau, le progrès ? 70 dollars le bout de rien, pour autant qu'il soit financé.

OS

Embarquement immédiat

Au moment précis où vous lirez ces lignes, Google devrait avoir dévoilé le projet Auto Link. Cette chose serait un système dérivé d'Android prévu pour être embarqué dans les automobiles. À noter qu'Auto Link ne serait pas "indépendant", dans le sens où une connexion avec un smartphone s'avérerait nécessaire pour son bon fonctionnement. La conférence Google IO de fin juin aura permis d'en savoir plus sur les tenants et les aboutissants de cette nouvelle incursion de la pieuvre dans notre vie quotidienne.

AMD a le feu au GPU

GPU

AMD souhaite jouer des coudes sur le marché des cartes graphiques professionnelles, un secteur actuellement dominé par Nvidia. Il est évidemment question des AMD FirePro, actuellement commercialisées par Sapphire, mais aussi des solutions "Sky" (GPU via cloud et partage de VM, notamment) et "Stream" (calcul massivement parallèle). Pour atteindre son but, outre de nouveaux modèles de cartes, AMD prévoit des investissements à la fois sur le logiciel (comprendre les pilotes, souvent décriés) et le support "proactif d'OpenCL", sans qu'on sache pour autant la hauteur de ces derniers. Certainement plus de 100 dollars.

TECHNOLOGIE

RNT lancée

Sans tam-tams ni vuvuzela, la Radio Numérique Terrestre (RNT, compression HE-AAC v2 à 80 kb/s environ – bof bof –, une fréquence unique au niveau national) a été lancée le 20 juin dernier à Paris, Nice et Marseille. Le sort de la RNT reste toutefois incertain puisque les principales radios – Europe 1, RTL, BFM, Virgin Radio, Fun Radio, Chérie FM et autres stations de Radio France pour ne citer qu'elles – ont décidé de la bouder. Un dédain que les groupes Lagardère, RTL, Radio France et NRJ, réunis dans une entité de lobbying baptisée "Bureau de la radio", justifient par un manque de réussite constaté chez les voisins européens et des coûts de transition que, pour sa part, la radio par Internet n'entraîne pas. En l'état, la RNT est surtout une opportunité pour les radios indépendantes. Reste à savoir si cela motivera suffisamment de personnes à suivre le mouvement.

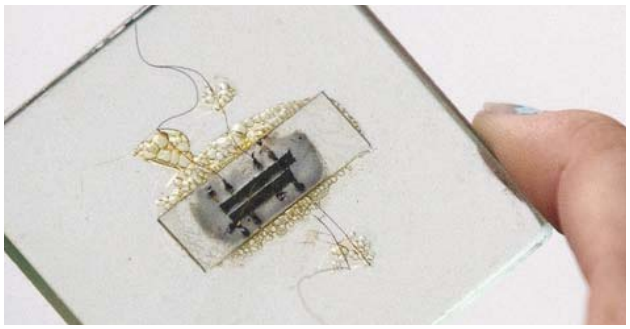
x25 ou sinon rien

APU

Des APU 25 fois plus performants du point de vue énergétique que les modèles actuels, voici l'objectif visé par AMD à l'horizon 2020. Cela permettrait à la firme d'investir le marché des smartphones, tablettes et autres objets connectés, d'où il brille actuellement par son absence. Quant à savoir si cette prouesse est réalisable, le directeur technique d'AMD, Mark Papermaster, rappelle à qui veut bien l'entendre que l'efficacité des puces AMD a été multipliée par 10 durant les six dernières années. Si Mark ne donne aucun détail sur la façon dont AMD compte parvenir à ses fins, outre la méthode Coué et la cérémonie vaudou j'entends, on peut supputer un recours à de nouveaux matériaux comme le graphène (à ne pas confondre avec de la chèvre, beaucoup moins conductrice).

PUCE

L'histoire prenchère



Un prototype du premier circuit intégré de l'histoire, conçu en 1958 par Jack Selby et Tom Yaergan pour le compte de Texas Instruments, a été mis aux enchères par Christie's. Jusque-là, ça va, c'est à la phrase d'après que ça se gâte. Car voyez-vous les ami(e)s, il se trouve que sa valeur est estimée à… 1, voire 2 millions de dollars. Oui, c'est du grand n'importe-quoi. L'objet est certes intéressant sur le plan du symbole en qualité de pièce unique de l'histoire informatique, mais par quelle magie snobinarde en vient-on à parler de millions de dollars pour ce truc. Si j'avais autant d'argent à dépenser, ce ne serait pas dans quelque chose d'aussi superficiel et inutile, mais plutôt dans des packs de glace au chocolat aux brownies. Au moins ça se mange.

APPLE

iPaf, l'amende

18,22 millions d'euros en faveur de Copie France, voici le montant de l'amende qu'Apple a récoltée pour ne pas avoir appliqué la redevance pour la copie privée sur les iPad vendus en France. Cette nouvelle condamnation fait suite à celle de 2013 pour la même raison, d'un montant de 5 millions d'euros cette fois. Apple a saisi le Conseil d'État pour tenter de se soustraire à l'amende, arguant que les barèmes de Copie France de 2011 étaient provisoires et que l'iPad n'était plus sujet à la taxe en 2012.

Foi de Canard

Par Fishbone

MOI ROBOT, JAMAIS

La robotique civile pousse fort à nos portes, avec notamment le programme SPARC lancé par la grosse Commission Européenne. Ce dernier vise à développer la robotique civile dans de multiples secteurs : sanitaire, transport, agricole, ménager, manufacturier et bien évidemment, sécurité civile. Les investissements fournis devraient permettre au marché d'atteindre les 60 milliards d'euros en 2020, là où il en pesait 20 en 2011. SPARC est ainsi doté d'un budget de 2,8 milliards d'euros, dont 2,1 milliards apportés par EU Robotics, un consortium qui regroupe 180 entreprises et organisations en rapport avec la robotique. "*L'Europe doit être un producteur et non un consommateur de robots*", a déclaré Neelie Kroes, vice-présidente de la Communauté Européenne. Et pour anticiper les critiques qui surviennent généralement en ce qui concerne l'impact sociétal de la généralisation des robots dans la vie quotidienne, Neelie s'est empressée de préciser qu'il ne s'agit pas de "*remplacer l'homme par des robots au travail, mais de développer une dynamique permettant à la robotique de maintenir des emplois dans l'Union Européenne*". Superbe, j'en ai la larme à l'œil tellement c'est beau. Et puis le principal, c'est d'y croire... Ah tenez sinon, pour rester dans la thématique, la société française Aldebaran et la Softbank se sont associées pour concevoir Pepper, un robot personnel capable d'analyser les émotions de l'utilisateur, d'interagir en fonction de celles-ci (diffuser votre morceau préféré s'il vous sent déprimé, genre *Goldorak*) et d'apprendre pour s'améliorer (il se souvient des discussions passées et s'en sert pour vous proposer de nouvelles applications et vous amuser, un générateur de pets par exemple). Présenté comme un compagnon "*émotionnel, interactif et évolutif*", Pepper sera commercialisé au Japon en février 2015 au tarif de 1 400 euros environ. "*Le but ultime de Pepper est de vivre avec les humains*", peut-on lire sur le site d'Aldebaran. Mouais, tant que Pepper ne ressemble pas à Vanessa Huppenkothen, je passe mon tour.

Baisse générale

TABLETTE

Afin de préparer le terrain à la Surface Pro 3 dont la commercialisation est prévue pour le 31 août prochain en Europe, Microsoft a décidé de baisser le tarif de toutes les Surface Pro 2 de 100 euros. Le premier prix se monte désormais à 780 euros (64 Go / 4 Go de RAM) et le dernier à 1680 (512 Go / 8 Go de RAM). Alors bien sûr, certains vont trouver ça encore trop cher pour une tablette, d'autres trouveront ça au poil pour de l'hybride PC/tablette, quelques-uns, enfin, ne trouveront rien à dire car ils n'aiment pas l'informatique et préfèrent passer le temps à cueillir des champignons dans les bois accompagnés d'épagneuls bretons mutants égorgeurs de faons. Chacun sa passion. Ah sinon, pour l'anecdote, Microsoft a fait directement référence à une Surface Mini dans le manuel d'utilisation PDF de la Surface 3. Le document a été retiré depuis que le lièvre a été levé. Le suspense est à son paroxysme.

GPU

La claque

Sale temps pour les cartes graphiques, puisque le deuxième trimestre 2014 a reculé de 30 à 40 % par rapport à l'an passé. Devant cette méchante claque, les partenaires de Nvidia et AMD leur demandent expressément de réduire leurs tarifs officiels pour sauver les meubles. Nvidia serait particulièrement visé par ces demandes. À suivre.

De quoi se Morphondre

RÉALITÉ VIRTUELLE

Morpheus, le casque de réalité virtuelle de Sony, ne sera pas lancé dans la précipitation. Le président de Sony Computer Entertainment Worldwide Studios a ainsi déclaré à Polygon se "*rapprocher du but, mais ce n'est pas encore assez pour recréer des expériences réelles avec une impression de présence*", avant d'ajouter : "*Vous devez vraiment avoir l'impression d'être au bord d'une falaise quand vous y êtes. Sur le plan technique, il y a encore quelques petites choses que nous voulons intégrer pour y arriver, aussi bien du côté matériel que logiciel.*" Ce constat, plus la nécessité de disposer d'un maximum d'applications compatibles pour amorcer le cercle vertueux, font que pour l'heure, aucune date de commercialisation ni de tarif ne sont annoncés pour le Morpheus.

SMARTPHONE

Un SmartFeune Amazon

Voici donc le smartphone d'Amazon officialisé, un engin dénommé Fire Phone et dédié à la gloire des achats en ligne. Le Feu Téléphone – ah ça, ça claque toujours les dénominations anglaises traduites en français – consiste en un 4,7 pouces IPS, Quad-Core 2,2 GHz, 2 Go de RAM, 32 Go ou 64 Go de stockage, puce graphique Adreno 330, capteur 13 mégapixels, Gorilla Glass 3, le tout motorisé par Fire OS 3.5. Le smartphone embarque également l'interface "Dynamic Perspective" qui recourt au parallaxe et à 4 caméras pour produire une sorte d'effet 3D. Vendu pour l'heure en exclusivité par AT&T, 200-300 dollars environ avec engagement, 650-750 dollars environ sans engagement (32 / 64 Go).

DOMOTIQUE

Incubez-vous, qu'ils disaient

Microsoft a mis en place un incubateur destiné aux jeunes pousses spécialisées dans la domotique. Les élues, sélectionnées entre septembre et décembre 2014, recevront chacune un investissement de 25 000 dollars pour aider à la cause de l'assistanat domestique. Pour rappel, Microsoft développe une plateforme dévolue à la domotique nommée HomeOS et dispose de WindowsOnDevice, un OS multiplateforme dédié aux objets connectés. Par ailleurs, l'acquisition de la société R2 Studio lui permet d'avancer sa race sur les mécaniques d'interaction entre divers types d'appareils. Enfin, vous allez pouvoir synchroniser l'ouverture du frigo entre 7 h 12 et 8 h 22 avec le démarrage de la machine à laver programme court à 21 h 17. Le rêve.

OVERCLOCKING

Gros overclocking

Sans vouloir être désobligeant envers quiconque, enfin un peu quand même, il faut bien admettre que les records d'overclocking sont à l'humanité ce que le saucisson de castor est à la gastronomie coréenne : sans intérêt. Mais bon, comme je suis faible et que je sais que les concours de la plus grosse sont toujours une valeur sûre pour attirer de l'audimat, apprenez, chers canards, que Nick Shih a poussé un Core i7-4790K à 7003,38 MHz. Je suis un peu déçu, rater le 7003,40 MHz pour 0,02 MHz, c'est quand même dommage. À la place de Nick, je me remettrais sérieusement en question. Peut-être même changerais-je de hobby afin de donner du sens à mon existence, comme collectionner des boîtes à meuh ou me lancer à corps perdu dans l'optimisation de Creative grooming.

Million Dollars Rançon

NOKIA

Si la politique des entreprises est officiellement de ne pas céder au chantage des pirates, MTV Finlande et Reuters affirment que Nokia a versé plusieurs millions de dollars à des pirates pour acheter leur tranquillité. L'affaire remonte à 2007-2008, alors que l'OS Symbian était prédominant dans le marché des smartphones. Les margoulins avaient mis la main sur une clé capable de certifier n'importe quel code, ce qui aurait alors permis la diffusion à grande échwelle de virus et autres logiciels malveillants. Comme il se doit dans ces cas-là, l'argent aurait été déposé dans un parking. À ce jour les piratins n'ont toujours pas été identifiés par la police, malgré la découverte d'un traîneau rouge, de grelots de lutins et de crottes de rennes sur les lieux de l'échange.

Le Nexus LGecté ?

SMARTPHONE

Le prochain Nexus ne sera pas fabriqué par LG, pour autant qu'un Nexus 6 soit effectivement dans les tuyaux de Google. Effectivement, le lancement du programme "Android Silver" va bousculer quelque peu l'ordre établi puisque grâce à ce dernier, n'importe quel fabricant pourra bientôt proposer un smartphone exploitant la dernière version d'Android, sans surcouche. De là à prédire que l'avenir de la marque part en Nexusette, il n'y a qu'une boule de cristal.

SMARTPHONE

Bug à la

Il s'agit certainement de la "faille" la plus vide de sens qui soit, mais voici qu'un simple SMS permet de redémarrer des smartphones équipés d'une puce Mediatek. Par exemple l'Alcatel One Touch, le Wiko Darkfull ou Darkmoon, etc. Le SMS en question doit uniquement contenir le signe #, ni plus ni moins. En attendant que cette bévue sans autre conséquence que celle d'emmerder le monde soit corrigée, les utilisateurs concernés sont invités à utiliser une application SMS tierce, autre que celle par défaut du terminal. D'un autre côté, ce bug, véritable appeau à boulets, permettra de repérer les plus lourdauds de vos contacts et ainsi effectuer une purge des plus jouissives.

DRONE

Encore un drone d'avenir

À titre personnel, je pense que les drones sont amenés à devenir l'une des principales plaies de cette prochaine décennie. Je pourrais gloser longuement sur la question et vous asséner une nouvelle fois mes craintes sur la dérive générale du système que permet la technologie moderne, mais je vais me contenter de vous parler du "Skunk Riot Control Copter". Ce drone anti-émeute développé par la société sud-africaine Desert Wolf a été conçu pour maîtriser les foules en général – et les ouvriers des mines en particulier – à l'aide de quatre canons à billes (peinture, plastique, poivre), chacun d'eux pouvant tirer 20 billes à la seconde. Deux humains sont nécessaires à la manœuvre, un pilote et un canonnier, eux-mêmes surveillés par caméra pour "éviter les abus" (le principal c'est d'y croire). 34 000 euros environ la tranche juteuse de répression. Les lance-pierres à visée laser ont un méchant avenir.

M qui êtes-vous monsieur ?

CPU

Intel a présenté une nouvelle marque de processeurs, les Core M et Core M vPro. Ces puces ont pour mission de s'intercaler entre le Core iX et les Atom. Ils exploitent l'architecture Broadwell, sont gravés en 14 nm et disposent d'un TDP inférieur à 10 watts. L'idée sera de les intégrer à des tablettes de 12 pouces, 8 mm d'épaisseur et moins de 700 grammes, d'ici la fin de l'année. L'Asus Transformer T300 devrait ouvrir le bal des débutantes.

Gonflée, la GeForce

GPU

C'est en furetant ici et là que les gens de WCCFTech sont tombés sur des informations concernant le GM204, à savoir un GPU de la famille Maxwell boosté aux hormones. La référence PG401-A00 SKU0000 GM204 256BIT 128M Computer Graphics Cards désignerait la GeForce GTX 880 ou GTX 880 Ti avec un bus 256-bit. À noter que cela met à mal les rumeurs d'un bus 512-bit pour ce nouveau GPU, alors même que Nvidia pourrait baisser ses tarifs, comme l'en supplient ses partenaires touchés au plus profond de leur séant par la chute du marché de la carte graphique au dernier trimestre.

Et tu tapes, tapes, tapes...

CLAVIER

HP va très prochainement commercialiser un clavier pour toutes les machines exploitant Windows 7 et 8.1, directement équipé d'un capteur de mouvement Leap Motion. Le périphérique de saisie disposera d'un logiciel développé par Leap Motion afin de configurer la détection des mouvements et les interactions souhaitées. Selon David Holz, le créateur du Leap Motion, "ce système est 100 fois plus précis que n'importe quel autre capteur pour les interfaces naturelles". C'est lui qui le dit, il vaudra mieux attendre les tests avant de lâcher les 100 dollars demandés par le bousin. Recommandé par l'association internationale des amis des mimes et des poubelles à battant.

Endurance Story

SSD

Les gars de The Tech Report continuent leur test d'endurance d'un certain nombre de disques SSD (Corsair Neutron GTX 240 Go, Intel 335 240 Go, Kingston HyperX 3K 240 Go, Samsung 840 250 Go, Samsung 840 Pro 256 Go), avec cette fois un bilan à 1 pétaoctet après celui à 600 To. Le Kingston HyperX 3K s'est écroulé le premier à 728 To d'écriture, comme l'avait prévenu l'attribut SMART "SSD life left". L'Intel 335 a vu son "Media Wearout Indicator" tomber de 0 à 700 To, avant de se bloquer en lecture seule. Le Samsung 840 a connu une mort subite à 900 To. Le Corsair Neutron GTX et le Samsung 840 Pro sont donc les deux SSD à avoir passé le cap du pétaoctet d'écriture, malgré une augmentation régulière du nombre de secteurs réalloués. Quoi qu'il en soit, ce test prouve que la longévité des SSD dépasse de loin les usages du grand public.

Wonder Braswell

CPU

Quelques informations sur le prochain processeur Braswell d'Intel destiné aux configurations d'entrée de gamme et dont le lancement est programmé en janvier 2015. La puce 64-bit est gravée en 14 nm et intègre une solution graphique compatible DirectX 11 qui supporte l'affichage sur trois écrans. Par ailleurs, elle pourra être exploitée aussi bien dans un environnement Windows, Linux, Android que Chrome OS. C'est pourquoi Les Braswell devraient se trouver dans un nombre important des Chromebooks attendus au premier trimestre 2015.

TECHNOLOGIE

PCI-Express, et de 4

Le PCI-Express 4.0 est en cours de finalisation par le PCI-SIG en charge du développement de la norme. Comme souvent, la principale innovation concerne le doublement des taux de transfert, avec un maximum théorique de 16 Gbits/s par canal. La réduction des coûts de fabrication est également en jeu, avec la possibilité de conserver les mêmes débits avec deux fois moins de canaux. La norme sera définitivement officialisée durant le second semestre 2014. Un jeudi vers 14 h 27.

Inutile et pas indispensable

SMARTWATCH

Dans la série "je voudrais bien surfer sur la pseudo-vague des montres connectées mais il me manque les moyens de Samsung, Google et Apple en R&D", voici Glance. Cet accessoire est un projet Kickstarter de 150 000 dollars proposant un terminal qui s'adapte au bracelet d'une montre analogique classique. Il prend la forme d'un petit écran Bluetooth, étanche, rechargeable par USB, compatible iOS et Android. Un détecteur de mouvement 3D permet notamment de diriger un curseur sur un écran d'ordinateur, wow, trop génial. En plus d'afficher des notifications que je considère comme totalement idiotes – à l'instar de vraies smartwatchs, reconnaissons-lui au moins cela –, vous aurez même droit, tenez-vous bien, à l'affichage de l'heure. C'est pas beau, le progrès ? 70 dollars le bout de rien, pour autant qu'il soit financé.

OS

Embarquement immédiat

Au moment précis où vous lirez ces lignes, Google devrait avoir dévoilé le projet Auto Link. Cette chose serait un système dérivé d'Android prévu pour être embarqué dans les automobiles. À noter qu'Auto Link ne serait pas "indépendant", dans le sens où une connexion avec un smartphone s'avérerait nécessaire pour son bon fonctionnement. La conférence Google IO de fin juin aura permis d'en savoir plus sur les tenants et les aboutissants de cette nouvelle incursion de la pieuvre dans notre vie quotidienne.

AMD a le feu au GPU

GPU

AMD souhaite jouer des coudes sur le marché des cartes graphiques professionnelles, un secteur actuellement dominé par Nvidia. Il est évidemment question des AMD FirePro, actuellement commercialisées par Sapphire, mais aussi des solutions "Sky" (GPU via cloud et partage de VM, notamment) et "Stream" (calcul massivement parallèle). Pour atteindre son but, outre de nouveaux modèles de cartes, AMD prévoit des investissements à la fois sur le logiciel (comprendre les pilotes, souvent décriés) et le support "proactif d'OpenCL", sans qu'on sache pour autant la hauteur de ces derniers. Certainement plus de 100 dollars.

TECHNOLOGIE

RNT lancée

Sans tam-tams ni vuvuzela, la Radio Numérique Terrestre (RNT, compression HE-AAC v2 à 80 kb/s environ – bof bof –, une fréquence unique au niveau national) a été lancée le 20 juin dernier à Paris, Nice et Marseille. Le sort de la RNT reste toutefois incertain puisque les principales radios – Europe 1, RTL, BFM, Virgin Radio, Fun Radio, Chérie FM et autres stations de Radio France pour ne citer qu'elles – ont décidé de la bouder. Un dédain que les groupes Lagardère, RTL, Radio France et NRJ, réunis dans une entité de lobbying baptisée "Bureau de la radio", justifient par un manque de réussite constaté chez les voisins européens et des coûts de transition que, pour sa part, la radio par Internet n'entraîne pas. En l'état, la RNT est surtout une opportunité pour les radios indépendantes. Reste à savoir si cela motivera suffisamment de personnes à suivre le mouvement.

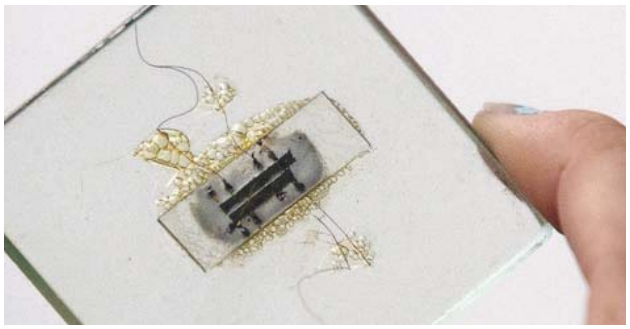
x25 ou sinon rien

APU

Des APU 25 fois plus performants du point de vue énergétique que les modèles actuels, voici l'objectif visé par AMD à l'horizon 2020. Cela permettrait à la firme d'investir le marché des smartphones, tablettes et autres objets connectés, d'où il brille actuellement par son absence. Quant à savoir si cette prouesse est réalisable, le directeur technique d'AMD, Mark Papermaster, rappelle à qui veut bien l'entendre que l'efficacité des puces AMD a été multipliée par 10 durant les six dernières années. Si Mark ne donne aucun détail sur la façon dont AMD compte parvenir à ses fins, outre la méthode Coué et la cérémonie vaudou j'entends, on peut supputer un recours à de nouveaux matériaux comme le graphène (à ne pas confondre avec de la chèvre, beaucoup moins conductrice).

PUCE

L'histoire prenchère



Un prototype du premier circuit intégré de l'histoire, conçu en 1958 par Jack Selby et Tom Yaergan pour le compte de Texas Instruments, a été mis aux enchères par Christie's. Jusque-là, ça va, c'est à la phrase d'après que ça se gâte. Car voyez-vous les ami(e)s, il se trouve que sa valeur est estimée à… 1, voire 2 millions de dollars. Oui, c'est du grand n'importe-quoi. L'objet est certes intéressant sur le plan du symbole en qualité de pièce unique de l'histoire informatique, mais par quelle magie snobinarde en vient-on à parler de millions de dollars pour ce truc. Si j'avais autant d'argent à dépenser, ce ne serait pas dans quelque chose d'aussi superficiel et inutile, mais plutôt dans des packs de glace au chocolat aux brownies. Au moins ça se mange.

APPLE

iPaf, l'amende

18,22 millions d'euros en faveur de Copie France, voici le montant de l'amende qu'Apple a récoltée pour ne pas avoir appliqué la redevance pour la copie privée sur les iPad vendus en France. Cette nouvelle condamnation fait suite à celle de 2013 pour la même raison, d'un montant de 5 millions d'euros cette fois. Apple a saisi le Conseil d'État pour tenter de se soustraire à l'amende, arguant que les barèmes de Copie France de 2011 étaient provisoires et que l'iPad n'était plus sujet à la taxe en 2012.

Sova - Roccat

Allez, vous pouvez l'avouer, on est entre nous et rien de ce qui sera évoqué dans ces lignes ne sortira de la rubrique : avoir son bureau et son PC à soi, c'est chouettos, mais on a beau dire, jouir de sa machine préférée vautré comme une moule décongelée dans le canapé du salon devant le 2 852 pouces familial, c'est quand même le pied et c'est bien que qui pousse certains traîtres à basculer du côté obscur de la force, celui des consoles. Ne niez pas, cela a été prouvé scientifiquement. Il paraîtrait même qu'on en a à la rédac, de ces transfuges, mais je n'ose y croire, c'est trop gros ça se verrait. Bon, par contre, passée l'euphorie du coming-out, reste le problème de la souris et du clavier à régler. Puisque, comme vous le savez, ce que l'on gagne en confort mollusquaire, on le perd direct en ergonomie. Oui, vous le savez, car oui bien sûr vous avez déjà essayé, comme le fait de toucher le coude avec la langue parmi d'autres expériences scabreuses. D'ailleurs, la preuve, là présentement vous êtes encore en train d'essayer. Bref, c'est ici qu'intervient de Roccat Sova, à savoir une base sans fil et avec batterie qui regroupe un HUB USB, un clavier mécanique rétroéclairé de 74 touches Cherry MX, un large repose-poignet, un grand tapis de souris et un socle pour poser le smartphone (pour les applications "compagnon", comme on dit maintenant). Des pads en mousse assurent la connexion avec vos genoux. Pas encore de tarif ni de date de sortie car encore au stade de la finalisation, alors n'hésitez pas à envoyer un mot à Roccat pour les encourager à sortir le Sova fissa.

(Crédit photo : CrackBerry).

Passport - BlackBerry

Malgré les récentes déclarations désabusées de son président, BlackBerry continue d'aller de l'avant avec la sortie du Passport, une phablette équipée d'un clavier physique. Une manière de se démarquer de la concurrence, comme l'expliquait la firme récemment au Jakarta Post : "*Il y a réellement un fort potentiel pour quelque chose entre le téléphone et la tablette.*" Dont acte, bien que ce genre de phrase puisse également convenir au concombre. Le Passport propose une dalle de 4,5 pouces (1440x1440) en dessous de laquelle se trouve un clavier physique similaire à celui du Q10. Les spécifications techniques restent à préciser mais il serait question d'un SoC Quad-Core Qualcomm Snapdragon 800, de 3 Go de mémoire, d'un APN de 13 MP (2 MP pour le frontal) et d'une batterie de 3450 mAh. Côté OS, BlackBerry 10.3 serait de la partie. La présentation officielle est supputée pour le mois de septembre prochain.

Earin - Kickstarter

Fruit des entrailles de quatre ingénieurs suédois, c'est leurs fils leur bataille, dont deux anciens de Sony Ericsson et Nokia, le projet Kickstarter Earin consiste en une paire d'écouteurs intra-auriculaires sans fil. Leur taille réduite, présentée comme la plus petite au monde avec 14 mm de diamètre et 20 mm de longueur pour un poids de 5 grammes, les rend pratiquement invisibles, à l'instar des oreillettes des journalistes et présentateurs télé. La transmission est assurée par du Bluetooth 3.0 et 4.0 (codec aptX), tandis que des boutons piles rechargeables de 50 mAh promettent de 2 h 30 à 3 h d'autonomie. À ce propos, les écouteurs se rechargent dans une capsule dédiée équipée d'un connecteur micro-USB. Le projet de 224 000 euros a largement été financé et les premières livraisons sont attendues pour janvier 2015. Comptez 125 à 150 euros environ en précommande, 200 euros environ pour la suite nuptiale.

Mblok - Kickstarter

Le "cloud" est devenu un terme un rien pompeux qui sert à désigner un peu tout et rien à la fois. En voici donc un qui tient dans la main, le Mblok, à savoir un périphérique de stockage miniature qui propose de trimbaler facilement 256 Go de ses données personnelles. L'avantage par rapport à une clé USB réside dans sa connectivité sans fil, à savoir du Bluetooth 3.0 HS et 4.0 (24 Mbit/s, faut pas être trop pressé quand même). Quant aux disques durs Wi-Fi, l'intérêt du Mblok se situe dans ses dimensions réduites et son autonomie de 300 heures en veille grâce à une batterie de 550 mAh ; il intègre également un port USB 2.0. Une application iOS et Android est disponible afin d'accéder aux données du Mblok et diffuser du contenu vidéo ou audio en streaming. À ce propos, sept appareils peuvent se connecter simultanément à l'appareil pas bégueule. Le projet est quasiment financé à l'heure où je vous parle, donc oui, ça va se faire. Le prix de lancement est annoncé à 130 euros environ, 190 euros par la suite.

BiOM - Hugh Herr

Les prothèses bioniques à la *Deus Ex* ne sont définitivement plus de la fiction. Hugh Herr, à la tête du MIT Media Lab's Biomechatronics group et lui-même amputé des deux jambes, en a une nouvelle fois donné la preuve à l'occasion d'une conférence TED qui s'est tenue récemment. Hugh y a présenté personnellement la dernière évolution des jambes bioniques BiOM, une démonstration déjà particulièrement impressionnante en soi. Mais le point d'orgue fut sans conteste la prestation d'une jeune danseuse, victime de l'attentat de Boston. Cette dernière, équipée d'une prothèse BiOM suite à la perte d'une partie de la jambe, a dansé d'une manière très convaincante devant un public admiratif. Les membres bioniques sont pour l'heure destinés à compenser des handicaps, mais combien d'années nous séparent encore du moment où des valides "s'amélioreront" à d'autres fins que médicales ?

Walking Bicycle - Walking Bicycle Club

Aucune idée de ce que vaut ce moyen de locomotion très moche, mais accordons-lui au moins son originalité. Car le concept du Walking Bicycle est simple comme bonjour, il s'agit effectivement de combiner la marche avec la vitesse procurée par un vélo. C'est vrai ça, on ne pense jamais assez aux vélophobes. La propulsion est assistée électriquement pour permettre au véhicule d'atteindre une vitesse de 24 km/h et le moteur électrique exploite une batterie lithium-ion qui offre une autonomie de 20 km. Pour l'heure l'improbable Walking Bicyle est homologué pour le Japon où il sera vendu à 2 000 dollars environ à partir d'octobre prochain.

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, alimentation, etc.) : les Configs de Canard sont conçues avec la même exigence de qualité pour TOUS les composants.

Ducky XXI

ENTRÉE DE GAMME

550 € environ

Pour cette 21e édition, nous avons revu la Ducky en profondeur. Le Pentium G3420 laisse désormais sa place au nouveau G3258 "édition anniversaire" proposé au même prix. Ce dernier est quasiment identique – il s'agit toujours d'un Dual-Core à 3.2 GHz – mais il est débloqué pour l'overclocking. Il prend place sur une MSI B85M-G43 et se voit accompagné de 8 Go de DDR3. La carte graphique ne change pas : la Radeon R7 260X demeure l'idéal dans l'entrée de gamme. Côté stockage en revanche, nous franchissons enfin le pas : la Ducky est désormais dotée d'un SSD de 120 Go ! Ce modèle Kingston est évidemment accompagné d'un disque dur 7200 tr/min de 1 To pour les données. Tous ces composants sont alimentés par une Aurum S 400W de FSP qui vient remplacer l'ancienne Seasonic G-360. Le boîtier en revanche ne change pas : un Cooler Master N200 qui se distingue par sa compacité.

Processeur	Intel Pentium G3258	68 €
Ventirad	Stock	0 €
Carte mère	MSI B85M-G43	67 €
RAM	2x Crucial DDR3 4 Go PC12800	80 €
Carte graphique	Radeon R7 260X	120 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
SSD	Kingston SSDNow V300 - 120 Go	60 €
Disque Dur	Barracuda SATA 6 Gb/s - 1 To	50 €
Graveur DVD	Sony Optiarc AD-5280S	20 €
Alimentation	FSP Aurum S 400W	58 €
Boîtier	Cooler Master N200	36 €

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

CanHard XXI

MILIEU DE GAMME

1 000 € environ

Le renouvellement de la gamme "Haswell" d'Intel a provoqué l'arrêt d'un grand nombre de processeurs. C'est le cas du Core i5 4570 (Quad-Core à 3.2/3.6 GHz) que nous vous proposions précédemment. Pour un tarif identique, on trouve désormais le 4590 (+100 MHz) qui vient donc logiquement le remplacer. Les chipsets H87 étant eux aussi en fin de vie, c'est désormais une carte mère Asus H97M-E qui accompagne le processeur et les 8 Go de mémoire. Côté carte graphique, nous conservons l'excellente GeForce GTX 770 qui se distingue par ses performances et son faible niveau de bruit. Inutile de se poser de question avec une telle carte : poussez tout à fond ! Vos applications prendront place sur un SSD de 256 Go et vos données sur un disque dur de 2 To. À noter que les marques et modèles peuvent varier en fonction des taux de retour SAV. L'alimentation est une HCG 520 d'Antec (non modulaire) et le boîtier reste la "signature" de la CanHard : un Fractal Design R4 sobre et silencieux.

Processeur	Core i5 4590	179 €
Ventirad	Stock	0 €
Carte mère	Asus H97M-E	80 €
RAM	2x Crucial DDR3 4 Go PC12800	80 €
Carte graphique	GeForce GTX 770 OC	275 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
Disque Dur	Barracuda SATA 6 Gb/s - 2 To	77 €
SSD	Crucial M500 - 256 Go	110 €
Graveur DVD	Sony Optiarc AD-5280S	20 €
Alimentation	Antec HCG 520	65 €
Boîtier	Fractal Design R4	90 €

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

Duck Nukem XXI

HAUT DE GAMME

2 000 € environ

Pour la Duck Nukem 21, nous ne pouvions passer à côté des nouveaux Core i7 4790K "Devil's Canyon". Non seulement leur fréquence de base est beaucoup plus élevée que les précédents 4770K (+500 MHz, soit 4/4.4 GHz) mais ils sont aussi particulièrement optimisés pour l'overclocking. Pour vous permettre d'en exploiter tout le potentiel sans jeter l'argent par les fenêtres, nous avons choisi une carte mère Asus Z97-A qui intègre toute la connectique indispensable ainsi qu'un ventirad Noctua NH-U12S, 16 Go de RAM, un SSD Samsung Evo 840 de 500 Go et un disque dur de 3 To. La carte graphique est basée sur une GeForce GTX 780 Ti de Nvidia, le GPU le plus performant et polyvalent aujourd'hui ; il est plus rapide que le Radeon R9 290X et chauffe nettement moins. L'alimentation est un modèle 80+ Platinum de 660 W fabriqué par Seasonic dont nous continuons à suivre la fiabilité. Le tout prend place dans un boîtier Silencio 652D de Cooler Master.

Processeur	Core i7 4790K	330 €
Ventirad	Noctua NH-U12S	63 €
Carte mère	Asus Z97-A	120 €
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	100 €
SSD	Samsung 840 EVO - 500 Go	200 €
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

Ultra Street Fighter IV

La théorie du K.O.

News

Merco Kart 8

Comme le temps passe vite : à l'heure où j'écris ces lignes, cela fait déjà vingt jours, six heures et 23 minutes que nous jouons à *Mario Kart 8* tous les jours à la rédac. Tout le monde y passe : même ackboo, saint-patron des pécéistes, a roulé des mécaniques, affirmant qu'il allait "*nous expliquer le jeu*" avant de finir sixième en blâmant la manette. Pipo, qui déteste d'habitude les DLC, commence déjà à en réclamer, exigeant de nouveaux circuits et de nouvelles voitures. En un sens, Nintendo l'a entendu : l'éditeur sortira cet été un nouveau véhicule en DLC gratuit. Il s'agira d'une Mercedes-Benz modélisée à la serpe et utilisable dans le jeu. Nintendo n'a pas précisé si le véhicule serait doté de conduite assistée, réclamée par plusieurs membres de la rédac dont, par clémence, je garderai secrets les noms.

Tout est vrai

Ce midi, alors que nous nous étions réunis autour d'une table basse pour un déjeuner roboratif, Toto (notre maquettiste adoré) décida de regarder les infos. Il alluma la télé, puis alluma la box de notre fournisseur d'accès (que, par respect pour son anonymat, nous nommerons Jaune). Horreur ! Malheur ! La box n'était pas à jour, et l'écran affichait une erreur ésotérique : "*Appuyez sur le bouton STB*", suivie d'un bouton OK. Après avoir traduit STB par "*Sale Tarba*" (au lieu de Set-Top-Box), Toto pressa tous les boutons, sans effet. Alors, à court d'idées et mû par un instinct nouveau, il tenta le tout pour le tout : il tendit le doigt et le pressa contre le gros bouton OK... sur l'écran de la télé. Voilà. Nous, on ne s'en remet toujours pas. Sinon, Sony a repoussé *The Order : 1886* à 2015, Microsoft a fait de même avec *Quantum Break* et rebelote avec *Batman Arkham Knight* chez Warner.

Double effet

De bonnes nouvelles de *thatgamecompany* : le studio de Jenova Chen vient de récupérer 7 millions de dollars de divers investisseurs américains et chinois, et va pouvoir auto-éditer ses prochains titres. La sortie de *Journey* il y a deux ans avait laissé *thatgamecompany* exsangue, sans un sou ni employés (ou presque). Depuis, nul ne sait sur quoi ils travaillent. Chez Harmonix en revanche, les nouvelles sont bien mauvaises : juste après avoir réussi sur le fil son projet Kickstarter pour un nouvel Amplitude, le studio a annoncé le licenciement de 37 personnes et un changement de PDG. *Record Run*, le runner iOS Free-to-Play d'Harmonix, ne semble pas avoir connu le succès, et *Chroma*, leur tentative de FPS Free-to-Play musical, va être revu de fond en comble. Outre Amplitude, il leur reste donc *Disney Fantasia* : si tout va bien, vous lirez notre avis dessus dans le prochain numéro.

TELEX Scandale sur Internet : Nintendo a appris que les joueurs utilisaient l'option de *Mario Kart 8* permettant d'uploader des replays sur YouTube. Ni une ni deux, Nintendo a décidé de s'approprier toutes les vidéos du jeu, et du coup tous les revenus publicitaires liés. Si vous vous demandiez d'où venait l'inspiration pour le regard froid et calculateur de Luigi à chaque fois qu'il fait une crasse dans *MK8*...

Tchi-tcha

En toute logique, la performance moyenne au box-office du médiocre film *Need for Speed* aurait dû avoir un impact. Hollywood aurait dû cesser de se tourner vers le jeu vidéo pour faire des films. Hélas ! Trois fois hélas ! Ils semblent au contraire redoubler d'efforts. Tandis que les projets Ubi' avancent à grands pas (le film *Assassin's Creed* a un acteur, Michael Fassbender, et un réalisateur, Justin Kurzel, tandis que *Splinter Cell* a récupéré Tom Hardy pour jouer un Sam Fisher rajeuni et Doug Liman pour mettre en scène), Sony a de son côté ressuscité un vieux projet : *Metal Gear Solid*. Sony Pictures a confié la réalisation à Jordan Vogt-Roberts, dont ce serait le premier gros projet. Bon, enfin calmons-nous : aucun scénariste n'a été annoncé, et transcrire en un film de deux heures les délires kojimesques pourrait prendre quelques années.

// Testé sur Wii U

Squids Odyssey

Qu'est-ce qui peut pousser un studio montpelliérain composé d'anciens d'Ubi' à se dire, un beau jour, "*et si on faisait un RPG de billard scénarisé avec des fruits de mer ?*". L'histoire ne connaîtra sans doute jamais leurs motivations, mais en tout cas ils l'ont fait. Et après *Squids* fin 2011, puis *Squids : Wild West* il y a deux ans, sortis tous deux sur iOS et Android, *The Game Bakers* compile aujourd'hui la série sur Wii U et 3DS.

Quand y en a marre, y a calamar. Dans *Squids*, vous dirigez des poulpes dans un jeu de combat tactique en tour par tour : chacun de vos poulpes dispose d'une série de points d'action à dépenser en déplacements ; lesquels sont, n'y allons pas par quatre chemins, le nerf de la guerre. Dans *Squids*, se déplacer permet de bouger bien sûr, mais aussi de taper un ennemi, voire le pousser dans le vide ou contre des oursins piquants. Chacun de vos poulpes a aussi une attaque spéciale suivant sa classe (attaque de zone pour le tank, boost pour l'éclaireur, tir de loin pour le sniper…), laquelle peut parfois faire la différence en plein combat, mais l'essentiel de *Squids* se joue dans ses déplacements. C'est là qu'il faut faire preuve de précision et de dosage, calculer sa trajectoire et ses rebonds… La comparaison la plus simple, pour les contrôles, est de parler d'*Angry Birds* : là aussi vous tirez sur votre personnage (étendant de plus en plus ses tentacules) et vous l'orientez avant de le relâcher. En réalité, *Squids* se joue plus comme du billard, chaque poulpe représentant la boule blanche. Il s'agit simplement d'un billard un peu différent, où vous devez frapper les autres boules assez fort pour les détruire ou pour les envoyer au fond de l'océan.

GENRE : Tactique aquatique
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : The Game Bakers
PRIX : 10 €

Pieuvre à l'appui. À chaque tour, le joueur doit donc blesser les ennemis, éviter de se blesser ou de tomber lui-même, se positionner correctement pour éviter la déculottée au tour adverse, et puis quand même progresser un peu dans le niveau. Tout mignon, tout joli, *Squids* n'est pas aussi simple qu'il en a l'air, loin de là, malgré des ennemis un peu répétitifs n'encourageant pas à la création de nouvelles tactiques. Le véritable adversaire est souvent le décor, rempli de trous et de pièges ; un poulpe projeté un peu trop vite ou un peu trop à droite, et hop, vous pouvez lui dire adieu jusqu'au niveau suivant. Si vous aviez joué aux Squids sur mobiles, vous connaissiez déjà ces points. La compilation propose le même contenu, agrémenté de quelques niveaux supplémentaires, mais l'intérêt est surtout la possibilité de jouer autrement qu'avec vos gros doigts. Au stylet, sur le Wii U GamePad, Squids se révèle un peu décevant, pas tout à fait agréable à contrôler. En revanche, les déplacements au stick (précis et rapide) restent probablement le meilleur moyen de contrôler ses poulpes, tous supports confondus. Là où *Squids Odyssey* coince un peu, c'est du côté de son interface, qui multiplie menus, sous-menus, onglets et bidules cachés, avec une navigation peu aisée qui a tendance à ralentir fortement le passage d'un niveau à l'autre. Oui, c'est du pinaillage, mais comme le reste du jeu est réussi, on trouve dommage de devoir galérer dans l'interface.

Netsabes

Notre Avis *Squids* était déjà un chouette petit jeu sur mobile, et il ne s'est bien heureusement pas transformé en vilain petit canard en passant sur Wii U. Certes, ses menus sont parfois horripilant, mais *Squids* reste un jeu de combat tactique pas toujours facile, mignon et original, et qui déborde de contenu.

7

// Testé sur Xbox 360

Ultra Street Fighter IV

Je ne sais même pas par où commencer. C'est-à-dire que parler de la quatrième version du jeu de combat le plus populaire de ces dernières années, ça n'est pas forcément simple. Dois-je m'adresser à ceux qui n'ont jamais touché au jeu et qui pourraient s'avérer tentés par cette version "*Ultra*" ? Ou aux élitistes qui se sont jetés sur le titre à sa sortie et n'attendent qu'un biais de confirmation en lisant cet article ? Soyons fous, tentons les deux.

I Want Action. Pour ceux qui auraient réussi à rater le wagon *Street Fighter IV* (et il fallait y mettre du sien, le jeu étant sorti sur toutes les plateformes existantes et ayant même ressuscité le jeu de combat sur PC ; voir notre dossier dans ce numéro), on la refait très vite. Apparu en 2009 sur nos consoles chéries, le titre reprenait les bases connues depuis *Street Fighter II* et les agrémentait de petites nouveautés, tout en essayant d'être le plus fidèle possible aux origines de la série. Le succès du jeu ne se fait pas attendre et entraîne dans son sillage le renouveau du jeu de baston (sans lui, sûrement pas de *Mortal Kombat 9*, de *Marvel Vs Capcom 3* ou de *Skullgirls*), un sursaut massif des ventes de sticks arcade et bien d'autres effets collatéraux. *Street Fighter IV* c'est bien plus qu'un jeu, et Capcom l'a bien compris puisque qu'ils en ont fait quatre en cinq ans. Depuis sa première itération, le titre a gagné vingt-sept personnages, une dizaines de stages, de nombreuses features et a été constamment rééquilibré. Et on a beau se plaindre qu'il s'agisse de mises à jour payantes, Capcom a toujours fait en sorte que ça ne fleure pas trop l'arnaque et qu'on en ait pour notre argent (généralement une quinzaine d'euros pour chaque nouvelle version si on possède l'ancienne).

GENRE : Patates douces
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Capcom
PRIX : 14,99 € (si vous possédez *Super Street Fighter IV*), 29,99 (jeu complet)

Every Rose Has Its Thorns. Cet *Ultra Street Fighter IV*, qu'apporte-t-il donc de frais ? En dehors de rééquilibrages divers et variés, il récupère quelques chouettes nouveautés. Par exemple, depuis *Super Street Fighter IV*, chaque personnage possède deux ultra-combos, ces coups surpuissants qui permettent de renverser la vapeur de n'importe quel match ou presque. S'il fallait avant choisir son ultra parmi les deux avant le combat, on peut maintenant sélectionner les deux, au prix d'une baisse drastique de dégâts infligés. La stratégie du jeu s'en voit étoffée puisque l'on peut maintenant multiplier ses menaces, notamment chez les persos possédant une ultra à projectile (grosse boule de feu) et une ultra au corps à corps. Voilà qui devrait forcer de nombreux joueurs à réfléchir un peu plus pendant les combats et c'est une excellente chose. L'autre grosse nouveauté, c'est l'ajout d'un nouveau type de Focus Attack ; si vous débarquez, cette technique permet (entre autres choses) d'absorber un coup de l'adversaire avant de lui mettre une mandale. Eh bien, la Red Focus reprend le même principe, sauf qu'elle peut absorber plusieurs coups (au prix d'une partie de votre barre de furie, vous ne pourrez donc pas en abuser). Enfin, Capcom ajoute aussi le delay wake-up, donnant au joueur mis à terre la possibilité de se relever un peu plus tard, pour tromper les adversaires impétueux. Ajoutons à cela quelques nouveaux modes de jeu (dont – enfin ! – l'entraînement en ligne) ainsi que la possibilité de choisir la "version" de son personnage en versus hors ligne (pour casser des bouches avec le Sagat de *SFIV Vanilla*) et on a fait le tour des plus gros changements. Le plus intelligent ? Tous ces ajouts sont absolument facultatifs pour les débutants mais apportent de la fraîcheur au

Street Fighter : la série

Réalisée par Joey Ansah (l'assassin de Tanger dans *Jason Bourne 3*), *Street Fighter : Assassin's Fist* est une websérie de 12 épisodes. On y suit les origines de Ryu et Ken (et de Gouken et Akuma) : Ken et Ryu font du feu, Ken et Ryu tirent à l'arc, Ken et Ryu font du camping, Ken et Ryu prennent une douche... Parfois, il y a aussi des dialogues lents et sérieux sur un super art martial secret, mais j'avoue ne rien avoir retenu : j'étais ébloui par l'atroce perruque de Ken durant toute la durée de la série (2 h 20, tout de même, avec environ 10 % de baston). Bonus : Yoshinori Ono y fait ses débuts d'acteur.

Netsabes

titre pour les joueurs confirmés, ajoutant quelques couches de stratégie au gameplay d'origine.

Talk Dirty to Me. Et puis il y a le plus gros morceau, les cinq nouveaux personnages de cet épisode. Quatre d'entre eux viennent directement de *Street Fighter X Tekken* (sorti en 2012) et un cinquième est totalement inédit dans l'histoire de la saga. Commençons par Rolento. Arrivé dans *Street Fighter Alpha 3*, ce militaire utilise une barre de fer pour casser la bouche de ses adversaires et son jeu tout en roulades le rend insaisissable et particulièrement habile. Un personnage plutôt puissant mais réservé à des joueurs habitués à gérer les distances. Vient ensuite Elena, transfuge de *Street Fighter 3.3*, capoeiriste hippie possédant des jambes d'à peu près dix-huit mètres de long. Son style tout en coups de pied est particulier et possède un certain charme mais son inertie risque d'en décourager plus d'un (ses coups mettent beaucoup de temps à se lancer). Et puis il y a Hugo. Ahhhh, Hugo. Venant aussi de *Street 3.3*, cette montagne de muscles est terrifiante de puissance et la moindre de ses gifles enlève un bon dixième de la barre de vie. Certains argueront que le monsieur est lent, mais certains de ses coups spéciaux lui permettent de traverser tout l'écran à grande vitesse, faisant de lui un prédateur redoutable. Puis vient mon amoureuse, la fantastique Poison avec ses coups de pied vicelards, ses coups de cravache et ses gros lancers de tibia dans les roustons. Je l'aime, je l'aime, je l'aime. Malheureusement, ses frappes sont un peu perturbantes pour un débutant qui peut s'y perdre assez vite. Enfin, dernière mais non des moindres, Decapre est une variante de Cammy, beaucoup plus mobile grâce à ses feintes de téléportation un peu partout à l'écran. Malgré son statut d'inconnue au bataillon, elle commence déjà à faire parler d'elle et sera à coup sûr la favorite de nombreux joueurs.

P.S. : L'auteur tient à se féliciter de n'avoir fait aucun jeu de mots avec le personnage Decapre. Sans anchois. Eh merde.

Nothin' but a Good Time. Mais la vraie question, celle qui brûle vos lèvres de joueurs débutants intrigués par la débauche de personnages et de nouveautés de cet *Ultra Street Fighter IV*, c'est évidemment "*Vais-je y comprendre quelque chose ?*". Eh bien allez en paix mes amis car oui, *Street Fighter IV* est aussi compréhensible et accessible qu'au premier jour. En faisant l'impasse sur les nouveautés de gameplay les plus ésotériques et en oubliant les parties classées en ligne peuplées par les plus violents des joueurs, le néophyte pourra quand même s'amuser avec une tripotée de persos et un système simple mais efficace. Libre à lui ensuite d'approfondir le gameplay si l'envie lui prend et, pourquoi pas, mettre un pied dans le grand bain qu'est la communauté mondiale de *Street Fighter*. Allez venez, promis, on s'occupera bien de vous.

Pipomantis

Notre Avis Quand on fait la suite de la mise à jour de la suite d'un des meilleurs jeux de combat existants, difficile de se planter. Capcom a de la pratique et, sans gigantesque surprise, livre un titre particulièrement efficace. Les acharnés qui ont la tête plongée dans les frame datas se plaindront d'une poignée de bugs mais que cela ne vous empêche pas de profiter du jeu de baston le plus galvanisant du moment.

9

// Testé sur 3DS

Tomodachi Life

Je sens passer ta gow

Rendez-vous ici pour vendre les vieux trésors don

Les habitants se produisent sur scène

Mon premier contact avec *Tomodachi Life* n'a pas été une expérience que j'ai vécue sur ma console. Alors que j'étais à la rédaction un dimanche, passablement nargué par le beau temps dehors devant mes pages à remplir, j'ai reçu une notification Twitter disant "*Pendant ce temps-là, Pipomantis organise un barbecue*". Sauf que non, je suis au boulot là, j'organise que dalle à part ma future crise cardiaque en enchaînant les cafés. Pourtant, quelque part, dans la 3DS d'une inconnue, mon Mii passe un meilleur dimanche que moi en faisant cuire des saucisses. Je hais ce jeu.

Chahuteur Island. D'ailleurs, parler de "jeu" quand on évoque *Tomodachi Life*, c'est aller un peu vite en besogne. Le dernier titre de Nintendo est une sorte de mélange bizarre entre *Les Sims*, *Animal Crossing* et des espèces de sketchs absurdes et surréalistes n'ayant aucun sens. Les premiers pas dans le jeu se font en découvrant une île où vous allez installer un premier personnage (généralement, votre propre avatar). Tout de suite après, le jeu vous demande de créer un second personnage qui cohabitera avec lui sur l'île. Ensuite, vous découvrirez une sorte de *Sims*-like où il faut régulièrement aller voir les habitants dans leurs appartements pour s'enquérir de leur bien-être. Celui-ci a faim, cet autre veut des nouveaux vêtements, ce dernier se demande quel couvre-chef lui va le mieux… vous vous retrouvez alors dans les bottes d'un être à mi-chemin entre le dieu et le Gentil Organisateur du Club Med, omniscient et pourtant à la botte de tous ces imbéciles de Mii qui peuplent l'île, à devoir leur acheter du jus d'orange et des casquettes pour faire monter leur niveau de bonheur. Je vous disais plus haut que le jeu vous forçait à avoir deux personnages sur l'île dès le début et ce n'est pas pour rien. *Tomodachi Life* est un titre qui met l'accent sur les interactions sociales avant tout le reste.

GENRE : Des jours et des Mii
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Nintendo
PRIX : 39,99 €

Ami à Mii. Ce n'est d'ailleurs pas compliqué : en japonais, "tomodachi" signifie "ami". Très vite, le jeu va vous faire comprendre que vous pouvez partager le code de votre île (son "adresse", en quelque sorte) et le QR code de votre avatar pour l'envoyer sur l'île des autres. Et c'est seulement une fois que vous avez une dizaine de Mii sur votre île que le "jeu" démarre vraiment. Vous aurez toujours pour mission de subvenir à leurs besoins et les rendre heureux, mais le vrai cœur du titre se révélera à travers les nombreuses scénettes que vous pourrez voir. Complètement aléatoires et rappelant les moments les plus absurdes d'*Animal Crossing*, elles donnent à voir les différents habitants dans leur quotidien. Ici, l'un d'eux court sur la plage. Au pied de la fontaine, deux autres prennent part à un concours de chaîne de mots ayant pour thème la nourriture. Et plus vous débloquerez de bâtiments (la brocante permettant de revendre des items, la salle de concert de faire chanter vos habitants), plus vous débloquerez de scènes débiles. Je me suis vu chanter en live les mérites de boissons énergisantes, j'ai été témoin de choses absolument

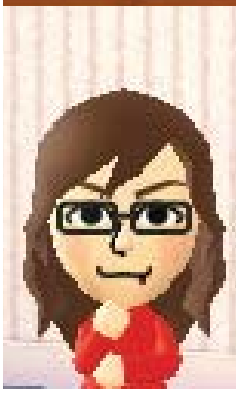
Un jeu d'un réalisme confondant.

surréalistes et incompréhensibles dans les rêves des habitants… Découvrir ces séquences devient une véritable drogue.

"Les Sims prennent du PCP". Parce que le plus étonnant avec *Tomodachi Life*, c'est l'étrange fascination qu'il provoque chez le joueur. Avec ses sketchs sans queue ni tête ne s'embarrassant parfois même pas d'une chute, le titre atteint des sommets de bizarrerie. On regarde, comme hypnotisé par la bêtise navrante de chaque séquence, et on attend impatiemment la prochaine. Avec sa synthèse vocale plutôt convaincante – même si elle est absolument foireuse, on comprend parfaitement ce que disent les personnages –, ses micro-jeux débiles à la *Wario Ware* et son équilibre constant entre la naïveté Nintendo et l'aberration la plus totale, *Tomodachi Life* est cet accident de voiture au ralenti que l'on ne peut s'empêcher de regarder, subjugué. On en vient même à se taper les obligations contraignantes (nourrir les persos, les habiller, refaire leurs appart', etc.) dans l'espoir de pouvoir récupérer une nouvelle scénette stupide. On mettra tout en œuvre pour que les habitants de la ville se déclarent leur flamme, se marient, aient des enfants, tout ça pour encore et toujours assouvir notre soif de bizarreries gratuites. C'est à n'y rien comprendre.

Les feux de l'humour. Mais si on se force à se coltiner des phases redondantes et pas très agréables pour accéder à des séquences non jouables, est-on vraiment dans un jeu ? Eh bien, pas vraiment, et c'est là que le bât blesse. Avec son aspect ultra-communautaire, son concept d'importations/exportations de Mii et de cadeaux/vêtements/etc., *Tomodachi Life* n'est pas un jeu, mais bien ce qu'aurait dû être le Miiverse. Au lieu d'avoir une Place Mii moribonde sur Wii U et limitée sur 3DS, Nintendo aurait dû se retrousser les manches et offrir aux joueurs quelque chose d'aussi fou et généreux que *Tomodachi Life* dans l'interface de ses consoles. Malheureusement, c'est un *Animal Crossing* amputé de toute notion de temporalité, un *The Sims* sans challenge, une émission de télé où l'on habille les héros… bref, tout sauf un jeu. Et pourtant, c'est drolatique et adorable, bourré de contenu et très astucieux par moments, ce qui serait merveilleux si le titre ne se montrait pas aussi vain. Quel gâchis de voir ce qui aurait pu être un fantastique outil de promotion pour les consoles Nintendo devenir une cartouche physique vendue beaucoup trop cher, que tout le monde oubliera dans six mois.

Pipomantis



Notre Avis En soi, *Tomodachi Life* est un titre absolument hilarant. Poussant l'absurde à l'extrême, c'est une sorte de sitcom permanente avec tous les copains et c'est génial. Sauf qu'à 40 euros, la blague est tout de suite beaucoup moins drôle. Vous pouvez nonobstant rajouter trois points à la note si vous avez beaucoup d'amis 3DS et du fric à mettre dans ce qui aurait pu (dû ?) être un service gratuit.

5

Mucho Party

iOS et bientôt Android, 3,69 €, par Globz

Il y a quelques semaines sortait *Sportsfriends* sur consoles (et bientôt sur PC). *Mucho Party* reprend le même principe mais pour deux joueurs et sur tablette. L'app de Globz contient une trentaine de jeux délirants, tous ne durant que quelques dizaines de secondes et tous pensés pour le duel. On trouve du 110 mètres haies où il faut tapoter l'écran (comme dans *Let's Tap*), un simili-*Flappy Bird* avec un twist, des jeux de réflexe, d'observation, de timing… Tous ne sont pas parfaits et certains demandent 2 ou 3 essais pour vraiment comprendre le principe – en bon *WarioWare*-like, *Mucho Party* n'explique pas grand-chose – mais les parties sont si courtes que ça n'a pas grande importance. Surtout, on trouve une telle profusion de bonnes choses que la poignée de jeux un peu plus faible est vite oubliée face au reste. Un seul vrai point noir : même si le jeu tourne sur téléphone, l'écran y est vraiment bien trop petit pour que les parties soient confortables.

9

Picross E4

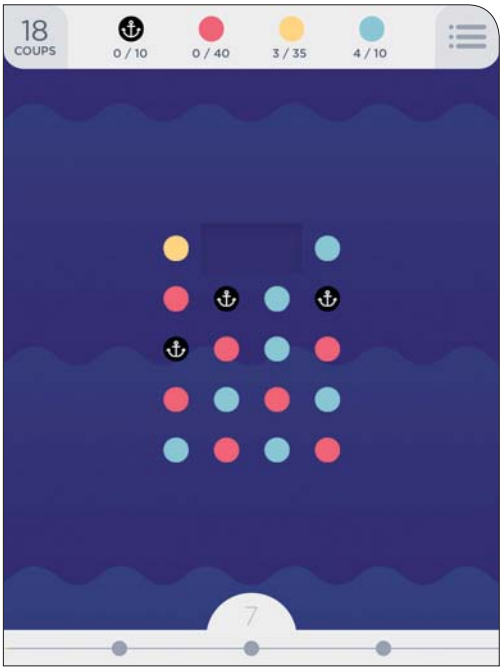
eShop 3DS, 5 €, par Jupiter Corporation

Tous les six mois (environ), j'écris dans ces pages un bref texte rappelant que le picross – pour résumer, un jeu plus ou moins comme le *Démineur* sauf qu'on fait du dessin en comptant les cases – est une drogue et à peu près le meilleur concept de jeu jamais inventé. Pourquoi ? Parce que tous les six mois (environ) sort un nouveau *Picross E* sur l'eShop 3DS. *Picross E4*, disponible depuis mi-mai, devrait être le dernier avant un moment et sert donc de best-of des trois précédents volets : quelques dizaines de puzzles, deux "micross" (des grilles de plusieurs picross formant une peinture classique) et quelques dizaines de "Mégapicross", la variante pas bien intéressante introduite dans *Picross E3*. Le jeu contient d'ailleurs une quinzaine de puzzles bonus pour les possesseurs des précédents. *E4* n'offre rien de nouveau et se boucle, comme ses prédécesseurs, en une grosse soirée si, comme moi, vous enchaînez les puzzles à toute vitesse en oubliant le reste du monde… et il reste très recommandable en l'absence de gros nouveau *Picross* chez Nintendo. En passant, si le genre vous manque vraiment sur 3DS, *Tappingo* (aussi disponible sur l'eShop) représente une alternative honorable.

7

Two Dots

iOS, Free-to-Play, par Betaworks One

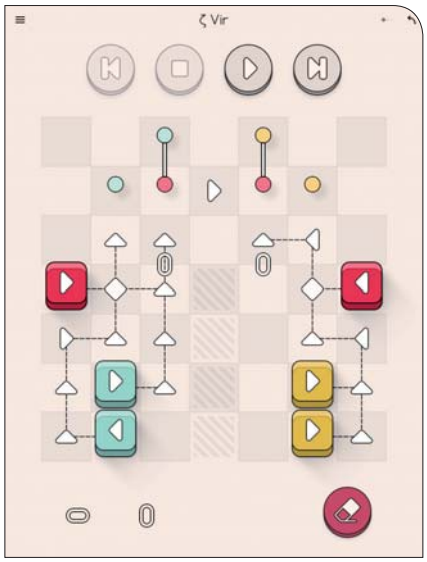


Depuis le succès de *Candy Crush Saga*, à ce jour le seul jeu à avoir remplacé le Solitaire dans, en moyenne, un smartphone sur deux dans le métro, les clones se multiplient. Au tour donc de *Dots*, pourtant beau succès de l'an dernier, de subir la même refonte : adieu l'interface épurée et le concept simple (faire le meilleur score en un minimum de temps en reliant des points de couleur) et bonjour à *Two Dots*. Vous y connectez toujours des points, mais disposez désormais d'un nombre limité de coups pour joindre une quantité minimum de points, le tout dans une succession de niveaux affichés le long d'une route. Si vous échouez, vous perdez une de vos cinq vies ; une fois celles-ci épuisées, ce sera 20 minutes d'attente ou 1 € pour reprendre tout de suite. Le système est remarquablement inadapté à un jeu comme *Dots*, qui n'affiche (contrairement aux tableaux surchargés de *Candy Crush*) qu'un tout petit tableau à la répartition aléatoire. La perte d'une vie ou la réussite d'un niveau ne dépend pas de votre talent, mais simplement de votre chance ou de votre porte-monnaie. Autrement dit, *Two Dots* trahit complètement l'esprit de *Dots*.

2

Perfect Paths

iOS, 1,79 €, par Hyperbolic Magnetism



Perfect Paths, c'est un peu comme *RoboRally*, mais adapté à des puzzles et en solo. Comment, vous ne connaissez pas *RoboRally* ? Le jeu de Richard Garfield (*Magic* et *Netrunner*, quand même) où vous programmez les déplacements de vos robots case par case et à l'avance ? Bon, *Perfect Paths*, c'est pareil : vous tracez le trajet souhaité pour chacun de vos cubes de couleur et vous les regardez se rentrer dedans et du coup sortir complètement du chemin prévu. L'exécution simultanée des ordres de déplacement rend *Perfect Paths* bien plus complexe qu'il n'en a l'air, et au premier abord, il ne paraît déjà pas si simple que ça. Du coup, qu'importe le faible nombre de puzzles pour l'instant (le développeur promet d'en ajouter chaque semaine), ils sont déjà bien assez nombreux pour se casser la tête dessus pendant un sacré bout de temps.

8

OTTTD

iOS et Android, 2,69 €, par SMG Studio

Dans un genre aussi répandu (et qui souffre d'un tel manque d'originalité) que le Tower Defense, il serait un peu exagéré de parler de "bouffée d'oxygène" pour *OTTTD*. Le jeu, après tout, reste un TD très classique, avec toutes les tours de base (mitrailleuses, ralentisseurs, lasers, roquettes, antiair…) et l'ajout de héros sur la carte, un peu à la *Kingdom Rush*, qui gagnent de l'expérience et des compétences à chaque partie. Vos tours ne peuvent bien sûr se construire qu'aux emplacements prévus et vous aurez tout loisir de les améliorer comme il se doit. Du banal, je vous dis. Sauf que voilà : dans *OTTTD*, il y a des gibs. Tous les cadavres (et morceaux de cadavres ou fluides divers) de vos ennemis restent à terre et jonchent petit à petit le décor. Ils n'affectent malheureusement pas les trajets des ennemis, mais la transformation visuelle est assez chouette pour encourager les maniaques dans mon genre à relancer le jeu régulièrement.

7

Har-mo-ny 2

iOS, 1,79 €, par Borderleap

Une musique douce et lancinante. Des couleurs pastel qui vont bien entre elles. Des petits carrés bien alignés. Au moins, *Har-mo-ny 2* ne ment pas sur la marchandise : on n'est pas là pour tordre des cous, faire tout péter et tout laisser en bazar. Non, dans le monde d'*Har-mo-ny 2*, un seul crime a été commis : certains carrés sont mal placés et c'est à vous de les replacer, en tenant compte de leur limite de mouvements. Chacun peut être bougé une ou plusieurs fois (suivant le nombre de petits points qu'il affiche), et seulement horizontalement ou verticalement. Au début, c'est facile : *Har-mo-ny 2* vous fait entrer dans un faux rythme pépère, où vous replacez les carrés et où règne l'harmonie… jusqu'au moment où, petit à petit, les choses se compliquent, et où vous recommencez le même tableau cinq fois de suite avant d'abandonner, d'aller dormir, et d'avoir la solution par miracle au réveil.

7

"C'est une révolution"

À sa conférence annuelle pour développeurs début juin, Apple a annoncé un nouveau Mac OS X, un nouvel iOS 8, diverses nouveautés dont une nouvelle couche d'optimisation graphique dédiée à la 3D (et capable de gérer l'Unreal Engine 4 comme le Frostbite), un nouveau langage de programmation, une meilleure intégration du cloud... mais toujours aucune réelle avancée du côté de GameCenter, qui reste une app buguée, moche et atrocement lente. De qui se moque-t-on, franchement ?

Après Unreal, après Gears of War, après Infinity Blade...

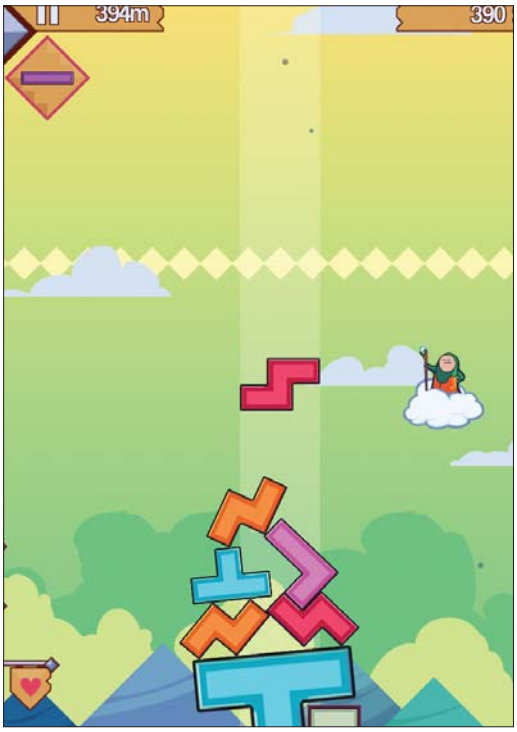
Peu après avoir annoncé son nouvel *Unreal Tournament* sur PC, Epic a dévoilé sa nouvelle franchise mobile, destinée à faire la démo de l'Unreal Engine 4 comme c'était le cas, en son temps, pour la saga *Infinity Blade*. Ce nouvel univers, c'est *Tappy Chicken*, un clone de *Flappy Birds* créé pour prouver que, mais oui, l'Unreal Engine 4 sait aussi produire des jeux moches en 2D. Si vous y tenez, c'est gratuit sur iOS et Android.

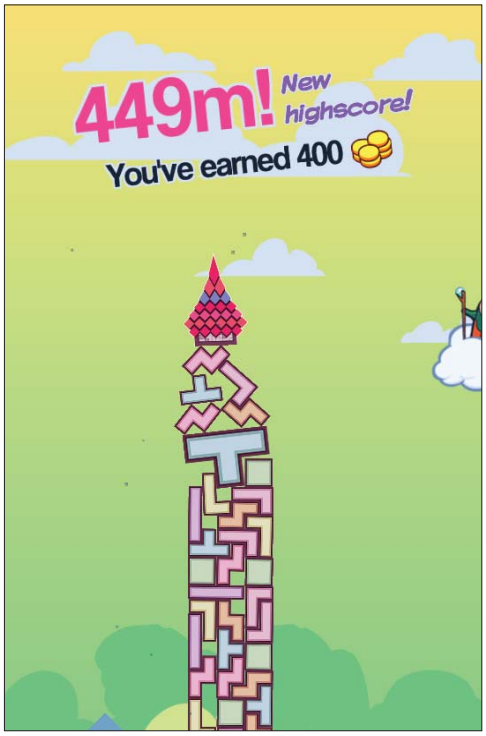
Dungeon closed

Autrefois, Mythic Entertainment faisait des jeux comme *Dark Age of Camelot* ou *Warhammer Online*. Ensuite, ils ont fait la version mobile de *Dungeon Keeper* (0/10 dans ces pages). Quelques mois plus tard, Electronic Arts annonce la fermeture du studio. Hasard ? Coïncidence ? Ou tout simplement la justice divine en action, massacrant les impies responsables de cette horrible purge ?

99 Bricks Wizard Academy

iOS, 1,79 €, par WeirdBeard





99 Bricks, c'est le Tetris inversé : comme dans le vénérable jeu d'Alexei Pajitnov, vous avez des Tetrominos que vous pouvez faire tourner ou tomber plus rapidement, mais votre but n'est pas de les faire disparaître ou d'éviter les trous : ici, votre but est justement de les empiler le plus haut possible. Et tant mieux s'il y a des trous, c'est toujours de l'espace de gagné ! Évidemment, cette fois, vos Tetrominos sont soumis aux règles de la physique newtonienne : si votre tour de pièces est un peu trop déséquilibrée, tout se casse la figure. Afin de justifier son titre ("Wizard Academy"), 99 Bricks propose aussi des sorts pour supprimer une pièce mal placée ou, par exemple, la figer sur place (ce qui permet d'agrandir votre tour latéralement). Le jeu manque un peu de variété face à son concurrent et prédécesseur The Big Big Castle (par Ron Gilbert), mais reste un bon petit divertissement.

7

Godfire™

iOS, 6 €, par Vivid Games

Autrefois, Vivid Games faisait des jeux de chasse. Un jour, ils ont cru que ce se serait une bonne idée de développer un clone de God of War sur mobile, alors ils l'ont fait. Ainsi est né Godfire™ : un beat-them-all mou du genou, où vous passez votre temps à ramasser et équiper du loot dans une interface surchargée, tout en enchaînant des combos contre des ennemis à peine plus résistants qu'une feuille de papier. Parfois, il y a un boss, et vous devez esquiver. Parfois, il y a aussi un puzzle qui insulte votre intelligence, et vous devez le résoudre quand même, même si c'est humiliant de s'abaisser à une tâche aussi nulle. Parfois, surtout, vous vous demandez pourquoi vous avez dépensé six euros pour acheter Godfire™, un jeu complètement dénué d'intérêt.

1

Frontline : Road to Moscow

iOS, 2,69 €, par Slitherine

Sur PC, Slitherine est un nom classique du wargame hexagonal en tour par tour un peu austère, un peu pour les vieux grizzlis du genre. Une sorte de dernier bastion pour un genre qui survit comme ci comme ça. Sur iOS, le wargame est encore moins répandu et Slitherine tente donc de convertir les masses avec Frontline : Road to Moscow, un wargame simplifié. Oh, il y a bien des tours de jeu, des hexagones sur la carte, des ravitaillement en cours de partie, des lignes de tir, des hexagones plus ou moins bien abrités, des points à capturer et tout le toutim, mais l'ensemble donne l'impression d'un jeu auquel il manque quelque chose. C'est peut-être parce que les parties sont brèves, mais Frontline semble presque trop simplifié, comme s'il prenait son public pour plus bête qu'il n'est. Le pire, c'est que dans le genre, il n'y a tout de même pas beaucoup mieux sur iOS.

7

HORS SÉRIE

Votre PC portable est trop lourd pour les vacances ?

CANARD PC

Le guide ultime du jeu sur mobile

Les 350 meilleurs jeux en 20 catégories

Pour téléphones et tablettes
(iPhone, iPad, Android et Windows Phone)

En vente en kiosque dès le 5 juillet

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

Rainblocks

iOS, gratuit, par Eric Koziol

À mi-chemin entre le pousse-blocs et le "Match 2", Rainblocks semble presque original et nouveau. Sur une grille de neuf cases (dont une est manquante ; c'est un pousse-blocs), vous devez associer (en temps limité) deux cases de la même couleur. En vous débrouillant bien, vous pouvez même enchaîner plusieurs associations grâce à vos déplacements, afin de gagner un temps précieux. Le jeu ne se limite évidemment pas à ça, et bloque rapidement en place certaines cases, ou recouvre tout l'écran de boue (retardant votre progression) si vous touchez une autre case particulière… Rainblocks est mignon, stressant et bien pensé. Un détail quand même : même s'il est jouable sur iPad, Rainblocks se pratique bien plus confortablement sur le petit écran d'un iPhone ou d'un iPod Touch.

8

Angry Birds Epic

iOS, Free-to-Play, par Rovio

Hourra, un nouvel Angry Birds ! Cette fois, Angry Birds Epic prend la forme d'un RPG… enfin sans la création de personnages… ni l'histoire trépidante… et encore moins la balade dans un monde mystérieux. "Epic" (c'était osé) est simplement une succession de combats où vous lancez vos oiseaux contre de vilains cochons verts. La différence par rapport à un Angry Birds normal ? Pas de moteur physique, des boss et la possibilité pour les oiseaux de se protéger soi-même ou l'un l'autre. Bien sûr, il y a du crafting, une roue de la fortune pour les bonus, des tonnes de différentes monnaies virtuelles, la possibilité de payer pour continuer le combat si vous mourez… Faisons simple : imaginez le pire truc qui puisse arriver à un RPG, et il y a de bonnes chances que ce soit dans Angry Birds Epic.

1

Beware Planet Earth

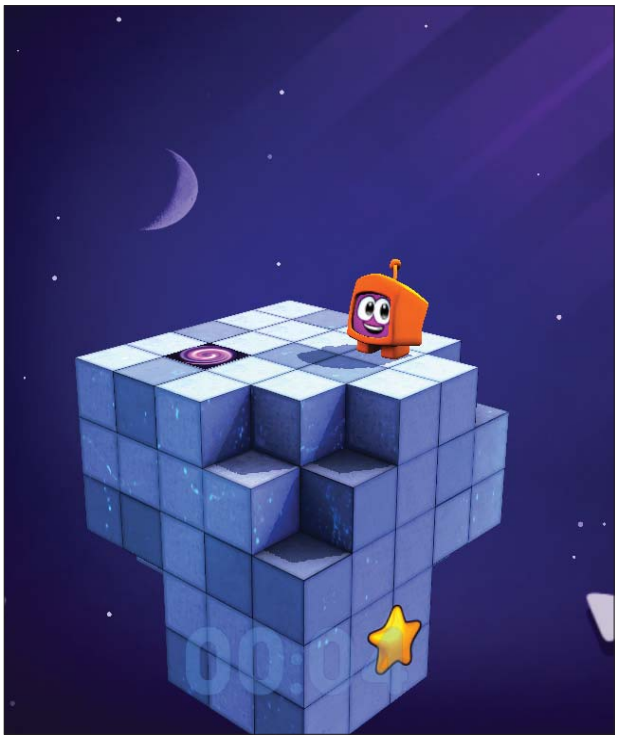
iOS, Gratuit, version complète à débloquer pour 4 €, par Lightmare Studios

Testé par Maria Kalash dans le Canard Jeux Vidéo numéro 15, Beware Planet Earth est un tower defense bovin un peu à part : vous y défendez votre champ contre une invasion de petits bonshommes verts, mais vous utilisez aussi leurs armes. Comme dans un Plants VS Zombies, Beware Planet Earth a une composante de production de ressource, mais il reste en revanche un Tower Defense assez classique pour le reste : les envahisseurs suivent un chemin prédéterminé le long duquel vous pouvez construire vos machines de défense. Surtout, vous possédez un "zappeur", une arme martienne qui servira autant à nettoyer le terrain qu'à filer un coup de main à vos tours pour la destruction des armées verdâtres, qui en veulent après vos vaches. Joli et plein d'humour, Beware Planet Earth est un bon petit Tower Defense comme on en voit trop rarement.

7

Twisty Planets

iOS, 1,79 €, par FirstSight Games



Il serait facile de zapper Twisty Planets à cause de son protagoniste beaucoup trop choupi pour être honnête : après tout, quels héros mignons ne cachent pas une arnaque ou un Free-to-Play atroce sur l'App Store ? Mais Twisty Planets abrite des puzzles bien tordus, où vous devez déplacer à la fois le héros (case par case dans un monde en 3D), la caméra et le monde sur lequel il se trouve, tout en évitant de le faire chuter dans le vide. Et quand je dis "déplacer le monde", je veux dire le faire tourner sur lui-même, ce qui implique de prendre ses précautions avant chaque déplacement. Comme souvent, Twisty Planets souffre d'un début un peu trop facile, avec des niveaux qui se bouclent en quelques secondes, mais la suite est suffisamment coriace pour valoir le coup.

7

NanoRPG

iOS, gratuit, par Alex Gievsky

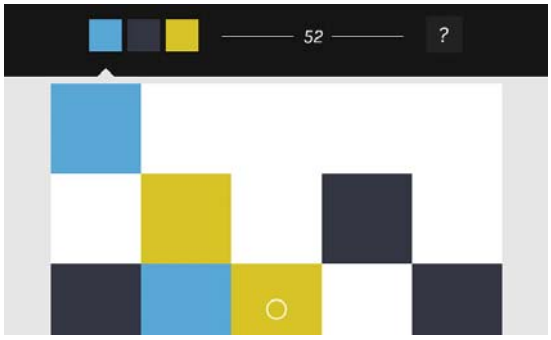
"Bon, les gars, ce qui marche en ce moment, ce sont les roguelike, alors on va faire un roguelike !
— Euh, OK, chef, mais on n'en a jamais fait ?
— Pas grave, ça doit pas être bien dur à faire, on se lance quand même.
— Mais moi je sais juste faire des dessins de livres d'enfants, comment ça se passe ?
— Ben on le fait, allez t'embête pas, ça marchera."

Et voilà comment est né NanoRPG, un petit rogue-like avec des dessins tout mignons et des combats absolument inintéressants. Tout y est totalement aléatoire et le jeu n'offre aucun moyen de s'en tirer si vous avez un mauvais tirage. Pire, il n'offre aucune sensation de progression, puisque votre réussite ne dépend jamais de vous. Mais bon, c'est joli.

7

Folt

iOS, Free-to-Play, par Nonverbal



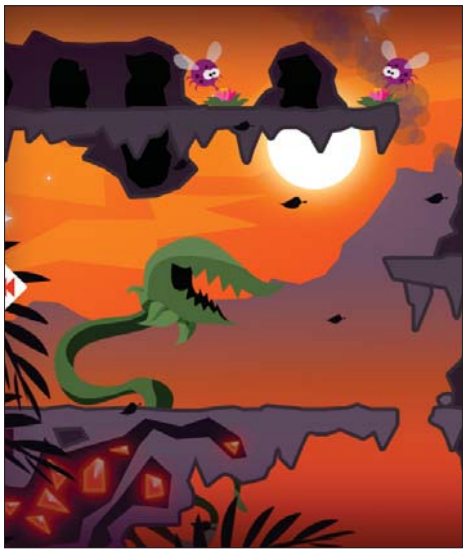
Folt, c'est Snake en tour par tour : vous commencez avec un carré, et à chaque déplacement vous créez un nouveau carré sur votre chemin. L'objectif est double : comme dans Snake, mieux vaut éviter de se coincer bêtement en tournant sur soi-même, mais surtout vos carrés sont de différentes couleurs. Collez-en trois de la même couleur, et ils disparaissent, libérant ainsi un peu d'espace pour votre survie. Folt a beau être basique, il est néanmoins très élégant, et sa suite de puzzles (sous la forme Candy Crush Saga) arrive à n'être presque jamais trop injuste. Même son modèle Free-to-Play n'est pas scandaleux, ce qui est pratiquement un exploit de nos jours. Il manque cependant à Folt ce petit quelque chose qui pourrait vous rendre complètement dépendant, mais il reste un passe-temps tout à fait correct.

7

Touchez les titres ou les images pour aller sur le Store

Tiny Prehistoric Adventure

iOS, gratuit, version complète à débloquer pour 3 €, par Alexandre Minard



Nouvel épisode de la série Tiny Adventure, Tiny Prehistoric Adventure envoie votre brave petit spationaute à l'époque des dinosaures, des plantes carnivores géantes et des araignées monstrueuses. Comme d'habitude, le jeu vous propose une succession de tableaux avec un point d'entrée et une sortie, et une série d'actions à réaliser entre les deux. Ramasser un caillou, le lancer sur une stalactite pour écraser une araignée, emprunter une succession de portes dans le bon ordre pour arriver au bon endroit, faire glisser un gros rocher pour que le choc fasse tomber d'autres pierres… Le jeu se répète rapidement et les puzzles n'offriront aucune difficulté pour ceux qui ont déjà visité le précédent jeu, mais le résultat reste agréable à parcourir. Eh, c'est déjà pas si mal.

6

Uppercut Football

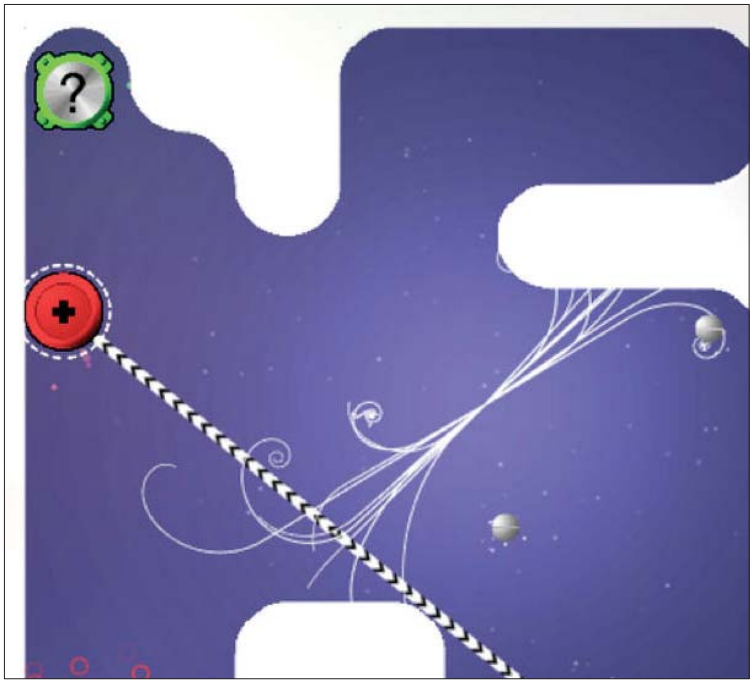
iOS, gratuit, version complète à débloquer pour 3 €, par Motion-Twin

Comment faire un jeu de foot quand vous n'aimez pas le foot ? Motion-Twin répond à la question avec Uppercut Football, un jeu qui reprend, de temps à autre, certaines règles du football. On a deux buts et un ballon, par exemple, et des passes entre les joueurs. On a aussi des cartons en cas de tacle un peu abusé… mais il y a aussi des obstacles sur le terrain, des flaques, des mines antipersonnel, des flaques géantes et glissantes, des adversaires à tête de licorne ou de Viking… Bon, c'est complètement idiot et plutôt rigolo : le jeu lui-même n'est pas excessivement marquant (vous faites des passes jusqu'au but, et des tacles si vous perdez la balle), mais la découverte de chaque match et de ses conditions particulières peut bien souvent vous coller un bon gros sourire sur le visage.

7

iON Bond

iOS et Android, 0,89 €, par Stewart Hogarth



Les opposés s'attirent : tout iON Bond repose là-dessus. Dans ce petit jeu de puzzle moche comme tout, vous devez regrouper les piles de même couleur, en jouant sur leur polarité : deux "moins" se repoussent, tout comme deux "plus", tandis qu'un "moins" et un "plus" s'attirent. Dit comme ça, c'est tout bête, mais c'est bien entendu un peu moins simpliste que ça : des obstacles viennent rapidement se mettre sur votre chemin, et certains se permettent même de supprimer vos piles en cas d'impact, vous forçant à tout recommencer depuis le début. iON Bond ne réinvente pas la roue (ni d'ailleurs vos cours de physique du lycée), mais ses puzzles de plus en plus complexes fournissent un passe-temps honorable.

6

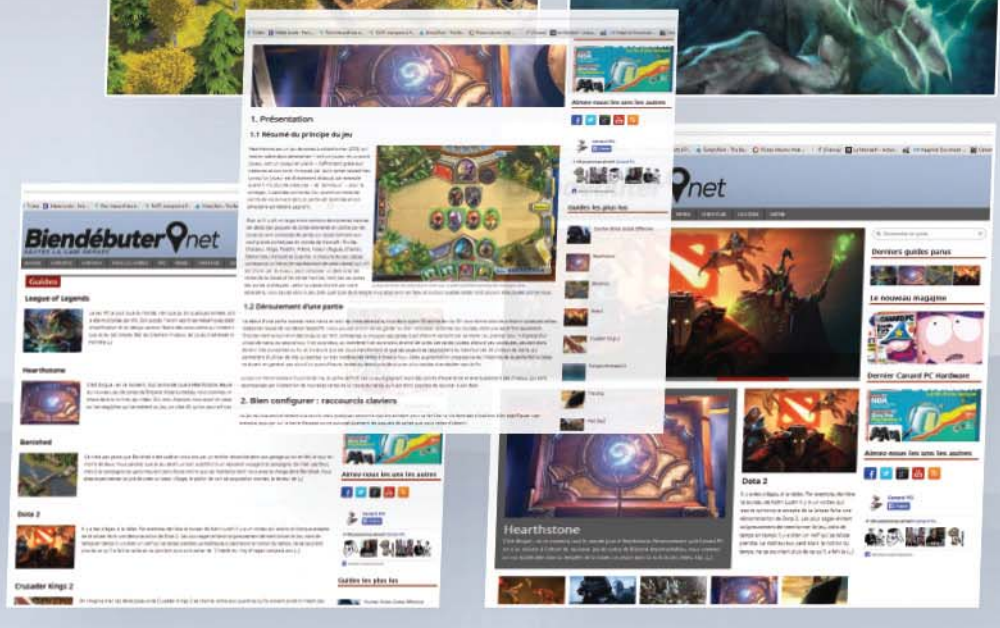
Canard PC lance un site consacré aux **guides de jeux vidéo :**

Biendébuter.net

Grâce aux conseils de Biendébuter.net, sautez la case départ et **gagnez du temps.**

Derniers guides :
- Dark Souls II
- League of Legends
- Dota 2
- Banished
- HearthStone

Et commencez sans douleur :
Starbound, Europa Universalis IV, Counter-Strike : Global Offensive, Crusader Kings 2, etc.



Et c'est facile à imprimer au bureau.

Full Throttle

Il se passe quelque chose de curieux depuis quelques années : de plus en plus de monde reparle (en bien) de Grim Fandango. Un remake HD a même été annoncé à l'E3 ! Pourtant, à sa sortie, Grim Fandango, premier Point & Click de LucasArts en 3D, n'avait eu qu'un vague succès d'estime et avait été accusé à mots couverts de couler le genre. Peu de temps après, son créateur Tim Schafer était parti fonder Double Fine, un nouveau studio de jeux vidéo. Après des années à galérer en produisant quelques rares AAA pour de gros éditeurs, Double Fine a depuis peu trouvé une forme de stabilité en se tournant vers la production de nombreux plus petits jeux et en se finançant directement auprès des joueurs. C'est, évidemment, Double Fine qui réalisera le remake HD de Grim Fandango.

Attendez, pourquoi on parle de Grim Fandango, au fait ? Mais avant Grim Fandango, Tim Schafer avait réalisé d'autres jeux chez LucasArts ! Il avait participé à Monkey Island et Day of the Tentacle, bien entendu, mais avait surtout produit, en 1995, Full Throttle. Jeu culte, un remake de Full Throttle n'a pourtant jamais été autant réclamé que pour Monkey Island, Day of the Tentacle ou Grim Fandango. Scandale ! Injustice ! Après tout, aucun de ces jeux ne contenait de combats à moto, alors que Full Throttle, oui ! Bon, il y en avait même un peu trop… Mais reprenons du début. Dans Full Throttle, vous jouez Ben, chef d'un gang de bikers, les Polecats. Nous sommes dans le futur, et tout n'est pas rose. Plutôt gris, même : lors d'une réunion d'actionnaires, le patron de la dernière usine de motos est assassiné par son second (doublé par un Mark Hamill en grande forme), qui réussit à faire porter le chapeau à Ben. Celui-ci, tabassé et souffrant d'une moto sabotée, se réveille en sale état. À l'aide d'une journaliste et équipé de sa fidèle moto, Ben décide de laver son honneur, de faire connaître la vérité sur le meurtre et de sauver l'usine de motos. C'est Full Throttle.

PLATEFORMES : PC
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : LucasArts
ANNÉE : 1995

"Tu sais ce qui irait bien sur le bar ? Ton nez !" Le jeu de Tim Schafer marquait un net changement par rapport aux précédents Point & Click de LucasArts : le jeu avait certes toujours une petite dose d'humour, mais était sur le fond plus sérieux, surtout

plus sombre. C'est une histoire de fin du monde, même si le monde en question est celui des bikers. LucasArts tente aussi plus de choses : Full Throttle contient de nombreuses scènes d'action, et notamment des scènes de combat en moto sur la route. Même si les Indiana Jones avaient déjà un peu de baston, la violence est ici bien plus présente. Les personnages y sont aussi plus humains. Caricaturaux, toujours, mais plus crédibles, plus âgés aussi. En un sens, Full Throttle préfigure l'ambiance adulte et film noir de Grim Fandango. Après le départ de Tim Schafer de LucasArts, le studio a tenté par deux fois de développer des suites à Full Throttle, mais sans jamais les terminer. Ce qui, à vrai dire, n'est pas forcément plus mal. Quand LucasArts s'est mis il y a quelques années à produire des remakes HD des premiers Monkey Island, j'ai en revanche commencé à espérer un remake HD de Full Throttle… mais le studio a ensuite changé de stratégie et arrêté les remakes, jusqu'à son rachat par Disney fin 2012. En avril, Disney a fermé LucasArts, et tout semblait perdu depuis, jusqu'à l'E3, où Double Fine a annoncé avoir travaillé avec Sony pour obtenir de Disney la possibilité d'un remake de Grim Fandango. Allez, encore un effort, et on l'aura notre remake de Full Throttle !

Netsabes

On connaît la chanson

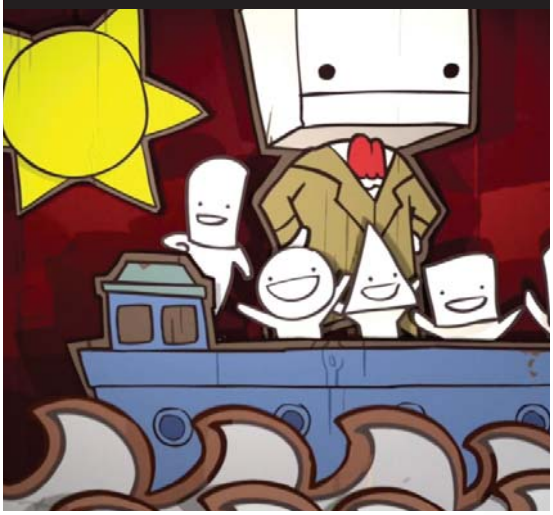
Depuis que les jeux vidéo existent, de nombreux compositeurs se sont attelés à composer des mélodies plus ou moins inoubliables. On peut bien sûr penser aux thèmes de Mario, Zelda, Arkanoid ou encore Sonic. Des bips et des bops qui résonnent encore aujourd'hui dans les oreilles de nombreux joueurs. Puis, chemin faisant, la technologie a évolué, permettant à de nombreux compositeurs de mettre des morceaux chantés dans leurs jeux. Petit florilège (loin d'être exhaustif) des morceaux les plus beaux/drôles/idiots que l'on a pu y croiser.

Octodad - Main Theme

Pour la sortie de leur version complète d'Octodad (astucieusement nommée Octodad 2: Dadliest Catch), les développeurs de chez Young Horses Games ont fait appel à Ian McKinney, compositeur multi-tâches, pour composer l'excellent thème d'introduction du jeu. Avec son petit côté surf-rock et ses paroles adorablement débiles racontant l'histoire d'Octodad - ce poulpe déguisé en homme qui essaie à tout prix de ne pas griller sa couverture - la chanson est parfaite. On regrette juste que le jeu lui-même ne soit pas à la hauteur, dépassant rarement le statut de farce ubuesque. C'est dommage, certains passages valent vraiment le coup. Guettez-le pendant les prochains soldes Steam.

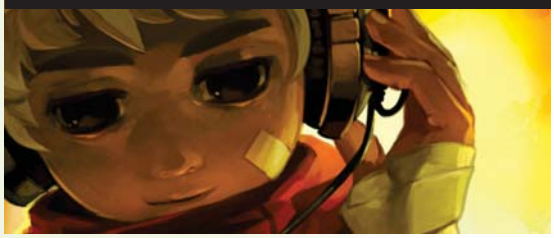
Morceau disponible à l'achat sur le Bandcamp d'Ian McKellen.

Battleblock theater - Secret Room



Pour leur tout dernier bébé sorti l'année dernière, les développeurs de The Behemoth se sont offert une myriade de compositeurs pour créer l'ambiance musicale du jeu (comme ils l'avaient déjà fait pour Castle Crashers). Si la quasi-totalité de la BO est très sympathique, un morceau a retenu notre attention : celui des salles secrètes. Avec un fond de musique bébête, Will Stamper, l'extraordinaire narrateur du jeu, s'époumone entre bruits d'animaux et hurlements idiots tout en criant "IT'S A SECRET". C'est absolument débile, fatalement merveilleux, on adore.

Bastion - Setting Sail, Coming Home

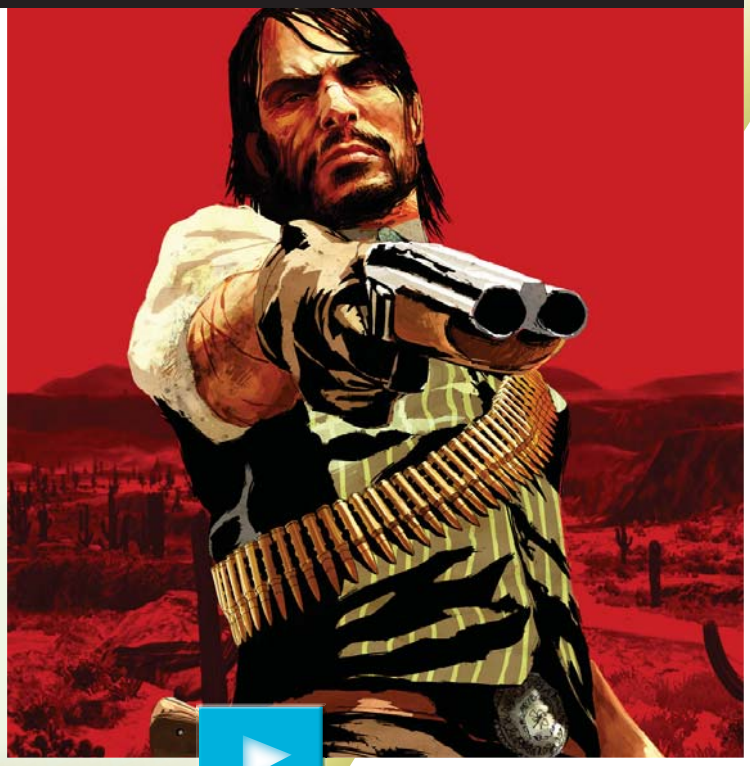


Sorti en plein été 2011, vent de fraîcheur en pleine canicule, Bastion est ce que l'on peut appeler une véritable réussite. Dans son gameplay tout d'abord, en étant un beat-them-all particulièrement soigné et intéressant. Mais surtout, il s'agit d'une réussite artistique. Avec ses graphismes colorés et doux, son ambiance feutrée et ses méchants tout bleus, le titre accroche la rétine. Mais c'est encore mieux du côté des oreilles avec une bande-son fantastique composée par Darren Korb. Tour à tour planante, orientale ou martiale, elle emmène le joueur dans un univers nouveau. On retiendra surtout deux morceaux chantés, Build that Wall et Mother I'm Here, qui se retrouvent juxtaposés avec talent dans le merveilleux Setting Sail, Coming Home, joué par Darren Korb qui pousse la chansonnette aux côtés de Ashley Barrett, un duo que l'on retrouvera sur l'OST de Transistor.

La BO de Bastion
est disponible ici pour dix malheureux dollars.

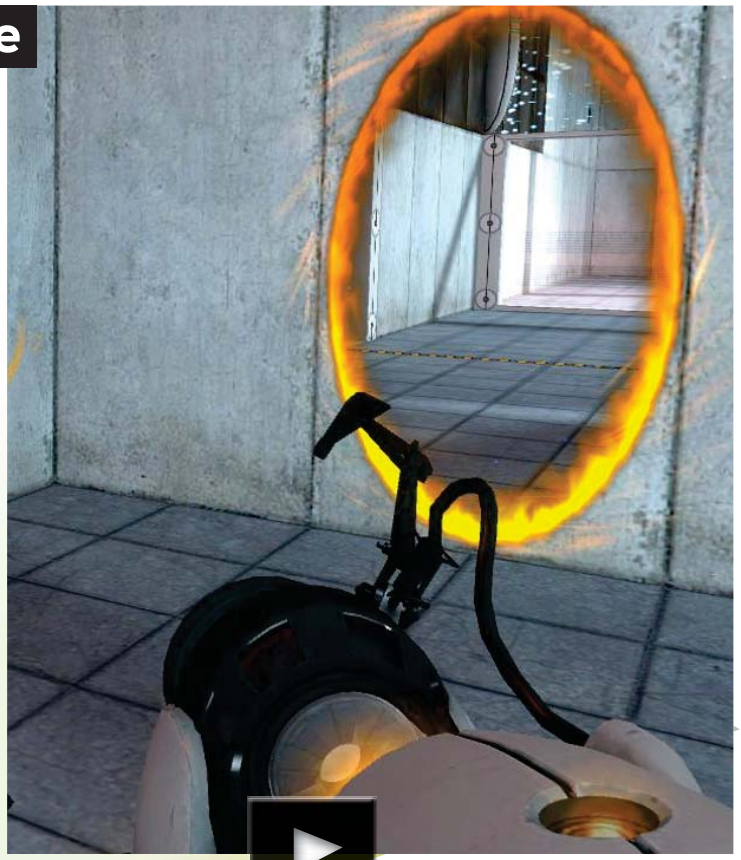
Red Dead Redemption - Far away

Demandez à un joueur de Red Dead Redemption le moment qui l'a le plus marqué et il vous répondra immanquablement "Oh, mais l'arrivée au Mexique, bien sûr !". Pourtant, il ne s'agit ni d'un combat de boss absolument fou, ni d'une mission pleine d'originalité. C'est tout simplement le moment où John Marston, fringant héros du jeu, quitte les États-Unis pour débarquer au Mexique. Et à la seconde où le cheval de John foule le sol de ce nouveau monde, le jeu balance "Far Away", le magnifique morceau de Jose Gonzalez transforme la découverte d'un nouveau terrain de jeu en parenthèse hors du temps, presque magique. À titre personnel, je dois avouer avoir un faible pour Compass de Jamie Lidell, arrivant un peu plus tard dans le jeu, que je trouve encore plus puissante et évocatrice par rapport au scénario. Mais quelle que soit la chanson qui vous y mettra, jetez-vous dessus.



Portal - Still Alive

J'ai presque honte de vous parler de cette chanson tellement sa présence ici est évidente. Je n'ai même pas envie de vous dire "Attention spoilers !" dans la mesure où si vous n'avez jamais joué à Portal, vous méritez d'être spoilés depuis le temps. Je parle bien sûr du générique de fin et de sa fantastique chanson, "Still Alive", composée et écrite par Jonathan Coulton. « Still Alive » doit sa puissance – en dehors de ses fantastiques paroles – à celle qui la chante, Ellen McLain, la doubleuse de GLaDOS, l'I.A. meurtrière qui veut votre destruction pendant la totalité du jeu. Notons que Portal 2 contient lui aussi un générique chanté particulièrement réussi, nommé "I want you gone", toutefois un peu moins culte.



Ollie King The Conce

pt of Love (Concept of Passion)

↗ Il y a de grandes chances pour que l'existence d'Ollie King vous soit inconnue. Pourtant, il s'agit d'un très chouette jeu de Sega, sorti en arcade en 2004 et développé par Smilebit, les heureux parents de la série Jet Set Radio. Sauf qu'ici, on remplace les rollers par un skateboard et les niveaux ouverts par de longues pistes. Pour fêter ça, Smilebit a continué de bosser avec Hideki Naganuma, leur excellent compositeur, qui en profite pour décliner le thème principal de Jet Set Radio Future avec ce Concept of Passion, encore plus électro et planant que l'original. Accessoirement, toute la BO du jeu est un régal.

Mentions légales

Suivez nous sur **Twitter**
@Canardpcredac

Canard Jeux Vidéo 018

NUMÉRO D'ÉTÉ
132 pages de tests, de dossiers, de jeux pas vidéo et autres bêtises inavouables

Le 19 juillet dans Canard PC n° 301

et aussi : Galactic Civilizations III, Divinity : Original Sin, Star Citizen...

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 18, prix unitaire 2,69€
Date de parution : 05 Juillet 2014

Canard PC:
Commission paritaire : 0214 K 84275
ISSN : 1764-5107

Tous droits réservés

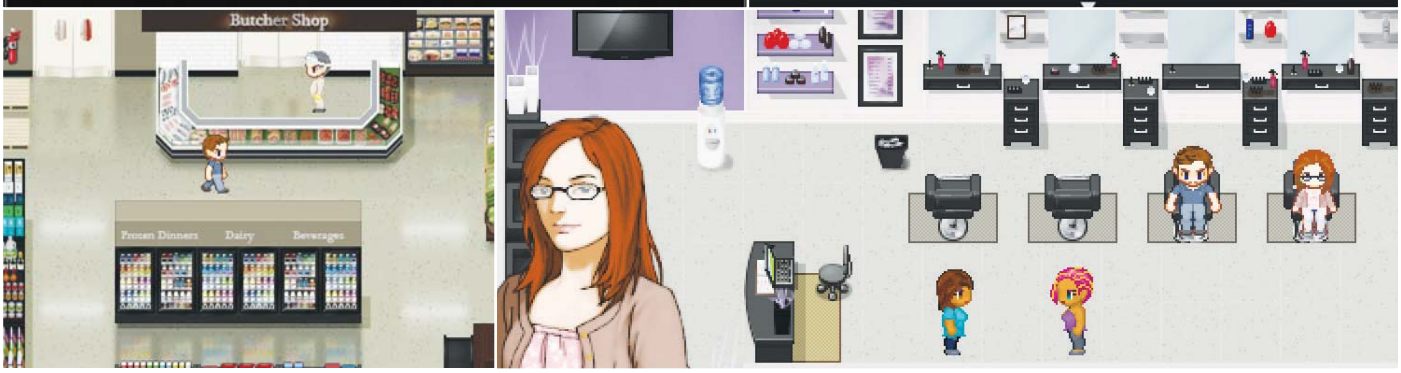
Les indications de prix et d'adresses données dans les pages rédactionnelles du magazine le sont à titre informatif, sans but publicitaire. Les manuscrits, photos et dessins envoyés à la rédaction ne sont ni rendus ni renvoyés. Ne confondez pas "Le 300" et "L'E3 sent", ça pourrait être mal pris (même si, c'est vrai, pour tout dire, on y est allé avec de la pâte de médecin légiste sous le nez).

Genre : Jeu dont vous êtes le héros **Développeur / Éditeur :** Vagabond Dog (Canada) **Config. recommandée :** Un ordinateur, être capable de lire l'anglais sans patiner tous les deux mots. **Download :** 300 Mo **Prix :** Environ 10 € **DRM :** Steam ou rien si acquis via le site officiel.

Always Sometimes Monster

Toi, toi mon choix

La vie est une chose simple à résumer. Chaque situation est comme un ensemble de portes que vous empruntez pour en découvrir d'autres qui se cachaient derrière, celles-ci étant dictées par les circonstances, ce cruel mélange entre la situation et ce qui vous représente en tant qu'individu. Un sujet particulièrement complexe auquel *Always Sometimes Monster* s'attaque avec une question en tête : jusqu'où suis-je prêt à aller quand quelque chose me tient à cœur ?



Ici, votre personnage est un(e) écrivain adepte de la lose qui s'est fait plaquer et recherche 500 dollars pour payer son loyer en urgence. La journée commence donc très mal et pour couronner le tout, votre ex vous convie à son mariage qui aura lieu d'ici la fin du mois. S'agit-il d'une simple marque de respect ? D'un appel à la "*Si tu m'aimes vraiment, viens me chercher avant que le trait ne soit tiré*" ? D'un foutage de gueule éhonté ? Pour le savoir, il vous faudra traverser les États-Unis en sachant que le voyage va vous coûter un pognon que vous n'avez pas. Ainsi, l'aventure repose sur un enchaînement de choix qui définiront le rythme de votre avancée et surtout, la manière dont tout cela va se terminer. Des choix qui, de plus, seront souvent influencés par vos précédentes décisions mais aussi votre sexe, couleur de peau, orientation sexuelle et même des soucis qui débarquent pour tirer sur la corde sensible de la moralité. Bref, pris dans son ensemble, le concept est excellent.

Le soleil vient de se lever, encore une sale journée. Dans le détail, c'est une autre paire de manches. Pour commencer, les développeurs ont créé leur titre via *RPG Maker*, avec tout ce que cela implique en termes de limitations et de trucs qui sentent le bricolage. D'un autre côté, on peut aussi dire qu'on s'en fout puisque l'intérêt repose sur les embranchements scénaristiques. Or, sur ce point, *Vagabond Dog* fait très fort en proposant de très nombreuses évolutions. Si nombreuses, d'ailleurs, que la quantité finit par primer sur la qualité et les très (voire parfois trop) nombreux dialogues s'embourbent régulièrement dans une naïveté agaçante, accompagnée de PNJ qui vous demandent souvent de trancher, juste pour le plaisir de trancher. De quoi faire ressortir le côté artificiel d'un gameplay qui devrait pourtant rester aussi organique que possible. Mais non, les développeurs ne l'entendent pas de cette oreille et nous collent en plus des statistiques en fond de tâche pour jauger notre personnage, avec notamment des points de destin qui montent en étant sympas et descendent en se comportant comme un salaud. Traduction : soyez cool et le jeu vous récompensera d'une manière ou d'une autre. Plutôt étrange pour un titre qui a la vocation de détricoter l'implication des choix sur nos vies.

Kahn Lusth

Notre avis *Always Sometimes Monster* reste une petite curiosité sympa pour ceux qui aiment recommencer un RPG et voir ce qu'ils ont loupé. Pour les autres, c'est un blabla existentialiste perdu par la complexité du sujet et au gameplay plus inspiré par David Cage que par Brian Fargo.

6

The Fall

Andro~id

"Oh, pffffff, encore un jeu arty à deux balles qui se la joue Limbo *avec ses silhouettes en ombres chinoises. Oh et puis on joue un Space Marine® sur une planète hostile, quelle originalitéééé."* Je suis un con.

The Fall, c'est – comme son nom l'indique – l'histoire d'une chute. La chute d'un soldat qui, perdu dans l'espace, se crashe sur une planète inconnue et perd conscience. Et tout le génie de *The Fall* réside dans le fait que c'est ici que vous prenez les commandes. Vous n'incarnez non pas le Marine inconscient (avouons que ça manquerait peut-être un peu d'intérêt) mais ARID, l'Intelligence Artificielle de sa combinaison. Vous vous souvenez de la petite voix de *Half-Life* qui vous prévenait quand vous vous vidiez de votre sang ? Eh bien, ici c'est vous. Au gré d'animations un peu rigides, vous déplacez votre carcasse contenant ce corps inanimé, cherchant sur cette planète étrange un moyen de soigner son locataire. Dans les faits, le titre est un mélange étrange entre ces jeux de plateforme 16 bits type *Another World* ou *Flashback*, auxquels auraient été accolées des énigmes fleurant bon le Point & Click d'antan. Entre deux combats au rythme haché mais étrangement plaisant, on prend un peu de temps à se creuser le ciboulot, combiner des objets ou scruter le moindre indice dans le décor. Par ailleurs, petit grincement de dents face à certains puzzles un peu trop tirés par les cheveux.

Chute d'airain. *"De l'exploration, de chouettes combats, des énigmes farfelues… c'est plutôt une bonne chose mais que vaut l'ambiance ?"*, me demandez-vous, les yeux embués d'espoir et de points d'interrogation. Eh bien, soyez rassurés, l'ambiance est fantas-tique. En prenant le parti de nous faire incarner une I.A. au lieu d'un héros badass et débile, le titre avance des problématiques particulièrement intéressantes et originales. En tant qu'organisme synthétique, il vous est impossible, par exemple, de débloquer les capacités de la combinaison par vous-même. Le seul moyen d'outrepasser ces restrictions est d'arriver au point où la vie du porteur est en danger. Le début du jeu vous forcera donc à sciemment vous mettre en péril pour activer de nouvelles fonctions. Dans le même ordre d'idées, les dialogues entre machines sont finement écrits et très souvent savoureux. Sans atteindre le niveau d'un *Portal*, ils arrivent à évoquer de nombreuses choses entre des lignes très protocolaires et exagérément maniérées. Tout cela donne à *The Fall* une ambiance atypique, presque hors du temps, de plus en plus rare dans les jeux de nos jours. Et puis, parfois, un défaut du jeu a l'outrecuidance de nous ramener à la réalité. Ici, une animation foireuse, là, l'interface pourrie (pour utiliser un objet, il faut appuyer sur trois touches simultanément) et on se frustre. Mais, très vite, on retombe à grande vitesse dans l'atmosphère unique du titre qui, même s'il est un peu court, est diaboliquement envoûtant. Il ne réinvente ni la plateforme, ni le Point & Click, ni le cover shooter mais il les enrobe dans quelque chose de tellement unique, tellement nouveau, que je ne peux que vous le conseiller. Même s'il se finit en quatre petites heures bien tassées.

Pipomantis

Notre avis *The Fall* a quelque chose que les autres n'ont pas. Malgré son ergonomie tutoyant parfois l'atroce, la capillotraction de certaines de ses énigmes ainsi que sa technique pas toujours au point, il ensorcelle. Rarement Intelligence Artificielle n'aura semblé si humaine.

8