

LE CANARD JEUX VIDEO

L'actualité du jeu vidéo

- CJV 19 - 05 Aout 2014 -

N'oubliez pas votre crème solaire

DOSSIER

Star
Citizen
vs Elite
Dangerous

La Guerre
des Étoiles

EN TEST

Divinity :
Original Sin

Enfin une bonne raison
de rester enfermé
tout l'été

DOSSIER

Jeux de rôles

Wasteland 2, Torment...

12 RPG pour un nouvel
âge d'or

SPÉCIAL
ÉTÉ



Les cahiers de vacances du jeu vidéo

Des tests idiots, des jeux truqués,
des quiz crétins... Tout pour s'occuper à la plage

Comment utiliser ce magazine ?

Lecture

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



Glisser horizontalement pour afficher la page suivante.

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

Navigation

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

Bouton Fermer:
Touchez pour revenir au choix du magazine.

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



Bouton Options:
Touchez pour afficher les options.

Bouton Aide :
Touchez pour afficher les conseils de lecture.

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

Interactivité

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



Cliquez pour lancer une vidéo.



A la Une :

Les cahiers de vacances du jeu vidéo



Actualités

- 5 / Edito
- 6 / News

Les tests PC

- 34/ Combat Mission : Red Thunder
- 38/ Distant Worlds : Universe
- 16/ Divinity : Original Sin
- 24/ Enemy Front
- 36/ GRID Autosport
- 32/ MotoGP 14
- 26/ Murdered Soul Suspect
- 28/ Shovel Knight
- 20/ Sniper Elite III
- 22/ Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre
- 40/ Space Run
- 25/ Spintires
- 30/ Xenonauts

Les jeux à venir

- 50/ Galactic Civilizations III
- 52/ Hack 'n' Slash
- 55/ Risen 3 : Titan Lords
- 58/ Sacred 3
- 54/ Secret Ponchos
- 56/ Sunless Sea
- 57/ Ultimate General : Gettysburg
- 76/ Dossier : Star Citizen contre Elite Dangerous
- 82/ Dossier : Les RPG de demain

L'été de Canard PC

- 42/ Le Grand Quizz de l'été
- 44/ Les Jeux de l'été
- 59/ Le Cahier de vacances de Canard PC
- 75/ Les Jeux de l'été : solution

Les jeux online

- 92/ News Online
- 98/ Hex : Shards of Fate
- 94/ Wildstar

et aussi :

- 100/ JVDHEDB : Peut-on jouer au jeu vidéo pour renforcer son couple ?
- 14, 90, 104/ Les pages du screen
- 102/ Au coin du jeu
- 14/ Casual
- 103/ Devenez champion de Dota2 en jouant à Counter Strike !

Le hardware

- 106/ Actualités
- 112/ La CPC Box
- 116/ Configs de Canard

LE CAHIER CONSOLES ET MOBILES 115

Événement

- 118 / EA Sports UFC
- 116/ Actualités
- 117/ Armillo
- 118/ EA Sports UFC
- 120/ Yu-Gi-Oh !

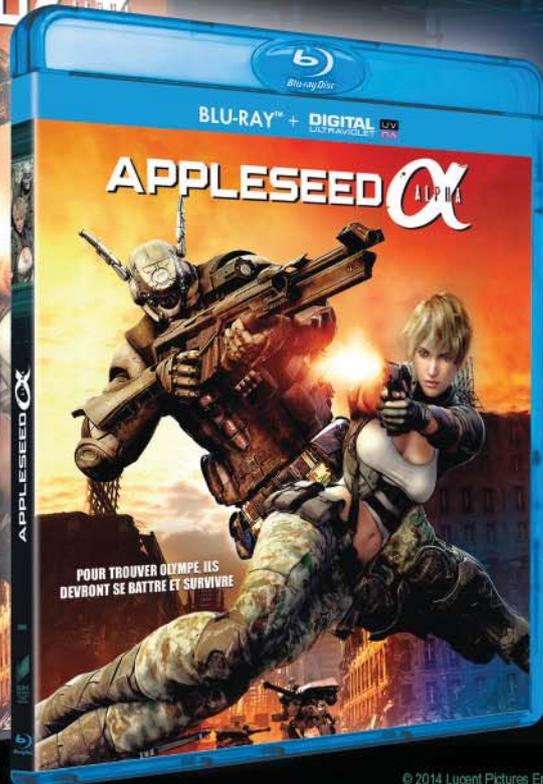
Avec en plus

- 130 / Flashback
- 132 / Listomania
- 136 / La B.O. du numéro

Sur mobiles 122

APPLESEED α ALPHA

UNE ODYSÉE APOCALYPTIQUE



**MAINTENANT
EN BLU-RAY™,
DVD ET VOD**

DIGITAL ULTRAVIOLET 



CANARD PC
Le magazine du jeu vidéo PC et console

J:ONE

INTERDIT AUX MOINS DE 12 ANS

Comic book © 2014 Shirov Masamune/Crossroad, Motion Picture, © 2014 Lucent Pictures Entertainment Inc. and Sony Pictures Worldwide Acquisitions Inc. Tous Droits Réservés. © 2014 Layout and design Sony Pictures Home Entertainment Inc. Tous droits réservés.



Édito

C'est les vacances ! Après des mois de labeur éreintant, vous vous délassiez paisiblement en sirotant un cocktail sur une plage de la Costa del Pinche Borracho... Tout va bien, rien ne peut vous atteindre, aucune mauvaise nouvelle ne pourra gâcher votre délicieux farniente. À part peut-être celle-là : depuis six mois, *Canard PC* a intégré de minuscules circuits imprimés dans tous ses magazines. Des nano-machines destinées à estimer l'intelligence et la culture du lecteur lambda par le simple contact d'une goutte de sueur ou d'une peau morte. À l'origine, nous avions l'intention de réserver ces données à notre service marketing... Quoi de mieux pour adapter en temps réel le niveau des articles ? Ou, plus cool encore, pour cibler les pubs au millimètre près ? Mais, non, chers lecteurs. Le niveau enregistré est si bas que nous avons temporairement abandonné toute tentative de vous monétiser pour faire œuvre d'éducation. Tels des Jules Ferry qui réaliseraient des drifts sur les plages d'Ibiza avec leurs Hummers

décapotables, nous avons donc décidé de sévir. Sévèrement, mais justement. Par conséquent, oubliez les conneries spécial plage, les jeux et la rigolade que vous aviez l'habitude de retrouver en fin d'année scolaire. Ah mais, oui, il fallait y réfléchir avant mes petits amis ! Vous voilà privés de numéro d'été. En lieu et place de nos traditionnelles fanfreluches humoristiques, vous trouverez un cahier de vacances ; obligatoire et à faire signer par les parents, qui – pour peu que vous vous en donniez la peine – devrait vous remettre à niveau pour la rentrée et le numéro spécial Gamescom. Français, histoire, géo, SVT, anglais, maths, éco, philo, techno... Notre brillante équipe pédagogique a couvert toutes les bases essentielles, en piochant sujets et exemples dans l'univers du jeu vidéo. Parce que le labo nous a indiqué que vous étiez 97,483 % à souffrir de troubles monomaniaques. Et maintenant, au boulot : il y aura une interro le 1^{er} septembre, dès qu'on rentrera de Cologne. En vous souhaitant un studieux été.

UNE AVENTURE DE
SLIPMAN
EN VACANCES

NEWS Pas de fumée sans feu chez Crytek ?

Comment ça va chez Crytek ? Plutôt pas mal, si l'on en croit le catalogue des jeux à venir avec *Homefront 2*, *Arena of Fate* et *Hunt : Horrors of the Gilded Age*. Et beaucoup moins bien, si l'on se fie aux propos de "sources anonymes" qui ont confié à Gamestar : de que des soucis d'argent toucheraient le studio londonien, au point que celui-ci aurait du mal à verser les salaires et serait probablement en faillite si des fonds n'avaient pas été sécurisés à temps. Puis ce sont d'autres gorges profondes qui ont contacté Eurogamer pour raconter que ça ne va pas plus fort en Bulgarie, puisque Crytek Sofia

ne payerait plus certains employés depuis deux mois. Soit une série d'assertions inquiétantes que le siège s'est empressé de démentir dans un communiqué officiel, avant que la fin de l'E3 n'apporte son lot de rumeurs expliquant que l'entreprise chercherait à passer un accord avec Wargaming ou une "société chinoise" qui fait penser à Tencent. Tout cela est bien mystérieux, ma foi. Waring : à l'heure où nous mettons sous presse, une centaine de développeurs en charge d'*Homefront 2* vient de se mettre en grève. Nous attendons donc le démenti de Crytek qui devrait suivre dans la foulée.





■ **Il n'y a que la baille qui m'aïlle.** À l'heure où 40 % des Français profiteront de l'été dans leur appartement, les joueurs des *Sims* eux, sont scandalisés par ce qui pourrait les empêcher de rêver en septembre prochain.

EA vient en effet de confirmer que *Les Sims 4* sera dépourvu de deux fonctionnalités lors de sa sortie, à savoir les piscines et ce que l'on appellera pudiquement les "chiards qu'on a faits en suivant notre instinct de conservation et qui pourrissent notre vie sociale, mais on est très heureux comme ça". C'est ça, les petits n'enfants qui commencent à marcher et qui testent leur trachée en y fourrant tout ce qui leur tombe sous la main. Les cons. Bref, une telle annonce n'a pas manqué d'émouvoir la communauté, bien moins qu'EA qui n'avance aucune date

sur l'hypothétique patch chargé de régler la situation. À moins que tout ça ne se termine avec un DLC Desjoyaux et Verbaudet. Tout ça pour vous dire qu'il faudra prendre son mal en patience, avant de noyer les gosses en supprimant l'échelle de la piscine.



■ Ah les salauds

Pendant que l'IeSF accepte tranquilou de lancer un tournoi e-sport en Azerbaïdjan (voir ci-contre) avec des matchs séparés entre équipes féminines et masculines, la communauté des joueurs se lève comme un seul homme... enfin comme une seule femme... bon, OK, comme un seul truc complètement asexué et impersonnel qui ne choquera personne dans sa représentation du moi intérieur. Disons un blob transparent d'1,75 m. Donc, les blobs se lèvent et dénoncent, parce que ça commence à bien faire les salopards qui prennent les femmes pour de la marchandise, notamment les créateurs de *Rainbow Six : Siege* qui ont eu l'outrecuidance de présenter leur jeu à l'E3 en dépeignant une prise d'otage. Petit problème : l'otage était une femme. La suite, elle, est un peu confuse, mais on raconte que l'Inquisition aurait forcé la porte du studio, puis exigé que les développeurs prouvent l'absence de tout sexisme dans leur prochain titre et fassent pénitence en se flagellant 18 fois avec un bouquet d'orties. Donc, oui, Ubisoft Montréal le promet, des hommes seront aussi pris en otage. Mais dans quel pourcentage ? Et avez-vous remarqué que seuls des hommes étaient jouables, tant chez les terroristes que le Rainbow ? Je ne voudrais pas foutre ma merde, mais quand même.



■ La paix du Christ sur vos gueules.

Chez Rockstar North, on aime bien les histoires de drogue, de braquage mais aussi les églises. C'est en tout cas ce que vient de prouver son Président en rachetant l'église Saint Stephen d'Edinburgh pour 500 000 livres, à l'occasion d'une vente aux enchères. Une acquisition qui, selon l'intéressé, serait "purement philanthropique" et destinée à poursuivre l'activité culturelle des lieux, dédiée à l'art, au théâtre et à la musique. Désormais, Leslie Benzie fait office de héros local pour les habitants, puisque les cinquante candidats au rachat prévoyaient un tas de plans rigolos pour la bâtisse, du bar à la résidence privée en passant par le restaurant.



■ Mon petit noyé

Nous avons à la rédaction un spécialiste de la plongée sous-marine. Mobilisé 24h/24 par l'organisation de ses vacances prochaines, il vous parlera donc une autre fois de *World of Diving*, ce premier jeu de plongée massivement multijoueur, qui offrira bientôt aux amoureux des profondeurs phobiques de l'eau, ou à ceux qui habitent trop loin des Seychelles, l'occasion de découvrir les plus beaux fonds marins, recréés par leur équipe de design. De notre côté, c'est l'aspect culturel de cette innovation technologique (d'ailleurs prévue pour fonctionner avec l'Oculus Rift),

qui nous intéresse. Le développement de *WoD* – le jeu est actuellement en early alpha pour ceux qui l'ont précommandé – laisse en effet en partie la main à la communauté sur les ajouts à faire. C'est ainsi que *World of Diving : Stage 0* permet à tous les plongeurs du troisième millénaire de visiter la première épave bronny. Inspirée de *My Little Pony : Les amies c'est magique*, œuvre d'animation feuilletonnante à la popularité grandissante. À l'heure où nous écrivons ces lignes, nous ne savons pas s'il est possible de retrouver les restes de Twilight Sparkle dans l'épave.





■ Hommes, femmes, mode de tournoi

La Fédération internationale d'esport (IeSF) est une vénérable institution, fondée voici cinq ans dans la noble Corée du Sud. Investie d'une mission éclatante - promouvoir le sport électronique -, elle met vaillamment en œuvre toutes ses ressources afin de parvenir à ce glorieux objectif.

Par exemple, interdire la participation des femmes à des tournois de *HearthStone*, *Ultra Street Fighter IV* ou *Dota 2*. Et celle des hommes à *Tekken Tag Tournament 2*. J'en vois certains parmi vous froncer un sourcil. Les raisons de cette ségrégation sont pourtant parfaitement compréhensibles. Ce serait risquer un trouble à l'ordre public, imaginez plutôt : si une femme, sur un malentendu, venait à remporter une victoire face à un homme, ce dernier risquerait de mal le vivre.

Si elle est sélectionnée pour la grande finale à Baku, on ne va quand même pas l'envoyer en Azerbaïdjan. Et puis l'IeSF a à cœur de permettre à l'esport de devenir un sport à part entière, et dans le sport à part entière, on ne mélange pas les torchons et les serviettes. On attendait donc l'instauration de catégories de poids quand l'IeSF a annoncé, après s'être pris une volée de bois vert, qu'il y aurait désormais des tournois ouverts à tous, et des tournois réservés aux femmes.

■ UK vs EA

Voici quelques mois, la version mobile de *Dungeon Keeper* faisait son arrivée dans les magasins virtuels. Aussitôt accompagnée d'une légitime colère de la part des joueurs - et même de Peter Molyneux, le concepteur du jeu original. En cause : son modèle économique (dit "opération plume à échelle industrielle"), qui requerrait du joueur de fréquents passages à la caisse, auquel s'ajoutait sa politique de relations publiques (dite du "pistolet sur la tempe"), qui contraignait plus ou moins l'utilisateur à lui décerner une bonne note.



C'est du Royaume-Uni que vient la Grande Réparation karmique, puisque l'autorité locale de contrôle de la publicité vient d'interdire à EA de présenter son jeu comme "gratuit". Puisque le joueur qui se refuserait à se lancer dans une série d'achats in-game se trouve cantonné à du grind sans fin.

■ Toute ressemblance...

Elle l'avait promis, elle l'a fait : Lindsay Lohan a porté plainte contre Rockstar Games, au motif que Lacey Jones, personnage de *GTA V*, serait une "référence sans équivoque" à sa personne. L'actrice a estimé que tout, des traits du visage à la voix en passant par le style vestimentaire, ramenait le personnage à elle. Et fait fi des affirmations selon lesquelles cette pauvre Lacey Jones serait en réalité inspirée de plusieurs célébrités, parmi lesquelles Shelby Welinder qui lui prête d'ailleurs sa voix dans le jeu. Au moins, grâce à cette procédure, les joueurs qui découvriront *GTA V* sur PC et consoles next-gen associeront directement Lindsay Lohan à

cette course-poursuite déjantée avec des paparazzis et à cet enregistrement vidéo d'ébats sexuels pas forcément valorisants au bord d'une piscine. Ce qui, me direz-vous avec la médisance qui vous caractérise, serait plutôt flatteur comparé à sa véritable actualité.



ZÉENS

NE LOUPEZ PLUS LA SORTIE DE VOTRE MAGAZINE !

Presstalis RCS Paris : 529 326 050 - © Esprit de Formes 2014 - Crédit photo : Fotolia



L'APPLICATION POUR :

- Explorer l'offre presse
- Découvrir les couvertures, les sommaires...
- Être alerté dès la parution de votre titre préféré
- Géolocaliser le point de vente le plus proche où le titre est disponible, appeler directement le point de vente, connaître ses horaires

TÉLÉCHARGEZ-LA DÈS MAINTENANT SUR VOTRE SMARTPHONE



Disponible sur iPhone
App Store

Disponible sur
Google play



TELEX Amateurs d'exploits sportifs, tenez-vous bien. Un joueur de *DayZ* du nom de Gews a nagé en ligne droite pendant deux heures pour être le premier à atteindre une île virtuelle située à 11 kilomètres de la côte de Chernarus. Voilà. Il est resté deux plombes devant son PC à ne rien faire (remarquez, vu qu'il joue à *DayZ* et à *Arma* il a l'habitude), à nager tout droit, tout ça pour atteindre une île déserte dont tout le monde se fout. La prochaine fois que vous aurez l'impression de perdre votre temps, ou ne pas l'utiliser aussi bien que vous le pourriez, souvenez-vous de l'histoire du petit Gews.



■ Exterminate !

Je pense que vous serez d'accord avec moi : les robots des années 2000 sont très éloignés des modèles fascinants d'intelligence et de potentiel meurtrier que le cinéma de S.F. des années 60 nous promettait. Partageant certainement ce navrant constat, deux bricoleurs britanniques ont permis de franchir une nouvelle étape en concevant des robots carnivores. Leurs cinq prototypes, pudiquement qualifiés de "robots ménagers" en attendant que l'armée s'en empare, ne boulotent pas toutes sortes d'insectes et de petits ron-

geurs seulement pour rigoler, mais bien pour recharger leurs batteries. À l'image de cette table équipée d'un piège à souris à détecteur de mouvement, et dont la lampe est alimentée par la "digestion" des rongeurs pris au piège. Alors oui, je sais, ça vous fait rigoler parce que là, vous imaginez des modèles plus gros, plus rapides, programmés pour se nourrir exclusivement de présentateurs de télé-réalité. Mais dites-vous bien que le jour où ils s'émanciperont, leurs prétentions gastronomiques pourraient être revues à la hausse.

■ Ripley ouverte

C'est devenu une – mauvaise – habitude de truffer les précommandes de jeu de bonus divers et variés, plus ou moins moisis, pour convaincre les joueurs de ne faire confiance ni aux tests de la presse spécialisée, ni au bouche à oreille, ni aux class-actions entamées contre l'éditeur avant d'acquiescer leur Précieux.

Pour *Alien : Isolation*, Sega a annoncé la couleur : non, le cadeau de préco ne sera pas un slip de rechange, mais bien un spin-off du jeu. L'édition spéciale Nostromo permettra en effet d'incarner l'un des trois parmi les sept passagers du film de Ridley Scott (Dallas, Parker ou Ripley) qui tentent de quitter le vaisseau sans se faire découper en tranches par le célèbre huitième. L'intérieur du Nostromo reconstitué, une bonne partie du casting original rassemblé pour le doublage (Sigourney

Weaver et Tom Skerritt sont bien là ; seuls manquent Ian Holm et John Hurt, mais ce dernier n'aurait pas eu grand-chose à dire à part "Heurk ! Heurrrkkwworraarghh !" donc on peut comprendre)... C'est affreux, ce bonus de précommande me fait encore plus envie que le jeu original et par conséquent, je ne sais si j'ai envie de déposer un gros bisou tendre et mouillé sur le front de Monsieur Sega ou bien de lui planter un parasol dans le ventre. Je vais y réfléchir cet été.

TELEX Nous vous avons déjà parlé, dans ce magazine, du projet de reconstitution de *Morrowind* grâce au moteur de *Skryim*. Eh bien, à en croire Louis-Ferdinand Sébum qui, ce matin, affichait un sourire béat et a traversé la rédaction en remuant les bras et en imitant le cri du braillard des falaises, l'ouverture au public est pour bientôt.



■ Salut, et encore merci pour le poisson

Son nom ne vous dira peut-être rien, mais la liste des jeux vidéo qui figure sur le CV de ce monsieur a un petit quelque chose d'impressionnant : *Warcraft III*, *World of Warcraft*, *StarCraft*, *Diablo*, *HearthStone*... Rob Pardo, après 17 années de bons, loyaux et lucratifs services, a quitté Blizzard. En bons termes, a priori, si l'on en croit l'intéressé et les hectolitres de miel

que ce dernier a déversés sur son ancien employeur (et la communauté de joueurs qui financent la tuyauterie en or installée dans ses locaux) lors de son pot de départ. On retiendra que cette défection, même à l'amiable, n'intervient que quelques mois après celui d'un autre gros pont de Blizzard, Greg Street, parti voir si les dollars n'étaient pas plus verts chez le voisin Riot

Games. Rob Pardo n'a rien dévoilé sur ses futurs plans de reconversion. On espère simplement qu'il n'est pas allé chercher des conseils auprès de Chris Taylor. Tiens, puisque l'on en parle, vous ne l'avez sûrement pas noté vu le nombre que vous étiez à encore y jouer, mais les serveurs de son *Age of Empires Online* ont fermé le 1^{er} juillet. Et ça fait deux news en une, c'est pas beau, ça ?



■ C'est pour leur bien

Encore une nouvelle étape franchie par la Russie dans la course au titre de pays dans lequel il fait le plus bon vivre de gré ou de force : à partir de 2016, les sites internet étrangers seront invités – à la russe : poliment mais fermement, c'est-à-dire en s'y conformant ou à plier bagage – à faire en sorte que les données des utilisateurs de la mère-patrie soient stockées sur des serveurs situés géographiquement sur le territoire russe. Et surtout d'indiquer aux autorités ledit emplacement. Une décision qui se justifie, très officiellement, par l'inquiétude manifestée par la population russe à l'idée que les informations personnelles soient stockées dans un pays étranger. Mais pas pour pouvoir les éplucher tranquillement, comme vous pouvez le penser puisque vous voyez le mal partout. Au passage, la loi prévoit également que ces mêmes autorités puissent restreindre sur ces sites l'accès aux informations personnelles qui violent la loi russe. Des fois que des enfants puissent se rendre sur Facebook, on ne devrait donc plus y trouver qu'une population uniformément hétérosexuelle. Comme Dieu et Poutine l'auraient voulu.



■ La salade qui valait trois milliards

Monsieur Zack Danger Brown, puisque c'est son nom, a décidé de faire financer sa salade de patates sur Kickstarter, demandant 10 dollars à ses backers et précisant bien que "le projet comporte des risques car je n'ai jamais fait de salade de patates, elle ne sera peut-être pas si bonne que ça".

À l'heure où j'écris ces lignes, Brown a recueilli 3722 dollars, soit près de 400 fois la somme initiale demandée. Dépassé par le succès, il a lancé une série de stretch goals audacieux : "essayer deux, puis trois recettes différentes", "acheter de la mayonnaise bio, un peu meilleure mais plus chère", "téléphoner à un chef pour avoir une meilleure recette". Et parce que monsieur Brown est un gars bien (et qu'il a déjà largement financé son repas), il a promis d'envoyer aux backers ayant donné plus de 25 dollars un chapeau thématique "salade de pomme de terre". Prévoir tout de même dix dollars pour les frais de port hors États-Unis. Monsieur Brown n'a pas perdu l'appétit mais il n'a pas non plus perdu le nord.

■ **Séquence émotions** Un vent de panique morale de force 7 a soufflé sur Internet quand est sorti un papier expliquant que Facebook aurait joué avec les émotions de ses utilisateurs.

Rien que ça. On y apprend que la firme de Menlo Park aurait modifié la proportion de nouvelles tristes et/ou heureuses affichées chez quelque 700 000 utilisateurs pour étudier, je cite avec mes gros guillemets et mes longues pincettes à bullshit, "la contagion des émotions sur les réseaux sociaux". Et en effet, d'après l'étude, les gens dont on a filtré le newsfeed pour qu'apparaissent plus de nouvelles tristes ont tendance à devenir plus tristes, l'inverse pour les nouvelles heureuses. "Honteux ! Facebook manipule

les émotions de ses clients et fait des expériences sans leur consentement !", ont bien sûr hurlé les hurleurs. Sauf que tout ça part un peu en eau de boudin quand on regarde l'algorithme utilisé qui se contente, pour savoir si une nouvelle est bonne ou mauvaise, de relever les occurrences de mots connotés comme "happy" ou "sad". Ce qui signifie : 1) que la phrase "I'm not happy" sera considérée comme positive. 2) que cette "étude" est complètement bidon. 3) qu'il n'est pas inutile, avant de s'indigner, de prendre le temps de réfléchir un peu.



TELEX On apprend à l'instant (ceci étant bien sûr une façon de parler, la rédaction de ce telex ayant pris à elle seule plus d'un instant, sans doute au moins trois ou quatre) la création du studio OtherSide Entertainment, qui se consacrera au reboot de vieilles licences. Son premier titre sera *Underworld Ascension*, un remake/suite de *Ultima Underworld*. Rien d'étonnant puisque Otherside a été fondé par Paul Neurath, qui a bossé sur les deux *Ultima Underworld* mais aussi *Descent*, *Thief* et *System Shock*, avant de finir directeur créatif chez Zynga, comme quoi la vieillesse est bel et bien un naufrage.



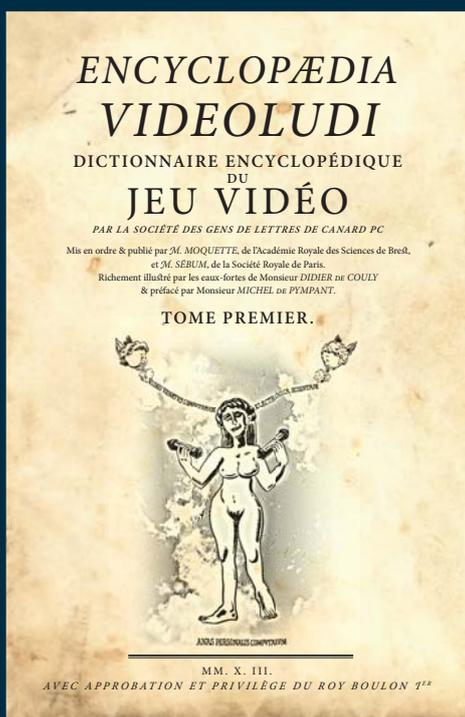
■ On va casquer

Quand on pense qu'il y a à peine deux ou trois ans, la notion de casque de réalité virtuelle renvoyait à un fantasme pseudo-futuriste des années 80... Aujourd'hui qu'Oculus Rift a ouvert la voie, le "bidule qui fout la gerbe", comme l'appelle ma tata Josette, semble constituer le nouvel eldorado. Facebook y investit son argent de poche, Sony lance son projet Morpheus... Et il va falloir compter désormais avec l'arrivée de Samsung dans le club, puisque tel un évier au milieu du mois d'août, des documents ont fuité, attestant de l'existence du Gear VR, le casque maison de la société coréenne. Ses particularités notables ? Un touch pad sur le côté et un bouton "see through" ("voir à travers", de rien les cancre) fonctionnant grâce à la caméra intégrée au... téléphone. Ah oui : le Gear VR sera un accessoire pour mobile, pas un périphérique de jeu vidéo. Vous êtes déçu ? Non ? Pas même un petit peu ? Bon, ben rendez-vous à la rentrée, lors de l'IFA à Berlin, où le bébé sera normalement présenté.

TELEX L'info vous aura peut-être échappé si vous étiez, à ce moment précis, parmi les 17 millions de Français à vous demander si Benzema allait enfin réussir à mettre la baballe dans le bubut teuton : l'éditeur 2K a annoncé la date de sortie de *Civilization : Beyond Earth*. Ce sera donc le 24 octobre, soit exactement... en même temps que toutes les autres grosses sorties de l'année. Non mais sans rire, ils se sont tous lancé un pari idiot, ou quoi ?



L'Encyclopédie du Jeu Vidéo de Canard PC



C'était il y a un an tout pile, en juillet 2013, dans le n° 280 de *Canard PC*. On était encore jeunes à l'époque, et un peu fous, et on s'est dit qu'on allait mettre comme supplément du numéro double un dico débile. Vous savez, un de ces trucs façon *Dictionnaire des Idées Reçues* ou *Dictionnaire Superflu* de Desproges, avec plein de définitions à la con. Et puis comme on était vraiment très jeunes et très fous, on y a ajouté des pages noms propres, des citations et des locutions latines sur pages roses comme dans le Robert. Comme ça vous a beaucoup plu et que, on l'a déjà dit, on est pas mal tarés, on a décidé de remettre ça, mais en grand. En créant un vrai bouquin, un "stand alone" comme on dit chez les branchés, avec deux fois plus de définitions et de texte que dans le supplément du n° 280, des encadrés, des planches anatomiques idiotes et, tenez-vous bien, des dizaines d'illustrations inédites (et pleine page, excusez du peu !) par le maestro Didier Couly. Et puis comme on est tarés mais sérieux, on a lancé à l'automne dernier une campagne

de réservation par mail pour savoir combien de gens seraient intéressés par ce chef-d'œuvre sans égal dans l'histoire de la littérature. Bonne nouvelle : vous avez été extrêmement nombreux à vous manifester et le projet a été approuvé par notre comptable qui n'est pourtant pas taré du tout mais du genre sérieux, avec une calvitie et de petites lunettes rondes. Re-bonne nouvelle : l'encyclo est écrite, illustrée, en cours de maquette et sera prochainement envoyée chez l'imprimeur. S'il est trop tôt pour vous donner une date de parution exacte, on peut au moins vous dire que ça ne va plus trop tarder et vous rassurer : tous ceux qui ont commandé l'encyclopédie seront contactés par mail dès qu'on en saura davantage. Quant aux autres, sachez qu'il n'est pas trop tard pour réserver votre exemplaire.

Un magnifique ouvrage qui sera vendu 15 € et dont vous pouvez toujours réserver un exemplaire en envoyant nom et adresse postale à l'adresse suivante : encyclo@canardpc.com

Mice and Mystics

La petite souris est passée

Auteur : Jerry Hawthorne
Éditeur : Plaid Hat Games
Nombre de joueurs : 1 (mouais...) à 4 (là, ouais)
Durée : 1 à 2 heures
Difficulté : très abordable
Prix : Environ 60 euros

Les vacances approchent, alors je sens monter en moi une béatitude peu coutumière, un profond désir d'amour et de fraternité. Mais elles ne sont pas encore là. Alors, parallèlement, j'ai aussi envie de cogner. Ça tombe bien, *Mice and Mystics* permet de combiner les deux.



Car nous sommes ici en présence d'un genre de dungeon crawler (ça, c'est pour les baffes) coopératif (ça, c'est pour l'amour et la fraternité) narratif (ça, c'est cadeau, ça me fait plaisir). Par la présence de ce dernier épithète, vous pouvez donc déduire la présence d'un narrateur, désigné arbitrairement parmi ceux des participants qui bégaièrent le moins, qui se charge de conter les différents chapitres du scénario. Mais contrairement à un *De Meures de l'Épouvante*, le très chouette jeu d'enquête lovecraftien, ce narrateur n'est pas opposé aux autres joueurs, mais fait partie de l'équipe de souris qui tentera de venir à bout du plateau et la somme d'emmerdes aléatoires qui va leur tomber sur le museau. Pourquoi des souris, vous demanderez-vous si vous avez perdu votre âme d'enfant et qu'il vous faut absolument une explication à tout ? Eh bien, je laisserai votre futur narrateur vous raconter les circonstances précises lors du scénario d'introduction. Sachez simplement que ces rongeurs, autrefois humains, tentent de sauver leur roi. Six personnages (guerrier; voleur; mage... Les grands classiques) au choix, des plateaux

modulables dotés de deux faces, l'une pour la surface et l'autre pour le sous-sol, et des ennemis, forcément. Cafards, rats, scolopendres, araignées, le bestiaire que l'on peut s'attendre à rencontrer dans un coin de cuisine quand on mesure moins de dix centimètres. Et, en toile de fond, une lutte contre le temps, puisque cette charmante coterie velue doit atteindre un objectif, précisé dans chaque scénario et situé au bout du "donjon", avant que la fin du livre ne soit atteinte et que différents événements (parmi lesquels la mise hors combat d'un joueur) font avancer les chapitres.

Du fromage et de la meule. Je ne vais pas m'étendre sur les mécanismes de jeu – sachez juste que la chance y occupe une place non négligeable, vous êtes prévenu – ni sur le très beau matériel de *Mice and Mystics*. Ces détails sont moins importants que les petites spécificités qui lui permettent de s'attirer rapidement une profonde sympathie : il y a d'abord l'importance de l'équipement et, conséquence directe, l'excitation du loot à chaque fouille d'une tuile de jeu. On se croirait dans un Hack & Slash, à

guetter la pièce d'équipement qui transformera notre souris en rongeur de guerre. Idem pour la prise d'expérience (en accumulant les fromages...), qui permet d'étoffer le nombre de capacités spéciales jouables. D'autant que tout ceci est reconductible d'une partie à l'autre, *Mice and Mystics* ayant eu la bonne idée d'organiser ses scénarios en campagnes. Celle que j'ai eu l'occasion d'entamer tient en onze scénarios, c'est dire si l'on s'amuse à considérer les choses sur le long terme... C'est malin, ça suscite l'addiction tout en limitant la répétitivité en conférant, d'un scénario à l'autre, des règles spéciales différentes pour une même tuile, ou en fixant des quêtes secondaires débloquent des exploits dont les conséquences ne seront parfois palpables que plusieurs aventures plus tard. En plus, avec son univers choupeimeugnon comme tout et sa mécanique coopérative, vous pourrez y entraîner un jeune enfant sans craindre de le voir terminer chez le psy – comme le dernier, que vous avez fait jouer à *Zombicide* – ni faire une crise de larmes – comme celui que vous avez dépouillé à *Agricola*, mais il n'avait qu'à pas être aussi nul.



Bon, les vacances s'annoncent (les miennes, vous je ne sais pas), et je n'ai rien prévu de spécial pour ce casual. Pas de thème, pas de connerie, pas de métaphore filée. C'est que, voyez-vous, je suis épuisée. Du coup, plutôt que de tâcher d'introduire élégamment cette dernière rubrique de l'année scolaire, vous m'excuserez, mais je vais plutôt aller faire une petite sieste.

PAR MARIA KALASH

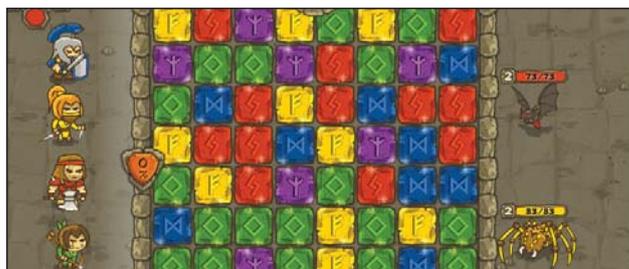
Dangerous Adventure

L'ÉPOPÉE D'UN BLOC

Il y a quelque temps, par la faute indirecte de Netsabes, je me suis mise à *Scurvy Scallywags*, le Match 3 revu et corrigé par Ron Gilberts. Et c'est ainsi que je suis retombée dans les affres des blocs colorés et que je suis actuellement vêtue d'un pantalon rouge, d'un t-shirt vert et d'un gilet bleu. *Dangerous Adventure* n'est pas un Match 3, pas tout à fait, enfin, pas comme un *Candy Crush Saga*. Dans *DA*, il faut simplement cliquer sur des groupes de blocs de la même couleur. Oui, il y avait déjà des jeux comme ça en 1992. Mais là, on y ajoute des éléments de dungeon crawler,

des araignées, des chauves-souris et encore des araignées, et cela devient intéressant. Vous avez à votre disposition une troupe de quatre aventuriers. Un guerrier en bleu, une voleuse-assassin-ninja en jaune, un barbare en rouge, un archer en vert et un mage en violet. Oui, ça fait cinq, mais mon métier c'est d'écrire, pas de compter. Vous avez noté que j'ai pris la peine de donner la couleur de chacun de nos protagonistes, c'est qu'elle a une importance (mes excuses à nos amis daltoniens pour qui *DA* risque de se révéler injouable au passage). En effet, les bêtes féroces que vous croiserez dans les donjons ont elles aussi une teinte assignée. Derrière la simplicité de ces couleurs se cache en réalité un ingénieux système de

chifoumi simplifié. Pour vous aider, les développeurs les ont organisées sur un joli cercle, dans cet ordre : violet - vert - jaune - rouge - bleu (et on retourne au violet). Le mage violet fera un maximum de dégâts à une araignée violette, moitié moins à une araignée verte ou bleue, parce que le vert et le bleu jouxtent le violet. Et aucun à une araignée jaune ou rouge. Une petite roue récapitulative vous permet de vérifier quand vous avez un doute, et d'organiser vos attaques. D'un côté, vous devrez planifier vos mouvements, pour vous retrouver avec de gros paquets de blocs de la bonne couleur à exploser. De l'autre, il faudra aussi arbitrer : pour défoncer une chauve-souris verte et une amibe bleue, vaut-il mieux attaquer en violet ? Bref, je vous laisse méditer.



Genre :
Match 2 ou 3 ou plus
Développeur :
Deqaf Studio (Russie)
URL : cpc.cx/a41

The Cow flew over the moon

RUMINANT RÉMINISCENT

Si vous allez trop loin dans vos méditations, tout le mal que je vous souhaite c'est de rêvasser. De laisser remonter à la surface vos désirs absurdes et vos angoisses cachées. C'est un peu ce qui se passe pour notre héros. En fait, je n'en sais rien. J'espère. Parce que si ce qui se passe ne tient pas du cauchemar le plus terrorisant, c'est effectivement terrorisant. Dans ce court jeu expérimental, vous rentrez

chez vous bourré, un pack de bières à la main (oui, on est déjà en pleine science-fiction). À base de vue et de déplacements FPS, vous rangez votre pack de bières, vous allez vous coucher, pour vous réveiller dans un état lointain. Et là. Je vais vous laisser la surprise, il n'y en a guère que pour 20 ou 25 minutes pour faire le tour de cette étrange historiette et profiter pleinement d'une ambiance sobrement installée.



Genre : Exploration à la première personne
Développeur : Jonny Pickton (Royaume-Uni)
URL : cpc.cx/a42

POSTEZ VOS MEILLEURES VIDÉOS AVEC LA CAMÉRA SPORTIVE Touch

**PARTAGEZ VOS EXPLOITS
SUR YouTube**



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

189€95

+ D'INFOS SUR LDLC.COM



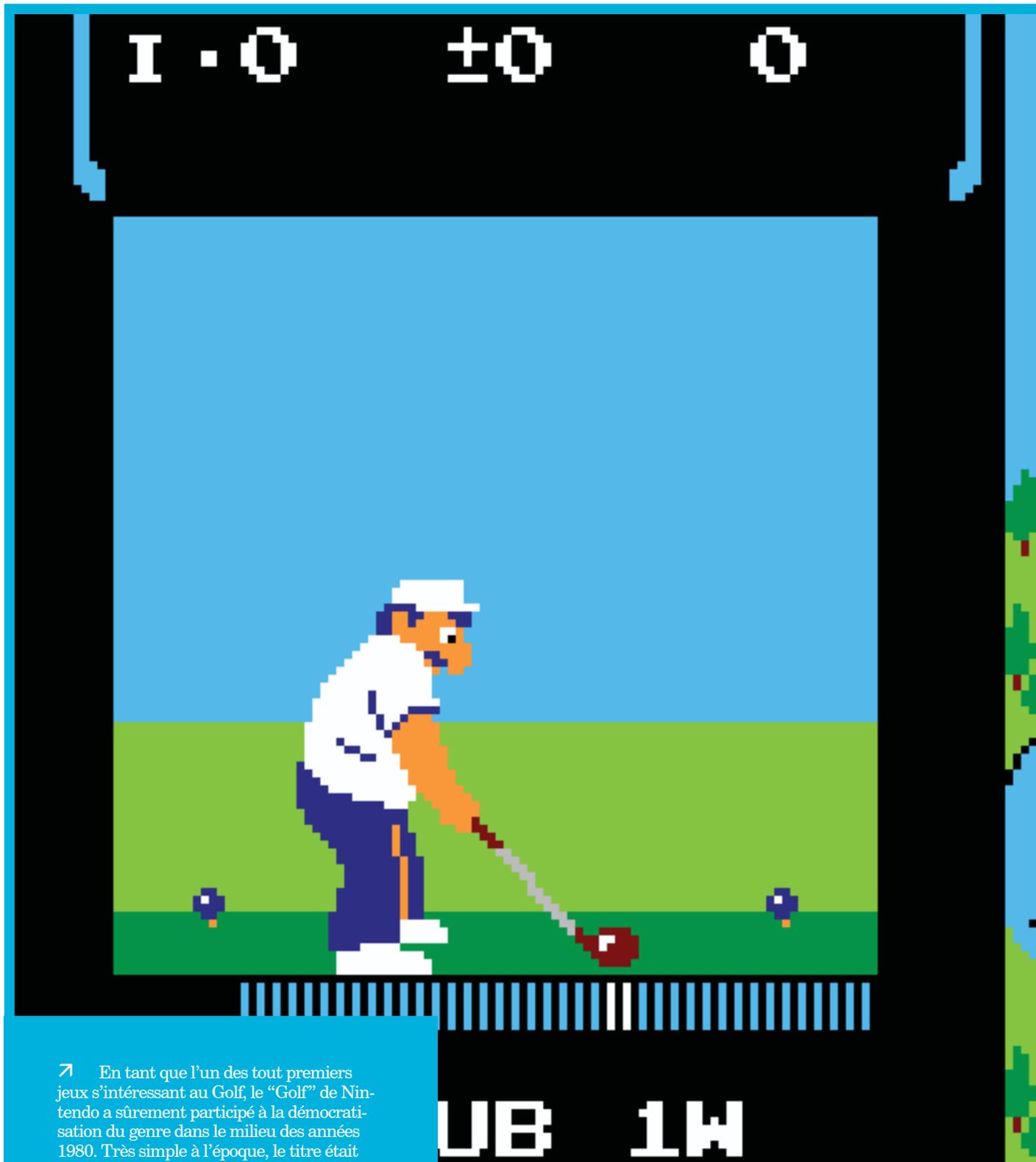
PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR



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.



➤ En tant que l'un des tout premiers jeux s'intéressant au Golf, le "Golf" de Nintendo a sûrement participé à la démocratisation du genre dans le milieu des années 1980. Très simple à l'époque, le titre était une alternative aux autres titres, bien plus portés sur l'action et la plateforme. A noter que les parcours de Golf de Wii Sports sont des remakes de ceux du titre NES.



Divinity : Original Sin

D20 divin

Expliquer *Divinity : Original Sin*. Sérieusement. Si ça ne tenait qu'à moi, ce test aurait fait une page. Une page vide, blanche, avec au milieu trois mots en Arial taille 72 : ACHETEZ CE JEU. En dessous, en guise de screenshot, une image bien pire que toutes celles des news hardware : la photo de Guy Moquette, dont les poches sous les yeux commencent à ressembler à du cuir noir – le pauvre n'a pas dormi depuis qu'il a reçu sa clé. Mais bon, ça n'aurait pas été très pro, et ça aurait fait peur aux enfants. Alors je vais argumenter, détailler, analyser. Puis je conclurai par "achetez ce jeu".

PAR LOUIS-FERDINAND SÉBIM

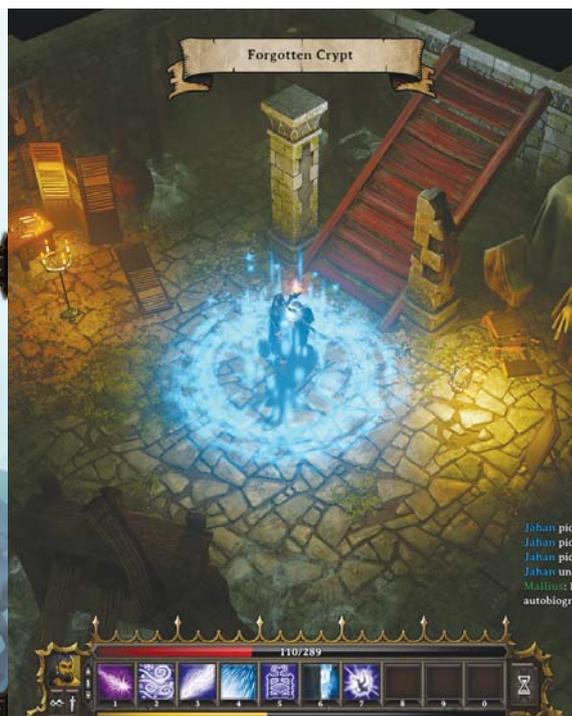
Avant de commencer ce test qui va plus ressembler à une longue liste de menaces proférées aux récalcitrants qui ne veulent pas lâcher leur thune à monsieur Larian, précisons tout de même que ce n'est pas uniquement la flemme (ou la passion) qui m'interdit de détailler les innombrables qualités et les rares défauts d'*Original Sin*. C'est que pour détailler, il faut pouvoir démonter. Étudier les systèmes de jeu, ce qui marche, ce qui ne marche pas. *Original Sin* ne fonctionne pas comme ça. *Original Sin* est tout d'un bloc. Impossible d'en isoler un élément sans parler de tous les autres. Demander au testeur que je suis, moite et tremblant, de détailler *Original Sin* est aussi idiot que de demander à un amoureux passionné de faire l'inventaire (en 30 items, double interlignage) des qualités de sa bien-aimée, d'ajouter un point pour chaque éclat de rire, d'en retirer un pour chaque vergeture. Ça ne marche pas comme ça. Quand on aime un être, on l'aime en entier. Moi, j'aime *Divinity : Original Sin*.

Retour aux origines. *Original Sin* est un jeu de rôles old-school. Comme dans *Baldur's Gate*, *Fallout* et autres jeux sur lesquels nous avons gâché notre belle jeunesse, l'action est contrôlée à la souris dans un environnement en 3D plus ou moins isométrique. Ou plutôt, en vraie 3D, mais avec une perspective à peu près semblable à la 3D isométrique de nos grands-mères. On ne peut d'ailleurs tourner la caméra que de quelques degrés vers la droite ou la gauche, juste histoire de pouvoir cliquer sur un objet ou un ennemi planqué derrière quelque chose. Pour le reste, un simple clic gauche sert à contrôler nos héros, à choisir

une compétence, à fouiller un objet ou à parler à un PNJ. Hein ? Nos héros ? Ah oui, j'ai oublié de vous dire. Si, au fil du jeu, on recrutera bien sûr des compagnons à ajouter à son groupe comme dans n'importe quel RPG digne de ce nom, *Original Sin* nous oblige à créer dès le début de l'aventure non pas un mais deux personnages. Les interactions entre ces deux héros, que ce soit en coop' (voir à ce sujet l'encadré qu'a dû écrire Guy Moquette s'il ne s'est pas endormi entre-temps) ou en solo, sont au cœur de l'aventure. À certains moments scriptés (lors d'une conversation ou du passage en un certain lieu) ou pas (par exemple après un combat où l'un des deux n'a rien fait d'utile), les deux personnages vont partir dans un de ces débats moraux ou philosophiques grotesques dont Larian a le secret. Faut-il dénoncer un mendiant qui a volé ? Ce pauvre type naïf retrouvé mort a-t-il eu tort de faire confiance à son instinct plutôt qu'à sa raison ? Si les deux personnages sont d'accord (précisons au passage qu'en solo, le joueur peut ou bien incarner les deux, ou bien déléguer l'un des deux à l'I.A.), tout se passe bien. Sinon ils s'engueulent et, faute de parvenir à un accord, laissent au choix parler les dés (jets de personnalité en opposition) ou le hasard (via un mini-jeu façon pierre-feuille-ciseaux).

Hyperliens. Là où ça devient très intéressant, et où l'on commence à réaliser qu'*Original Sin* n'est pas un RPG comme les autres, c'est que le résultat de ces débats a une influence cruciale sur le reste du jeu. Selon leurs réponses lors des conversations, les deux protagonistes





voient en effet leur alignement évoluer sur différents axes (égoïsme \leftrightarrow altruïsme, pragmatisme \leftrightarrow romantisme, etc.), ces alignements influant à leur tour sur les compétences. Un personnage très pragmatique aura par exemple un gros bonus en crafting, tandis qu'un autre très droit moralement aura un bonus en leadership : leur personnalité aura donc une influence (cruciale, qui plus est) sur leurs interactions avec le reste du monde. Tout est parfaitement lié, cohérent, dans les interactions entre personnages comme ailleurs. Le monde d'*Original Sin* est totalement dynamique. Le système de craft permet de fabriquer à peu près n'importe quoi. N'importe quel objet peut être cassé, transporté ou déplacé. À condition d'avoir assez de points de force, un personnage peut parfaitement transporter une caisse, un coffre, un élément du décor, les utiliser comme arme (la masse des objets a une

influence sur leurs dégâts : remplissez un coffre d'objets lourds et balancez-le à la gueule d'un ennemi, vous verrez le résultat), les bouger pour dégager le passage ou bloquer une porte. Dans la plupart des jeux, on a tendance à réfléchir dans une logique de Point & Click : on cherche à deviner quelles combinaisons les développeurs ont prévues et à exploiter la meilleure. Dans *Original Sin*, on expérimente, on bricole, on a l'impression de se trouver devant un monde vivant. Comme dans un jeu d'action pourvu d'un moteur physique, si vous voulez. Sauf qu'ici, le système de règles fait office de PhysX.

Le feel Larian. Cela dit, même le jeu de rôles le plus dynamique du monde, si ses scénaristes ne sont pas à la hauteur, vire rapidement au bac à sable répétitif. Heureusement, l'écriture d'*Original Sin* vaut largement son système de jeu. Inutile de

trop revenir sur la quête principale que vous découvrirez bien assez tôt : sachez juste que vos deux héros sont des "traque-sources", spécialistes de la Source, puissante et ancienne forme de magie, envoyés enquêter sur un meurtre étrange dans lequel, je vous le donne en mille, on soupçonne que la Source a été utilisée. L'intérêt d'*Original Sin* est ailleurs. Dans l'humour absurde omniprésent, très pratchettien, dont Larian a le secret, qui détourne tous les canons du fantastique pour surprendre le joueur. Un exemple parmi mille : trouvez un puits magique censé exaucer vos vœux et non seulement il se mettra à parler mais il vous expliquera que son frère jumeau a été enlevé et est prisonnier d'une autre dimension. Mais ce qui rend le monde d'*Original Sin* si vivant, c'est que chaque décision y a une importance réelle. Les développeurs de Larian nous avaient prévenus : là où la plupart des jeux de rôles modernes font tout pour donner au joueur la possibilité de voir 100 % du jeu en une seule partie, *Original Sin* oblige le joueur à faire des choix. De nombreuses quêtes sont optionnelles, parfois même cachées. Sans la compétence "parler aux animaux", vous passerez à côté des tas de missions tordues que peuvent donner les chats, chiens et lapins que vous croiserez. Le jeu va parfois même un peu trop loin, par exemple

en vous interdisant définitivement de rejoindre une guilde au prétexte que vous avez refusé une fois l'invitation d'un de ses membres. *Original Sin* n'est pas du genre à pardonner, on le comprend très vite.

Mon point dans ta gueule. On le comprend, en fait, dès les premiers combats. Le jeu, qui jusque-là, était en temps réel, passe alors en tour par tour, old school, avec système de points d'action, comme dans *Fallout*. Aussi tactiques que difficiles (voir l'encadré ci-dessous), les combats seraient déjà extraordinaires sans le système de "surfaces". Il faut savoir que dans *Original Sin*, comme dans *Magicka*, existent différents éléments qui, combinés entre eux, permettent d'obtenir des effets intéressants. Le feu brûle le poison. Un personnage mouillé prendra plus de dégâts d'électricité mais résistera au feu. À l'inverse, un personnage chaud (par exemple parce qu'il se tient près d'un feu de camp) s'enflammera plus facilement. C'est là qu'entrent en jeu les fameuses "surfaces" : non contents d'affecter les personnages et ennemis directement, ou par des effets de statut, les éléments modifient également le champ de bataille. On peut créer des nappes d'eau, de poison, d'huile... Jeter un sort de flammes sur de la mélasse crée un rideau de feu, jeter un sort de glace sur une

flaque d'eau transforme le sol en patinoire sur laquelle dérapent tous ceux qui n'ont pas un score suffisant en dextérité. Chaque combat, chaque environnement, chaque combinaison d'ennemis (qui, bien sûr, ont tous leurs forces et leurs vulnérabilités) débouche sur une situation nouvelle et originale. C'est bien simple : si les dialogues d'*Original Sin* et son monde ouvert et dynamique sont très bons, ses combats sont peut-être les meilleurs jamais vus dans un jeu de rôles.

Le paragraphe objectif. Mais il faut malgré tout rester honnête. Être objectif. Reconnaître, même si ça fait mal, qu'*Original Sin* n'est pas parfait. Que son interface n'est pas toujours, c'est le moins qu'on puisse dire, très ergonomique. Que le jeu n'est pas très bien optimisé et rame sur certaines configs pourtant puissantes (mais pas sur toutes). Qu'en dépit de plusieurs reports, il a toujours un petit goût de pas terminé. les voix ambiantes des passants ne sont pas désactivées quand on parle à quelqu'un, ce qui rend la lecture du texte pénible – c'est encore pire en coop, où celui des deux joueurs qui n'est pas en train de converser avec le PNJ doit suivre les répliques au milieu de tout un tas de blabla dans la minuscule boîte de dialogue en bas d'écran. Il y a quelques bugs, vidéo surtout, mais ça s'améliore à chaque patch. Alors on pardonne, et on réalise qu'il faut conclure. Vous faire comprendre à quel point ce jeu est important, pourquoi, à moins d'avoir pour toute forme de jeu de rôles une aversion malade, vous devez impérativement y jouer. Je pourrais vous parler de l'excellent éditeur de niveaux qui doit bientôt sortir et sera compatible Steam Workshop. Je pourrais vous parler de son prix de 40 euros, dérisoire pour un titre sur lequel vous allez passer autant d'heures. Mais voilà ackboo qui traverse la pièce, arborant fièrement sa nouvelle barbe de rédac' chef d'*Humanoïde*. "Dites, les mecs, c'est pour ma liste des jeux auxquels il faut impérativement jouer cet été, vous me conseillez quoi, vieux ou pas, hein on s'en fout ? Niveau jeu de rôles j'avais pensé aux versions HD de *Baldur's Gate*." Moquette se dresse d'un bond sur sa chaise et crie "DIVINITY ORIGINAL SIN !". "Ah bon, c'est aussi bien que les vieux Baldur ?", demande ackboo avec sa voix de doute (car ackboo a une voix de doute, plus aiguë que sa voix normale). "Non ackboo. C'est mieux que tous les Baldur réunis." Voilà, j'ai ma conclusion.

L.-F. S.

Bien les buter

Autant vous prévenir dès maintenant, les combats de *Divinity : Original Sin* sont violents. N'espérez même pas une période de grâce ou une courbe de difficulté vaguement arrondie en début de partie : à moins de vous mettre en mode facile (ce qui serait stupide, cela prive les bastons de tout intérêt), passés les deux-trois premiers affrontements, vous allez en prendre plein la gueule. Voici quand même quelques conseils qui devraient vous aider.

- Dès le début du jeu, vous pouvez recruter comme compagnons une guerrière puissante et endurante (dans la taverne de Cyseal) et un mage pourvu d'un sort de soin (dans la bibliothèque à l'étage de la maison du maire). Vous auriez tort de vous en priver.
- Bien gérer ses points d'action est crucial. N'oubliez pas que les points non utilisés en fin de tour sont transférés au tour suivant. Évitez par exemple de foncer dans le tas en début de combat. Mettez plutôt vos persos en position et attendez le tour suivant, quand l'ennemi se sera rapproché, pour venir au contact à votre tour et lui coller deux ou trois coups dans la tronche d'affiliée grâce à vos points d'action accumulés.
- Tant qu'on parle du début de combat, essayez d'ouvrir avec une attaque à

distance, il est toujours chouette de retirer quelques points de vie à l'ennemi avant même le début de l'affrontement. Sort de charme, flèche paralysante... autant de façons d'entamer les hostilités avec un avantage considérable.

- Perdez vos mauvaises habitudes acquises dans les autres jeux de rôles : aucun effet n'est bon ou mauvais en soi. Un petit sort de feu a priori offensif peut servir à "décongeler" un pote glacé, un sort de pluie peut éteindre un allié en feu ou mouiller l'adversaire en prévision d'une attaque électrique. Et ne parlons même pas de la téléportation, effet extrêmement utile qui peut servir à mettre à l'abri un blessé, isoler un ennemi ou le placer dans un endroit dangereux, j'en passe et des meilleures...

- Utilisez l'environnement. Tout, ou presque, peut avoir une utilité en combat, et pas seulement les "surfaces" de tel ou tel élément. Des bandits qui se réchauffent autour d'un feu de camp ? Créez une flaque d'huile inflammable au-dessus de leur tête : vous aurez les dégâts et la zone d'effet d'une boule de feu pour une fraction du coût en points d'action. Ah, et dernier détail amusant : les flaques de sang qui se forment au fil des combats conduisent l'électricité... Si si...

Notre avis

Achetez ce jeu.

9

Coop' : pour le pire et pour le meilleur

PAR GUY MOQUETTE

"Mais bordel, tu vas arrêter avec tes sorts d'éclairs ? Il y a du sang d'orc partout sur le sol, tu vas tous nous électrocuter :

– Arrête de parler comme ça, on croirait entendre ta mère.

– Ah tu vas pas remettre ça, hein, ma mère est une sainte et je... je rêve, là, ou tu viens de me téléporter au milieu de la lave ?"



Juste pour information, je me suis retrouvé sous le feu d'un tir ami au cours de la dernière rencontre.

[En attente de l'autre joueur]

Avec ses deux héros, *Original Sin* peut jouer en coop' et, *a fortiori*, en couple. C'est même une fonctionnalité que les développeurs ont eue à l'esprit d'entrée, comme en témoigne la présence de ce duo de traque-sources au centre du jeu, qui peut faire naître un début de schizophrénie chez le joueur solo qui jouera le marionnettiste mettant en scène leurs désaccords et chamailleries¹. En pratique, l'un des deux joueurs fait office d'hôte – propriétaire de la sauvegarde, et libre de poursuivre en solo en cas d'absence du joueur invité ou de brouille consécutive à un mot malheureux ou une téléportation farceuse – et l'aventure se déroule de manière traditionnelle. D'un clic, il est possible de modifier "l'affiliation" des compagnons supplémentaires, si bien qu'on se retrouve à gérer chacun des personnages en combat : le sien et l'un des deux compagnons supplémentaires. Est-ce que ça fonctionne ? À condition d'être dans la même pièce ou de passer par un serveur vocal, oui.

La douce incertitude du RPG.

Divinity en coop' vaut le détour. Parce que les combats sont suffisamment profonds, tactiquement parlant, pour que l'élaboration collective de tactiques soit plaisante, sachant que votre binôme proposera souvent une approche à laquelle vous n'auriez pas songé. Parce que, comme un bon film, *Original Sin*, son univers loufoque, ses vannes, est encore meilleur dégusté en bonne compagnie. Mais aussi, et surtout, il y a toute l'imprévisibilité induite par cette association. Vous avez vos petites habitudes de chevalier blanc dans les RPG ? ou de sociopathe ? Votre destin est généralement tracé avant même que vous ne découvriez les tenants et les aboutissants d'une quête ? Votre équipier risque de bouleverser tout ça. Parce que lui, sur ce coup, n'a peut-être pas l'intention de respecter les termes de ce marché conclu de longue date. Ou d'épargner cette ordure que vous projetiez de couper en

tranches... Et pour peu que vous cédiez, au terme d'une partie de pierre-papier-ciseau si les tractations (en jeu, mais aussi, je vous prie de me croire, en dehors) sont dans l'impasse, vous voilà à prendre des chemins dont vous n'auriez jamais soupçonné l'existence et assumer des choix qui ne sont pas les vôtres. Avec le lot de surprises, de rancœurs et de rigolades qui va avec. Bref, avec deux bouts de ruban adhésif et un point de colle à bois, nos développeurs belges ont insufflé de l'humanité dans leur RPG. Et ça, c'est la grande classe.

"Écoute, ma chérie, que tu pratiques le vol à l'étalage à la moindre occasion, ça te regarde. Mais je te préviens : si tu te fais attaquer par les gardes, je ne bougerai pas le petit doigt pour te défendre. Peut-être même que je leur filerai un coup de main, ça te ferait les pieds.

– ...

– Non, ne cherche pas, il n'y a pas de lac de lave dans les environs."

1. Pour atténuer cette sensation, jouez essentiellement avec le premier personnage et attribuez au second une "I.A." définie, sachant que seul le comportement "fidèle" existe pour le moment.

Sniper Elite III

L'aventure intérieure

Il est 15 h 12, il fait un soleil de plomb. C'est un jour comme les autres en Afrique du Nord et Friedrich entame son tour de garde.



Friedrich est un combattant comme les autres. Comme ses camarades de l'infanterie de la Wehrmacht, il a subi un entraînement intensif qui lui permet aujourd'hui d'énucléer une cigale à 250 mètres avec un MP40. Pour autant, il n'est pas un soldat d'élite, comme ces prétentieux snipers. Mais au moins, se console-t-il, peut-il se dégourdir les jambes, lui.

15 h 14. Friedrich croise Gustav, son binôme. Ce dernier râle à propos du repas. De la choucroute. Encore. Comme chaque midi et chaque soir. On est en Afrique, en plein cagnard, bon sang. Ils pourraient varier un peu et proposer de l'Apfelstrudel, non ?

15 h 15. En passant près du trio de servants de DCA, Friedrich les entend évoquer des rumeurs. Des échanges de coups de feu auraient été entendus à 400 mètres d'ici et Anton et Bruno se seraient fait descendre. Heureusement, 400 mètres, c'est loin et Friedrich n'est pas mécontent d'être bien à l'abri ici. Il reprend sa ronde, fait un signe de tête à Gustav. *"Devine ce qu'ils nous ont servi à manger ce midi ?"*

15 h 16. Après avoir consciencieusement contrôlé la propreté de ses ongles, Friedrich repasse devant le duo de servants de DCA.

Il paraît que des tirs ont été entendus à 200 mètres et qu'Emil et Heinrich ont un trou dans la tête. *"On est bien ici, loin du front, se dit Friedrich, mais il ne faudrait pas que ça se rapproche trop..."*

15 h 17. Conformément aux ordres de l'état-major, Friedrich n'est jamais resté trop longtemps groupé avec son binôme. Après s'être suffisamment éloigné pour contempler le ciel et signaler une éventuelle discrète invasion aérienne alliée, il retourne voir Gustav pour lui demander si, à son avis, un peu d'apfelstrudel de temps en temps, quand même... À ce moment, le crâne de Gustav vole en éclats et fait gicler sa cervelle. Le bruit de la détonation a été masqué par les pétarades d'un générateur déglingué mais il a aperçu la silhouette qui s'extrait de sa cachette. *"Un Américain ? Ici ?"* Friedrich se précipite vers l'ennemi, fouille sa dernière position connue pendant d'innombrables secondes, mais sans succès...

15 h 18. Friedrich a repris sa ronde. Il fait un geste de la main au servent de DCA en se disant que le pauvre doit bien s'ennuyer tout seul. Il passe devant trois générateurs déglingués en revenant à son poste et marche par mégarde sur les projections de cervelle de Gustav. Pauvre

bougre. Heureusement, ce drame est loin et Friedrich a eu le temps de faire son deuil et de tourner la page. Il se demande ce qu'il y aura au menu ce soir quand il perçoit un mouvement devant lui. Sa dernière pensée sera : *"Un Américain ? Ici ?"*

Guy Moquette

Notre avis Sniper Elite III, c'est Sniper Elite V2 avec des cartes plus ouvertes. Pas "ouvertes", hein : "plus ouvertes". On doit saluer l'effort, mais il faudrait un peu plus que cela. Les déplacements de notre tueur en série sont rigides, l'utilisation de couverts inexistante. La célèbre killcam à rayons X, elle, est toujours aussi rigolote au début, avant de nous saouler au bout de la huitième perforation de rein / poumon / gonade / œil. Et, pour le cas où vous n'auriez pas encore bien saisi le propos, l'I.A. est aux fraises. Je pourrais éventuellement m'embarrasser à expliquer pourquoi la balistique, même en mode super-réaliste-ohlala-attention-hardcore, est une vaste blague incohérente pour quiconque ayant déjà tripoté un fusil de précision dans un Arma, mais ça ne parlerait qu'aux puristes. À tous, en revanche, je peux affirmer que même si Rebellion a revu sa copie, même si le résultat n'est pas un naufrage total, Sniper Elite III est trop répétitif et trop fade pour que vous lui accordiez 45 euros et votre attention.

5

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



LDLC.com

HIGH-TECH EXPERIENCE



Soldats Inconnus

Mémoires de la Grande Guerre

Mare à boue

Ce n'est pas pour me vanter, mais je ne connais personne qui soit capable de pleurer autant que moi. J'ai pleuré comme une madeleine devant *Être et Avoir*, je m'effondre régulièrement en larmes en écoutant une nouvelle triste à la radio, et la moindre contrariété me transforme en fontaine. J'avais entendu parler du trailer de *Soldats Inconnus*. En lançant le dernier-né d'Ubisoft Montpellier, j'embrassais donc mon destin, et je me préparais à laisser mon torrent intérieur se déchaîner.



Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre n'est pas un jeu comme les autres. Cela commence par la façon d'aborder son sujet. *Soldats Inconnus* parle de la Première Guerre mondiale, des morts, des familles déchirées, de la vie quotidienne forcément bouleversée, et de ces types sans histoire qui se retrouvent sacrifiés par l'Histoire. Émile vit avec sa fille Marie, son gendre Karl et son petit-fils Victor, dans sa ferme de Saint-Mihiel. Émile est carré comme une barrique, et quand la guerre est déclarée, il part rejoindre l'armée. Il court de gauche à droite sur ses toutes petites gambettes – enfin ça, c'est si vous prenez la peine d'appuyer sur les touches de votre clavier. Il va récupérer son barda avec la touche espace, il apprend à lancer des grenades avec majuscule gauche (ensuite il faut régler l'angle de tir avec les flèches directionnelles et appuyer sur espace pour lancer) et comme ça, à peine le temps d'y penser, et hop, il est loin de Marie et de la ferme de Saint-Mihiel, loin de sa vie paisible, tout au bord de sauter dans l'enfer de la guerre.

Boue hou hou. Karl, qui est allemand, a lui aussi quitté la ferme et sa vie de jeune papa. Lui aussi s'apprête à combattre, mais de l'autre côté. À partir de là, le scénario se complique un peu, mais reste plutôt intéressant. Une voix-off à la *Amélie Poulain* narre sur fond de piano les événements qui mêlent habilement grande Histoire, petits rebondissements et concours de circonstances impossibles. Sachez cependant que vous allez, au cours des quatre chapitres de *Soldats Inconnus*, diriger quatre personnages : Émile, son copain américain Freddie,

Karl et enfin Anna, une vétérinaire reconvertie en infirmière de guerre. Bien que ces messieurs se ressemblent, ils ont leurs caractéristiques. Freddie a une grosse pince coupante, qui lui permet de franchir les barbelés. Émile est équipé tantôt d'une louche, tantôt d'une pelle, avec lesquelles il peut creuser dans la boue. Il trouve parfois une pince lui aussi, mais apparemment il ne sait pas s'en servir et finit toujours par la casser. Karl n'a rien. Anna non plus, mais Anna, quand elle voit un blessé, peut le sauver ; il lui faut accomplir une petite série de QTE, un genre de *Guitar Hero* du rythme cardiaque, et les gens sont sur pied. Tous ont un inventaire limité à un objet. Enfin, nos quatre héros bénéficieront parfois de l'aide d'un cinquième protagoniste : Walt, le chien soldat, la caution puzzle du jeu.

Bouh ! Le dogue ! En tant que chien, Walt peut saisir un objet dans sa gueule, passer par de petits tunnels creusés absolument partout dans l'Europe en guerre, des maisons bourgeoises aux tranchées de la Meuse, en passant par les bunkers allemands, et obéir aux ordres de son maître du moment. Maintenez la touche alt enfoncée, le monde deviendra noir et blanc, et une touche numérotée apparaîtra à côté des objets avec lesquels il est possible d'interagir. En général, ce sera un tunnel dans lequel passer, un bâton de dynamite à ramasser, un soldat à distraire (dans *Soldats Inconnus*, vous assommez, vous ne tuez pas) ou un levier à actionner. Les très jolis décors, qui bénéficient de non moins jolis effets de parallaxe lorsque vous vous déplacez de gauche à droite, recèlent plusieurs plans (en général, deux). Soit vous y

allez vous-même, dans l'arrière-plan, soit vous y envoyez Walt. Et voilà comment vous occuperez à peu près la moitié de votre temps dans *Soldats Inconnus*. À récupérer des bâtons de dynamite à envoyer à travers des flammes pour faire exploser des débris. À récupérer des leviers à placer sur des mécanismes pour ouvrir des portes. Ça, c'est quand vous êtes tranquille, au chaud, dans des tranchées, dans un camp de prisonniers ou dans une ville. Sur le front, il faudra généralement courir, s'arrêter devant l'obus qui tombe, courir, s'arrêter devant les tirs de mitrailleuse, courir, creuser, se cacher derrière des palissades, éviter les obus. Parfois, Anna prend le volant, et vous conduisez sur la route, vous donnez des coups de volant de gauche à droite pour éviter les obus qui tombent, les tirs de mitrailleuse, les barrages de police.

Marre, à bout. Autant j'ai trouvé les phases de puzzle un poil répétitives mais globalement plutôt sympas, autant



Spécial boue



ces séquences d'action, mal adaptées au clavier, m'ont donné envie de jeter mon ordi par la fenêtre en maudissant sur trente-quatre générations le responsable du portage PC. C'est notamment, vers la fin du jeu, une séquence où Émile devait se creuser un passage dans une énorme motte de terre envahie d'obus, sur laquelle tombaient des tirs de mortier en continu, qui m'a donné des envies de meurtre. Je ne vous cache pas que ces séquences ont souvent un peu effrité l'investissement émotionnel que j'avais placé dans mes personnages. Mais ça n'est pas si grave. Le côté logiciel ludo-éducatif m'a un peu barbée aussi. En appuyant sur la touche tabulation, vous aurez accès à des informations sur les objets de la vie quotidienne que vous trouvez sur votre chemin. Vous apprendrez ainsi que les soldats avaient droit à un litre de vin par jour et prenaient grand soin de garder leur tabac au sec. Cela non plus n'est pas si grave, après tout, ce n'est pas parce que les invitations à aller lire

lesdites informations étaient fréquentes que j'étais obligée d'aller me frotter à de la littérature de salle de classe.

Envers et contre boue. En revanche, un détail, vraiment pas grand-chose hein, m'a complètement bloquée. Au lancement du jeu, sur l'écran de démarrage, cette petite phrase : *"Il y a plus de 100 objets à collectionner dans Soldats Inconnus ! Pourrez-vous tous les trouver ?"* Par la magie de cette invitation, Ubi a transformé mon aventure humaine en hidden object game. Quand j'ai appris que l'un de mes personnages était mort, et que j'ai dû revivre son dernier voyage, j'étais concentrée pour ne pas manquer d'objets cachés. Et toutes ces petites erreurs de gameplay se sont cumulées, pour me faire passer complètement à côté de ces émotions que je voulais pourtant tellement partager. Quand Anna doit sauver un homme mourant, je m'énerve comme une naze sur un mauvais jeu de rythme. Quand je voudrais

être soulagée de voir mes personnages se retrouver, je dois me farcir une séquence de conduite vue 112 fois depuis 1996. Et voilà comment une histoire, qui évite pourtant les pièges béants du manichéisme et du patriotisme cucul, et des personnages habilement croqués (je salue au passage, sinon je vais oublier, le travail sur les gibberish) se sont retrouvés planqués derrière des séquences de gameplay approximatives ou inappropriées. Voilà ce qui, dans *Soldats Inconnus*, m'a réellement donné envie de pleurer.

Maria Kalash

Notre avis

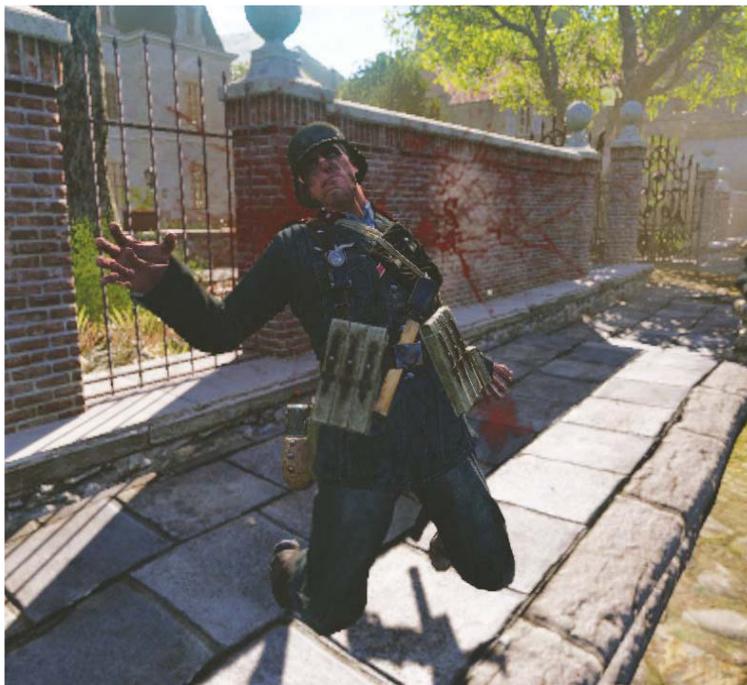
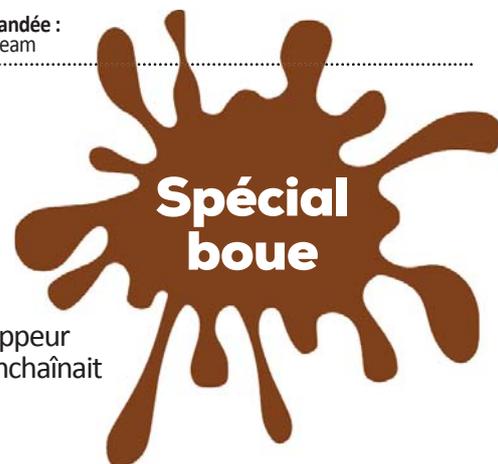
Soldats Inconnus bénéficie d'une direction artistique magnifique, d'un sound design inventif et mêle intelligemment vérité historique et pure fiction. Mais il se repose entièrement sur ces qualités, et semble coller sur cette histoire des phases de gameplay au hasard, sans considération aucune pour les émotions qu'il voudrait susciter.

6

Enemy Front

Alarm! Alarm!

Il y a quelques années, City Interactive était l'une de mes cibles favorites : le développeur et éditeur polonais, qui s'était spécialisé dans les FPS atroces à tout petit budget, enchaînait plusieurs daubes par an sans chercher à y changer autre chose que les textures.



Même avec le CryEngine, Enemy Front ressemble à un jeu d'il y a dix ans.



Et puis un jour de 2010, sur un malentendu, ils ont sorti *Sniper : Ghost Warrior*. À peine moins minable que les autres, il était toutefois bien plus joli (CryENGINE oblige) et a réussi à s'écouler en millions d'exemplaires. La fortune de City Interactive était faite et la petite boîte polonaise est devenue ambitieuse. L'entreprise a vite annoncé *Sniper : Ghost Warrior 2* (sorti en 2013, il s'est deux fois moins bien vendu) et *Enemy Front*. Présenté en 2011 comme le nouveau jeu de Stuart Black (designer des horribles *Black* et *Bodycount*) dans le nouveau studio londonien de City Interactive, *Enemy Front* devait à l'origine être un FPS dans la veine d'*Inglorious Basterds*. Un an plus tard, City Interactive veut devenir respectable. Il se renomme en CI Games, vire Stuart Black et ferme sa filiale britannique : le développement est rapatrié à la maison-mère, mais le jeu conserve son moteur (le CryENGINE, donc) et son titre. Côté scénario et ambiance, CI Games repart de zéro : *Enemy Front* devient une histoire sérieuse qui se concentre sur la résistance en Pologne durant la Seconde Guerre mondiale. CI Games embauche même l'un des scénaristes et designers de *Far Cry 3* pour aider à façonner le jeu.

Quand City Interactive s'embourbe.

Comme *Enemy Front* aimerait être un bon jeu ! C'est peut-être même le premier jeu de City Interactive qui aurait pu l'être. Certes, *Enemy Front* n'est qu'une succession de niveaux où vous envoyez à répétition des petites quantités de plomb dans des êtres humains portant des uniformes de l'armée allemande, mais il essaye assidûment de faire ça bien. Chaque niveau, plutôt que d'être linéaire et blindé de scripts et d'explosions, est une grande carte ouverte que vous pouvez approcher comme bon vous semble. Trouver un bâtiment élevé, y accéder et sniper tout le monde est une possibilité, tout comme l'infiltration : les niveaux contiennent pas mal d'objets avec lesquels interagir, et qui pourront attirer ou distraire un ennemi. Enfin, vous pouvez évidemment abattre tout le monde en fonçant dans le tas et en tirant sur les caisses rouges pour tout faire péter, mais c'est finalement faire peu de cas du travail des level designers. Lesquels, il faut bien le dire, semblent être les seuls à avoir vraiment trimé sur le jeu. Car c'est bien beau de faire de bons niveaux, mais si les ennemis sont tous des abrutis finis et que votre héros ne crève pratiquement jamais (même en difficulté maximale), tout

ça ne sert pas à grand-chose. Les Allemands ont en effet la curieuse manie de vous foncer dessus plutôt que de vous contourner. Parfois, l'I.A. a même des réactions complètement absurdes, comme cet ennemi qui crie "Kontakt verloren !" ("Je l'ai perdu de vue") à l'instant où il me voit pour la première fois. La plupart des combats n'ont du coup aucun intérêt, aucune tension. Un point d'autant plus regrettable qu'*Enemy Front* traite plutôt bien son sujet (on évite même l'abus de courses-poursuites ou de missions en temps limité) et que les quelques moments sérieux du jeu ont une sincérité qui manque à tous les FPS à gros budget. Ach, große Katastrophe.

Netsabes

Notre avis

Avec une I.A. moins atrocement débile, *Enemy Front* aurait pu être un FPS solo presque correct (son multi, vide et inutile, mérite à peine une mention). En l'état, en revanche... Les deux précédents FPS de City Interactive, *Alien Rage* et *Sniper : Ghost Warrior 2*, se sont retrouvés dans un bundle à 5€ quelques mois après leur sortie. À petit prix, *Enemy Front* sera peut-être moins décevant.

4

Spintires

Victime de la mud

Il y a quelques années de cela, en voyant ackboo tester dans ce magazine un simulateur de batterie de missiles sol-air, absorbé par des panneaux de contrôle en cyrillique, j'ai réalisé à quel point le joueur PC pouvait passer pour un hurluberlu. Les développeurs de *Spintires* ont enfoncé le clou.



C'est bon, je gère. Je dois juste me rappeler comment on actionne les essuie-glace.



Parfois, dans un moment de faiblesse, on emprunte une route. "BOOUUH LE CASU" ! SALE NOOB !



Leur titre, qui ne propose finalement rien d'autre que de conduire des camions utilitaires soviétiques dans des océans de boue ne se contente pas, en effet, de laisser penser que les péceistes pourraient être une bande de névrosés semi-déments. Non, en annonçant en avoir écoulé plus de 100 000 sur Steam en quinze jours, ils lèvent les ultimes doutes qui pouvaient encore subsister sur la question. Car *Spintires*, au départ, c'est quoi ? C'est une démo technique. Un moteur physique qui montre, entre autres, comment le terrain – boueux, donc – se déforme sous les roues d'un véhicule. Ou, accessoirement, comment un bouleau pliera différemment d'un jeune pin sous la pression du pare-choc d'un Ural 4320, ou encore comment une PUT#&& de SOUCHE à la CON peut immobiliser un mastard de 30 tonnes, BORDEL. Une démo technique, assez intéressante, certes, mais un jeu, vraiment ?

L'eau, la terre, la vie. Mais comment définir un jeu ? Voilà une question au moins aussi épineuse que "faire caca dans un musée, est-ce de l'art ?" ou "les chanteurs de J-pop ont-ils une âme ?" et que je ne m'aventurerais pas à décortiquer ici. Ce que je peux vous dire, c'est que la

dimension ludique de *Spintires* se résume à explorer les parties cachées de la poignée de cartes présentes, y débloquer de nouveaux véhicules et *in fine* effectuer des livraisons de bois dans des régions que l'on qualifiera pudiquement de "rurales". Et pour cela d'emprunter des chemins toujours plus défoncés à chaque passage, de s'embourber, de passer un quart d'heure à s'extraire pour s'embourber à nouveau trois mètres plus loin. En plus d'être atrocement difficile – j'ai dû envoyer une dépanneuse équipée d'une grue pour extraire un camion embourbé à DIX MÈTRES de son garage de départ –, c'est lent, frustrant, répétitif, vain... Et pourtant certains s'y amusent comme des petits fous, subjugués par cette expérience surréaliste et humide.

Simulateur d'emmerdes. Dès lors que l'on reconnaît le pouvoir hypnotique d'un *Euro Truck Simulator*, ovni capable de transformer en fétichistes du poids lourds des innocents qui n'ont même pas leur permis de conduire, on peut comprendre aussi celle-ci. Et ce d'autant mieux en considérant le multi. Car l'acheminement de rondins en terre vachement meuble, c'est au final une version "cascades" de la loi de Murphy.

Un premier véhicule tombe en rade d'essence, le camion citerne envoyé à la rescousse se retourne sur le chemin, nécessitant l'intervention d'un tracteur qui se retrouve coincé par cette PUT#&& de SOUCHE à la CON, TOUJOURS LA MÊME, 'CHIER. Bref, avec une bande de potes capables de s'entraider et l'adjonction de mods qui commencent à voir le jour, *Spintires* peut avoir ce charme, étrange et incompréhensible, des jeux complètement barrés.

Guy Moquette

Notre avis

Il serait aussi vain de mettre une note à *Spintires* qu'à ma légendaire recette de compote d'huîtres au Nutella. On adore ou on vomit. Pour certains, c'est limite si l'on parle d'un jeu. Pour d'autres, faire des bains de boue à bord de camions soviétiques des années 80 pour acheminer des rondins à 3 km de distance en moins de deux heures est d'une indescriptible volupté. Parlez-en préalablement à votre psy – ou votre ami imaginaire – pour savoir si l'exercice peut vous entraîner dans de longues nuits blanches.

Murdered Soul Suspect

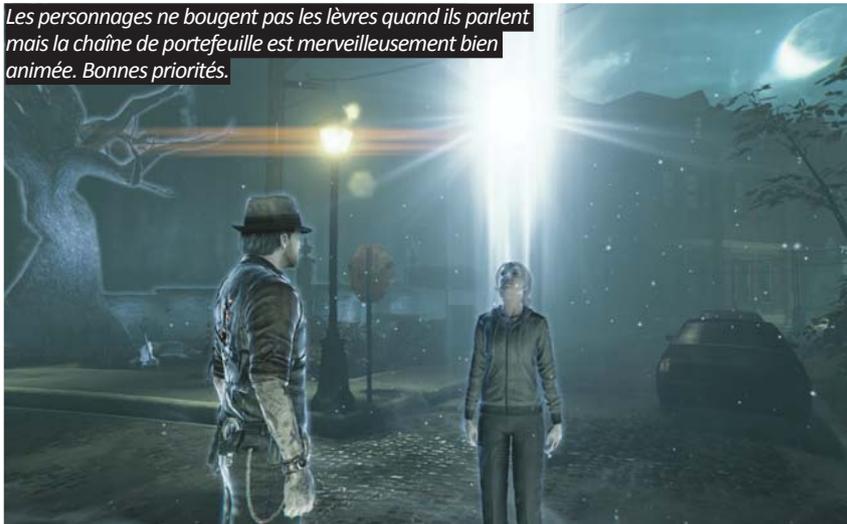
Une âme perdue, indice de trouvé

Vous vous rappelez *Sabrina l'Apprentie Sorcière* ? Ne faites pas semblant. Je sais que vous matiez cette horrible sitcom en bouffant des Golden Grahams pendant une bonne partie des années 90...

Et bien, cette demoiselle avait un chat noir qui se nommait Salem. Et grâce à *Murdered Soul Suspect*, je réalise enfin à quel point le nom du chat était malsain. Une jeune sorcière qui appelle son chat Salem, ville célèbre pour l'exécution de nombreuses femmes soupçonnées d'avoir pactisé avec le démon, c'est à peu près aussi violent que le fils d'un rabbin qui appellerait son chien Auschwitz ou Sobibor. La question maintenant, c'est : "Est-ce que je vais punir *Murdered Soul Suspect* pour avoir encore esquinté mon adolescence, qui n'était déjà pas très vaillante ?" Et la réponse, c'est : "Non, y a vraiment pas besoin de ça pour en dire du mal." En effet, le nouveau jeu de Square-Enix représente une des formes les plus pures du syndrome dit des "bonnes idées gâchées". Vous incarnez un flic mort qui enquête sur son propre assassinat au milieu d'une ville agitée par une vague de meurtres rituels. Il n'y a pas de fusillades, pas de baston. Vous pouvez passer à travers les murs, explorer un bon petit morceau de ville qui fait office de hub à la *Vampire Bloodlines*. Vous pouvez étudier des scènes de crime, posséder des humains pour les influencer, espionner leurs pensées, raviver leurs souvenirs. Régulièrement, vous aiderez une jeune médium à faire de l'infiltration en déclenchant des diversions ectoplasmiques (téléphone qui sonne, photocopieuse qui déconne, machine à expresso qui fait pschiiit)... Ça a l'air excitant, non ?

Salem pas les efforts. Ça a même l'air carrément génial. Sauf qu'Airtight a méticuleusement évacué tout l'intérêt

Les personnages ne bougent pas les lèvres quand ils parlent mais la chaîne de portefeuille est merveilleusement bien animée. Bonnes priorités.



de ce gameplay astucieux en refusant d'y introduire des enjeux. Sans doute très fiers de leur histoire et de leur ambiance – ce qui me faisait bien marrer jusqu'à ce que j'arrive à la seconde moitié du jeu, nettement supérieure –, les développeurs ont essayé de faire de leur hébé un roman interactif, de sorte de David Cagerie où rien n'a d'importance. Vous accumulez les indices sur une scène de crime pour répondre à une question formulée au milieu de l'écran ? Vous vous gourez d'interprétation ? Bof, recommencez alors. Vous vous trompez toujours ? Recommencez jusqu'à ce que vous ayez trouvé. Pas d'influence, pas de conséquence. Idem pendant les phases d'infiltration avec la gamine : le pire qui puisse lui arriver, c'est de rester coincé jusqu'à ce que vous trouviez quel objet il est nécessaire de déclencher. Elle ne peut jamais se faire attraper, ce n'est pas prévu dans la programmation : elle peut croiser les keufs dans ses phases de déplacement et... il ne se passe rien. En fait, le seul moment où il se passe quelque chose, c'est quand le héros est poursuivi par des démons et, croyez-moi, ces phases sont tellement minables qu'elles auraient

mieux fait d'être coupées au montage. Malgré ces incroyables défauts, je dois vous confier que j'entretiens une certaine affection pour *Murdered Soul Suspect* : à l'instant où flic fantôme et ado spirite se rencontrent, on sort de l'archétypale quête de vengeance du flic borderline pour rentrer dans quelque chose de plus sympathique et plus intime. Sans compter que la petite dizaine d'enquêtes parallèles permettant d'absoudre des âmes en peine en les renseignant sur les circonstances de leur décès est toujours très agréable. Après, faut-il me faire confiance... Je porte une chaîne de portefeuille et je regarde religieusement *Ghost Whisperer*.

Omar Boulon

Notre avis

Murdered Soul Suspect est bourré de défauts rédhibitoires. Mais il réussit tout de même à être sympathique. Certainement pas assez pour supporter le doublage français (jouez en sous-titré anglais) ou pour être acheté au prix fort, mais assez chouette pour vous offrir un petit intermède à 8 euros pendant les soldes Steam...

5

UNE CONFIGURATION MUSCLÉE, INGÉNIEUSE ET INDISPENSABLE POUR LES GAMERS NOMADES

LDLC PC7 MASTER8 PLUS

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

1 329€95



PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR



LDLC.com
HIGH-TECH EXPERIENCE



Shovel Knight

La pelle du devoir

"Oh Pipo, ça suffit, tu nous saoules avec tes jeux à gros pixels et à gameplay old-school et minimaliste. On a compris que tu aimais Super Meat Boy et les jeux bien finis mais ça va un moment, là, tu gâches des pages pour y caser tes trucs rétro, on en a marre !"

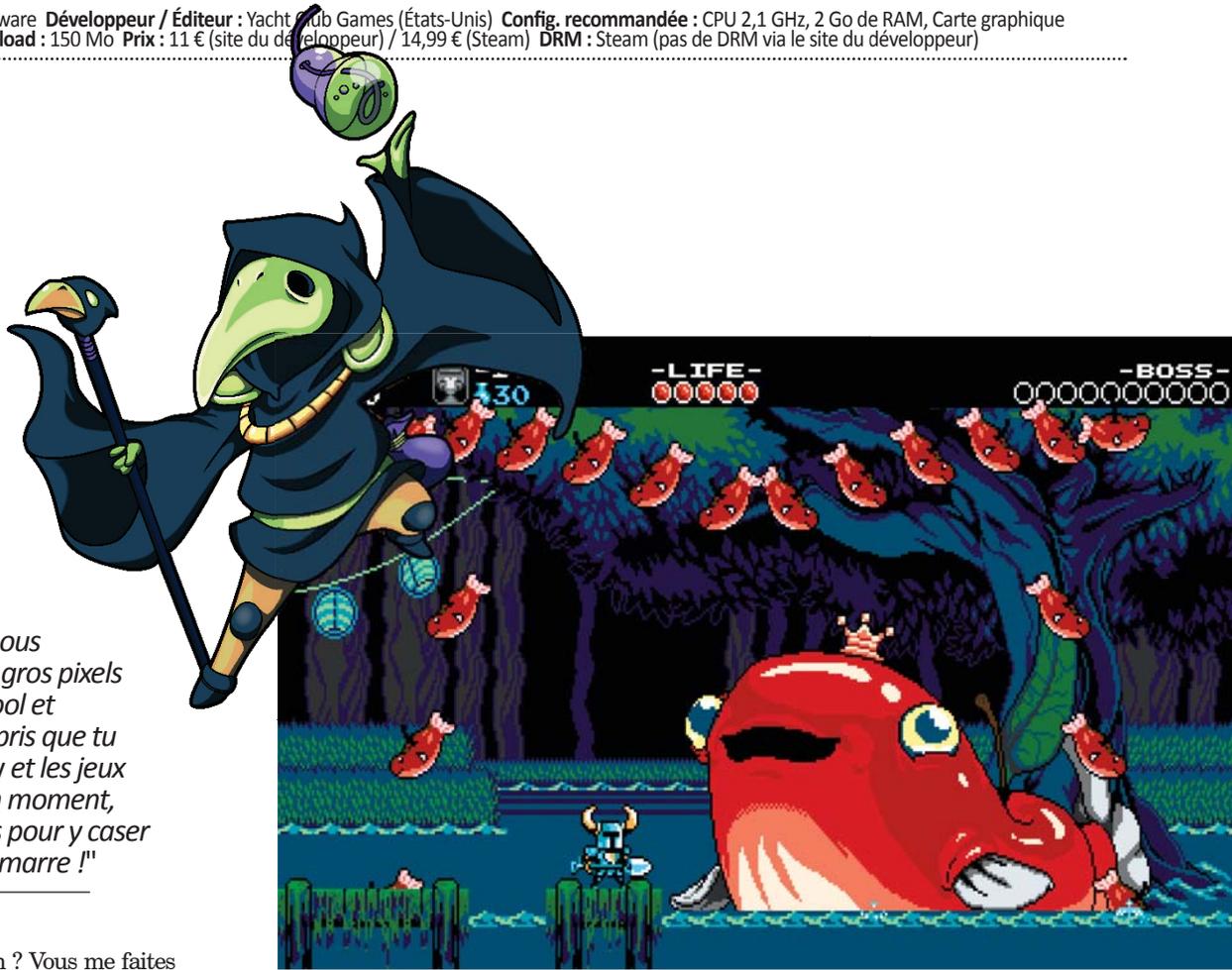
Non mais ça va bien ? Vous me faites le coup à chaque fois ! Vous me parlez comme si on avait élevé les cochons ensemble, tout ça pour m'engueuler, ça commence à bien faire ! Et puis si j'ai décidé de vous parler de *Shovel Knight* – sur deux pages, s'il vous plaît – c'est parce que vous devez tous y jouer. Tous. Non mais c'est quoi ces manières... *Shovel Knight*, donc. Comme beaucoup de titres indépendants à gros pixels sortis ces derniers mois, il a été financé via une campagne Kickstarter, en l'occurrence par les gars de chez Yacht Club Games, un studio basé à Los Angeles. Plutôt appétissant, leur titre a joui d'un succès assez impressionnant puisque sur les 75 000 dollars demandés, il a récupéré plus du quadruple. Forts de cette hype (et d'une grosse montagne de pognon), les zazous se sont attelés au développement du titre, un jeu d'action/plateforme "à l'ancienne", inspiré par les grands représentants du genre sortis sur NES et autres consoles 8-bit, des *Megaman* à *Castlevania* en passant par *Duck Tales*.

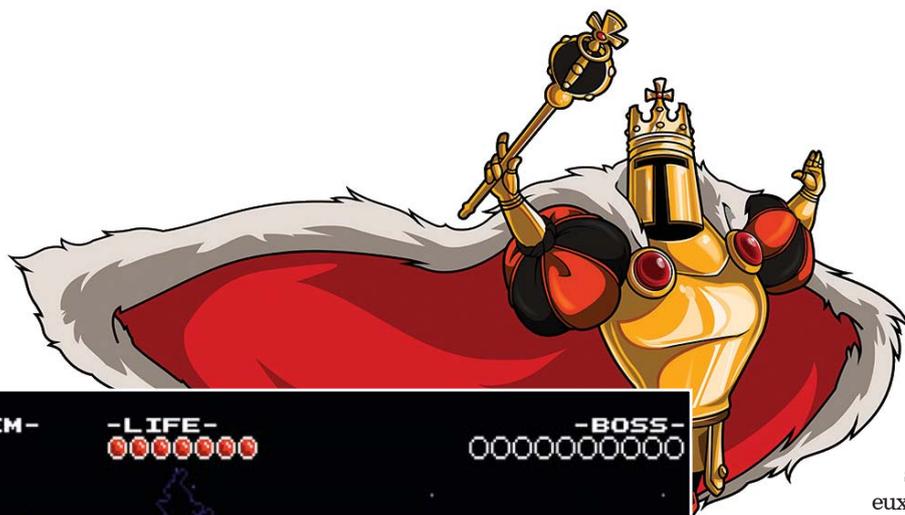
Shovelry is not dead. Vous incarnez le fringant et valeureux Shovel Knight, le "chevalier à la pelle", qui porte parfaitement bien son nom puisqu'il s'agit de son arme de prédilection. Dans un monde corrompu par les terribles pouvoirs de la méchante Emperess, Shovel Knight va parcourir plusieurs niveaux pour sauver Shield Knight, sa coéquipière de toujours, et ramener un peu d'ordre dans le pays. Bien évidemment, le périple ne sera pas de tout repos et pour accéder à la Tour du Destin où l'Emperess se retranche, notre héros devra faire face à huit méchants chevaliers, tous dotés d'un pouvoir particulier. Polar Knight, King Knight, Tinker

Knight... ça ne vous rappelle rien ? Bon sang mais c'est bien sûr ! Vous l'avez compris, *Shovel Knight* reprend (et triture) la structure des *Megaman*, où l'on devait occire huit robots à la personnalité bien marquée avant d'accéder à la forteresse du Dr Wily et lui mettre une bonne grosse rouste. Contrairement au titre de Capcom, vous ne gagnez pas les pouvoirs de vos adversaires et ne choisissez pas vraiment dans quel ordre les combattre, mais on sent tout de même une grosse influence de la série sur le titre de Yacht Club Games.

Bêche rebelle. L'autre jeu culte de la NES dont *Shovel Knight* s'est inspiré est étonnamment *Duck Tales* (*La Bande à Picsou* chez nous). Si deux boutons suffisent à notre héros pour battre la campagne (dans tous les sens du terme) avec un saut et un

coup de pelle, il peut aussi sauter en tenant son arme vers le bas pour casser des pierres ou rebondir sur ses ennemis. Vous l'avez deviné, le titre lorgne sur les mécaniques du bâton sauteur de l'Oncle Picsou mais il ne s'arrête pas là. Comme dans *Duck Tales*, le jeu est truffé de passages secrets permettant de récupérer de l'argent, des bonus, de la vie cachée et j'en passe. *Shovel Knight* est de ces jeux qui vous incitent à constamment taper dans chaque centimètre carré du décor pour voir si un secret ne s'y trouve pas. Et vous savez quoi ? Ça n'est jamais frustrant. Parce que le level design est aux petits oignons, impitoyable mais jamais injuste tout en encourageant constamment l'exploration. Parfois, un niveau tordra son level design pour laisser place à une mécanique de gameplay originale et bien trouvée pendant quelques minutes, puis il reprendra sa forme





de niveau de jeu de plateforme, toujours plus intelligent et bien construit. Un véritable travail d'orfèvre.

Le râteau de la méduse. Et, malgré sa bouillie de jeu de plateforme ultra basique, le jeu arrive à surprendre. Le joueur évolue sur une carte du monde lui permettant de (légèrement) choisir son chemin mais surtout, de retourner dans les villages pour s'occuper de son petit héros. On pourra alors augmenter sa barre de vie, ses points de magie ou encore acheter toutes sortes d'objets. Armes secondaires (à la *Castlevania*), calice à remplir de diverses potions magiques, canne à pêche pour taquiner le goujon dans les trous de chaque niveau... il existe plein d'objets, pouvoirs ou armures à acheter à votre chevalier, sans compter ceux qui se cachent un peu partout. Et je ne vous ai même pas encore

parlé des différents petits détails laissés çà et là comme les combats secondaires qui se baladent sur la carte du monde, les phases bonus oniriques ou encore la possibilité de casser les checkpoints contre une grosse somme d'argent si vous êtes très sûr de vous. Parce que, plus que dans tout autre jeu, l'argent est très important dans *Shovel Knight*. En effet, chaque mort vous ponctionnera une partie de votre argent, que vous pouvez récupérer à l'endroit de l'accident. Bien évidemment, si vous mourez sur le chemin, l'argent disparaît. Oui oui, je sais ce que vous pensez et oui oui, c'est bel et bien la mécanique d'âmes de *Dark Souls* transposée à un platformer 2D. Du génie, qu'on vous dit.

Et la binette cherra. Sinon, cela fait déjà plus de 5 000 signes que je vous bassine avec *Shovel Knight*, à lâcher des gros mots

comme *Dark Souls* ou *Megaman* sans même vous parler de la meilleure partie du jeu : ses boss. Alors que les niveaux eux-mêmes sont déjà diaboliques et bourrés de bonnes idées, les boss sont encore plus fous. Parfois un peu trop faciles pour certains, mais nom de dieu ces designs ! Ces patterns ! Ces ambiances et ces idées de gameplay ! Impossible de ne pas trouver un seul boss raté et chacun d'eux a été méticuleusement travaillé. On en viendrait presque à regretter qu'ils ne soient que huit. C'est d'ailleurs peut-être le point qui va faire râler tous les pisse-froid : le titre n'est pas bien long (environ cinq heures) et coûte la bagatelle de 15 euros. Alors oui, ça peut paraître cher comme ça, mais c'est finalement le prix de deux ou trois bières que vous engloutirez en beaucoup moins de temps que ça. D'autant plus que je n'ai pas compté le *New Game Plus* qui est vraiment plus difficile, même si j'aurais aimé y voir un peu plus de surprises (comme des patterns supplémentaires pour les boss, par exemple).

Bonne pioche. Et pour finir, j'aimerais quand même adresser un gros bravo (et un petit million de bisous) à tous les artistes ayant bossé sur le jeu. Tout en essayant de respecter les limitations de la NES (sans complètement y arriver – un adorable mea culpa est disponible à ce sujet sur Gamasutra : cpc.cx/a1F/), les graphistes ont créé des décors et des personnages superbement animés et pleins de vie. À la musique, on retrouve l'inénarrable Jake "Virt" Kaufman qui a tout donné avec une bande-son que ne renieraient pas les compositeurs originaux de *Megaman* (ça n'est d'ailleurs pas un hasard si Manami Matsumae – sound designer de la saga – a composé deux morceaux pour *Shovel Knight*). Enfin, sachez que le titre se verra mis à jour avec de nombreuses fonctionnalités promises pendant le Kickstarter comme un mode multijoueur, des salles challenge ou encore la possibilité de jouer un personnage féminin ou certains boss du jeu. Bref, je pense que vous l'avez compris, si vous avez joué à un jeu de plateforme dans votre enfance ou que le genre vous plaît, vous n'avez pas le droit de rater *Shovel Knight*.

Pipomantis

Notre avis *Shovel Knight*, c'est le jeu de l'amour. Mais c'est aussi le jeu du chocolat chaud après l'école, le jeu des boss ardues, des musiques qui restent dans la tête et des manettes qui voltigent à travers le salon. *Shovel Knight*, c'est court et un peu cher, mais c'est indispensable.

8

Xenonauts

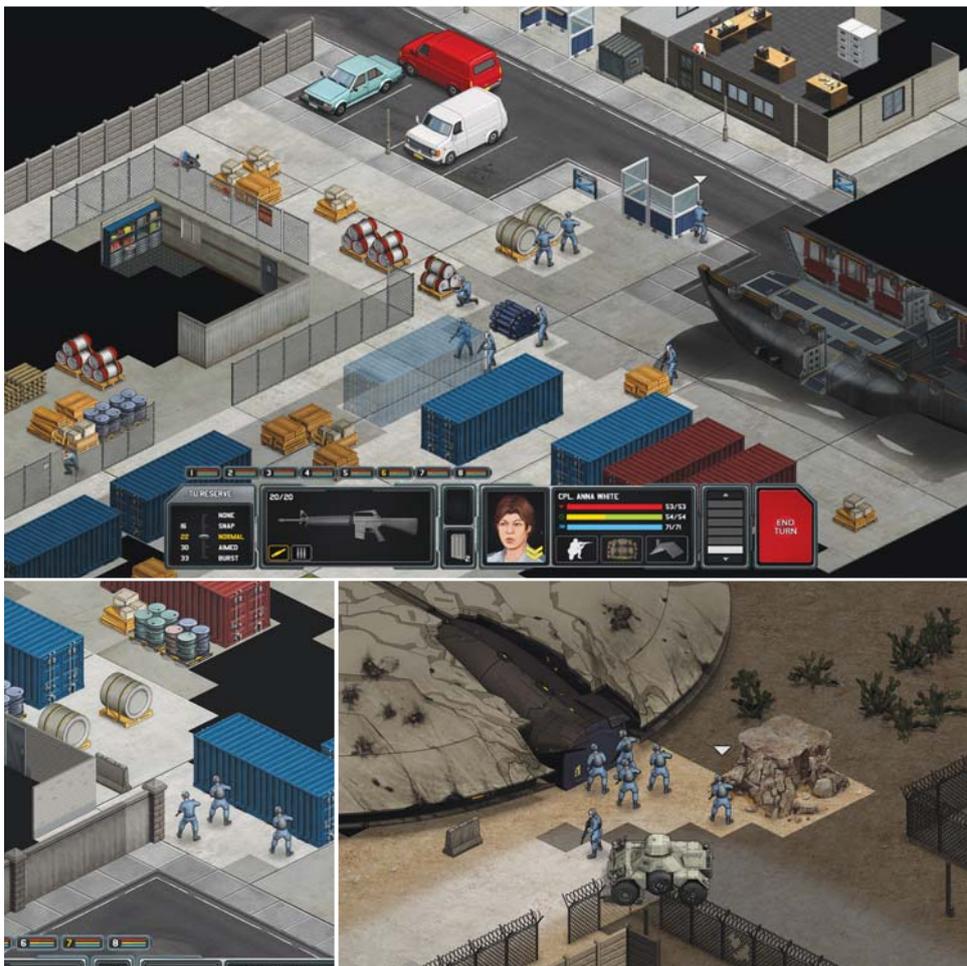
Soucoupes du monde

Je vais y aller doucement. D'abord parce que moi-même, je finis par m'y perdre. Ensuite parce que c'est l'été et que quand ce n'est pas la chaleur, ce sont les boissons absorbées pour se rafraîchir qui ont tendance à nous faire réfléchir pas droit et marcher au ralenti...

C'est parti : *Xenonauts* est un remake de *X-COM*, mais pas du *XCOM* sorti en 2012, qui était lui-même un remake de ce même *XCOM* : *UFO Defense* original également connu sous le nom de *UFO : Enemy Unknown* en Europe, sorti en 1994 et dont *Xenonauts* est précisément le remake, à la lettre, mais sans la licence. À ne pas confondre avec *OpenXcom* qui est une exhumation open source dont il sera question dans un encadré quelque part, mais qui... oh et puis flûte. Puisque c'est ça, je vais aller me rafraîchir violemment.

Si vous êtes toujours là, c'est que vous avez fait le tour du magazine et que vous n'avez plus que ça à lire et que comme tous les étés, il n'y a rien à la télé à part des rediffusions et des séries estivales permettant à de vieilles gloires de payer l'entretien de leur piscine privée, alors bon. Ou bien, c'est que le terme *XCOM*, déjà écrit à cinq reprises, vous chatouille là, là, et aussi un peu là, mais si, avouez-le, y a pas de honte. Dans ce second cas, ce qui va venir va certainement vous intéresser. Surtout si vous faites partie de ces joueurs restés sur leur faim devant le *Enemy Unknown* de Firaxis.

Triple Gollop. Non, ne comptez pas sur moi pour dire du mal de cette version modernisée, sur laquelle j'ai passé des dizaines d'heures – dont la plupart, songez, n'étaient même pas rémunérées. Toutefois, en dépit des indiscutables qualités du bébé de 2K, je peux comprendre que ses impasses et ses simplifications aient pu indisposer certains amoureux transis du titre original. Ceux-là pourront se réjouir



de l'arrivée de *Xenonauts* puisqu'à l'exception des noms et de quelques détails par-ci, par-là, ils auront souvent le sentiment de se trouver face à une copie carbone du jeu de Julian Gollop. Petit point – à l'attention de ceux qui ne connaîtraient rien à la tambouille du *Enemy Unknown* original ou de son remake, merci de penser à eux – sur la situation : la Terre fait l'objet d'attaques extraterrestres et une agence spéciale internationale (dirigée par qui ? Par Bibi, bien sûr) est chargée de sa protection et d'empêcher les différentes parties du monde de céder à la panique. Pour ne pas se voir sanctionné d'un game-over, d'abord, mais également parce que chaque région finance chaque mois l'Agence, avec une générosité qui dépend de son efficacité sur son sol. Et croyez bien que la thune est, dans *XenXCOM*, primordiale.

Money, money, money. Oh, oui, de la maille, il en faut. Pour développer sa base de départ, mais aussi pour en

construire d'autres et quadriller le globe de radars pour repérer ces salopards d'envahisseurs. Pour remplacer les soldats qui tombent comme des mouches, embaucher des scientifiques qui étudieront les technologies aliens, des ingénieurs pour construire de nouveaux équipements pour nos troupes de choc, des avions, plein d'avions, toujours plus d'avions et toujours mieux armés pour intercepter les ovnis toujours plus nombreux, plus gros qui souillent notre atmosphère de leur présence. Et, comme dans la vraie vie, les fins de mois sont difficiles. Mais là, il ne s'agira pas de choisir entre mettre du beurre dans les pâtes ou de la confiture sur la tartine, mais plutôt de choisir entre le remplacement d'un intercepteur lourd ou de permettre aux soldats de se pointer sur un site d'enlèvement de civils autrement qu'en slip et armés de M-16 pourlingues. Et comme *Xenonauts* est difficile, impitoyable, vous aurez toujours le sentiment d'avoir fait le mauvais choix.



Encadré quelque part

Si vous êtes à la fois nostalgique et irrémédiablement intransigeant, au point que ce remake légèrement modernisé vous apparaisse encore comme une hérésie, vous n'avez plus qu'à vous tourner vers *OpenXcom* (cpc.cx/a20). Il s'agit du remake open source super ultra-fidèle à *UFO Enemy Unknown*. Tellement super fidèle qu'il réclame une copie du jeu original. Tellement ultra-conforme qu'il intègre même les bugs historiques. Avec ça, vous serez un vrai hardcore-nostalgique.

La Terre se fait envahir et vous vous sentez submergé. C'est voulu. Et c'est bon.

Un alien, deux mutons. Si vous avez le *X-COM* de 2012 en référence, ce *Xenonauts* vous frappera par son absence de dirigisme. Oh, la trame principale de la saga est bien présente : récupérer des corps, puis des spécimens vivants, les interroger, etc., mais le jeu vous balance dans un grand bain d'acide glacé avec, forcément, trop de choses à faire et la nécessité de planifier le développement de sa défense tout en collant régulièrement des rustines. Les interceptions aériennes, assorties d'un mini-jeu plutôt bien fichu qui, par comparaison, rend parfaitement ridicule celui de *Firaxis*, donnent du fil à retordre, mais c'est au sol que la complexité est la plus palpable. Des stats à foison, une gestion fine des munitions, des points d'action, de la réserve de points accordée aux tirs d'opportunité, de la position du tireur... et même de la luminosité selon

que l'intervention se déroule de jour ou de nuit, ou encore des arcs de vision empêchant totalement une unité de voir derrière elle, augmentant encore le nombre de morts subites à cause de ce petit angle de pièce qu'on a malheureusement oublié de surveiller et qui cachait forcément un gros lézard avec un fusil à plasma. Les cartes sont en 2D isométrique, les graphismes d'un genre BD qui pourraient presque donner à l'ensemble une allure naïve si les aliens n'étaient pas si redoutables, et les veuves de soldats si nombreuses.

LoS in La Mancha. Manque de bol, c'est également au cours de ces combats au sol que *Xenonauts* montre ses limites. D'abord, le faible nombre de cartes fait rapidement monter la sensation de déjà-vu. Dommage, parce qu'il va falloir en enquiller, des opérations au sol... Ensuite, c'est le moteur de jeu lui-même qui peine à gérer parfaitement les lignes de vue.

Si vous avez râlé contre celles, parfois excentriques, du remake de 2012, cette petite veine de votre front qui palpite risque de péter devant celles de *Xenonauts*. Les obstacles et les différences de hauteur – je préfère ne pas parler des couverts, dont la considération est soit inexistante, soit affreusement basique – embrouillent le jeu au point que je vous recommande de ne pas jouer en Iron Man, ce mode qui ne permet pas de recharger de sauvegarde antérieure. Car au troisième gradé mort, touché à travers un mur de béton par un ennemi qu'il ne peut lui-même pas viser, ni même voir, on se sent l'obligation de tricher pour rattraper les pétages de plomb du moteur. Et rien que pour ça, le jeu a frôlé à trois reprises la désinstallation sauvage. Mais comme il m'a fait ses petits yeux de tactical old-school, je lui ai pardonné et je l'ai relancé à chaque fois.

Guy Moquette

Notre avis *Xenonauts* est complètement pompé sur le *XCOM* de 1994. Il n'est pas aidé physiquement. Il souffre de bugs, notamment en matière de lignes de vue, qui seront considérés comme rédhibitoires par certains. Mais il a ce charme, typique des années 90, qui allie profondeur de gameplay et coups de règle sur les phalanges. Allez, comme il est ouvert aux mods, on peut en plus espérer qu'il va se bonifier avec le temps.

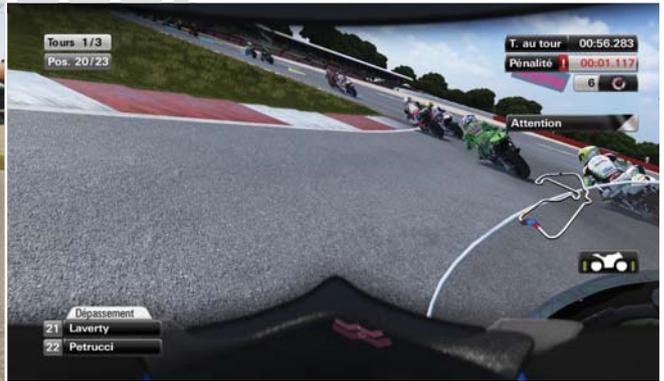


MotoGP 14

Le point de rupture ?

À la rédac, chacun sa croix. Ivan et Moquette se refilent les jeux de football comme une patate chaude, ackboo et Marcel Bagnole s'occupent des simulations automobiles... et moi ? Vous l'aurez deviné, je me tape les jeux de moto "parce qu'on t'entend venir depuis l'autre bout du quartier avec ta merde". Et un peu aussi parce que je sais que Laguna Seca n'est pas au calendrier 2014 du MotoGP, sans pour autant suivre le championnat. À quoi bon ? Tout le monde sait que c'est toujours Marquez qui gagne à la fin.

Quand même, taxer Barros avec Doohan, ça a son charme.



Pourquoi ?



WARNING!

En collant votre oreille sur cette page, vous entendrez que les bruits des moteurs sont désormais plus réalistes, bien que manquant toujours de corps. Hey, c'est pas plus con qu'entendre la mer dans un coquillage ou la guerre dans une douille d'obus.

Le problème avec ce genre de jeux, c'est que leur débit annuel ne permet pas aux développeurs de revoir sérieusement leur copie. Au premier abord, on se sent donc comme à la maison avec un mode carrière qui permet de créer son pilote et d'évoluer tranquillement en Moto3 et Moto2, puis de se satelliser avec un missile de 1000cc dans la catégorie MotoGP. Bref, les différences avec le dernier épisode sont minimes et on notera surtout la possibilité de pousser son agent à décrocher un contrat avec l'écurie de notre choix, sachant que la difficulté sera adaptée au prestige de cette dernière. Alors, *MotoGP 14* est-il un jeu de sport comme les autres qui revient avec un maquillage inédit et trois pauvres nouveautés ? Presque, car les développeurs ont eu la bonne idée d'intégrer une série de défis à réaliser, chacun étant basé sur des événements réels issus de courses récentes ou

historiques. Bon, il y a bien aussi le mode Safety Car qui permet de faire des chronos avec la fameuse voiture, mais effectuer une description polie de son abominable modèle de conduite ou des zooms et dézooms permanents sur son pare-chocs arrière est au-dessus de mes forces.

Ça frotte, ça frotte ! Pour le reste, ce nouvel épisode de *MotoGP* fait dans la continuité. Certes, on notera l'utilisation d'un nouveau moteur 3D – le Yerbis 2 – mais celui-ci brille surtout par le fourmillement de ses "effets avancés" et une allure générale peu flatteuse. Plutôt ennuyeux, à l'image du comportement des machines qui reste plaisant quand tout va bien et vire au n'importe quoi en cas de crash, collision ou sortie de piste. En fait, le plus gros problème de Milestone reste la complexité de la discipline qu'il tente de retranscrire, imposant un style de

conduite dont la régularité s'adapte mal aux moindres soubresauts d'un stick analogique qui se traduisent rapidement par du guidonnage. À moins d'abandonner ce qu'il nous reste d'honneur et de piloter en vue externe, ou en activant l'aide aux virages. Un véritable handicap quand on s'adresse avant tout aux passionnés. Car tout le monde sait que le MotoGP n'intéresse personne tant qu'un pilote ne se tue pas dans un accident bien dégueulasse.

Kahn Lusth

Notre avis Toujours fidèle à lui-même, Milestone produit un nouveau *MotoGP* qui reste égal au précédent. Pas scandaleux pour autant, le jeu souffre toutefois toujours d'autant de petits défauts agaçants qui font penser que l'absence de concurrence sur le secteur ne pousse pas les développeurs à se remuer.

5



MATERIEL.NET
Votre spécialiste High-Tech

DÉCOUVREZ LES NOUVEAUX SSD

crucial[®]

MX100

SSD CRUCIAL 2,5"



**FAITES PLUS,
PLUS RAPIDEMENT!**

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 €

Combat Mission : Red Thunder

À l'est, rien de nouveau

Vous trouvez les *Company of Heroes* trop simplistes ? Vous vous lassez de ces STR 39-45 hollywoodiens dans lesquels la taille des explosions compte plus que le réalisme des combats ? Alors jetez un œil aux *Combat Mission*, dont le dernier épisode vient juste de sortir. Jamais des jeux n'ont aussi bien reproduit le bazar tactique des affrontements de la Seconde Guerre mondiale.

Cela fait maintenant près de quinze ans que Battlefront sort ses *Combat Mission* à un rythme régulier. Le premier, en 2000, fut une véritable révélation pour tous les amateurs de wargame sérieux, avec son moteur 3D et surtout son style de jeu unique, mélangeant tactique et réalisme sans concession, dans lequel on pouvait passer 20 minutes à optimiser le placement d'un char ou perdre 25 hommes en trois secondes à cause d'une mitrailleuse ennemie bien camouflée. Le summum de la série fut, à mon humble avis, *Combat Mission : Battle for Normandy* en 2011 (8/10 dans *Canard PC*), dont le décor de bocage se prêtait parfaitement au gameplay si particulier que les développeurs de Battlefront affinent à chaque version, tel un vieux roquefort dans une cave de l'Aveyron. Pour *Red Thunder*, on se déplace en Biélorussie, année 1944, alors que les Bolchéviques entament leur contre-attaque victorieuse sur des nazis fatigués lors de l'opération Bagration.

Certains ne rentreront pas vivants.

Comme tous ses prédécesseurs, *Combat Mission : Red Thunder* n'est pas un jeu follement accessible. Il est donc indispensable de faire les tutoriaux et de parcourir le manuel, car ce STR ne se joue vraiment pas comme les autres. On y dirige une force de plusieurs dizaines d'hommes, soit en temps réel (c'est le choix que je conseille à tout le monde), soit en suivant une forme hybride de jeu au tour par tour découpant l'action en phase d'ordre et phase de combat.



Tout le bestiaire 39-45 est là : infanterie, reconnaissance, sapeur, sniper, antitank, accompagné de véhicules blindés d'époque allant du camion de transport teuton au char lourd soviétique. Tout ce petit monde est modélisé avec un soin maniaque du détail, chaque arme employée est visible, chaque munition comptabilisée, chaque zone d'armure des tanks simulée, et le micro-management est d'une précision chirurgicale. Ça n'est jamais du "je fais un lasso autour de cinq bonshommes et je fais clic droit sur les méchants", il faut préciser les rythmes de progression, la cadence de tir sur les cibles, prévoir des appuis-feu, analyser chaque mètre carré du terrain pour trouver les positions de couverture, passer de longues minutes en pause pour étudier les lignes de vue et déterminer si, oui ou non, ça vaut le coup d'envoyer ce

canon antitank derrière ce bosquet pour tenter un tir sur un Panzer. Les distances d'engagement sont réalistes, tout comme les réactions des soldats – vous les verrez régulièrement paniquer sous le feu ennemi et se mettre en position fœtale, refusant d'obéir aux ordres. Il faut pratiquer la reconnaissance avec assiduité, le brouillard de guerre étant permanent et l'identification des ennemis souvent imprécise. Tout cela donne des combats beaucoup plus lents, complexes et meurtriers que sur n'importe quel STR classique. Ici, pas de pouvoirs spéciaux ni de héros qui slaloment entre les grenades, pas de missions à objectifs "zéro mort", juste des hordes de Russes et d'Allemands qui crèvent à la chaîne au milieu de la fumée et des obus d'artillerie pendant les 45 minutes que dure un engagement typique.



Début de mission dans la campagne, chaque icône représente une escouade qui attend dans les bois, et qu'il faudra micro-manager d'une façon ou d'une autre. Forcément, quand on débute, ça fait peur.

Moche, pas pratique, attachant.

Red Thunder utilise une version légèrement améliorée du moteur de jeu CMx2 de Battlefront. Pas de panique, le jeu reste moche comme tout, c'est la tradition, avec un moteur 3D qui pique les yeux. Mais ce vaurien finit par avoir un certain charme une fois qu'on s'habitue aux buissons en sprites 2D et aux textures floutées. Sur une carte de plusieurs kilomètres carrés, avec des grandes forêts et des centaines d'hommes se battant sous un déluge de balles traçantes et de fumigènes, ça a même de la gueule. L'interface, austère et basique, n'a pas subi de grand changement, mais là aussi on apprend à l'aimer à force d'utiliser les nombreux raccourcis-clavier. Au point même que certains vétérans des *Combat Mission* vous jureront que ces contrôles,

d'abord déconcertants, sont finalement plus pratiques que ceux des batailles tactiques d'un *Total War*. Techniquement, ce nouveau *Combat Mission* reste tout de même dépassé et fera pousser des hurlements d'horreur aux habitués des jeux triple-A à gros budget. Pas grave, son intérêt n'est pas là. Après avoir passé une heure la langue pendante à tenter de déloger une compagnie de grenadiers SS d'un village biélorusse en organisant un formidable assaut combinant infanterie, tanks et artillerie, la réalisation s'oublie bien vite.

Il y a trop de monde à l'écran.

Si vous connaissez les *Combat Mission*, je sais que vous avez déjà acheté le jeu. C'est le genre de produit auquel les fans vouent un culte tout à fait justifié, tant

son gameplay ne ressemble à aucun autre et captive immédiatement les amateurs de batailles tactiques réalistes. Alors je vais m'adresser aux autres, à ceux qui hésitent à faire leurs premiers pas sur cette fabuleuse série : n'achetez pas *Red Thunder* pour débiter. Battlefront a produit cet épisode pour faire plaisir à ses fans les plus hardcore qui réclamaient sur les forums des "batailles plus grosses". Ainsi, dès les premières missions de la campagne la plus "simple", le niveau de difficulté et de complexité des batailles est assommant. Vous vous retrouverez tout de suite à devoir gérer des centaines de soldats russes sur des cartes gigantesques, entre forêts et marécages, avec des couvertures inexistantes. La tactique gagnante (et historiquement valide) : pousser les soldats communistes au cul pour qu'ils se jettent en vagues sur les mitrailleuses allemandes jusqu'à saturation. On est loin des petits engagements tactiques, tout en finesse, dans les bocages de *Battle for Normandy*. Et cette surenchère d'effectifs et de kilomètres carrés fait souvent chuter le framerate sous les 20 fps, ce qui pénalise le confort de jeu. Il faut donc réserver *Red Thunder* aux vieux grognards des *Combat Mission* qui n'ont pas peur de s'attaquer à des missions XXL. La bleussaille aura plutôt intérêt à acheter un des épisodes précédents (*Battle for Normandy* ou *Fortress Italy*) qui n'ont pas pris une ride, et restent à mon humble avis le summum de la tactique 39-45 sur PC. Ces deux jeux vont d'ailleurs être prochainement patchés par Battlefront pour bénéficier des améliorations techniques (performances 3D, réactions de l'I.A., etc.) inaugurés sur *Red Thunder*.

ackboo

Notre avis

Le gameplay de *Combat Mission* reste probablement ce qu'il y a de mieux en matière de modélisation réaliste de batailles au sol. C'est du vrai, du bon, du grand wargame tactique en temps réel, où chaque obus, chaque buisson a son importance. Mais Battlefront tarde à faire évoluer certains aspects de sa franchise, comme son moteur 3D vraiment daté ou son interface qui nécessite plusieurs heures d'apprentissage (et de jurons divers) avant de devenir vraiment confortable. Et les deux campagnes proposées par cet épisode (l'une du côté russe, l'autre du côté allemand) démarrent sur des missions bien trop complexes pour un débutant qui souhaite gentiment apprendre les bases du jeu. Seuls les vétérans de la série y trouveront leur compte.

7



GRID Autosport

Constat à l'amiable

Oh ? *GRID 3*, déjà ? Un an après le second épisode ? Nom d'une tête de delco, mais c'est qu'ils sont réactifs chez Codemasters. Voici donc le messie tant attendu, descendu parmi les hommes pour panser les plaies laissées béantes par son prédécesseur et mener la franchise vers son fut... Crénom. J'avais mal lu. Au temps pour moi : c'est écrit "*Autosport*", pas "*3*". Aaaaah les épisodes non canoniques et leur petite odeur de gazoil.

Si le deuxième volet était pour beaucoup celui de la rupture, *GRID Autosport* est en quelque sorte le négociateur de crise mandaté par Codemasters. Un genre de conseiller conjugal zélé et bien propre sur lui, venu rabibocher les amoureux avant que le studio n'accouche du véritable futur de la franchise. *GRID 2* versait un peu trop profondément dans le parler "djeunz" ? Cette suite débarque avec un mode carrière sérieux comme une méningite et à la limite de l'austérité grise. Marre de la conduite toute en dérapages de l'opus 2013 ? Grosse promotion sur le grip, tout doit disparaître. Même le parc automobile a été revu pour apaiser les joueurs européens que l'obsession de *GRID 2* pour les muscle cars US avait laissé sur le carreau. L'important, c'est assurément de satisfaire les fans. Et éventuellement de ponctionner leurs larfeuilleilles avant la déferlante de jeux de course de fin d'année, tant qu'à faire.

Droit au brut. *Autosport* m'accueille via une rapide phase de création de mon apprenti pilote, que je dois nommer avant de choisir l'alias qu'utilisera mon équipe lors des échanges radio. Je choisis Nadège (du prénom de ma tatie préférée – elle est périgourdine) et suis reçu poliment par une voix féminine neutre et claire. Pas de "dude" ni de "bro", au clou le ridicule compteur de "fans" et bonjour la course entre grandes personnes. Après la volée de bois vert *Grid 2*, Codemasters a bien intégré le fait que les fans avaient passé l'âge de se palucher sur des posters de Paul Walker et ça tombe bien,



nous aussi. Le mode solo se divise en saisons successives, faites de rounds de qualifs, d'épreuves et de courses spéciales. Ici, pas de surcouche narrative à la *Forza* ni de gestion poussée d'équipe : chaque année, Nadège est invitée à choisir la discipline dans laquelle elle désire concourir, ainsi qu'un sponsor qui impose ses objectifs de saison et un rival à humilier. C'est tout. Pour ma première saison, Oakley m'a l'air de viser un poil haut, aussi j'envisage très sérieusement de vendre mon derrière et mes menus talents à Monster Energy Drink. "*Et pourquoi pas Dark Dog tant qu'on y est ? Tu veux mourir ?*" Vif comme l'éclair, un VRP Red Bull du nom de Pipomantis se jette sur mon clavier le temps d'une demi-seconde puis s'enfuit en laissant une traînée de have derrière lui. Bon, va pour Oakley.

Cinquante nuances de GRID. Avec cinq disciplines distinctes et complémentaires, *Autosport* entend bien jouer la diversité plein pot. Meutes compactes et coude-à-coude constants : le classique Touring tente

de retrouver l'esprit du premier *GRID*, avec un certain brio. Sur Indianapolis ou Mont Tremblant, les frères Formule 3 du mode Open Wheel proposent d'arsouiller sous tension, quand le moindre pneu qui ripe dans l'herbe rime avec "1080° noscope". Le drift et le contre-la-montre au volant de machins fluo sont l'apanage des coupes Tuner, mais les esthètes de la trajectoire leur préféreront probablement l'Endurance : des nocturnes d'une dizaine de minutes, avec gestion de l'usure des pneus sans arrêt aux stands. Histoire de rentabiliser l'épisode précédent, Codemasters recycle également le gros de ses jolis rendus urbains dans d'étroits circuits fédérés sous l'appellation Street. Après quelques tours de piste, *Autosport* commence à dévoiler son frustrant système de progression. À titre personnel, je déteste l'Endurance du plus profond de mon âme, je m'y emmerde comme un rat mort. Mais le jeu se contrefiche des mes états d'âme : pas de super-tournois "GRID" sans avoir rempli les cinq jauges d'expérience liées aux différents sports. Certes, ces coupes sont



des pots-pourris d'épreuves issues des différentes branches, donc rien de plus normal. Et non, rien ne m'empêche de continuer à m'éclater au Drift dans mon coin. Mais ce serait oublier que les événements GRID sont les seuls – ô surprise – à me permettre de m'amuser avec certaines des plus chouettes bagnoles du line-up.

Professeur Gravier. Le bât a véritablement commencé à blesser quand, après m'être fait violence, j'ai réalisé que même certains des véhicules haut de gamme se comportaient en jeu comme les parpaings fournis en début de carrière. À trop vouloir ramener la réglette de l'arcade vers un bon vieux compromis "simcade", Codemasters se prend les pieds dans le pédalier et ne pioche pas toujours le plus plaisant des deux mondes. S'il est toujours possible de balancer l'arrière de certains bestiaux dans le virage pour drifter comme en 2013, c'est maintenant au prix d'une perte de vitesse beaucoup trop importante face au comportement des adversaires. *Autosport* pense

ainsi valoriser les trajectoires finement amenées et les freinages pensés en amont, mais fait bien trop souvent le pingre quand on se plaint du faible rayon de braquage à basse vitesse. Les sensations n'aident pas – n'est pas *Project Cars* qui veut – et nombreuses ont été les fois où, me sentant à l'arrêt dans une épingle, j'ai jeté un œil au compteur pour y voir un fier 90 km/h. Avant de me faire emboutir par un rival, persuadé que mon habitacle constituait la trajectoire la plus sûre jusqu'à la ligne d'arrivée.

Cyberdyne Motors. Pas de chichis entre nous : I.L.A. de *GRID Autosport* n'a pas toujours de sens. Capable du meilleur (conduite défensive, couverture de angles décisifs, freinages sur le tard assortis d'intérieurs redoutablement exécutés) comme du pire ("C'est MA route à MOI !"), ce bijou d'ingénierie procédurale a de quoi faire hurler. Le système de "rewinds" cher à la série – autrefois merveilleux outil d'apprentissage pour les débutants – devient un accessoire que même les poilus auraient tort

de désactiver, tant il sert principalement à annuler les frasques sous drogue de vos adversaires. Très gênant pour le plaisir de jeu et malheureusement applicable à tous les types de course : même en Open Wheel où pareilles chicaneries entre monoplaces seraient synonymes de mort, *Autosport* ne connaît qu'un modèle comportemental défaillant. Il en va de même pour le système de coéquipier supervisable à l'aide d'ordres en jeu (partir devant, défendre, etc.) : je ne sais pour ainsi dire rien de cet homme, si ce n'est qu'il n'en fait qu'à sa tête, qu'il pilote comme une tanche fourrée au Diazépam et que ses résultats médiocres ont une influence – même minime – sur mon bilan d'équipe. Fumier.

Gomme chromatique. Que dire d'autre à propos d'*Autosport* ? Que c'est encore et toujours splendide sur une bonne bécane – rhaaa, le coucher de soleil sur Sepang – et que les villes reproduites par Codemasters envoient toujours du lourd ? Que la meilleure manière d'en profiter est encore de se dégoter des copains sensés avec qui attaquer sur RaceNet ? On pourrait aussi s'appesantir sur le manque de réglages mécaniques poussés qui risque d'éconduire plus d'un puriste, sur les conversations radio quelquefois à côté de leur sujet ou tout simplement sur la triste indigence avec laquelle le studio a traité la question des bruitages moteurs. On pourrait célébrer en grande pompe le retour de la vue cockpit, et réprimer un renvoi bilieux une seconde plus tard face à un tableau de bord statique et grossièrement flouté, sans instruments lisibles ni rétroviseur. On pourrait écrire quelques pages encore, ou se contenter de confirmer qu'*Autosport* n'est pas un *GRID 3* qui tairait son nom. C'est le collier de nouilles peint en doré qu'on bricole à la va-vite quand on réalise que maman n'aime pas ses chocolats. Mais un collier de nouilles à cinquante balles, quand même.

Alphonse 2D

Notre avis Si *GRID Autosport* est la lettre d'excuses envoyée par Codemasters après la truffe *GRID 2*, le studio peut considérer ses regrets comme acceptés. De là à porter aux nues ce bricolage mêlant un feeling proche de celui du premier opus avec le goût pour le spectaculaire de sa suite, il reste un pas qu'on se gardera bien de franchir. C'est certes moins arcade, plus varié et réalisé avec soin, mais toujours tiré vers le bas par un mode Carrière trop répétitif, une I.A. franchement rabat-joie et un certain manque de nouveauté.



Distant Worlds : Universe

Un (tout petit) peu plus près des étoiles

Plus gros, plus complexe, plus beau, moins bugué et plus cher, *Distant Worlds* ressort dans une ultime version "Universe" sur Steam. Quatre ans après sa sortie et son 7/10 dans *Canard PC*, c'est l'occasion de revenir sur cet énorme 4X spatial qui divise les joueurs. Votre coiffeur l'adore. Votre épicier le déteste. Que faut-il donc en penser ?

Nul doute que les amoureux de *Distant Worlds* ont déjà craqué. Ils ont lâché sans réfléchir les 55 € demandés par Steam pour se payer l'édition définitive du jeu, avec ses milliards de correctifs, ses possibilités de customisation et de modding, ses nouveaux scénarios... Ce second test du jeu ne leur est donc pas destiné, je sais bien qu'ils s'en foutent totalement, ils ont déjà leur opinion. Alors nous allons nous adresser à tous ces joueurs qui hésitent depuis quelques années à tomber eux aussi dans le trou noir de *Distant Worlds*. Ceux qui lisent avec régale les "After Action Report" que les vétérans du jeu postent sur les forums, mais n'osent pas sortir la Carte Bleue de peur d'être repoussés par certains aspects du produit.

Diplomatie & géante gazeuse.

Distant Worlds, ça n'est pas un 4X spatial, c'est le 4X spatial. Le plus riche, le plus détaillé, le plus complexe et... non, je ne vais pas dire le plus fun, c'est un point délicat. Comme d'habitude, une partie consiste à prendre la tête d'un peuple habitant une planète de départ (vous avez des dizaines de races possibles, des reptiles guerriers aux rongeurs commerçants) et à explorer



Distant Worlds, c'est aussi un graphisme 2D qui pique les yeux et une interface rappelant les applications Windows des années 90. Au bout d'un moment, on finit par s'y habituer et même y trouver un certain charme.

l'univers pour le coloniser petit à petit. Tout se fait en temps réel, une seconde représentant à peu près une journée, un peu comme dans un *Europa Universalis*. Entraîné par une bande-son orchestrale splendide, le joueur se retrouve à devoir gérer un paquet de choses. L'installation de stations de minage dans les systèmes nouvellement explorés pour récolter plus d'une trentaine de ressources. La construction et même le design des vaisseaux d'exploration, frégates et autres destroyers qui constituent la flotte spatiale du futur empire galactique. Les relations diplomatiques avec les autres factions rencontrées au détour d'une géante gazeuse. Les combats contre les pirates qui organisent des raids sur des stations éloignées. La recherche scientifique. La gestion des taxes des différentes colonies. Les troupes au sol qui vont les défendre en cas d'assaut planétaire. Des personnages spéciaux (leaders, amiraux, espions, scientifiques...) auxquels il faut

assigner des missions selon leur spécialité. Autant vous dire que ça fait du boulot. Heureusement, il est possible de laisser la machine s'occuper de tout.

Mais en fait, je sers à quoi ?

C'est le grand coup de génie de *Distant Worlds*, ce qui le distingue de tout ce qui existe ailleurs en matière de jeux de stratégie : ses capacités d'automatisation. L'exploration vous emmerde ? Laissez l'I.A. la gérer, elle le fait très bien. Vous n'avez pas envie de spécifier le nombre de réacteurs et de soutes à munitions de votre nouvelle génération de frégates ? Pas de souci, on vous proposera des designs prêts à l'emploi qui seront mis à jour automatiquement après chaque découverte scientifique. Vous voulez absolument choper du Chromium ou des fibres de carbone ? Laissez le PC trouver lui-même la planète idéale et organiser toute la logistique pour rapatrier ces ressources dans vos entrepôts. C'est magique. C'est ce qui



Petit bout de carte galactique. Sur une partie standard, le nombre de systèmes à explorer dépasse le millier.

fait la force du jeu, c'est aussi une de ses faiblesses : il donne l'étrange impression de pouvoir se passer du joueur. Un peu comme un *Gran Turismo* dans lequel on piloterait une de ces Google Car robotiques. Une impression renforcée par la présence d'un véritable "secteur privé" dans le jeu. Une idée géniale, mais elle aussi à double-tranchant. Au milieu de ses engins de guerre, le joueur verra en effet des dizaines de vaisseaux cargos transporter des ressources selon les besoins des colonies, et il n'a absolument aucun contrôle sur eux. Cela rend l'univers très vivant, cela donne au jeu un charme très particulier, au risque de déstabiliser les obsédés du contrôle et du micro-management permanent.

Vis ma vie d'Empereur galactique. Pour un nouveau venu, les premières parties de *Distant World* sont donc très étranges. Avec les réglages d'automatisation par défaut, on se retrouve parfois à

se tourner les pouces de longues minutes, observant passivement des tas de petites icônes qui se déplacent toutes seules sur l'immense carte galactique. De temps en temps, l'I.A. vous envoie un message : "Ça serait cool de construire trois destroyers maintenant" ou "Il faudrait arranger un deal de protection avec les pirates pour le système Zorclub 238 dans lequel nous n'avons aucune défense." On clique sur "Approve" et elle s'occupe de tout, tel un dévoué domestique. Pour certains, l'expérience *Distant Worlds* s'arrêtera là, et on ne compte plus les acheteurs déçus qui n'ont jamais vraiment tenté de pousser plus loin. Pourtant, c'est en s'accrochant un peu (disons une bonne demi-douzaine d'heures...) qu'on découvre l'intérêt du jeu. En enchaînant les parties, les mécanismes s'emboîtent les uns dans les autres, le gameplay s'éclaircit. Petit à petit, le joueur persévérant va supprimer certaines options d'automatisation pour optimiser son empire.

Au bout de quelques parties, on peut passer en mode "Manuel" sur l'exploration, sur les combats, sur la diplomatie. Puis on s'attaque à l'arbre de recherche voire, pour les plus téméraires, au design des engins spatiaux. La récompense, la carotte pour cet investissement, c'est un 4X incroyablement touffu, dans lequel le joueur se sent comme un véritable Empereur qui n'aurait à gérer que ce qui lui plaît, donner les grandes orientations stratégiques (placer telle flotte dans tel système, s'allier avec telle faction plutôt qu'une autre) et déléguer à ses sous-fifres les tâches les plus ingrates, comme la logistique des opérations minières, la politique fiscale ou le micro-management lors des accrochages mineurs.

Peut-être que ça va vous plaire. Peut-être pas. *Distant Worlds : Universe* est-il fait pour vous ? Franchement, je n'en sais rien. Depuis quatre ans que je conseille ce jeu dans les dîners en ville, je l'ai vu séduire des fans de *The Sims* et repousser des accros à *Europa Universalis*. C'est à n'y rien comprendre. Peut-être est-ce une question d'état d'esprit. Si vous avez du temps, que vous êtes au calme et que vous êtes prêt à faire un certain effort intellectuel pour assimiler cet énorme 4X spatial, ça peut fonctionner. Perso, il m'a fallu deux semaines d'effort en 2010 pour rentrer dedans. J'ai commencé par y jouer par tranches de 30 minutes, j'ai maté quelques vidéos YouTube, puis finalement les pièces du puzzle se sont assemblées et j'y ai pris du plaisir. Mais je n'irais pas le recommander à 100 % des joueurs. D'autant que cette version *Universe*, si elle représente un net progrès par rapport au jeu original – le développeur a eu 4 ans pour nettoyer son chantier –, est quand même vendue à plus de 50 € sur Steam en dehors des périodes de promo.

ackboo

Notre avis Cette édition ultime de *Distant Worlds* ne fait que confirmer ce que l'on savait déjà : c'est le 4X spatial le plus étoffé, le plus détaillé, le plus vivant jamais sorti sur PC. C'est aussi un monstre à douze têtes qui, malgré des options d'automatisation puissantes (et parfois déconcertantes pour les habitués des 4X classiques), ne se laisse pas facilement câliner. Il faut y aller doucement, menu par menu, heure de jeu par heure de jeu, avant de commencer à piger les aspects les plus nébuleux de cet univers impressionnant. Dommage qu'il n'y ait pas de démo disponible pour renseigner les curieux, surtout vu le prix de vente final.

7

Space Run

La piste aux étoiles

Au début, le scénario de *Space Run* m'inquiétait un peu. Une histoire de pirates spatiaux, de contrebandier du futur mal rasé, loser et dragueur... Ça fleurait bon les clichés moisis du space opera, je m'attendais au pire. Mais en fait pas du tout. Dans l'univers de *Space Run*, dystopie si horrible qu'aucun auteur de S.F. n'y avait jamais pensé avant, Ikea est devenu tout puissant et règne sans partage sur l'univers entier.



En tout cas c'est comme ça que je l'ai compris. Non parce que dans *Space Run*, tous les vaisseaux spatiaux, TOUS, le vôtre comme celui des pirates ou des autres commerçants, sont construits de façon modulaire. Ils sont faits de petits hexagones sur lesquels on peut emboîter tout un tas de composants défensifs, offensifs ou autres, qui prennent plus ou moins de place et doivent être organisés astucieusement pour arriver au bout de la course. De la course ? Oui, parce qu'en plus dans *Space Run*, l'espace est une ligne droite, hypothèse que même les frères Bogdanov n'auraient pas osée en sortant d'une séance de rebotage. Le but de chaque mission du jeu est de transporter d'un point A à un point B, en ligne droite donc, les marchandises confiées par nos employeurs. En échange, on touche des sous et de la réputation, qui donnent respectivement accès à de nouvelles upgrades et à de nouvelles missions.

Dans l'espace, personne ne vous entendra courir. Du coup, comme le trajet est plus droit qu'une autoroute américaine, le joueur n'a pas besoin de contrôler le vaisseau. À la place, il va installer canons, boucliers, moteurs, lance-missiles et compagnie sur son appareil pour se protéger de ce qui va immanquablement lui tomber sur la

gueule. Les lasers sont efficaces contre les petites cibles (chasseurs ennemis, petits astéroïdes), les missiles contre les gros objets (croiseurs, énormes cailloux). Il faut disposer ça intelligemment car chaque arme n'a qu'un angle de tir réduit et que les ressources sont limitées. Parce qu'en plus de la thune (persistante, qu'on touche entre les missions), on doit gérer un budget "matière première" durant chaque traversée, qui sert à construire lesdits composants. À quelques subtilités près, on gagne des matériaux de trois façons : de manière graduelle au fil du temps, en dégommant des ennemis (ou même des vaisseaux neutres qui passent par-là parce que bon, comme disait Gandhi, "chacun sa merde") et en "recyclant" les composants qu'on n'utilise plus. En pratique, on est devant une sorte de petit STR dans lequel la base se déplacerait et viendrait au contact des ennemis. Il faut sans arrêt démonter et remonter tourelles, boucliers et générateurs pour se protéger des vagues d'ennemis (dont on est informé de l'arrivée quelques secondes avant qu'elles ne se pointent à l'écran), faire des compromis en fonction des ressources disponibles (ajouter des moteurs permet d'arriver plus vite, au risque de ne pas arriver du tout si on n'a plus de quoi construire assez de canons). Et, bien sûr, les chargements deviennent

de plus en plus encombrants : containers énormes, explosifs qui détruisent tous les équipements alentour au moindre impact, capsules "VIP" contenant des touristes qu'il faut installer au bord du vaisseau, pile là où on voudrait mettre nos canons, pour qu'ils aient une belle vue, cristaux extraterrestres qui drainent l'énergie des générateurs... C'est difficile mais, heureusement, il est toujours possible de refaire les missions précédentes armé du nouvel équipement débloqué, dans le but de faire un meilleur temps et de farmer un peu plus de pognon pour se simplifier la vie. D'après les développeurs, cela offre une "incroyable durée de vie". N'exagérons rien. Mais ça suffit à en faire un très bon petit jeu.

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis L'air de rien caché derrière son pitch tout con, *Space Run* propose un gameplay assez malin. Construire un vaisseau en cours de vol, en orientant correctement les défenses, en établissant de bonnes synergies entre les systèmes dans un espace restreint et avec des ressources limitées, a un petit côté mi-tower défense mi-STR pas désagréable. Dommage que la formule tourne en rond au bout de quelques heures.

7

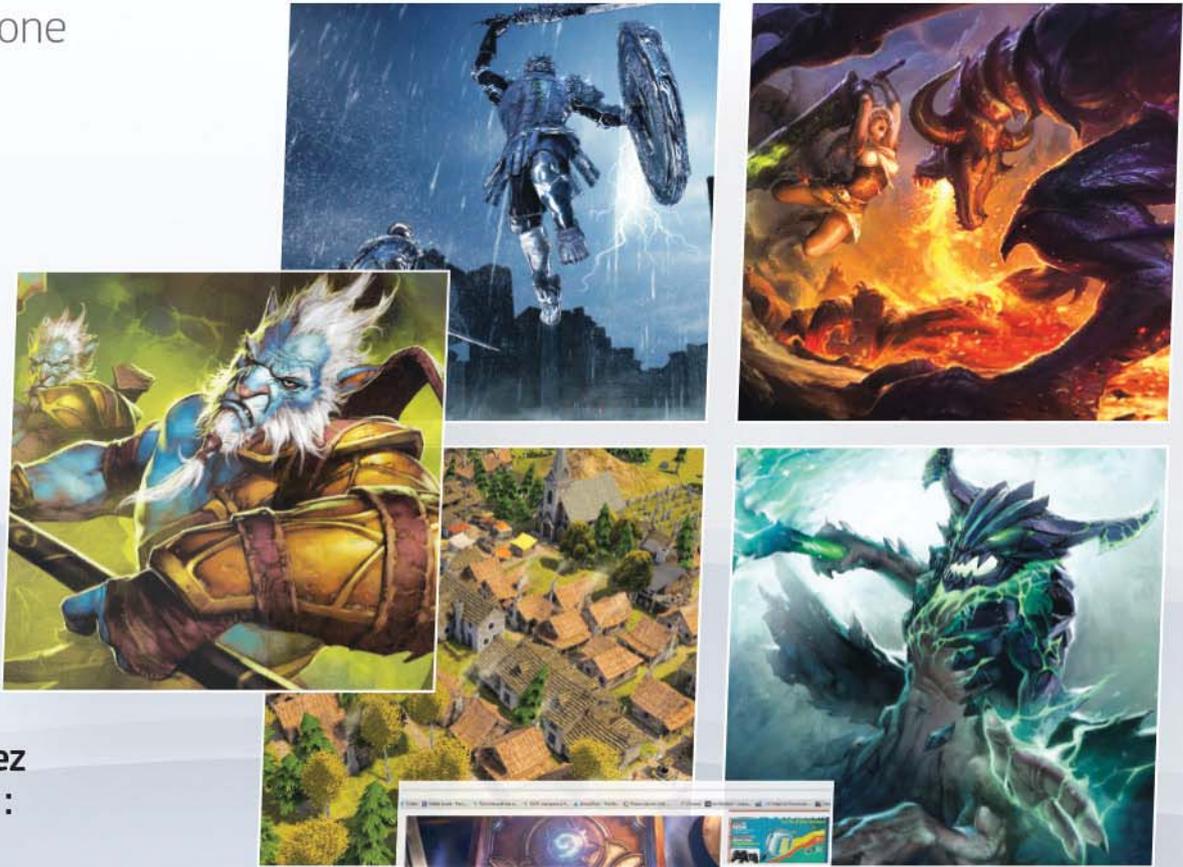
Canard PC lance un site
consacré aux **guides de
jeux vidéo :**

Derniers guides :

- Dark Souls II
- League of Legends
- Dota 2
- Banished
- HearthStone

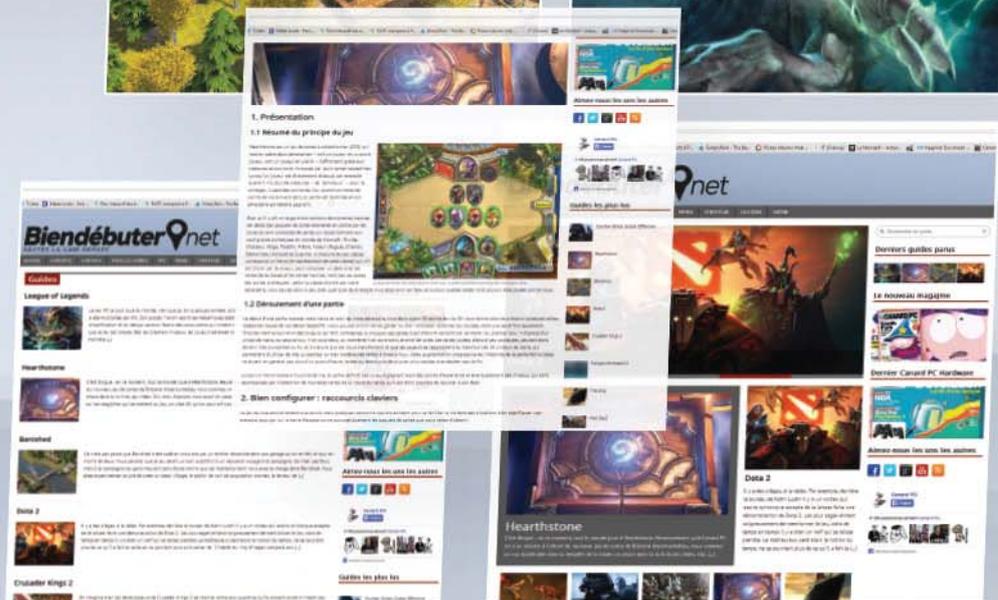
Biendébuter.net

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



Et commencez sans douleur :

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



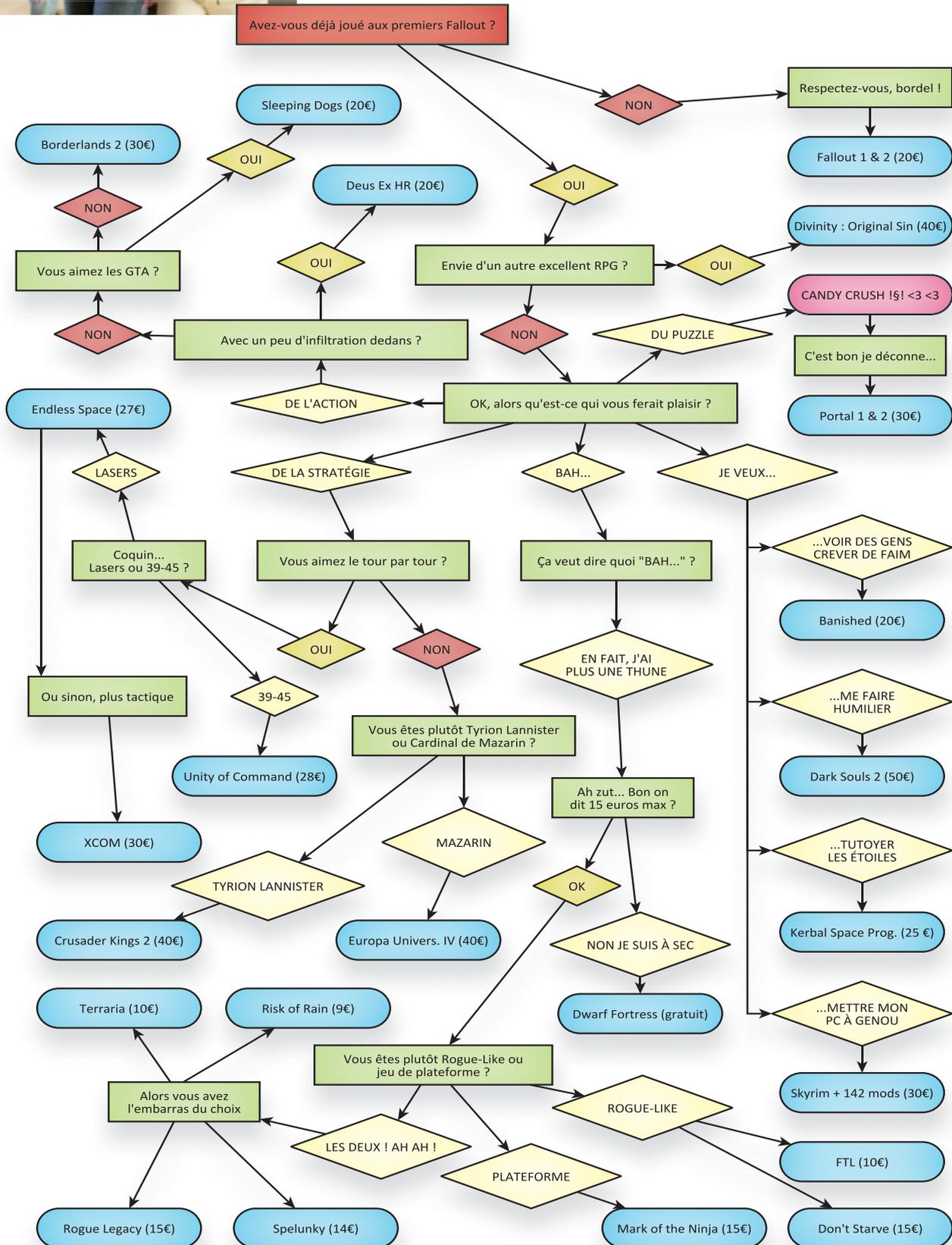
Et c'est facile à imprimer au bureau.



Le grand quiz

À quoi jouer cet été ?

Un guide simple, clair et pratique d'aide à la décision.



de l'été

Quel gamer êtes-vous ?

À l'aide de quelques jeux conçus pour le multijoueur local et chaudement recommandés pour l'été, la rédaction de *Canard PC* va dresser de vous un profil psychologique profond et complet. Hop, c'est parti :



Si l'on vous donne une épée, votre premier réflexe ?



La planter dans un cou et l'agiter dans la blessure, comme dans *Nidhogg* (PC, 14 €).



La jeter au plafond et espérer que le rebond touche l'adversaire, comme dans *Eggnogg* (PC, gratuit).



Sortir un flingue et vider votre chargeur sur l'adversaire : vous ne jouez pas à *Samurai Gunn* (PC, 14 €) pour le plaisir, mais pour gagner !

L'important, dans une course, c'est de participer, certes, mais...



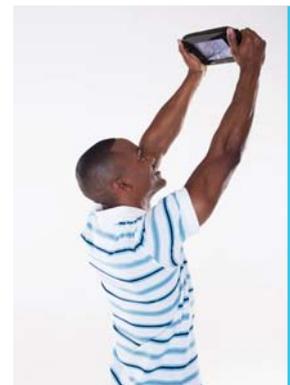
L'essentiel, c'est surtout de bien planter son grappin (*SpeedRunners*, PC, 10 €) et de calculer votre trajectoire pour gagner de la vitesse à chaque balancement.



Tout est dans votre position dans *Trials Evolution* (PC, XBLA, 15 €), c'est la répartition de votre poids sur la moto qui fait la différence.



Tant que vous avez le bon bonus et que vous dérapez au bon endroit et au bon moment, vous êtes tranquille dans *Mario Kart 8* (Wii U, 50 €). Pas de pression.



Quand on vous dit "à vos marques, prêts, tirez !", vous pensez à...



Cette salve de flèches (dont une laser rebondissante, une explosive et une traversant les murs) que vous venez d'envoyer vers votre plus proche adversaire dans *Towerfall* (PC, PS4, 14 €).



Toutes ces ROQUETTES que vous envoyez sur la ROQUETTE adverse dans *ROCKETSROCKETSROCKETS* (PC, 5 €).



Le ballon du mode Kung-Foot de *Rayman Legends* (PC et consoles, 30 €), qui se transforme petit à petit en boule de feu.

Vous préférez la tatanne ? Certes, mais quel est votre outil favori ?



Votre ultra-combo XP "complètement pétée" dans *Ultra Street Fighter IV* (PC et consoles, 30 €).



Les poings et le reste de votre corps, voire le mur, le sol et le broyeur qui s'y trouve, dans *Gang Beasts* (PC, gratuit).



Vos pieds, les mains dans les poches, dans *Divekick* (PC et PS4, 10 €).

Tant qu'à faire de la baston, vous ne seriez pas contre rajouter un objet sphérique à l'affaire. Oui, mais lequel ?



Une balle de base-ball qui se balade à plusieurs milliers de kilomètres/heure dans *Lethal League*. (Web, gratuit)



Le ballon du mode Smashball de *Quad-smash* (PC et XBLIG, 5 €), que se disputent des motos du futur à coups de grappins et d'explosions.



Le ballon submersible de *BaraBariBall* (dans *Sportsfriends*, PS4, 15 €), qui prend autant de coups que vous et votre adversaire.

Assez de PC/console, si vous deviez jouer sur mobile, ce serait à...



Spaceteam (iOS/Android, gratuit), parce que vous aimez crier et que vos voisins vous détestent de toute façon déjà.



Fingle (iOS, 1,79 €) ou *Bounden* (iOS et Android, 3 €), parce que vous aimez jouer avec vos doigts et votre corps.



WrestleJump (iOS, 1,79 €), parce qu'un seul doigt est bien suffisant pour faire du catch.

Si, un soir des vacances, vous deviez tenter une expérience différente (qui resterait évidemment un petit secret entre nous), ce serait...



Let's Tap (Wii, 10 €), parce qu'il n'y a rien de honteux à taper le carton.



JS Joust (dans *Sportsfriends*, PS4, 15 €), parce que vous avez parfaitement le droit de jouer avec votre corps et un PS Move.



Hidden in Plain Sight (PC, XBLIG, 5 €), parce que c'est parfaitement normal de vous planquer et d'observer avant d'agir.



de flèches : Bravo ! Vous êtes bien un joueur.



de foot : Vous avez une majorité de ballons



de carapaces bleues : D'ascendant bellier avec un choix de capricorne, vous êtes effectivement un joueur.



Résultats

LES JEUX DE L'ÉTÉ



par Sonia

Funny Games ! (my tailor speaks english comme une vache élevée à la gnôle)

On le sait, l'anglais c'est super vendeur, c'est comme la choucroute à la confiture. Remarquez donc le nombre de jeux PC dont le titre est sorti chez nous dans la langue de bœuf britannique. Alors, nous avons voulu rétablir l'égalité et par la même occasion l'horreur de la traduction foireuse. À partir des titres écrits dans le français le plus correct comme le plus tiré par les cheveux, voire complètement faux-amis, **retrouvez le nom du jeu** – le vrai cette fois – et écrivez-le sur l'emplacement correspondant, au besoin en lisant l'indice à droite.

- Exemples : cela peut aller d'une bonne traduction littérale comme "Un monde d'avions de guerre" pour *World of Warplanes*, à des choses plus exotiques comme "Friteur de rue antépénultième lettre de l'alphabet" pour *Street Fighter X* (eh oui). Vous retrouverez ainsi, écrit dans l'ordre à la verticale sur les tirets en rouge, le nom d'un jeu à sortir sur PC.

N.B. : Et comme on n'est pas trop vaches (folles), on a mis la liste des jeux utilisés en bas de cette page (en tout petit)



TRADUCTION FOIREUSE	NOM DU JEU	INDICE
01 Unité de Combat Extraterrestre : L'ennemi du dedans	_____	Jeu de stratégie étendu à l'infini, et au-delà
02 La chèvre prend la clé des champs	_____	Partira-t-elle avec l'after-shave de monsieur Seguin ?
03 La cellule pétée en morceaux	_____	L'écrivain qu'il adapte l'appelle plutôt "cellule dissidente".
04 La quête puissante pour du loot de malade	_____	Visite de donjons en Free-to-Play
05 FuséesFuséesFusées	_____	Party game en apesanteur
06 Laissés pour morts par quatre	_____	Survival à la première personne
07 Le ninja ensemeur précoce	_____	Petit jeu de plateforme 2D qui a atteint le point Godwin
08 Pornographie benderienne	_____	FPS futuriste outrageusement flashy et difficile
09 Simulation de très grosse roulotte en monnaie bien de chez nous	_____	On y avale des kilomètres dans sa cabine
10 Des mercenaires qui se prennent pour des rois	_____	Scrolling latéral en pixel art.
11 Les chiens ne dorment que d'un œil	_____	Open world action-adventure video game (oui, l'indice est en anglais, so what ?)
12 Les chiens dorment sur leurs deux yeux	_____	Idem mais à Hong Kong, pas à Chicago.
13 Le mal inhérent (fatal grave)	_____	Survie en territoire horristile
14 L'histoire d'un wagon incroyablement amusant... ah non génial, pardon	_____	Shoot-them-up aux gros pixels
15 Colles-en sur ce type	_____	Plutôt des stickers que des baffes
16 Le nabab des montagnes russes	_____	Série de gestion sur PC née en 1999
17 Monture et Sabre : Groupe de guerre	_____	Existe aussi en version Guerres à la Napoléonitain
18 L'île de la mort à contre-courant	_____	Crocs-Lantah
19 L'épiphanie du bon black	_____	Série de Point & Click non livrée en galette
20 L'obsession du tir orangeux	_____	Série de course née à Issy-les-Moulineaux
21 Le concierge du cachot	_____	Série de stratégie née à Ici-le-Molyneux
22 Les larmes du gâteau breton au crocodile	_____	Aventure exotique aux îles Caïman (ou pas)
23 Charognard, Intrus, Aventurier, Solitaire, Assassin, Explorateur, Voleur	_____	... et peut-être irradié par-dessus le marché
24 Le parc qui perd le nord	_____	Jeu qui fait péter
25 Vol qualifié de voiture	_____	Saga culte

-- AIDE DE JEU -- Voici les 25 noms de jeux à retrouver : DEAD ISLAND RIPTIDE - DRUNKEN ROBOT PORNOGRAPHY - DUNGEON KEEPER - ESCAPE GOAT - EURO TRUCK SIMULATOR - FAR CRY - GRAND THEFT AUTO - LEFT 4 DEAD - MERCENARY KINGS - MOUNT & BLADE WARBAND - RESIDENT EVIL - ROCKETSROCKETSROCKETS - ROLLERCOASTER TYCOON - SHOOTMANIA STORM - SLEEPING DOGS - SOUTH PARK - SPLINTER CELL - S.T.A.L.K.E.R. - STICK IT TO THE MAN - SUPER AMAZING WAGON ADVENTURE - TEN SECOND NINJA - THE BLACKWELL EPIPHANY - THE MIGHTY QUEST FOR EPIC LOOT - WATCH DOGS - XCOM : ENEMY WITHIN

Les Tofs des Héros

*Des héros de tous poils

Voici une série de 13 photos représentant des héros de jeux vidéo célèbres mais sous leur réelle forme animale. À vous de deviner à quel jeu ils se rapportent : prélevez la 1^{re} lettre du nom du jeu correspondant à la 1^{re} photo, la 2^e lettre du nom de la 2^e photo, et ainsi de suite. Par exemple, si la photo ci-contre était en 3^e position, vous auriez dû trouver "Sam & Max", donc récupérer un "m". À vous de jouer ! (Notez que beaucoup sont des jeux console.)



Remettez ensuite les 13 lettres obtenues dans le bon ordre pour retrouver le nom de célèbres animaux de jeux vidéo.

WARNING ! ne prenez pas en compte les espaces, tirets et autres caractères spéciaux dans les titres de jeux.

N.B. : Une aide de jeu reprenant tous les noms de jeux utilisés se trouve page ci-contre.

1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 
8 	9 	10 	11 	12 	13 	 <p>DES ANIMATOX? ET POURQUOI PAS DES CHAMPIGNONS TANT QU'ON YEST!</p>

*Chacun cherche son chien

Cette fois, nous avons rassemblé les représentations sur PC du meilleur ami de l'homme : à partir de leur photo, retrouvez à quel jeu ces chiens sont liés, puis récoltez une lettre par photo selon le même principe que ci-dessus : prenez la 1^{re} lettre du nom de jeu correspondant à la 1^{re} photo, la 2^e du nom de jeu de la 2^e photo, etc. puis remettez les 7 lettres obtenues dans le bon ordre pour retrouver le nom d'un célèbre chien de jeu vidéo. (N.B. : Aide de jeu page ci-contre ; oui, vous pouvez aussi la regarder "par hasard"...)

1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 
--	---	---	---	--	---	---

*I.A. et autres entités

On reprend le même principe mais appliqué cette fois aux intelligences artificielles, robots, droïdes, etc. qui font office de compagnons (ou pas) de jeu. À vous donc de trouver le nom de celui dont ils sont issus. Une fois encore, prenez la 1^{re} lettre du nom de jeu correspondant à la 1^{re} photo, la 2^e lettre du nom de la 2^e photo, et ainsi de suite. Vous récolterez 6 lettres à remettre dans le bon ordre pour retrouver une célèbre I.A. de jeu vidéo. (N.B. : Aide de jeu pas loin.)

1 	2 	3 	4 	5 	6 	 <p>AH? C'EST UN JEU, ÇA?</p>
--	---	---	---	--	---	--

*Les lubies de Lord Casque Noir (c'est pour voir si le chef en chef suit)

Le saviez-vous ? Lord Casque Noir empile compulsivement des blocs à la rédac, plus exactement des boîtes (de boîtes) de Lego : curieuse mise en abyme, n'est-il pas ? Alors, réels ou customisés par des fans (et pour lui faire plaisir), voici des personnages de Lego à l'effigie de nos héros préférés : à vous de trouver à quel jeu ils se rapportent. Même principe que précédemment ; remettez ensuite les 8 lettres obtenues à la fin dans le bon ordre pour retrouver un jeu à licence Lego sorti récemment. Ah, et maintenant, vous savez tout... (N.B. : Aide de jeu sur demande, sans supplément de prix.)

1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 	8 
--	---	---	---	---	--	---	---

*** Du petit pixel au grand écran**

(suite de "Les tofs des héros")

Voici une suite d'images de films adaptés de jeux vidéo que vous devez identifier. On reprend le même principe ici : prenez la 1^{re} lettre du nom du jeu lié à la 1^{re} photo, la 2^e lettre du nom du second, etc., puis remettez les 10 lettres obtenues dans l'ordre : vous trouverez ainsi un nom de jeu vidéo qui sera bientôt adapté au cinéma (on se demande comment, mais à l'impossible de faire de l'argent, nul producteur n'est tenu). À noter que tous ces films sont sortis en France. (N.B. : Aide de jeu de plus en plus proche. Oui, juste là.)



*** Matos et C^{ie}**

Pour finir, on reprend le même principe appliqué aux périphériques "bizarres" de jeu vidéo (en utilisant juste son nom précis ; exemple : Oculus Rift). Remettez les 6 lettres obtenues dans le bon ordre et vous trouverez le nom d'un matos qui roxe du poney ! (et pour cause).



-- AIDE DE JEU -- Voici les 44 noms de jeux liés à l'ensemble des 44 photos des 5 séries précédentes (doublons compris) : ANGRY BIRDS - BIOSHOCK - BORDERLANDS - BORDERLANDS - CALL OF DUTY GHOSTS - CONKER'S BAD FUR DAY - CRASH BANDICOOT - DONKEY KONG - DRAGON AGE - ECCO THE DOLPHIN - FALLOUT NEW VEGAS - FINAL FANTASY - FROGGER - GOAT SIMULATOR - GRAND THEFT AUTO V - HALF-LIFE - HALF-LIFE 2 - HITMAN - HITMAN - KUNG FU PANDA - LEMMINGS - MAX PAYNE - MDK 2 - METAL GEAR SOLID 4 - MORTAL KOMBAT - NEED FOR SPEED - PARAPPA THE RAPPER - PORTAL 2 - PRINCE OF PERSIA - RESIDENT EVIL - RESIDENT EVIL - RESIDENT EVIL 4 - SAM & MAX - SILENT HILL - SLY RACCOON - SONIC ADVENTURE - SPLINTER CELL - STAR WARS KOTOR - STARCRAFT - STREET FIGHTER - TEAM FORTRESS - TOMB RAIDER - TOMB RAIDER - WORMS



Dans ton nombril : Canard PC de A à Z

Testez votre connaissance de Canard PC à travers cet abécédaire en retrouvant 26 mots grâce aux indices. Notez qu'avoir lu l'historique du numéro des 10 ans et nous suivre depuis autant constitue un plus. Toute trace de pub serait un hasard fortuitaire.

- A : Scène au bas de la page 13 du Canard du 1^{er} avril 2014 (c'était le test de South Park...).
- B : Récente extension web de Canard PC.
- C : Boisson emblématique.
- D : Notre année de naissance.
- E : Lexique déjanté du jeu vidéo bientôt en vente en livre.
- F : Incursion avortée de Canard PC dans le Free-to-Play.
- G : A hébergé Canard PC de 2006 à 2009.
- H : Déclinaison de Canard PC (non pas celle-là, l'autre).
- I : Support de Canard Jeux Vidéo.
- J : Tata imaginaire de l'Actu Hard (ou noob en informatique).
- K : Support du livre de Netsabes.
- L : Mascotte canardesque.
- M : Ville emblématique.
- N : Rubrique emblématique.
- O : Rédacteur emblématique mais nuisant.
- P : Animal emblématique mais peu puissant.
- Q : Dans ta maîtresse.
- R : Motif de moquerie récurrent pour rédacteur en mal d'inspiration.
- S : Caractéristique intrinsèque du magazine.
- T : Surnom de notre maquettiste Toto.
- U : Kits de Doc Téraboule.
- V : Un hors-série lui fut consacré "par erreur" en 2007.
- W : Avertissement erroné made in Canard PC.
- X : Son annonce avait déclenché "La fracture" en couverture.
- Y : Philosophie d'un rédacteur console (souvent dans ses articles).
- Z : Rédacteur-maquettiste parti en Australie.

Bonus ! Toto a oublié... Thomas notre maquettiste a oublié de mettre "le trait du bas de la page" (on appelle aussi ça un filet) en maquettant le magazine ! Aidez-le en reliant les points. Merci ! (Par contre pour la tasse oubliée dans la cafetière, on ne peut rien pour lui.)

Tu t'es vu quand t'as rébus ? - Les petits rébus de maître Capillo

Vous connaissez le principe des rébus ? Eh bien c'est pareil mais avec des photos, tout ça pour retrouver des noms de jeux. Exemple avec ces 4 images : Mare - Riz - Eau - Cartes = Mario Kart. Pour vous aider, la liste de tous les jeux utilisés se trouve page ci-contre. Bonne chance (parfois c'est bien "chapillotracté"... enfin je me comprends).



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

(suite de "Tu t'es vu quand t'as rébus ?")

27    

28    

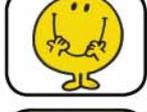
29    

30     

31    

32     

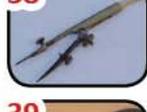
33     

34     

35     

36     

37     

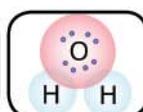
38     

39      

40      

41      

-- AIDE DE JEU -- Voici les 45 noms de jeux à retrouver :
 ALAN WAKE - ALIEN ISOLATION - ARCANUM - ASSASSIN'S CREED - BANISHED - BATTLEFIELD - BORDERLANDS - CALL OF DUTY - CIVILIZATION - COMPANY OF HEROES - DANGEROUS RAYS - DEUS EX REVOLUTION - DEVIL MAY CRY - DIABLO - DISHONORED - EUROPA UNIVERSALIS - EVERQUEST - FABLE ANNIVERSARY - FALLOUT - FAR CRY - FOOTBALL MANAGER - GHOST RECON - GRAN TURISMO - HALF-LIFE - LES CHEVALIERS DE BAPHOMET - MASS EFFECT - MEDAL OF HONOR - METAL GEAR SOLID - METRO LAST LIGHT - MIGHT & MAGIC - MINECRAFT - PATH OF EXILE - PRINCE OF PERSIA - RAINBOW SIX - RAMBO - RED ORCHESTRA - SAINTS ROW - SHADOWRUN - SOUTH PARK - THE ELDER SCROLLS - THIEF - TOMB RAIDER - TROPICO - WARGAME - X REBIRTH

42    

43  

44     

45     

PLUS LOIN

À présent, chaque tiret en rouge représente le numéro du rébus, et le chiffre placé dessus en gris la position de la lettre dans le nom de jeu que vous aurez trouvé (sans compter les espaces). Placez donc les 45 lettres correspondantes sur chacun de ces tirets et vous retrouverez un genre de jeu sur PC.

7^e 1^{re} 18^e 4^e 8^e 10^e 2^e 9^e 2^e 5^e 6^e
 33 45 41 2 31 7 20 37 18 42 21

8^e 10^e 5^e 8^e 3^e 6^e 6^e 5^e 8^e
 35 43 39 23 6 16 11 36 12

7^e 6^e 4^e 5^e 2^e 8^e 10^e 4^e 5^e 4^e 8^e 4^e
 30 26 38 1 17 5 15 9 25 10 32 27

8^e 8^e 14^e 4^e 5^e 1^{re} 6^e 5^e 2^e 5^e 5^e 3^e 9^e
 29 40 22 3 19 13 8 4 24 28 14 44 34



Galactic Civilizations III

Espace restreint

Comme dirait Maria Kalash qui, rappelons-le, est lacanienne, fait du yoga, boit du thé vert parfumé et stocke à la rédac' des sachets de "rooibos militants" sur la boîte desquels on peut lire "jardins de Gaïa" et "douce humanité" (authentique), "la vie est une longue suite mystique d'inspirations-vie et d'expirations-mort". Et vous savez quoi ? Elle n'a pas tort. Prenez Stardock par exemple.

Infos

Genre :
4X spatial
Développeur /
Editeur : Star-
dock Interactive
(États-Unis)
Sortie prévue :
N.C.

Stardock est une boîte bizarre, dirigée par un semi-dément du nom de Brad Wardell, qui développe d'un côté toute une gamme d'utilitaires pour bricoler le bureau de Windows et de

l'autre d'excellents jeux de stratégie. Pendant les années 2000, plus précisément en 2003 et 2006, elle a sorti les deux premiers *Galactic Civilizations*, d'excellents 4X spatiaux plus proches de *Civilization* que de *Master of Orion*, pourvus d'une excellente I.A. et dans lesquels, miracle, la victoire militaire n'était qu'une possibilité parmi tant d'autres, et pas particulièrement valorisée. La réputation de Stardock était excellente auprès des amateurs de stratégie, d'autant que la boîte de Wardell avait la réputation méritée de prêter attention aux suggestions de ses fans sur les forums. Tout allait pour le mieux. Il y eut d'autres jeux, pas mauvais non plus, comme *Sins of Solar Empire*. Et puis en 2010 il y eut l'incident *Elemental : War of Magic*. La bouse. Le jeu de merde. Alpha imbitable, version finale pas meilleure. Brad Wardell qui insulte tout le monde sur Internet, la confiance perdue. Ce jour-là, Stardock a cessé d'être l'être lumineux qu'on connaissait et s'est enfoncé dans la pulsion de mort.

Vers l'infini et au-delà du principe de plaisir. Depuis, Stardock est névrosé. Méfiant. Pour jouer à la bêta de *Galactic Civilizations III* bêta, il faut précommander le jeu. Bon, pourquoi pas. Sauf qu'il faut le précommander 93 euros. Pour ce prix, les "fondateurs", comme Stardock les appelle, auront droit au jeu complet à sa sortie (encore heureux) ainsi qu'à toutes les extensions, DLC et autres bonus ajoutés au fil du temps. Mouais... Reste que ça fait beaucoup de thunes à sortir cash pour un accès anticipé qui, pour le coup, semble vraiment très, très anticipé. Gros message au lancement du "jeu" : "Ceci est une alpha. Vous n'êtes pas là pour vous amuser mais pour chercher des problèmes." On sent que

Stardock, toujours traumatisé par les critiques négatives d'*Elemental*, n'a pas envie d'être accusé à tort d'avoir fourni un produit incomplet. Car oui, c'est incomplet. La plupart des options sont désactivées, les conditions de victoire aussi, on ne peut pas faire grand-chose à part coloniser des planètes, y construire quelques bâtiments puis établir une flotte et aller se fritter avec ses voisins (pour information, sachez que seules quatre races sont présentes pour le moment) qui eux aussi passent le gros de leur temps à tourner en rond en colonisant deux-trois planètes et en produisant des flottes plus ou moins au hasard, que l'on dégomme comme on veut.



C'est dans les vieilles étoiles qu'on fait les meilleurs atomes d'hélium.

Mais bon, si l'on oubliait le ticket d'entrée hors de prix, ce ne serait pas très grave – après tout, le jeu ne sera pas en bêta avant cet automne et ne sortira probablement que fin 2015. Le problème est que, pour le moment, *Galactic Civilizations III* est un clone de l'épisode précédent avec des graphismes un peu plus fins. Le gameplay est exactement le même : les planètes ne sont pas regroupées par système (comme dans *Endless Space* ou *Galactic Civilizations*) mais directement placées sur la carte de la galaxie. Durant les premiers tours, on construit le plus possible de vaisseaux

coloniaux pour s'assurer le contrôle des planètes intéressantes (comprendre : celles qui offrent la meilleure qualité de vie et peuvent héberger le plus de bâtiments et d'habitants). Une fois à peu près installé, on spécialise les planètes et les systèmes : certains seront dédiés à la production industrielle, d'autres à la création de richesses, les derniers à la production scientifique. Puis on commence à monter une petite armée pour défendre tout ça contre les voisins malintentionnés, en faisant bien attention à regarder quel genre de technologie emploient les civilisations qu'on soupçonne de vouloir attaquer : si l'ennemi utilise des lasers, il vaudra mieux perfectionner les boucliers, s'il utilise des projectiles il faudra rechercher de nouveaux alliages pour faire de gros blindages, etc. Ensuite, comme dans n'importe quel 4X, s'installe progressivement l'équilibre de la terreur. Les civilisations faibles militairement se font massacrer, celles dont les arts et les sciences sont trop faiblards se font assimiler de façon "douce" par leurs voisins et par assimilation culturelle progressive. Bon, bien sûr je fais l'impasse sur beaucoup de subtilités, mais vous avez l'idée générale.

Vide spatial. Mais tout ça, encore une fois, on le devine plus qu'on le constate. Parce qu'entre l'I.A. qui fait n'importe quoi et les milliers d'options désactivées, cette alpha n'est finalement que le squelette du remake d'un jeu sorti il y a huit ans. Bon, pas un remake complet, hein, on trouve quand même quelques nouveautés. La carte est maintenant divisée en hexagones et non plus en carrés (c'est sans doute intéressant d'un point de vue tactique mais vu la nullité militaire de l'ennemi, pas évident de s'en rendre compte...). On aura du multi. Les spatioports sont maintenant construits en orbite et non plus à la surface des planètes, ce qui permet à plusieurs systèmes proches de contribuer à un même chantier en lui transférant leurs points de construction. Le système d'alignement était jusque-là assez sommaire : selon les choix moraux du joueur lors de petits événements aléatoires ("une espèce indigène vit sur la planète que vous voulez coloniser, désirez-vous l'exterminer, la conserver dans des réserves contre quelques milliards de crédits, ou la laisser gambader librement au prix d'un gros handicap à la productivité ?"), il se voyait peu à peu coller l'étiquette de "bon", de "neutre" ou de "méchant", ce qui lui donnait un bonus en négociation



avec les espèces du même alignement. Il a été complètement remanié : désormais, chacun des trois alignements dispose de son propre petit arbre technologique.

Dans l'espace, personne ne vous entendra vous faire arnaquer.

À chaque décision prise, le joueur reçoit quelque points dans l'arbre correspondant, qu'il peut investir pour obtenir des bonus spéciaux. Une civilisation "mauvaise" pourra par exemple devenir esclavagiste (meilleur moyen de faire avancer le travail, comme vous le diraient les Égyptiens) et une civilisation neutre accéder à des compétences de

médiateur ou de commerçant, toujours utiles pour se faire bien voir des voisins. C'est assez chouette et on regrette d'autant plus que l'arbre technologique "principal", qui dans l'épisode précédent pouvait être contemplé d'un seul coup d'œil, ait été remplacé par un menu déroulant beaucoup moins pratique pour planifier sa recherche à long terme. Pas facile non plus de prédire comment va évoluer *Galactic Civilizations III* d'ici à la sortie. Le deuxième épisode était extraordinaire, ce nouveau venu ne semble pas vouloir s'en éloigner. Les optimistes vous diront que c'est une bonne nouvelle, que Stardock a bien fait de ne pas alourdir le gameplay

en ajoutant des combats tactiques, qu'on ne change pas une équipe qui gagne. Les pessimistes, eux, s'inquiéteront de la frilosité de Stardock qui semble ne plus vouloir prendre le moindre risque depuis le fiasco *Elemental*, qui ne communique que très peu sur ce nouveau titre, qui a mis cinq ans (le projet a été lancé en 2009) à nous pondre l'alpha toute pétée d'un jeu similaire au précédent. Les types raisonnables, eux, vous diront ceci : peu importe que vous croyiez ou pas en *Galactic Civilizations III*, n'allez surtout pas y claquer le moindre argent pour le moment.

Louis-Ferdinand Sébum

Hack 'n' Slash

The Legend of Zeldhack

De mon temps, quand on faisait un jeu de mots ou un titre malin, on prenait son temps, on le travaillait, on le ciselait, on ne le sortait que quand il était prêt. Mais ça c'était avant, et aujourd'hui les gens s'en tirent en appelant "*Hack 'n' Slash*" un jeu qui, clairement, n'est pas un hack 'n' slash. Est-ce vraiment dans ce monde que nous voulons vivre ?



Infos

Genre : Pas un hack 'n' slash
Développeur / Editeur : Double Fine (États-Unis)
Sortie prévue : Courant 2014 pour la version finale, Early Access déjà disponible pour 20 €

À u premier coup d'œil, *Hack 'n' Slash* ressemble à une parodie de *Zelda* : vous y dirigez un petit perso accompagné d'une luciole, il y a de vilains magiciens, c'est un univers médiéval-fantastique... Mais *Hack 'n' Slash* n'est pas plus un JRPG qu'il n'est un hack 'n' slash : s'il fallait lui trouver un genre, j'irais chercher des termes comme "déconstruction" ou "jeu à twist malin". Voyez-vous, pour comprendre *Hack 'n' Slash*, il faut changer de paradigme et voir au-delà du sens attendu : ici, le "hack" et le "slash" sont utilisés dans leur sens informatique plutôt que "gauntletique". Avec son épée, votre protagoniste ne donne pas de coups, mais accède aux propriétés d'un ennemi, d'un personnage ou d'un objet dans le jeu... et vous pouvez les modifier. Autrement dit, vous pouvez transformer le statut d'un adversaire de "agressif" à "neutre" ou "ami", ou baisser ses points de vie à zéro (ce qui le tue instantanément), mais ce sont des solutions un peu évidentes. Pourquoi ne

pas plutôt faire en sorte que l'ennemi vous inflige des dommages négatifs ? Ainsi, à chaque coup qu'il vous porte, vous regagnez de la vie. Ou vous pouvez aussi vous hacker vous-même pour augmenter vos points de vie, tant qu'à faire.

Klik 'n' Slash. Mais ça, ce n'est que le début : rapidement, *Hack 'n' Slash* vous donne aussi accès à un outil de debug, le même que celui utilisé par les développeurs (promettent-ils). Celui-ci affiche le nom des variables de tous les objets à l'écran et vous permet même de consulter les portions concernées du code source du jeu, écrites de façon à être à peu près compréhensibles par un humain lambda. Vous ne pouvez pas le hacker directement (ça deviendrait peut-être UN PEU trop le bazar), mais si vous avez deux grammes de logique, vous pouvez vous en servir pour mieux comprendre les puzzles du jeu. Et ceux-là, vous pouvez ensuite les hacker : On vous laisse d'ailleurs libre de faire un peu ce que vous voulez. Si vous souhaitez pêter le jeu en modifiant toutes les valeurs et en faisant apparaître des millions de PNJ à l'écran, vous pouvez le faire et vous serez exaucé : le jeu sera pété. Vous devrez

alors utiliser le système de sauvegarde, plus proche d'un rembobinage (ou, pour les informaticiens, d'un système de versioning) que d'une sauvegarde classique. Du coup, vous avez moyen d'expérimenter assez librement sans crainte de tout détruire involontairement. Ou volontairement.

Hack 'n' Play. *Hack 'n' Slash* est d'abord né fin 2012, lors d'une gamejam interne à peu près annuelle organisée par Double Fine, qui a aussi donné lieu à la plupart des récentes sorties du développeur. Depuis, le studio a mis une petite équipe dessus pour en faire un vrai jeu... Mais pour l'instant, le principal problème de la version Early Access, c'est justement qu'elle ressemble à un jeu de gamejam. Les graphismes sont bizarrement simplistes, le monde curieusement vide, le jeu étonnamment mal rythmé... oui, les principales mécaniques (le hacking, le processus de sauvegarde original) sont dedans et fonctionnent, et certains puzzles proposent un challenge intéressant, mais pour le moment, *Hack 'n' Slash* semble encore trèèèèèèèè loins d'une version finale. Ou alors c'est inquiétant.

Netsabes

PETIT MAIS PUISSANT



RUE DU COMMERCE

Mini PC Gamer G³

Existe en kit ou monté

- Processeur Intel® Core™ Core i5-4670K
- Carte graphique MSI N760 2GD5/OC-ITX GeForce GTX 760
- RAM Kingston HyperX Fury Red 2x4Go
- SSD Kingston SSDNow V300 120Go
- HDD WD Blue WD10EZEX 1To
- Kit watercooling Cooler Master Seidon 120M

À partir de
899€⁹⁰

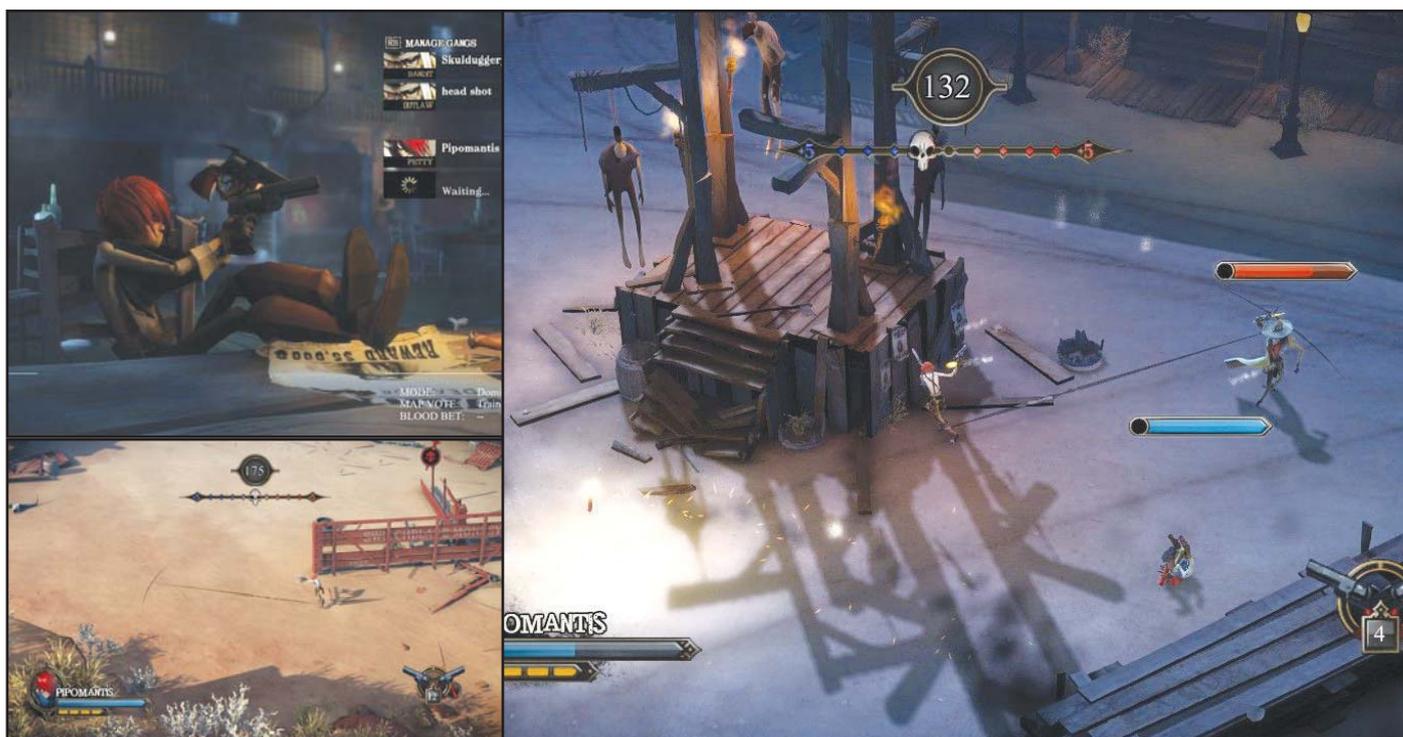
HIGH TECH - MAISON - BRICO
+ DE 1200 MARQUES QUI FONT RÊVER LES HOMMES



Secret Ponchos

Duel au sommeil

Il y a plus d'un an, à l'E3 2013, j'avais eu l'occasion de jouer à *Secret Ponchos* sur PlayStation 4. Plutôt emballé par le concept de ce deathmatch dans un univers western, j'attendais impatiemment la sortie. En lieu et place d'un jeu complet, j'en suis réduit à me jeter comme un mort de faim sur l'Early Access du jeu, histoire d'avoir ma dose. Si ça n'est pas triste.



Infos

Genre : Shoot compétitif en grène
Éditeur / Développeur : Switchblade Monkeys (Canada)
Sortie prévue : Non annoncée ; disponible en Early Access pour 15 €

Prévu sur PlayStation 4 et PC, *Secret Ponchos* est un jeu d'action vu de dessus où s'affrontent plusieurs joueurs choisissant des personnages prédéfinis. Le petit twist rigolo réside dans son léger brouillard de guerre. Vous pouvez voir la direction globale de vos adversaires mais une

fois que vous êtes dans le même "écran", les lignes de vue sont gérées en temps réel. Du coup, il devient possible de se positionner en couverture derrière des éléments du décor pour tenter de surprendre l'adversaire, le prendre à revers et bien d'autres coups vicieux dont vous avez sûrement le secret. La version Early Access propose de jouer quatre personnages distincts : un gamin utilisant deux colts et de la dynamite, un gros lent capable de sniper, empaler sur sa baïonnette et se soigner, un vieux briscard pouvant troquer son six-coups contre un couteau de chasse et un fantôme à poncho adepte du fusil à

pompe et du fouet. Chaque personnage possède une galerie de coups spéciaux plus ou moins difficiles à exécuter et dotés de capacités différentes (dégâts, stun, recul, etc.). Étonnamment, le jeu demande de créer un slot et de donner un nom à chaque personnage que l'on veut jouer, ce qui est assez confus pour pas grand-chose. Mais bon, pas grave, le jeu est enthousiasmant, lançons-nous dans l'arène !

Un secret trop bien gardé. Enfin, "lançons-nous", c'est vite dit, il faut d'abord trouver d'autres joueurs. Et laissez-moi vous dire que trouver du monde sur un jeu multi confidentiel encore en bêta qui ne propose que des parties en 2v2, eh bien c'est pas de la tarte. Bon, j'ai bien réussi à faire une petite dizaine de matches, mais non sans mal. Une fois en jeu, on comprend tout de suite où veulent en venir les développeurs. Les parties se terminent au bout de deux minutes ou lorsqu'une équipe a cinq frags d'avance sur l'autre. Du coup, contrairement à ce que me laissaient penser mes parties de l'année dernière, le jeu est particulièrement rapide et nerveux.

C'est surprenant, mais pas forcément une mauvaise chose. De plus, à part quelques spawns au milieu du champ de bataille et une partie criblée de lag et de téléportations, le titre s'en sort avec les honneurs. On sent qu'il reste du boulot pour que tout soit propre, mais la note d'intention est plutôt encourageante. Plus triste en revanche, l'état des menus et de l'interface : combo clavier/souris non supporté, options non disponibles, impossible pour l'instant de jouer à autre chose qu'un entraînement sans I.A. ou du 2v2 et de mettre le jeu en plein écran. Alors certes, mieux vaut un jeu plus propre que ses menus mais dans ce cas, pourquoi afficher déjà de multiples options nous montrant qu'un store online sera disponible pour acheter des skins et sûrement plein d'autres choses ? Cela manque d'élégance et n'est vraiment pas très malin. Pour autant, j'attends toujours impatiemment de voir ce que donnera *Secret Ponchos* une fois qu'il sera fini, équilibré et rutilant. Allez savoir, on tiendra peut-être quelque chose de vraiment nouveau, ça ferait du bien.

Pipomantis



Risen 3 : Titan Lords

Toi, t'attends les titans teutons ?

À chaque fois que Deep Silver montre *Risen 3*, j'ai toujours l'impression qu'ils cherchent à noyer le bébé avant même qu'il soit prêt pour son premier bain. Première présentation taisant délibérément tout ce qui fait le sel des titres de Piranha Bytes pour nous vendre de l'action-RPG, bande-annonce officielle montrant un jeu tournant à moins de 20 images/seconde : on avait vraiment eu droit à du bel œuvre en matière d'auto-sabotage.

Infos
Genre : RPG
Développeur : Piranha Bytes (Allemagne)
Éditeur : Deep Silver
Sortie prévue : 15 août 2014

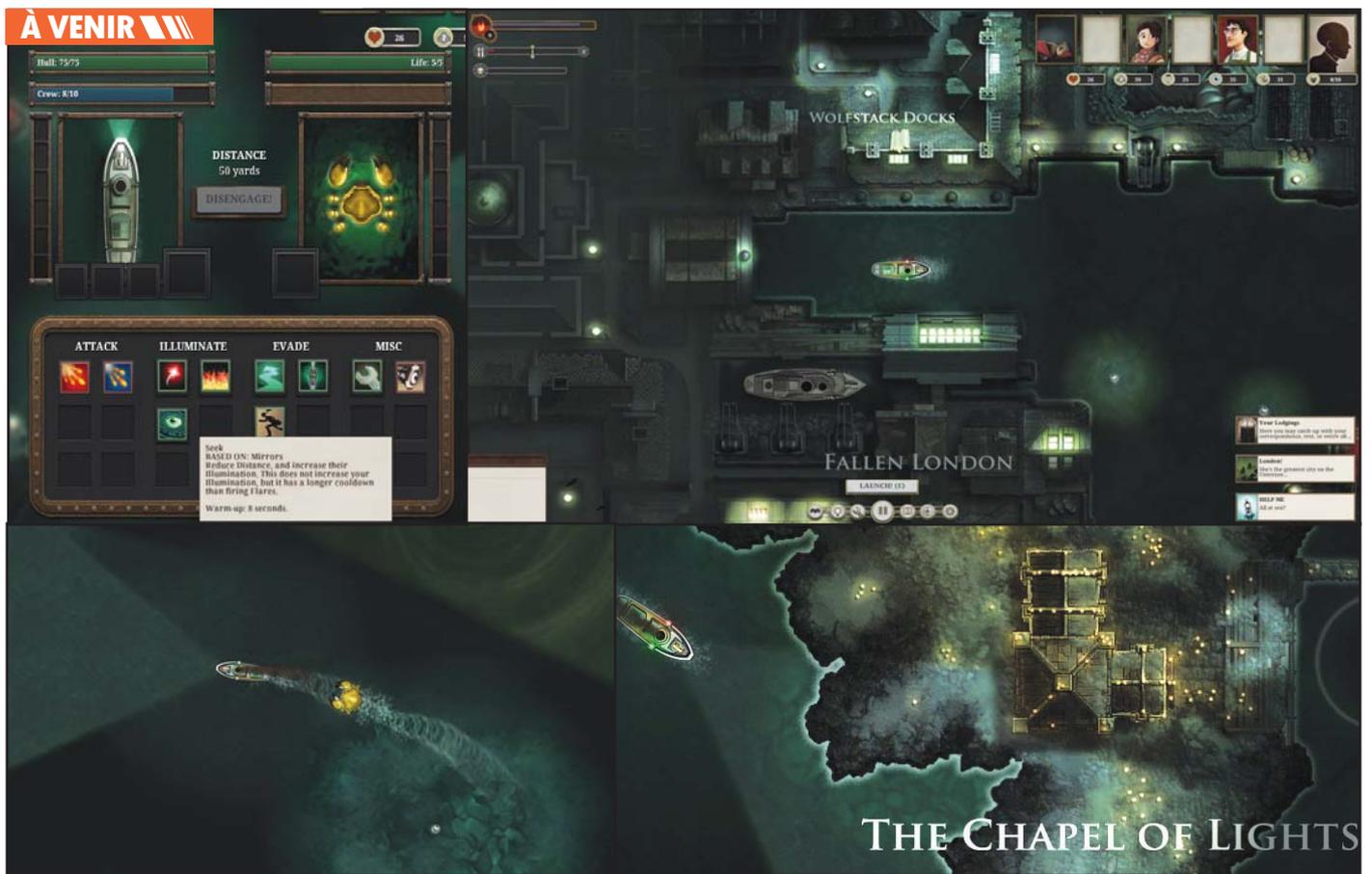
Alors, je me disais qu'avec cette version preview on allait atteindre des sommets. Peut-être un simulateur de bataille navale en ASCII ou une version en sumérien ancien. Mais non. Ce n'est pas idéal, mais c'est déjà pas mal... Me voilà aux prises avec une petite partie de l'univers – l'île de Taranis –, un personnage déjà bien monté et axé sur le combat au corps à corps, de beaux décors et même quelques chouettes discussions, phases d'exploration et solutions alternatives pour les quêtes à condition de s'écarter des sentiers. Pile ce qu'il faut pour se rappeler que *Risen 3* est toujours un jeu de rôle à la 3^e personne, qu'il conserve l'univers et les concepts de la série, tout en essayant de ressusciter un peu de ce bon vieux *Gothic* (ce qui n'était pas évident sur la carte de Taranis). Évidemment, c'est un tantinet léger pour celui qui voudrait se renseigner

sur la plus grande qualité des jeux Piranha Bytes – la cohérence à grande échelle d'un univers entièrement cousu main – mais c'est déjà pas mal. Ah, vous en avez marre des généralités ? Vous aimeriez un peu plus de détails... Depuis les derniers épisodes, les Titans continuent à se taper dessus, sans se soucier des conséquences que leurs batailles ont sur le monde et sur l'Humanité. Le ciel est déchiré par de terrifiants maëlstroms visibles de tous les points du globe, les continents s'effritent sous les coups des monstruosités et seuls quelques sanctuaires sont encore épargnés par l'apocalypse. Manque de bol, c'est dans un de ceux-là que notre héros se fait attaquer par une étrange apparition qui lui dérobe son âme.

L'âme émoussée. Hop, vous avez l'exposition et l'enjeu : il va falloir parcourir le monde – les mondes même puisque vous aurez désormais accès à un univers fantasmago-onirique – à la recherche d'alliés et de connaissances qui vous permettront

de vous réapproprier votre "principe vital, immanent et transcendant" (copyright Wikipédia). Ça tombe bien, l'île disponible dans la démo est celle des Mages qui se sont planqués là après avoir été persécutés par l'Inquisition. Ces derniers sont en train de bosser sur un réacteur magique – l'équivalent "Gérard Majax" du Large Hadron Collider du CERN – carburant aux cristaux. Mais ne vous attendez pas à véritablement entrer dans le vif du sujet : les quêtes disponibles, toujours sympathiques et bien écrites, étaient surtout axées sur la baston, histoire de nous faire découvrir le nouveau système de combat en temps réel, nettement amélioré. Il y a une vraie tentative pour rendre les bastons plus dynamiques : enchaînement de trois coups que l'on peut charger, esquive à coups de roulade, riposte en cas de parade impeccable... Sans oublier que la possibilité de switcher du corps à corps aux flingues est toujours présente avec, en bonus, l'intégration totale de la magie aux combos. Il y a un gros mieux par rapport à *Risen 2*. Le jeu est moins statique – même s'il est impossible d'interrompre une attaque déjà lancée – et il impose de "lire" les attitudes des monstres pour savoir quoi faire. Leur bodylanguage est d'ailleurs assez réussi. Voilà déjà un point rassurant. Pour le reste, je ne me fais pas trop de souci : le jeu est assez mignon même si on a déjà vu mieux techniquement, ça ne rame pas et j'ai croisé peu de bugs (même si j'ai réussi à noyer mon compagnon fantôme dès les premières minutes en le poussant à la mer). Ce qui ne doit pas vous empêcher d'attendre le test pour passer à la caisse, on ne sait jamais.

Omar Boulon



Sunless Sea

Le monde du silence et des crabes géants

♪ Vogue, vogue tout le long de la rivière
 Vogue, vogue mon joli petit bateau fantôme
 à l'équipage dévoré par des pirates cannibales. ♪

Infos

Genre :
 Sid Meier's
 Zombie Pirates!
Développeur /
Éditeur :
 Failbetter
 Games (R.-U.)
Sortie prévue :
 Fin septembre,
 Early Access
 déjà disponible
 sur Steam
 pour 20 €

Cela fait déjà quelques années que le monde est dans le noir, dans la peur. Envahies par les chauves-souris et diverses autres créatures non documentées, les terres et les villes ne sont plus vraiment sûres. Ce qui reste de l'humanité se débrouille tant bien que mal et refait sa vie sur les côtes, dans des petites îles ou à bord de bateaux. C'est là que vous entrez en jeu : dans *Sunless Sea*, vous êtes un capitaine de navire, chargé par l'amirauté (si tant est que vous reconnaissez cette autorité fantôme) d'explorer les mers et de dresser une carte du coin. Comme le titre du jeu et la première phrase de ce paragraphe l'indiquent, *Sunless Sea* se déroule dans un monde "sans soleil". Pas tout à fait dans le noir, parce qu'il y a parfois un phare ou les lumières d'un port au loin, sans oublier bien sûr vos propres feux et ceux des

quelques embarcations que vous croisez, mais vous ne naviguez clairement pas en pleine lumière. Et c'est bien le problème : votre équipage apprécie assez moyennement, voire pas du tout, de se balader dans des mers non cartographiées, écumées par des pirates et où vivent des monstruosité géantes. Pour être franc, sur une échelle de 1 à 10, le moral de vos matelots tend plutôt vers le -2. Ajoutez à cela que vos propres phares ont tendance à attirer monstres et autres navires (normal après tout, si vous allumez tout), et votre survie ne tient alors qu'à un fil.

Un homme à l'amer. Les occasions de mourir sont légion dans *Sunless Sea* : plus de carburant, plus de nourriture (mais vous pouvez toujours devenir cannibale et manger votre équipage, ce n'est pas moi qui vais vous le reprocher), des pirates, des sacrebledu de fruits de mer géants... En cas de décès, vous choisissez un nouveau capitaine, un nouvel équipage et vous reprenez presque de zéro : vous pouvez conserver un

petit truc de votre précédent personnage, une info, sa carte de la mer... À l'heure où j'écris ces lignes, depuis mon radeau flottant sans espoir sur une mer noire, se dirigeant doucement mais sûrement vers un maelström peu accueillant, *Sunless Sea* vient d'arriver en Early Access. Et pour l'instant il n'est pas tout à fait recommandable. Sur le papier, *Sunless Sea* a tout pour être une aventure stressante à souhait, mais il manque encore tant de choses qu'on en est bien loin pour le moment. La carte du monde, par exemple, est encore fixe : à terme, elle devrait en revanche être en partie aléatoire (l'agencement global restera le même à chaque partie, mais le placement des îles, ports et monstres sera aléatoire), ce qui change à peu près tout. Le côté "aventure textuelle" (soit quand vous êtes à terre, soit au cours des interactions avec votre second et le reste de l'équipage) est encore bien trop léger, avec des personnages peu développés et peu d'options. Les combats en tour par tour, de leur côté, sont bien trop bizarrement rythmés pour être intéressants, même s'ils partent d'une bonne idée : vous devez d'abord illuminer votre cible avant d'attaquer, tout en tentant de fuir les fusées éclairantes de l'autre. Cela dit, Failbetter Games a déjà prévu le contenu des quatre prochaines mises à jour annoncées d'ici fin septembre, et promet de corriger tout ça. Si tout se passe bien, *Sunless Sea* sera peut-être à ce moment-là à la hauteur des espoirs que je place en lui.

Netsabes

Ultimate General : Gettysburg

Quand un moddeur de Total War fait sécession

D'habitude, les jeux basés sur la guerre de Sécession sont d'imbuables wargames destinés à des profs d'histoire texans. Ils vous modélisent à la botte près le 38^e régiment d'infanterie du Massachussetts mais sont aussi passionnants à jouer, pour des non-initiés, qu'un simulateur de boulier sur Minitel. Il était temps que cela change.



Infos

Genre : Batailles tactiques
Développeur : Game Labs (Ukraine)
Éditeur : N.C.
Sortie prévue : Disponible en Early Access sur Steam (8 € environ)

Vous vous souvenez peut-être du petit drame qui s'est joué fin 2012 dans le landerneau des fans de *Total War*. L'un des membres éminents de cette communauté, un certain Darth Vader, créateur prolifique et bénévole d'excellents mods pour cette série de jeux (les fameux DarthMods), avait rendu son tablier en foutant le feu aux forums. Motif : The Creative Assembly, le studio qui produit les *Total War*, n'avait pas jugé utile de l'inviter à une grande convention de moddeurs *Total War*. Ça l'a tellement énervé qu'il a monté son propre studio dans la foulée et annoncé *Ultimate General : Gettysburg*.

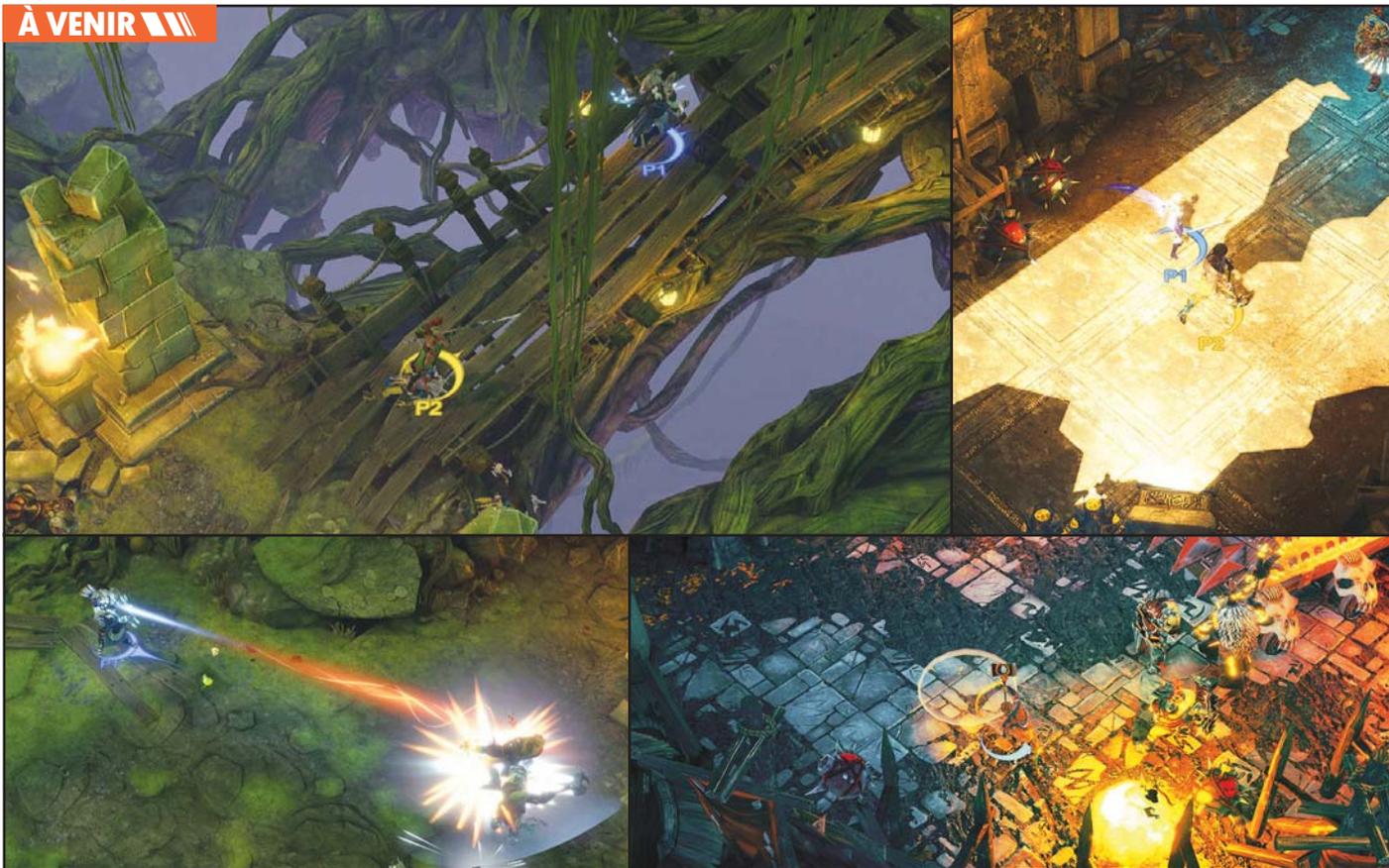
Ce n'est pas une vengeance, mais bon. Après avoir passé plusieurs heures sur la version Early Access de son jeu, nous allons tout de suite calmer les ardeurs de certain : l'ami Darth Vader (de son vrai nom Nick Thomadis) n'a pas fait un concurrent direct aux *Total War*. Du moins pour l'instant. *UG:G* est un "petit" jeu (il est d'ailleurs vendu moins de 8 euros) qui ne fait que

proposer des batailles tactiques sur une carte unique (les environs de Gettysburg). Cela ne veut pas dire qu'*UG:G* manque de qualités. Tenez, un truc qui m'a fait bondir sur le fauteuil dès la première minute de jeu : pour déplacer les unités, il suffit de faire un cliquer-déplacer avec la souris pour voir se former une flèche, comme si le joueur la dessinait à la main sur une vraie carte d'état-major. Mignon comme tout. Mignon, c'est aussi l'adjectif qui correspond à la carte de jeu, avec ses petits villages, ses vergers, sa palette de couleurs presque joyeuse qui ferait oublier qu'on joue sur un des champs de bataille les plus sanglants de l'histoire. Visuellement, et malgré la faiblesse de moyens (c'est du moteur Unity, les petits soldats sont en 2D, les effets de fumée aussi...), *UG:G* est simplement beau comme tout. Du travail d'esthète.

Casual boucherie. Adaptant la guerre de Sécession au style "tactique casual", *UG:G* propose un gameplay à première vue très accessible, dans lequel on range bien proprement des brigades d'infanterie afin de les présenter face à l'ennemi dans des conditions optimales. Cela rappellera forcément à de nombreux joueurs les batailles

des *Total War*, avec des unités qui se tirent dessus en rang d'oignons, une gestion du moral des troupes (le facteur déterminant des batailles, plus que le nombre), les inévitables mouvements de flancs des groupes de cavalerie, les canons qui bombardent en se posant pépère à l'arrière sur une belle colline... C'est classique mais cela semble efficace, d'autant que l'I.A. adopte des comportements très variés selon la personnalité qu'on lui choisit. En recommençant à cinq ou six reprises la première bataille de la petite campagne, j'ai pu constater que chaque fois, les boucheries prenaient une tournure très différente. Maintenant, il ne faut pas s'emballer. Comme nous le signalions plus haut, il s'agit là d'un "petit" jeu. C'est le genre de produit sur lequel on passera 8-10 heures très agréables avant de se lasser de la carte unique. Cela dit (attention, c'est purement de la spéculation), je ne serais pas étonné que *UG:G* soit la première brique d'un projet plus ambitieux. L'auteur semble déjà avoir mis au point un excellent système de bataille tactique. Plus qu'à y rajouter une surcouche stratégique, et cela commencerait à ressembler très fortement à une attaque frontale contre la série des *Total War*.

ackboo



Sacred 3

Rires démoniaques

Depuis la sortie de *Nox* en l'an 2000, on sait qu'il est possible pour un Hack & Slash d'être drôle. Depuis qu'on a reçu *Sacred 3*, on sait aussi que c'est rare.

Infos
Genre : Hack & Slash
Développeur : Keen Games
Éditeur : Deep Silver
Sortie prévue : 1^{er} août 2014

À première vue, *Sacred 3* semble suivre sagement les codes du Hack & Slash : des hordes démoniaques répandent la terreur, les forces du Bien s'unissent, vous devez sauver le

monde. La routine, quoi. Avec seulement quatre classes jouables annoncées, on ne risque pas non plus de s'aventurer très loin des sentiers battus... à part au niveau de leurs descriptions. On a droit à un guerrier "sympathique", une lanière avec "un côté garçon manqué" (eh oui : elle chasse), un archer qui mène "une vie qui obéit à de profonds idéaux philosophiques et sociaux" et une séraphine ailée dont la poitrine est mise en valeur de façon audacieuse. Humour maladroit ou écriture catastrophique ? Inutile de choisir – *Sacred 3* est bien parti pour faire les deux.

L'empire du malaise. C'est probablement sur ce petit côté humoristique que tablent les développeurs pour démarquer le jeu de ses concurrents, au moins au niveau du scénario. Pour l'instant, ce n'est pas très concluant. En plein milieu d'un niveau,

vous cliquez comme un malade pour faire couler le sang et massacrer les monstres par dizaines quand soudain, le grand méchant vous fait une blague en voix-off sur son envie de bâtonnets de poisson. Après un petit rire intérieur gêné, vous essayez de vous remettre dans l'ambiance – après tout, vous êtes en train de libérer une ville et les bateaux qui l'attaquent font pleuvoir les explosions sur votre passage – mais cette fois c'est la cruche qui sert de narrateur qui apparaît pour faire étalage de sa bêtise en calant des "oups" et des "euuh..." tous les trois mots pendant qu'elle vous donne le prochain objectif. La situation pourrait être vaguement drôle si vous n'étiez pas en train d'essayer d'exécuter des combos compliqués pour tailler des démons en pièces et sauver des villageois réduits en esclavage et promis à une vie atroce.

Des clics et des claques. Pas facile pour l'instant de savoir quel ton veut prendre *Sacred 3*. Les dialogues penchent du côté de la parodie mais le côté très classique et premier degré de l'histoire semble être une sorte de retour aux sources pas très inspirées du Hack & Slash. Le gameplay est du même acabit : des compétences activables à

la MOBA avec des raccourcis clavier dédiés, mais des niveaux et des combats qui n'ont pas l'air de révolutionner le genre. On notera que le contrôle du personnage se fait avec les touches fléchées et que vous n'avez donc pas à cliquer sur les ennemis pour vous déplacer vers eux et les attaquer, ce qui est plutôt rare dans les *Diablo*-like. Au final, ça risque pourtant de revenir au même puisqu'au lieu de cliquer sur vos cibles, vous allez spammer la souris au hasard afin de taper dans la zone qui se trouve juste devant votre héros. Pour dynamiser un peu les bastons, vous n'aurez à part l'attaque de base que quelques compétences et une roulade, le tout à utiliser en boucle pendant une demi-heure pour pouvoir espérer monter de niveau.

Vous aimez rire ? Nous non plus.

L'humour maladroit est sans doute là pour détourner le joueur du scénario moribond et faire en sorte qu'il ait toujours le sourire aux lèvres malgré la mort de ses ennemis (quand on n'est pas habitué, c'est vrai que tout ça peut être très traumatisant). Mais les dialogues de série B permettent aussi d'oublier le framerate actuellement aux fraises (inquiétant pour un jeu qui sort dans un mois) et le gameplay, pas si mauvais mais très répétitif. Peut-être que ces défauts seront réglés avant la sortie et surtout que ceux qui y joueront en coop' arriveront à noyer les problèmes dans une ambiance de franche camaraderie. Par respect pour la série des *Sacred*, gardons espoir jusqu'au bout... Même si le Hack & Slash est un milieu de requins où la triade *Diablo-Torchlight-Path of Exile* ne laisse aucune chance aux poids plumes.

Victor Rugeux



PINGOUIN CHAFOUIN

Le Cahier de Vacances de **CANARD PC**

FRANÇAIS

MATHS

ANGLAIS

HISTOIRE

GÉOGRAPHIE

SVT

ET PLEIN D'AUTRES



À peu près

conforme
au programme

de l'Éducation Nationale

ÉDITO

Depuis plus de trente ans, les éditions Pingouin Chafouin s'attellent à l'édification de nos chères têtes blondes. Une noble mission que la dégénérescence de notre système éducatif national, combinée à l'abrutissement des futures forces vives de la nation orchestré par le consortium médiatico-politique, rend plus difficile, mais également plus indispensable chaque année.

Cette regrettable décrépitude des saines valeurs qui, jadis, façonnaient une jeunesse robuste et patriotique est aujourd'hui résumée par la nouvelle doxa laxiste "apprendre en s'amusant". Soucieuses d'être en phase avec leur époque, les éditions Pingouin Chafouin ont donc abandonné leur collection "apprendre en transpirant" qui ont permis à de millions d'enfants de retenir les numéros de départements français tout en accomplissant des travaux de terrassement. Cette nouvelle collection, modernisée, permet donc de réviser et d'apprendre, et ce, grâce au jeu vidéo. Preuve qu'à l'instar du scarabée coprophage, chaque chose peut trouver son utilité en ce monde.

Bonnes vacances, les enfants !



Josiane Bouaquart

SOMMAIRE

Français	p. 61	Économie	p. 68
Histoire	p. 62	Technologie	p. 69
Géographie	p. 63	Allemand	p. 70
Physique.....	p. 64	Philosophie.....	p. 71
SVT.....	p. 65	Histoire de l'art...p.	71
Anglais.....	p. 66	École	
Maths	p. 67	buissonnière	p. 72

LE PLAISIR EST DANS LA SOUFFRANCE
L'ACCOMPLISSEMENT DANS LE TRAVAIL
LA LIBERTÉ EST DANS LES ÉTUDES
TRAVAIL ET OBÉISSANCE SONT L'EXISTENCE
ÉCOLE-TRAVAIL-FAMILLE-JOIE
LES DEVOIRS SONT MES AMIS DE L'ÉTÉ
LES FAINEANTS SONT DES DÉVIANTS
MA SEULE DROGUE EST L'ABSTINENCE
LES NULS À L'ÉCOLE SERONT CHATIÉS
MES PROFESSEURS T'HONORERAI
LIRE CANARD PC C'EST TRÈS MAL



Illustrations : Homefront (p. 62), Dota 2, S.T.A.L.K.E.R. (p. 63), Kerbal Space Program (p. 64), Xenonauts, Surgeon Simulator (p. 65), Candy Crush Saga, Beyond : Two Souls (p. 67), Crusader Kings 2, Tropico 3 (p. 68), Zelda : The Wind Waker, Oblivion, Pong (p. 71).

ORTHOGRAPHE

1 Traduis en français ces posts de forum.

Posté par grotadlov666, le 2 juillet 2013 à 11 h 32:

"Slit, je sui 1 gd fan de naruto uns3fb mé ses dur alors vs avez ds code svp?"

.....

Posté par Sangokkun, le 30 mars 2009 à 23 h 44

"sinon cest bad company que j'aime bien mais sans plus il vaut mieux l'essayer avant de l'avoir c'est un peu nul dans le fond mais sa detend voila après si vous voulez des conseil pour les jeux demandez car je les ai tous."

.....

.....

.....

Posté par MarioSama, le 5 avril 2014 à 18 h 12

"C'est obliger que WatchDogue il gagne GTA. Deja c'est plus beau et en plus on peut piraté la vile ce kon peut pas faire dan GTA. Et puis GTA il est deja vieux et moche alore que Wathc-Dog il est plus beau et perfectioner"

.....

.....

Posté par SebLeBest1995, le 12 septembre 2013 à 18 h 27

"bjr sava ? g 1 pb ac mn ordi, il bug tt le tps c chian! sa fé ramé callof jen peu plus. Aider moi svp!!!!"

.....

.....

Posté par Netsabes, le 3 janvier 2000 à 11 h 23

"Vou lé gars de UT vous êtes ke dé kon. Q3A c ke du skill é pa des armes débil et des mutator de merd. Facing World ?!? La blague !!!! Moi jvou prend sur Q3DM17 et on vera bien si vous fête encore les malin!!!!"

.....

.....

.....

.....

TEXTE À TROUS

3 Complète ce test d'Omar Boulon à l'aide des mots proposés.

Pour être [honnête/énervé/impatient/fragile], Hulk, le jeu sorti en 2003, était plus joli et largement plus [joli/goûtu/drôle/allemand] que ce morceau de mucus et pourtant, c'était pas vraiment la grande [illusion/échelle/classe/Zoa].

Alors, faites comme moi, focalisez votre force [psychique/rouge/4/tranquille] le 18 juillet à 18 h pour que les..... [dents/mains/espoirs/chocolats] des développeurs fondent pendant que leurs..... [pieds/enfants/parties génitales/egou] enflent et les étouffent une fois pour toutes.



VOCABULAIRE

2 Entoure en bleu les mots qui évoquent le PC, en rouge les mots qui évoquent la console. Attention, certains termes peuvent s'appliquer aux deux.

Overclocking – Manette
 – Élitisme – USB – Carte mémoire – Mario fait du Ski – Online – Matrox Mystique – Patch – 3D Sex Villa – Guitare en plastique
 – DLC – Bêtise – Canard
 – Encart – MyDoom.A – Obsolescence programmée
 – Aliasing – Hard – Steam
 – Piratage – Red Dead Redemption – Kernel32 – Prétention – Mods.



RÉVISIONNE L'HISTOIRE AVEC CIVILIZATION

1 Indique la date de ces événements.

- Gandhi ordonne le bombardement de Varsovie :
- Les archers montés de Genghis Khan font reculer les blindés d'Elizabeth II :
- Napoléon découvre la fusion froide à Sainte-Hélène :
- George Washington dépose les armes devant Alexandre le Grand :
- Catherine de Russie impose un embargo sur la banane aux Vikings :
- Soliman convertit les Japonais au christianisme :
- Premiers pas sur la lune d'un astronaute aztèque :
- Tensions sur la frontière sino-romaine :

ÉTUDE DE DOCUMENTS

2 Analyse ces trois documents de propagande. Quelle idéologie véhiculent-ils ? Tu prêteras attention à leurs points communs et à leurs différences. (30-50 lignes)

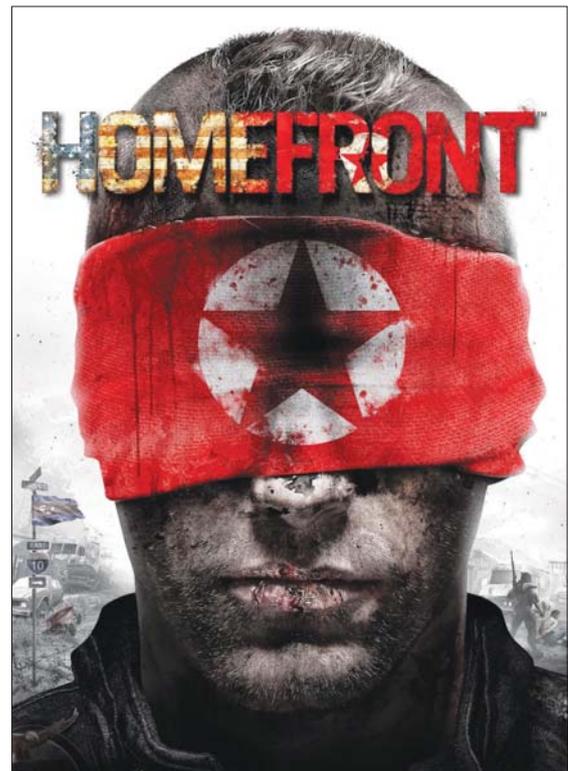
Doc. 1 et 2

"Ce sont les vainqueurs qui écrivent l'Histoire. L'Histoire est pleine de menteurs. S'il survit et que nous mourons, sa vérité sera écrite. Et la nôtre perdue. Shepherd sera un héros... parce qu'il suffit d'un bon mensonge et d'un bain de sang pour changer le monde. Il est sur le point de réussir le plus grand mensonge jamais réalisé ! Sa vérité prévaudra. Mais seulement s'il survit, et si nous mourons."

"L'être humain ordinaire ne se réveille pas le matin en pensant que c'est son dernier jour sur Terre. Mais je crois que c'est un luxe, pas une malédiction. Savoir qu'on est proche de la fin, c'est une forme de liberté. C'est le moment de faire l'inventaire. Moins d'armes. Moins d'hommes. Une vraie folie. Une mission suicide. Mais ce sable et ces rochers, souillés par mille années de guerre... ils se souviendront de nous. Pour ça. Parce que de tous les cauchemars que nous connaissons... c'est celui que nous avons choisi. Nous avançons tel un souffle exhalé de la Terre. La rage au cœur et dans un but unique. Nous... allons... le... tuer."

Extraits de discours du capitaine John Price (2009)

Doc. 3

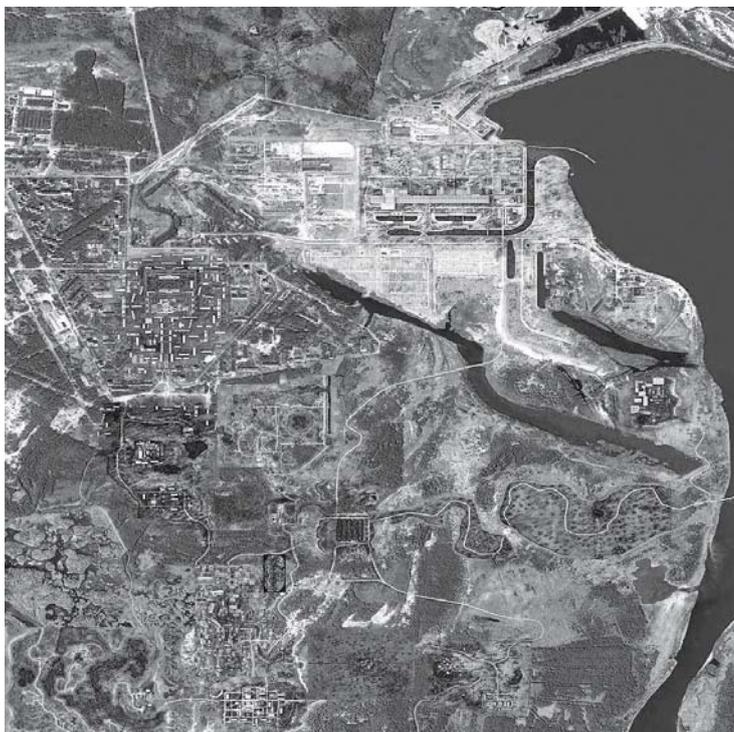


Affiche de propagande américaine (2011)

CARTES À COMPLÉTER



↑ Sur cette carte de MOBA, colorie les lanes en rouge, la jungle en vert, la rivière en bleu. Hachure la fontaine. Indique la position des barracks d'une croix.



↑ Sur cette photo satellite de la Zone, hachure les secteurs contaminés à plus de 1,5 mégabecquerel par mètre carré. Entoure d'un cercle les endroits où il est le plus probable de rencontrer des anomalies.



NOTIONS IMPORTANTES

2

Question 1 : dans *SimCity*, quel est le nombre moyen de kilomètres de bouchons dans une mégalopole de 15 000 habitants ?

.....

Question 2 : parmi les pays de la liste suivante, souligne ceux dans lesquels Ubisoft n'a pas de studio :

Allemagne, Angleterre, Canada, Chine, Émirats Arabes Unis, Espagne, États-Unis, Finlande, France, Inde, Italie, Japon, Maroc, Roumanie, Russie, Suède, Suisse, Ukraine.

LE COURS

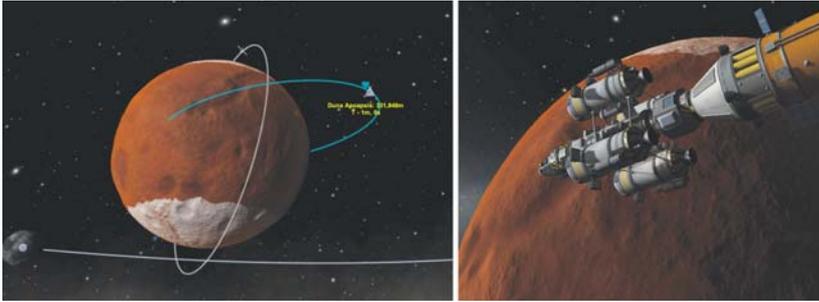
À titre indicatif, voici les PIB annuels de quelques pays.

- Morrowind :**
173 millions de septims
- Royaume champignon :**
21 millions de carapaces vertes
- Arstotzka :**
8 millions de faux passeports
- Nouvelle République de Californie :**
760 000 caps
- NetherRealm :**
18 milliards d'âmes
- Rapture :**
5 tonnes de poisson
et 6 langoustines (non imposées)
- République de Canard PC :**
1284 brouzoufs
- Azeroth :**
4,856 milliards de dollars
(exercice 2012)



PHYSIQUE

1 En te basant sur les connaissances en astrophysique acquises cette année, tu qualifierais cette manœuvre d'atterrissage de :



A) parfaite

B) audacieuse

C) rigolote

2 Problème

Sachant d'une part que la force gravitationnelle de Duna est de $3.0136321 \times 10^{11} \text{ m}^3/\text{s}^2$ et que la planète est dotée d'une atmosphère dont la pression est de 20.2650 kPa. Que d'autre part la navette Coincoinsity se trouve à 332 000 mètres d'altitude, à une vitesse 386 m/s, qu'il lui reste l'équivalent de 1480 m/s de DeltaV dans les réservoirs et qu'elle est équipée de quatre parachutes Mk16-XL dont un a été malencontreusement remplacé avant le décollage par un drap de bain. Sur quelle distance seront éparpillés les restes du kerbonaute Jebediah Kerman ?

CHIMIE

3 Coche la liste des éléments nécessaires à la fabrication d'une pipebomb



- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> de la glace pilée | <input type="checkbox"/> du tabac à priser |
| <input type="checkbox"/> de la poudre noire | <input type="checkbox"/> un mode d'emploi |
| <input type="checkbox"/> une enclume | <input type="checkbox"/> une bonne mutuelle |
| <input type="checkbox"/> une pipe | <input type="checkbox"/> un paquet de Mentos |
| <input type="checkbox"/> un alibi | <input type="checkbox"/> un baril de lessive |
| <input type="checkbox"/> des pistaches (salées) | <input type="checkbox"/> un alligator |
| <input type="checkbox"/> un rat mort | <input type="checkbox"/> une pompe à vélo |
| <input type="checkbox"/> une bigouden | <input type="checkbox"/> du goudron |

4 Parmi ces trois barils, lequel est corrosif, lequel est explosif, lequel arrête les balles ?



TRAVAUX PRATIQUES

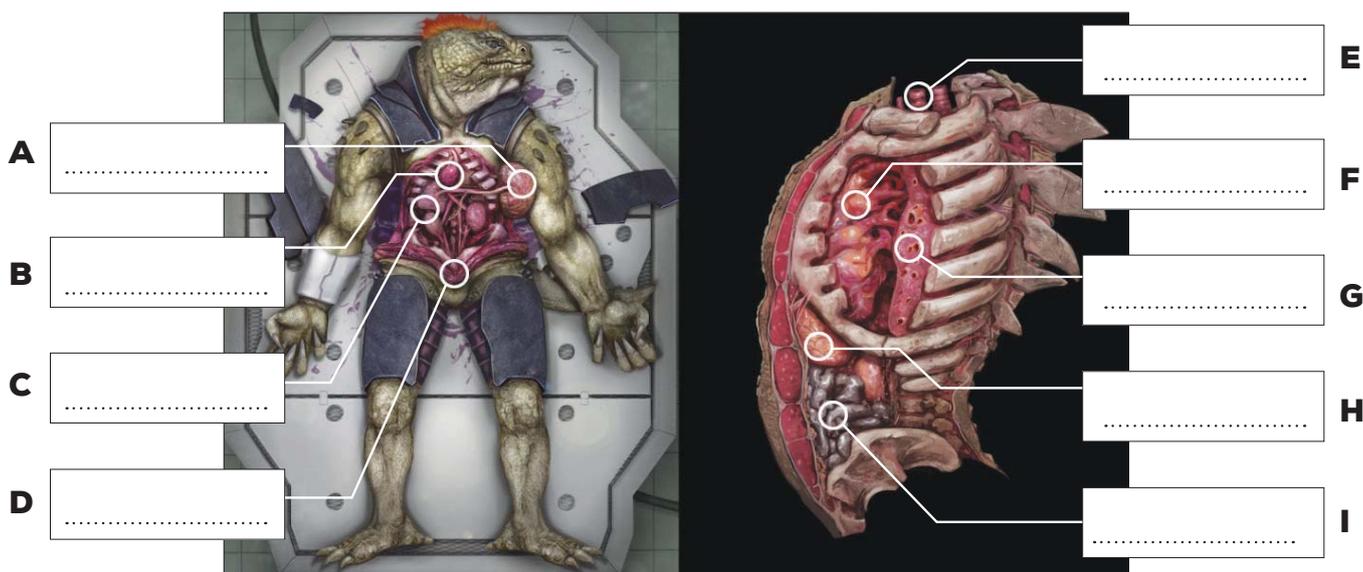
Classe ces différentes actions dans l'ordre croissant de chances d'être hospitalisé :

- • installer une guirlande électrique USB maison sur le sapin de Noël
- • faire confiance à un vendeur informatique de supermarché
- • ranger la pâte thermique à côté du dentifrice
- • boire l'eau du PC watercoolé parce qu'il fait soif
- • installer une config triple écran sur un bureau Ikea
- • jouer à Dota 2 dans son bain
- • brancher un quad-SLI de GTX Titan sur un boîtier d'alim' 400 watts no-name



ANATOMIE

1 Remplace les organes internes de cet envahisseur venu de l'espace en t'aidant de la liste ci-dessous :



glande télépathique - poche à acide régénérant - faux-filet - cloaque mésentérique pulmonaire - testicouille pectorale - autoradio CD - truc gluant qui sent mauvais - intestin oculaire - bas morceaux

QUESTIONNAIRE À CHOIX MULTIPLES

2 De quelle manière la masse musculaire augmente-t-elle ?

- A) par la pratique d'une activité physique régulière
- B) par l'achat de poches de silicone sur un site chinois
- C) grâce à Photoshop

Quelle est la fonction principale du foie ?

- A) épurer les toxines, métaboliser les macronutriments, stocker l'énergie
- B) donner un goût de fête aux soirs de réveillon
- C) permettre de se remettre d'un bouclage de *Canard PC*

Quelle est la bonne définition de la mort ?

- A) arrêt définitif des fonctions cardio-circulatoires
- B) passer sous la barre des 100 amis Facebook
- C) brève période d'inactivité avant le prochain respawn

Je me suis blessé au bras gauche. Pour cicatriser le plus efficacement possible, je...

- A) désinfecte la blessure et je me bande le bras
- B) mange 2 kilos de pâtisseries
- C) me cache derrière un buisson et j'attends

PREMIERS SOINS

3 Regarde attentivement la photo ci-dessous et identifie le problème parmi les propositions suivantes :

- la mutuelle du patient n'est pas à jour
- la montre du chirurgien retarde
- l'extincteur n'est pas aux normes NF





VERSION

1 Relie ces phrases que l'on peut régulièrement entendre sur le Xbox Live à leur équivalent en langue française

1. "I'm gonna set your family on fire and extinguish it with my piss" ●

2. "Fuck your shit" ●

3. "Fucking french prick, we should have bombed your asses" ●

4. "I will rip your tongue out and lick my ass with it" ●

5. "I should bust open your skull and empty my bowels in it" ●

a. "Malgré toute ma bonne volonté, nos héritages culturels respectifs nous éloignent trop pour permettre une entente cordiale et mutuelle. Je regrette de ce fait certaines décisions militaires que mon pays a pu prendre par le passé."

b. "Peut-être serait-il préférable que je désolidarise votre os occipital du reste de votre crâne pour y laisser choir allègrement le fruit de longues heures d'absorption iléale."

c. "Mes griefs envers vous s'étendent également à votre ascendance, que je souhaiterais embraser avant peut-être de l'éteindre d'une miction rigolarde."

d. "Oh là mignard, votre fourbi me court sur le haricot !"

e. "Plutôt que de vous laisser l'utiliser à tort, j'aimerais prestement sectionner votre muscle lingual et l'utiliser dans une entreprise de décrottage complet de mon séant."

ÉTUDE DE TEXTE

2 Après avoir lu attentivement cet extrait d'interview, souligne le bullshit en rouge.

Milo can recognise the emotions on your face and the emotions in your voice. He can recognise certain words you say. You can have conversations with him, you can read stories to him. We're trying to bring all these things together. Some of them are tricks - I'll be absolutely honest with you - to make you believe Milo's real. He can recognise what you're wearing. If he notices you've got dark bags under your eyes he will say, 'You look tired today.' [...] all of that works. We're combining all that together to make you really believe that he understands what you say. (...) When a human voice says something funny, there's a different tone in the voice. Even though Milo's not trained to recognise your voice, if you say something funny to him, he should recognise it as something amusing.

Peter Molyneux, interview donnée à Eurogamer en 2009

VOCABULAIRE

Oui : Yes [jes]
 Non : No [nəʊ]
 Gauche : Left [left]
 Droite : Right [raɪt]
 Bonjour : Hello [hə'ləʊ]
 Au revoir : Goodbye [ˌgʊd'baɪ]
 Douleur : Pain [peɪn]
 Pleurer : To cry [tu:kraɪ]
 Couteau : Knife [naɪf]
 Surin : Shank [ʃæŋk]
 Jugulaire : Jugular ['dʒʌgjuːlə]
 Fusil de chasse : Shotgun ['ʃɒtɡʌn]
 Tuerie massive : Killing spree [kɪlɪŋ spriː]
 Lance-flammes : Flamethrower ['fleɪməθrəʊə]
 Police : Police [pə'liːs]
 Psychologue : Shrink [ʃrɪŋk]
 Camisole de force : Straitjacket ['streɪt,dʒækɪt]



ALGÈBRE

1 Problème

Bobby a édité un nouveau jeu, *Call of Soldier*. Sachant que le jeu de base est vendu 60 dollars, que chaque DLC est vendu 10 dollars, que Bobby compte en sortir cinquante et qu'une piscine en or massif coûte 13 millions de dollars, combien de piscines en or massif Bobby pourra-t-il se payer à la fin de l'année fiscale ?

2 Problème

Complète les (in)égalités suivantes à l'aide des signes =, > et <. Attention : utilise le taux de conversion Steam.

- 50 \$ 50 €
- 30 \$ 30 €
- 60 € 60 \$
- 45 \$ 45 €
- 20 € 20 \$

3 Problème

Le petit Julien joue à *Candy Crush Saga*. Sachant qu'il a déjà raté ce niveau 18 fois, qu'il a un QI d'environ 76 et qu'il est cosplayer de Chun-Li, combien d'amis Facebook devra-t-il harceler avant de pouvoir espérer passer au tableau suivant ?

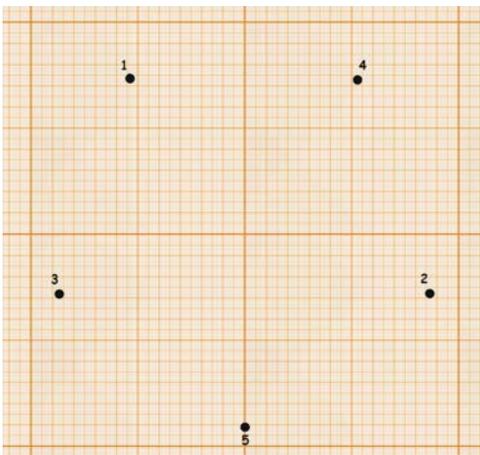


GÉOMÉTRIE

LES MATHÉMATIQUES NON EUCLIDIENNES
DU PROFESSEUR AL-AZHRED

4 Tracé sur un graphe

1) Relie les points dans l'ordre sur ce repère orthonormé, puis relie le dernier point au premier.



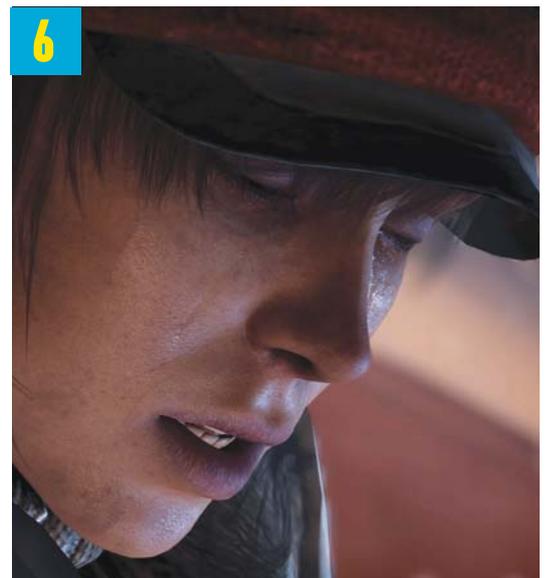
2) Que constates-tu ? Sens-tu la présence hostile de Balzabeel, Celui-Qui-Règne-Sur-Le-Désespoir ?

5 Construction

Uniquement à l'aide de ta règle et de ton compas, trace un triangle dont la somme des angles est égale à 300° .

GÉOMÉTRIE VARIABLE

6



- 1) Compte le nombre de polygones présents dans cette image.
- 2) À l'aide du théorème de Quantic, convertis le résultat obtenu en émotion.

VRAI OU FAUX ?

1

1- Lors de l'exercice 2011, le chiffre d'affaires généré par la vente de chapeaux sur Steam a dépassé ceux des industries pharmaceutique et militaire confondues.

Vrai Faux

2- Après avoir acheté une île de la Méditerranée en 2013, l'éditeur Wargaming s'apprête à faire l'acquisition d'un continent d'ici deux exercices fiscaux.

Vrai Faux

3- En 2012, *Theme Hospital* a été cité comme "modèle économique intéressant dont le système de santé français ferait bien de s'inspirer" par Jean-François Copé.

Vrai Faux



ÉTUDE DE CAS

2 Analyse la situation socio-économique du Royaume de France



← 1- En te basant sur l'illustration ci-contre : est-il envisageable de financer la construction d'une lice de joutes sur la baronnie d'Etampes par la création d'un nouvel impôt féodal ? Quelles seraient les probabilités de voir le Duc d'Anjou empoisonner ta descendance mâle ?

2- Compare la main de Dungeon Keeper à la main invisible d'Adam Smith. Peut-elle être considérée comme une métaphore néolibérale ? Argumente ta réponse.

3- Que t'inspire le document ci-contre ? Peux-tu établir des liens avec l'actualité sans risquer de procès en diffamation ?





TRAVAUX PRATIQUES

1 Martin a acheté une carte graphique pour upgrader son vieux PC. Malheureusement, il s'agit d'une carte PCI-Express et son PC a un bus AGP. Que doit-il faire ?

- A) acheter un marteau et un annuaire et taper dessus jusqu'à ce qu'elle rentre
- B) aller échanger sa carte chez un vendeur rue Montgallet et repartir avec un GPU "meilleur" et "moins cher" mais pas garanti
- C) téléphoner à la rédaction de *Canard PC Hardware* un vendredi soir en plein bouclage et demander à parler à Doc Téraboule

2 La limite de l'overclocking, pour toi, c'est...

- A) deux fois la vitesse d'origine du processeur
- B) quand ça fume
- C) Fahrenheit 451

3 Tu viens d'acheter un jeu à 60 euros. Les textures sont affreuses, l'aliasing épouvantable et le nombre d'images par seconde ne dépasse pas les 30. Que fais-tu ?

- A) tu installes deux puissants ventilateurs devant ta machine pour la refroidir
- B) tu retournes le jeu à la boutique en criant très fort
- C) tu revends ta console pour t'acheter un PC

4 Que signifie la valeur en dpi d'une souris ?

- A) la précision du capteur et les futures performances en jeu
- B) le nombre de boutons impossibles à atteindre sans se faire une entorse
- C) son prix de vente

5 Que faire quand kernel32 ne répond plus ?

- A) éteindre l'ordinateur et le rallumer
- B) supprimer le répertoire system32
- C) le retrouver et lui péter sa sale petite gueule

LE COURS

POUR T'AIDER DANS TES BRICOLAGES, VOICI UNE TABLE DE CRAFT



Papier Kraft



Minecraft



Acrafteuse



Hovercraft



Kraftwerk



Craftière italienne



Crafton & Xunk



Accrafts de morue



Lara Craft



Kraft Maga



Maurice et Katia Kraft



StarCraft

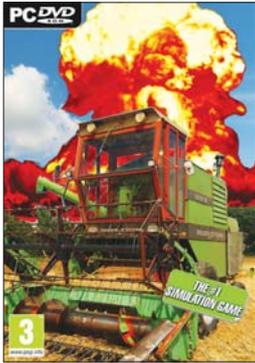
PRATIQUE !

Tu es toujours en retard ? Tu as peur de ne pas être à l'heure au brevet des collèges ? Downclocke ta montre ! Non seulement elle consommera moins d'énergie mais les secondes passeront moins vite !

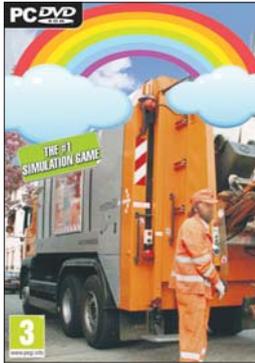


ACHTUNG, SIMULATORS!

Relie les titres de ces simulateurs qui font la joie des gamers outre-Rhin à leur jaquette respective.



1



2



3



4

- Beleidigend Getränkeautomat Simulator
- Regenbogen Müllwagen Simulator
- Nuklear Landwirtschaftliche Erntemaschine Simulator
- Düsenflugzeug Simulator Simulator

CULTURE GÉNÉRALE

Le canon 8,8 cm KwK36 du célèbre Panzerkampfwagen VI Tiger Ausführung E - Sonderkraftfahrzeug 181 était muni d'un frein de bouche à triple déflecteur à ailettes.

- Vrai Faux Hein ?

La cadence de tir de la fameuse mitrailleuse calibre 7,92mm x57 Maschinengewehr 42 pouvait atteindre 1 800 coups/minute par temps sec.

- Vrai Faux Quoi ?

L'incontournable Messerschmitt Me 262 Schwalbe avec ses deux turboréacteurs Jumo 004 était, en 1944, l'avion le plus rapide et le plus gros fer à souder du monde.

- Vrai Faux Non mais je rêve !

À l'instar des rédacteurs de *Canard PC*, les missiles V2 consommaient du méthanol et manquaient de précision.

- Vrai Faux Genre : l'Allemagne, ça se résume à la Seconde Guerre ?

Une wurst traditionnelle bavaroise de 12 cm représente l'équivalent lipidique d'un cassoulet à la graisse d'oie pour huit personnes.

- Vrai Faux À la Seconde Guerre et aux saucisses.

Le berger allemand ne sait lever que la patte droite.

- Vrai Faux Vous me dégoûtez.

VOCABULAIRE

Apprends à reconnaître les vrais amis.

Bier	<i>bière</i>
Chips	<i>chips</i>
Dialog	<i>dialogue</i>
DRM	<i>DRM</i>
Funktion	<i>fonction</i>
Hamburger	<i>hamburger</i>
Kanone	<i>canon</i>
Koop	<i>coop</i>
Next-gen	<i>next-gen</i>
Soldat	<i>soldat</i>
Technik	<i>technique</i>
Textur	<i>texture</i>



Traite, au choix, l'un des trois sujets suivants.

1^{er} sujet : Le jeu vidéo est-il un art ?

2^e sujet : L'amitié est-elle vraiment magique ?

3^e sujet : En te référant aux œuvres étudiées cette année ainsi qu'à tes lectures personnelles, tu expliqueras le texte suivant :

De tout temps, depuis que l'homme encore enfant a découvert le rite du jeu, l'être se pose des questions sur la finalité de cette activité récréative, des questions auxquelles un être sensé ne peut en toute honnêteté avec lui-même ne jamais échapper : pourquoi ce jeu ? pourquoi jouer ? qu'est-ce que jouer ? qu'est-ce qui transforme un objet de la vie de tous les jours en ludus ? qu'est-ce qui pousse l'être à passer sur un paradigme de réalité différent, où le jeu est au centre de tout ? Le jeu vidéo, et par extension les mondes virtuels, n'ont fait qu'amplifier cette ancestrale question rituelle, dont la portée est chaque jour plus grande. Le plaisir de passer un cap, de réussir un objectif, disent les plus jeunes. La satisfaction, l'envie de suivre l'histoire dans laquelle s'investit le joueur, l'évolution des personnages où il s'investit, l'émotion ressentie dans un univers tantôt baroque et étranger, tantôt réel et proche. C'est une maigre partie de la réussite du jeu vidéo, média ou art nouveau qui lutte chaque jour entre ses racines technophiles, la grande industrie militaro-hollywoodienne et son attrait pour l'irréel.

DESKARTS, Jeu, tu, 2014

HISTOIRE DE L'ART

Compare les œuvres suivantes.





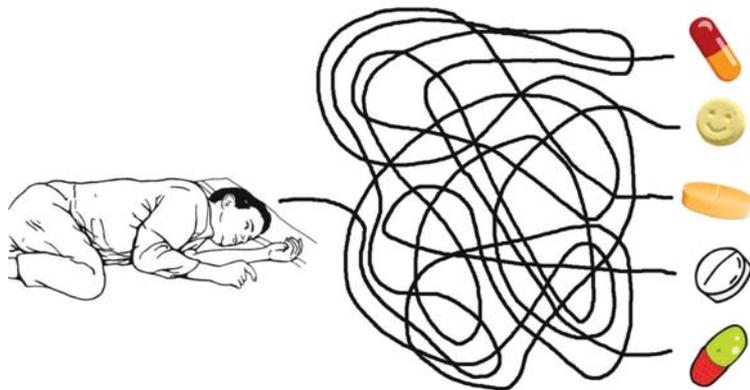
LES AVENTURES DE TOTO-LA-DÉGLINGUE, MAQUETTISTE TEUFEUR DE CANARD PC

**Lesquelles de ces histoires sont vraiment arrivées à Toto ?
Coche les cases correspondantes.**

- Quand Toto était à Barcelone, il s'est réveillé un matin sur une place, entouré de punks à chien, sans savoir comment il était arrivé là.
- Il y a quelques années on a transfusé le sang de Toto à un blessé pendant un festival. Le blessé en est mort.
- Un jour, Toto a bu un peu trop d'alcool dans une soirée à Paris. Quand il a repris conscience il était dans une voiture à Prague.
- L'été dernier, submergé par une vague d'amour pur, Toto a fait le mur du zoo de Vincennes à 5h du matin pour aller câliner des pingouins.
- En vacances dans le sud, Toto a dû calmer un de ses cousins et l'empêcher de tirer à l'arbalète sur deux adolescents éméchés qui passaient dans la rue.

OVERDOSE

Toto est tombé inanimé dans la boue en plein milieu du festival ElectroAmphet 2014. Arrivés en urgence, les pompiers l'ont mis en position latérale de sécurité mais ils ne savent pas quel produit il a pris. Aide les pompiers à retrouver le bon cachet et à réanimer Toto.



BON À SAVOIR

Tu as un peu trop fait la fête hier soir et tu t'es réveillé ce matin au beau milieu d'une forêt. Pas de chance, en plus tu t'es fait dépouiller pendant que tu dormais : plus de papiers ni de portable. Voici quelques astuces utiles qui te permettront de rentrer chez toi.

- * Essaie de toujours avoir avec toi :
 - Une bouteille d'eau (la gueule de bois te donnera soif !)
 - Un encas type barre chocolatée
 - Une barre de fer pour te défendre des loups
- * Utilise le soleil ou les étoiles pour te repérer. Quand il est au zénith, le soleil indique la direction du sud. La nuit, le nord est indiqué par l'étoile polaire, à l'extrémité de la queue de la petite ourse.
- * Note toujours les détails atypiques autour de toi. Arbre malade, ruisseau, bières vides ou festivaliers inconscients sont autant de moyens permettant de savoir si tu ne tournes pas en rond.
- * On a tendance à dire que la mousse sur les arbres indique le nord mais attention, ça n'est pas toujours fiable !

Séjours sportifs en Chernarus

seulement
35%
de pertes

Vacances géniales assurées

POUR LES PARENTS, C'EST...

- L'assurance **que vos enfants passeront des vacances actives et en plein air. Ils perdent bien assez de temps devant des jeux vidéo guerriers toute l'année.**
- La sérénité. **Vos enfants seront pris en main par des professionnels exigeants, qualifiés et rigoureux.**
- Le repos. **Deux mois sans les avoir dans les pattes, imaginez seulement.**
- L'espoir. **Peut-être qu'avec un peu de temps en tête à tête, vous arriverez à sauver votre couple.**

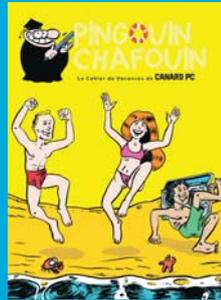
POUR LES ENFANTS, C'EST...

- L'amitié. **Tu vas te faire plein de nouveaux copains venus de tous les pays du monde libre et d'ailleurs !**
- L'énergie. **Tu te lèveras à 5 h tous les matins pour aller courir et faire de la musculation au poids de corps. Imagine comme tu seras fort à la rentrée !**
- L'aventure. **La marelle de ta cour de récré n'est pas grand-chose à côté des champs de mines de Mogilevka.**
- Devenir grand. **Comme on dit à Novy Sobor, "seul celui qui a tué de ses mains nues est digne de porter le nom d'Homme". De toute façon tu n'auras pas le choix, ce sera lui ou toi.**

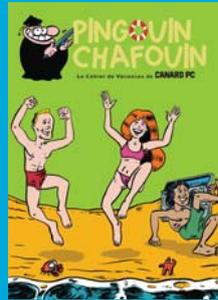
Dans la même collection...



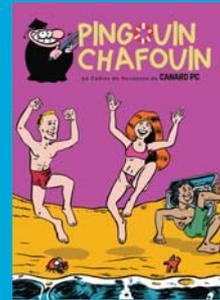
De la maternelle au CP
Je m'entraîne à lire et à écrire.



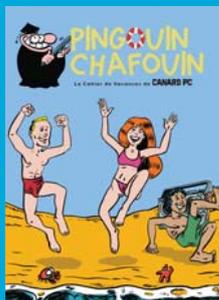
Du CP au CE1
Je compte jusqu'à mille et je découvre la multiplication.



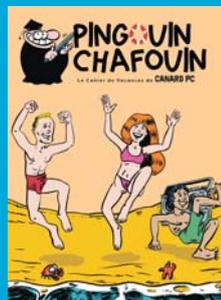
Du CE2 au CE3
Oh putain, j'ai trouvé le niveau secret !



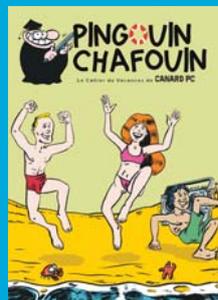
Du CM2 à la 6^e
Je dis adieu à l'insouciance.



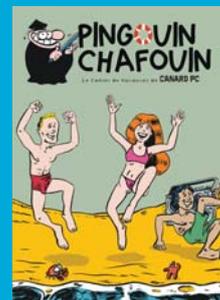
De la 5^e à la 4^e
Je réussis à faire croire que ce paquet de cigarettes n'est pas à moi.



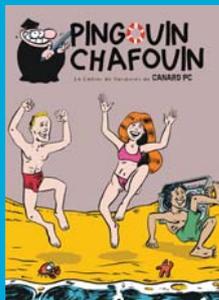
De la 4^e à la 3^e
Je parviens à travailler malgré la puberté.



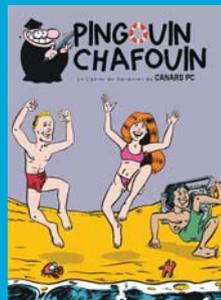
De la 2^e à la 1^{re}
Je choisis à 15 ans une spécialité qui va déterminer le reste de ma vie.



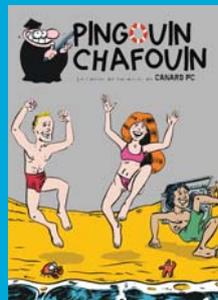
De la terminale au supérieur
J'apprends avec stupefaction qu'il y a quelque chose après le bac.



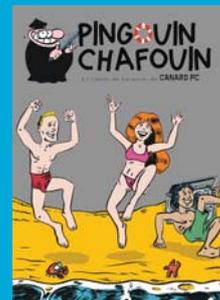
De ma 1^{re} licence à ma 2^e licence
Ouais mais non, j'étais pas fait pour cette matière.



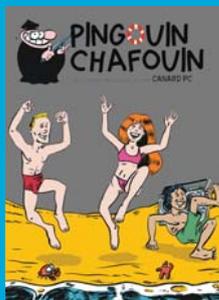
De ma 2^e licence à ma 3^e licence
Cette fois-ci c'est la bonne, j'en suis sûr.



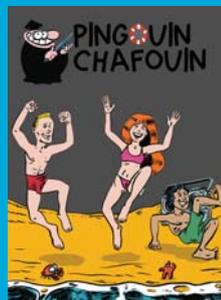
De la licence à la maîtrise
Je découvre à 22 ans que je n'ai jamais appris à travailler tout seul.



De la maîtrise au doctorat
Je n'ai pas envie d'entrer sur le marché du travail.



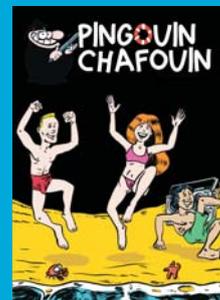
Du doctorat au chômage
Tout ça pour ça ?



Du chômage au chômage de longue durée
J'apprends à me résigner.



Du chômage de longue durée à la fin de droits
Je me nourris avec 20 € par mois.



De la fin de droits à la retraite
J'attends la mort l'âme en paix.

Éditions
TRAGIK



FUNNY GAMES !

- 1- XCOM : Enemy Within
- 2- Escape Go**A**T
- 3- Splinter Ce**L**
- 4- The Mighty Quest for Epic **L**oot
- 5- Rockets**R**ocketsRockets
- 6- Le**F**t 4 Dead
- 7- Ten Secon**D** Ninja
- 8- Dr**U**nken Robot Pornography
- 9- Euro **T**ruck Simulator
- 10- Mercenar**Y** Kings
- 11- W**A**tch_Dogs
- 12- Sleeping **D**ogs
- 13- Resident **E**Vil
- 14- Super Am**A**zing Wagon Adventure
- 15- Stick It to The Ma**N**
- 16- Roller**C**oaster Tycoon
- 17- Mount & Blad**E** Warband
- 18- Dead Island Ripti**D**e

- 19- The Black**W**ell Epiphany
- 20- Shoot**M**ani**A** Storm
- 21- Dungeon Keeper**R**
- 22- Far **C**ry
- 23- S.T.A.**L**.K.E.**R**.
- 24- South Pa**R**k
- 25- Grand Th**E**ft Auto

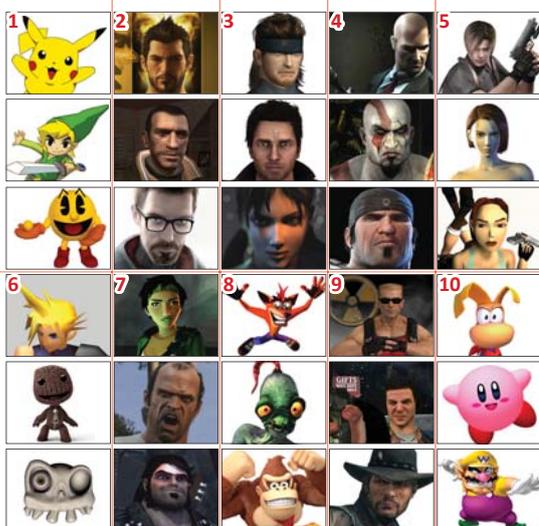
- Le titre du jeu à lire à la verticale est : **CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE**

LA MAXITÊTE

- 1- Coiffure de Pikach**u** (*Pokémon*) - Yeux de Lin**k** (*Zelda*) - Bouche de Pac**-**Man (*Pac-Man*)
- 2- Coiffure d'Adam J**e**nsen (*Deus Ex : Human Revolution*) - Yeux de Niko Bellic (*GTA IV*) - Bouche de Gordon Fre**e**man (*Half-Life*)
- 3- Coiffure de Solid S**n**ake (*Metal Gear Solid 2*) - Yeux de Nathan Dr**a**ke (*Uncharted*) - Bouche de J**e**n (*Primal*)
- 4- Coiffure d'Agent 47 (*Hitman*) - Yeux de Krato**s** (*God of War*) - Bouche de Marc**u**s Fenix (*Gears of War*)
- 5- Coiffure de Leon Kenn**e**dy (*Resident Evil 4*) - Yeux de Jill Val**e**ntine (*Resident Evil 3*) - Bouche de Lara Cro**f**t (*Tomb Raider*)
- 6- Coiffure de Cloud Strife (*Final Fantasy VII*) - Yeux de Sack**b**oy (*LittleBigPlanet*) - Bouche de Fort**e**sque (*MediEvil*)
- 7- Coiffure de J**a**de (*Beyond Good & Evil*) - Yeux de Trevo**r** (*GTA V*) - Bouche d'Eddie Rig**g**s (*Brütal Legend*)
- 8- Coiffure de Crash Bandicoot (*Crash Bandicoot*) - Yeux d'Ab**e** (*L'Odysée d'Abe*) - Bouche de Donkey Kong (*Donkey Kong*)
- 9- Coiffure de Duke Nuk**e**m (*Duke Nukem*) - Yeux de Max Pay**n**e (*Max Payne*) - Bouche de J**o**hn Marston (*Red Dead Redemption*)
- 10- Coiffure de Ray**m**an (*Rayman*) - Yeux de Kir**y** (*Kirby*) - Bouche de W**a**rio (*Mario Party*)

Le nom du héros est : **Aiden Pearce**
 Le titre du jeu est : **Watch_Dogs**
 L'objet clé est : **Smartphone**

Pour faciliter l'identification, voici les 30 héros de jeu vidéo qui ont servi à greff... concevoir les 10 visages de la maxitête :



LES TOFS DES HÉROS

- Des héros de tous poils
- 1- CONKER'S BAD FUR DAY (écureuil)
- 2- ANGRY BIRDS (oiseau rouge)
- 3- DONKEY KONG (singe)
- 4- SLY RACCOON (raton laveur)
- 5- WORMS (ver de terre)
- 6- FROGGER (grenouille)
- 7- KUNG FU PANDA (panda)
- 8- LEMMINGS (lemming)
- 9- GOAT SIMULATOR (chèvre)
- 10- CRASH BANDICOOT (bandicoot)
- 11- SONIC ADVENTURE (hérisson)
- 12- PARAPPA THE RAPPER (chien à bonnet)
- 13- ECCO THE DOLPHIN (dauphin)
- Les célèbres animaux sont les "LAPINS CRÉTINS".

- Chacun cherche son chien

- 1- GRAND THEFT AUTO V (Chop)
- 2- MDK 2 (Max)
- 3- DRAGON AGE ("Dog")
- 4- SAM & MAX (Sam)
- 5- CALL OF DUTY GHOSTS (Riley)
- 6- RESIDENT EVIL 4 (non identifié)
- 7- FALLOUT NEW VEGAS (Rex)
- Le célèbre chien de jeu vidéo est "DOGMEAT", le toutou de *Fallout 1, 2 et 3*.

- I.A. et autres entités

- 1- STAR WARS KOTOR (HK-47)
- 2- PORTAL 2 (Wheatley)
- 3- STARCRAFT (Adjutant)
- 4- BORDERLANDS (ClapTrap)
- 5- HALF-LIFE 2 (Dog)
- 6- METAL GEAR SOLID 4 (Mk. II)
- L'entité est "GLADOS", l'I.A. de *Portal*.

CANARD PC DE A À Z

Avortement	Encyclopædia	Hardware	Montargis	Reum à Pipo	Waring !
Bien débiter	videoludi	iPad	News	Scandale	Xbox One
Cacolac	Freemiam	Josette	Omar Boulon	Toxico	YOLO
Deux mille trois	Gandi	Kindle	Poney	Upgrade	Zoulou
		Lapin	Q	Vista	

TU T'ES VU QUAND T'AS RÉBUS ?

- 1- Diab**l**e Eau : Diab**l**o
- 2- Fa La Aoû**t** : Fall**o**ut
- 3- Scie Haie Feu : Thie**f**
- 4- Arc Canne Homme : Arca**n**um
- 5- Batts L' Fil Deux : Battl**e**field
- 6- Dente Jeu Rousse Raie 'Z : Dangerous Ra**y**s
- 7- Dave Île Mai Yeux C'Rail : Devil Ma**y** Cr**y**
- 8- Half La Ail Feu : Half-L**i**fe
- 9- Mai Dalle Ea u Faux N'Or : Medal of Hono**r**
- 10- Bas Niche Aide : Banish**e**d
- 11- Scie Ville Lit Z'As Scie Ions : Civilization
- 12- Fa Bleu Âne Nid Verse Harry : Fable Ann**i**versary
- 13- Mine Nœud Kraft : **M**inecraft
- 14- Trot Pic Eau : Trop**i**co
- 15- Raie Do Orque Est Rat : Red Orchest**r**a
- 16- As As Saint DS Cri Deux : Assassin's Creed
- 17- Saoul Housse Pas Arc : South Pa**r**k
- 18- Maille Taie Nœud Mage Geek : Might & Mag**i**c
- 19- Thon Beuh Rail D' Heure : Tomb Ra**i**der
- 20- Far C' Rail : Far Cr**y**
- 21- Dix Seaux Nord Deux : Dishon**o**red
- 22- Mai Troll Lace T'Œufs L' Ail T'Œufs : Metro Last Light
- 23- Métaeux Gear Seau Lit Deux : Metal Gea**r** Solid
- 24- Rend Beau : Ra**m**bo
- 25- Grand-Tour Isthme Mots : Gran **T**urismo
- 26- Dé Houx Sexe Raie Volute Scie Ion : Deus Ex **R**evolution
- 27- Prince Eau Feu Perce Scie A : Prince of Pers**i**a
- 28- Gosse Tri Cône : Ghost Recon
- 29- Al LAN Houx Haie Queue : Alan Wake
- 30- Zi Aile D'Herse Crocs L'Œufs 'Z : The Eld**e**r Scrolls
- 31- Seins Tssss Rôt : Saints Row
- 32- Ale Hyène Isole Lassie Ion : Alien Isol**a**tion
- 33- Ouah Areuh Gay Meuh : Wargam**e**
- 34- Bord Heureux Lande Dzzzz : Borderla**n**ds
- 35- Mas Haie Fée Queue Teuh : Mass Eff**e**ct
- 36- Chat Dort Œufs Nœud : Shad**o**wrun
- 37- Eve Heure Cou Esse 'T : EverQuest
- 38- Compas Nid Eau Feu I Rose : Company of Hero**e**s
- 39- Heure Rot Pas Univers Sale Lisse : Europa Univers**a**lis
- 40- Passe Sceau Feu Haie Queue Cils : Path of Ex**i**le
- 41- Lait Cheval Lit Haie Deux Baffe Eau Mai : Les Chevaliers de Baph**o**met
- 42- Colle Eau Feu Dix Hutte Tee : Call of Dut**y**
- 43- Reine Bosses X : Rainbow Six
- 44- Fou Teub Hall Mât Nageur : Footb**a**ll Manager
- 45- X Riz Beurre S'Œufs : X Rebirth
- Le genre de jeu est le 4X : **EXPLORATION, EXPANSION, EXPLOITATION, EXTERMINATION**

Merci à Léo et Izual pour le bêta-test

La nouvelle
génération des jeux
de combat spatial

Star Citizen contre Elite Dangerous

Ça y est, l'espace est de retour. Après des décennies à l'ignorer, à couper les budgets de la NASA et à nous expliquer qu'il n'y avait plus grand-chose d'utile à y faire, nous avons enfin décidé de repartir vers les étoiles. Le futur astronaute français, Thomas Pesquet, fait le tour des plateaux télé avec son sourire de jeune premier. Le milliardaire Elon Musk et sa société SpaceX sont en une des grands quotidiens américains. Les agences spatiales entament une course vers Mars. L'espace est de nouveau sexy, et les développeurs de jeu vidéo ne vont pas passer à côté de ce nouvel engouement.

PAR ACKBOO



C'était les années 90. Juste avant l'explosion des cartes 3D. Déjà, le jeu vidéo sur PC était flamboyant, éclipsant de toute sa majesté et de sa richesse les consoles de l'époque (Super NES et Megadrive vieillissantes, première PlayStation). En une décennie, les studios ont bombardé les joueurs de shooters spatiaux de très grande qualité : quatre jeux dans la série *Wing Commander* chez Origin (accompagnés de dérivés comme *Privateer*), quatre versions de *X-Wing* et des tonnes d'add-on chez LucasArts, deux *Elite*, deux *I-War*, un *Starlancer*, deux *Freespace* (dont *Freespace 2*, le summum du genre). C'était l'âge d'or du combat spatial, et tout s'est arrêté en 2000. Allez savoir pourquoi. Comme les salopettes, la coupe mulet ou le

look grunge, la mode du jeu spatial est retombée comme un soufflé. Mais comme les lunettes à monture épaisse, la barbe de 3 jours ou les vestes en velours côtelé, elle ne demandait qu'à

Elite a ce charme vaurien, cette orientation hardcore qui le rendent très excitant

renaître et cela semble plutôt bien parti. Le déclencheur, c'est bien sûr *Star Citizen*. Quand le créateur des *Wing Commander*, Chris Roberts, a organisé une levée de fonds pour financer son projet, un demi-million de joueurs PC ont répondu présent et ont sorti la Carte Bleue comme des gros chiens

affamés. Cela montre bien à quel point nous étions en manque d'un bon jeu de pioupiou dans l'espace.

Star Citizen : les promesses. Si *Star Citizen* fait autant parler de lui (et promet d'être le titre PC le plus attendu de 2015, à moins qu'un *Half-Life 3* ne se décide à débarquer), c'est parce que Chris Roberts nous a promis d'en faire, au fur et à mesure des millions qu'il recevait, le jeu de combat spatial ultime. C'est exactement ce à quoi les joueurs rêvaient dans les années 90 lorsqu'ils imaginaient un *Super Wing Commander Turbo ++* du XXI^e siècle. Dans un univers composé de 125 systèmes planétaires, il sera possible de faire du combat, du commerce et de l'exploration à bord de plus de 50 vaisseaux différents, que ce soit offline ou en multijoueur dans un monde persistant. Il y aura une vraie campagne



solo scénarisée. Les plus gros vaisseaux seront pilotables en coopératif avec les copains. On pourra s'amarrer à une station spatiale ou un vaisseau-mère, sortir du cockpit et engager des combats 3D comme dans un First-Person Shooter.

Pour mouvoir tout ça, Chris Roberts s'est offert ce qui est probablement le plus beau moteur 3D du monde, le CryENGINE de Crytek. Il a embauché des dizaines de développeurs dans son studio de Cloud Imperium Games pour l'adapter aux exigences de la simulation spatiale. Il met au point un moteur physique newtonien complexe avec gestion ultra-réaliste de la masse, de l'inertie, de la poussée, avec un mode "découplé" pour faire des acrobaties spatiales façon *Battlestar Galactica*. Et surtout, il dispose d'un budget hors-norme qui devrait lui permettre de concrétiser ses rêves les plus fous. Reste à savoir si ses rêves correspondent bien aux nôtres.

Star Citizen : la pratique. La sortie en juin du très attendu module Arena Commander de *Star Citizen* n'a pas vraiment bouleversé les foules. On peut en dire trois choses. La première, c'est que c'est beau. La seconde, c'est que c'est *vraiment* beau. La troisième, c'est que pour l'instant, les combats aériens ne sont pas transcendants. Il y a effectivement un beau moteur physique newtonien pour gérer les déplacements du vaisseau dans le vide cosmique, mais le feeling général du pilotage n'a rien d'exceptionnel. Le combo clavier/souris fait forcément un peu factice. Au gamepad, la visée est peu précise. Et les joysticks HOTAS (manche à balai + manette des gaz séparée) sont mal supportés, il faut bidouiller des fichiers XML à la main pour obtenir quelque chose d'à peu près utilisable.

De toute façon, il n'y a pas grand-chose à faire dans cette première version du module Arena Commander. Le gameplay se résume à balancer des volées de missiles pour

Prévoyez de vous prendre un bon gros manche

Les fabricants de joysticks doivent se frotter les mains. Saitek, Logitech et Thrustmaster devraient profiter de cette nouvelle mode du jeu spatial pour vendre des cartons entiers de leurs modèles. Pour *Elite Dangerous*, un bon HOTAS type X52 (130 €), X55 Rhino (180 €) ou Warthog (300 €) est plus que conseillé pour maximiser le confort de pilotage et l'immersion. Même s'il est possible de se débrouiller avec un clavier et une souris, le jeu a été clairement développé pour ce type de périphérique et exploitera à merveille boutons et chapeaux chinois. Sur *Star Citizen*, c'est plus mitigé. Chris Roberts, ce dépravé, n'hésite pas à faire ses démonstrations publiques avec... un gamepad. Une hérésie totale qui mériterait le bûcher. On notera que les deux jeux gèrent déjà très bien le TrackIR et que ce périphérique apporte un vrai plus lors des combats spatiaux. Ce qui n'est pas le cas de l'Oculus Rift : vu la résolution très médiocre du casque de réalité virtuelle, c'est difficilement jouable (cockpits illisibles et décors spatiaux en version "bouillie de pixels").



David Braben, le discret Britannique.



Chris Roberts, l'Américain flamboyant.

exploser en quelques secondes des vagues d'adversaires I.A. Inutile de s'embarrasser de complexes acrobaties aérospatiales, d'une gestion fine des gaz ou de la surchauffe des armes, ça ne sert à rien en l'état actuel du jeu. Ne reste donc qu'à admirer le décor à couper le souffle, avec ses astéroïdes dérivant, ses planètes en train d'exploser, ses effets de lumière splendides... Il y a encore quelques approximations graphiques (notamment un manque d'antialiasing assez crados sur les arêtes des vaisseaux), mais dans l'ensemble, *Star Citizen* sent déjà la production à gros budget. Ça serait juste sympa de pouvoir y faire des dogfights excitants en multijoueur, ce qui n'est toujours pas le cas à l'heure où nous envoyons le magazine chez madame l'imprimeuse. Chris Roberts devrait

peut-être un peu accélérer la cadence, car en face, *Elite Dangerous* fait déjà chauffer les moteurs.

Elite Dangerous : les promesses.

Avec "seulement" 2 millions d'euros levés sur Kickstarter, *Elite Dangerous* fait figure d'outsider face à la grosse machinerie mise en place sur *Star Citizen*. Pourtant, malgré un budget 20 fois plus petit, le cerveau du projet David Braben fait tout de même bosser 200 personnes sur le jeu, au sein de son studio Frontier Development de Cambridge, dans la campagne anglaise. Et les promesses sont tout aussi alléchantes, voire un cran au-dessus : après avoir créé le jeu spatial ultime des années 80, le célèbre *Elite*, Braben veut refaire le même coup au

Pour Star Citizen, Chris Robert semble vouloir retrouver l'esprit des Wing Commander

XXI^e siècle, avec un simulateur de combat, de commerce et d'exploration galactique s'étendant sur 100 milliards de systèmes planétaires. Il veut recréer notre galaxie, la Voie Lactée, à l'échelle 1:1, et nous en faire un terrain d'aventure totalement libertaire jouable aussi bien en solo qu'en multijoueur persistant. Cela fait plus d'une décennie qu'il bosse dans son coin, loin des projecteurs, sur cette idée d'un nouvel *Elite*, et il semble prêt à nous sortir quelque chose d'assez bluffant.

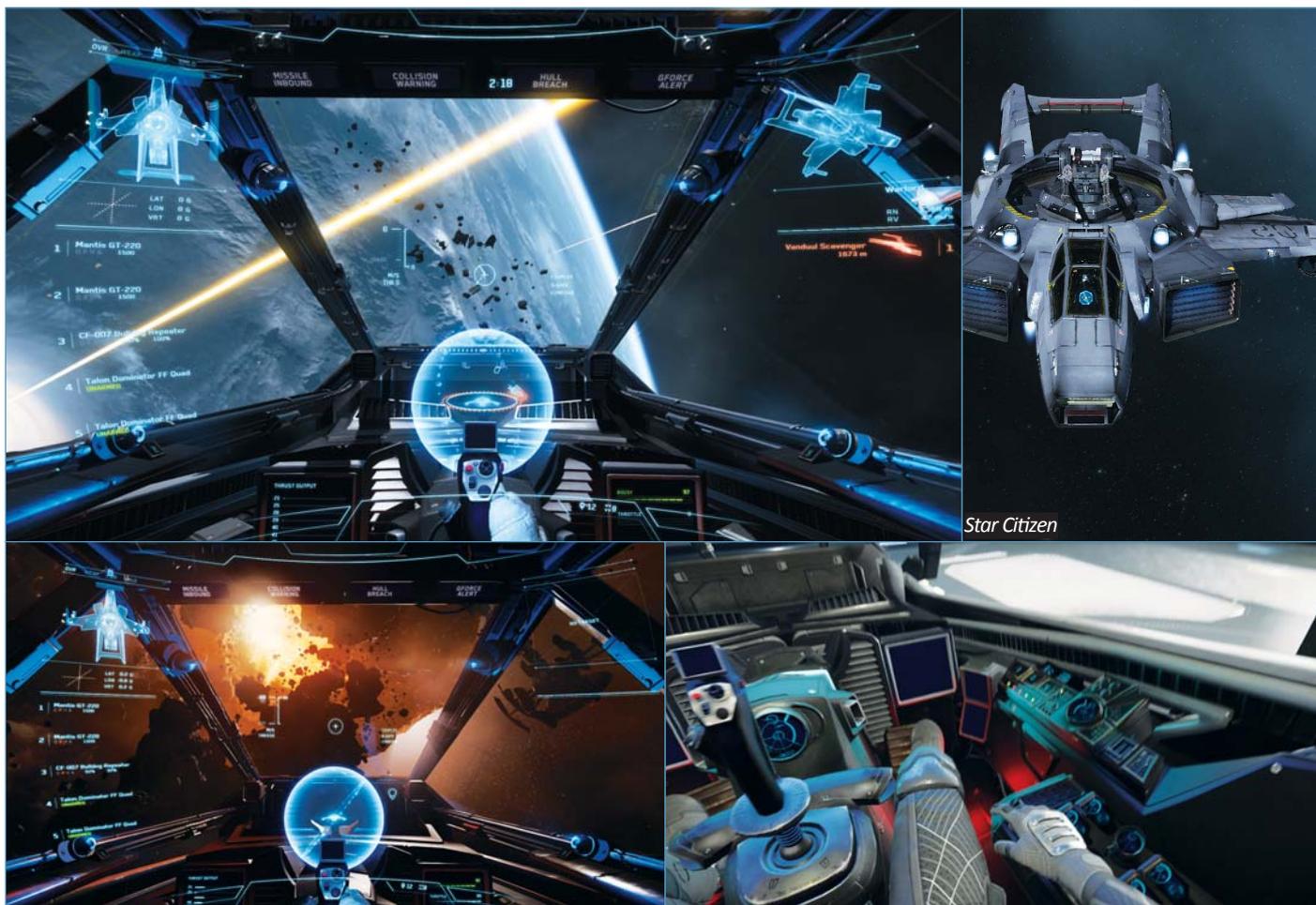
Elite Dangerous : la pratique.

Passé au stade de la "Bêta Premium" il y a quelques semaines, *Elite Dangerous* est beaucoup plus avancé que *Star Citizen*. À tel point qu'on peut déjà s'y amuser sérieusement. Pour l'instant, une petite dizaine de systèmes planétaires sont implémentés, on peut déjà y faire du commerce en utilisant un système de voyage spatial très bien pensé. Pour passer d'un système à l'autre, le joueur enclenche un mode "Hyperspace" classique, façon *Star Wars*. Vous appuyez sur un bouton et boum, en quelques secondes, vous couvrez des distances de plusieurs années-lumière. Mais pour voyager d'une planète à l'autre dans le même système, Braben a implémenté un

Pour y voir plus clair dans la jungle Star Citizen

MODULE	CONTENU	STATUT ACTUEL	SORTIE
Hangar	Le premier module sorti afin de calmer les ardeurs des fans qui s'impatientaient. Permet simplement de se balader dans un hangar et d'y admirer quelques vaisseaux. Aucun intérêt.	Sorti	Mi-2013
Arena Commander	Du dogfight en vaisseau spatial dans des arènes limitées, contre des drones I.A. Le mode Humains contre Humains est actuellement en phase de bêta-test privé. Cela devrait s'étoffer jusqu'à devenir "une sorte de World of Tanks en version spatiale" selon les développeurs.	En phase de test public	Juin 2014
First Person Shooter	Aussi appelé "Ship Boarding Module", il permettra d'accoster des vaisseaux ennemis dans l'espace et de se battre en mode FPS dans leurs couloirs intérieurs. En gros, comme le module Arena Commander, mais en version <i>Quake</i> spatial.	En production	Fin 2014*
Squadron 42	La campagne solo scénarisée du jeu. Elle mêlera les dogfights spatiaux et les combats en mode FPS. Pourrait être un vrai jeu stand-alone, jouable séparément de <i>Star Citizen</i> . 50 missions prévues, divisées en 5 chapitres. On y incarnera un pilote de l'United Empire of Earth Navy.	En production	2015*
Planetside	Contrairement à ce que le nom laisse penser, il ne s'agit pas d'un module permettant de voler dans l'atmosphère au-dessus des planètes. C'est un module "social" qui permettra aux joueurs de se retrouver et d'interagir dans des bars ou des magasins pour commercer en direct.	En production	2015*
Persistent Universe	Le module qui regroupera tous les modules précédents dans un univers persistant, avec 125 systèmes à visiter, un système d'échange économique, des quêtes, des NPC, etc. Une première période de phase de bêta-test est prévue pour fin 2015.	En phase de design	2016*

* Estimations *Canard PC* optimistes, faites après l'apéro en lançant une fléchette sur un calendrier et en déchiffrant les dernières déclarations de Chris Roberts.



Star Citizen

Le CryENGINE3 utilisé sur Star Citizen se révèle parfaitement à l'aise pour reproduire des paysages spatiaux grandioses et des cockpits ultra-détaillés.

mécanisme original, le mode "Supercruise". Là, le vaisseau accélère à des vitesses de plusieurs dizaines de milliers de kilomètres par seconde mais reste entièrement contrôlable. Du coup, on peut naviguer à vue entre les corps célestes, frôler une géante gazeuse comme une moto double un camion sur le périph', et même se faire intercepter par un barrage de police placé entre deux destinations très fréquentées – ils vous arrêteront s'ils scannent des produits illégaux dans vos soutes. Cela donne

Comme les lunettes à monture épaisse, la barbe de 3 jours ou les vestes en velours côtelé, la mode des jeux de combat spatial ne demandait qu'à renaître

une excellente perception de l'échelle de l'univers, on "sent" les distances, on se rend compte de l'immensité du cosmos. Cette façon de voyager est tellement agréable que déjà, sur la bêta, on peut passer des

heures à faire du tourisme spatial, en visitant les systèmes les uns après les autres, juste pour admirer l'ombre portée d'une planète sur son anneau ou les détails architecturaux d'une station spatiale perdue à 15 minutes de trajet du point de départ.

Développeurs & marchands de tapis

La politique tarifaire d'Elite Dangerous est plutôt simple. Vous voulez y jouer dès maintenant ? C'est 120 euros (cpc.cx/a2i). À partir du 29 juillet, date d'ouverture d'une nouvelle phase de bêta, ce sera 60 euros. Et si vous préférez attendre la version finale, prévue pour fin 2014, pas de souci, elle coûtera 40 euros. Évidemment, ceux qui ont payé pour un accès aux versions bêta n'auront pas besoin de raquer à nouveau.

Du côté de Star Citizen (cpc.cx/a2j), les choses sont plus compliquées. Pour avoir accès au jeu, il faut acheter au minimum un vaisseau. Les prix s'échelonnent de 24 à 220 euros, auquel il faut ajouter un Module Pass qui n'est valable que pour un seul engin. Le Pass Arena Commander coûte 4 euros pièce. Nous ne savons pas combien coûteront les autres. Le module de campagne solo, Squadron 42, pourrait être gratuit pour les backers de la première heure, mais payant pour les autres. Notez bien qu'il ne sera pas obligatoire

Elite Dangerous : les dogfights. Mais l'attraction phare d'Elite Dangerous reste le dogfight spatial, qu'il est déjà possible de pratiquer contre des NPC ou d'autres joueurs humains. Et là, c'est autre chose que sur Star Citizen. David Braben a fait le choix

d'acheter chaque vaisseau joué. Vous pourrez tout à fait vous offrir un petit chasseur à 24 euros puis grinder du crédit jusqu'à vous offrir les vaisseaux ultimes pour lesquels vos potes riches ont claqué plus de 200 euros. Ce qui ressort, en visitant les deux boutiques officielles de ces jeux, c'est une différence assez nette de philosophie. Si les développeurs d'Elite Dangerous sont clairs et directs (un prix unique pour accéder à tout le contenu du jeu jusqu'à la version finale), les filous de Star Citizen sont de vrais marchands de tapis. Vas-y que je te vends la skin à 4 euros, l'upgrade de vaisseau à 24 euros, les 20 000 crédits galactiques à 16 euros... Des packages regroupant les vaisseaux les plus puissants du jeu sont disponibles pour des sommes qui feront plaisir aux smicards : entre 920 et 12 000 euros (en bonus : une journée avec Chris Roberts !). Si Electronic Arts ou Ubisoft avaient l'insolence de pratiquer de tels tarifs, il y aurait probablement des émeutes sanglantes sous leur balcon.

Les deux poids lourds face à face

	STAR CITIZEN	ELITE DANGEROUS
Budget (euros)	35 millions	2 millions
Backers/précommandes	491 000	25 600
Taille de l'équipe	100 (interne) + 120 (sous-traitants)	210
Moteur 3D	CryENGINE3 (Crytek)	Cobra (propriétaire)
En développement depuis	2011	1998 (Elite 4 à l'époque)
Prochaine étape	Module "FPS" fin 2014	Bêta publique le 29 juillet
Mode bac à sable solo offline	Oui	Oui
Campagne solo scénarisée	Oui ("Squadron 42")	Non
Univers multijoueur persistant	Oui	Oui
Serveurs privés	Oui	Non
Systèmes stellaires	125	100 milliards
Type d'univers	Entièrement fait à la main	Fait main + génération procédurale
Vaisseaux pilotables	50+	25
Combat en mode FPS	Oui ("FPS Module")	Oui, via
Vol atmosphérique	Non	Probablement, via un add-on
Support Oculus Rift	Oui	Oui



d'adapter le modèle de vol de ses vaisseaux spatiaux en y imposant arbitrairement des limites. Par exemple, les mouvements sur l'axe de lacet (le palonnier) sont très lents et limités, et les vaisseaux ont une vitesse de rotation plus élevée lorsqu'on réduit les gaz. D'un point de vue physique, c'est totalement irréaliste. Il ne devrait pas y avoir ces limitations pour un vaisseau se déplaçant dans le vide spatial. Mais pour le gameplay et les sensations, c'est très intéressant. Les dogfights d'*Elite Dangerous* ressemblent à ceux d'un simulateur de vol classique, on se retrouve à utiliser les mêmes techniques : combat tournant si l'on dispose du vaisseau le plus agile, "boom 'n' zoom" façon *IL-2 Sturmovik* si l'on est mieux motorisé, fuite en "Supercruise" quand ça tourne mal... Ajoutez une gestion très fine de la répartition de l'énergie (boucliers/refroidissement des armes/moteurs) et la possibilité de faire des translations dans quatre

Avec "seulement" deux millions d'euros levés sur Kickstarter, *Elite Dangerous* fait figure d'outsider face à la grosse machinerie mise en place sur *Star Citizen*



directions (haut/bas, gauche/droite) et vous obtenez des dogfights techniques, fins, virevoltants. Avec un bon HOTAS et un TrackIR, c'est déjà merveilleux. Je me suis retrouvé à grinder du crédit galactique deux ou trois heures d'affilée en abattant des ennemis à la chaîne sans voir le temps passer.

Ma préférence à moi. Si l'on compare *Star Citizen* et *Elite Dangerous* dans leur état actuel, il n'y a pas photo : *Elite* gagne par KO technique. Attendez, calmez-vous, lâchez ce lance-patate, je sais bien qu'il est idiot de comparer des versions bêta entre elles. *Star Citizen* a encore deux bonnes années de développement devant lui alors qu'*Elite Dangerous* pourrait sortir dès la fin 2014. Mais... Je ne sais pas... Comment dire... Allez, je me lance : *Elite Dangerous* est mon petit préféré. Il a ce charme



Il est déjà possible d'acheter et de vendre quelques marchandises entre les systèmes planétaires d'Elite Dangerous. Mais le combat reste, pour l'instant, le meilleur moyen d'engranger des crédits pour s'acheter un des trois autres vaisseaux disponibles.

vaurien, cette orientation hardcore qui le rendent très excitant. Plus vaste, grâce à un système de génération procédurale des systèmes planétaires, plus libertaire, plus technique dans ses combats, il correspond exactement à l'idée qu'on se fait d'une grande aventure spatiale. Et Braben a démontré avec *Elite* qu'il savait faire de jeux vidéo incroyables. Pour *Star Citizen*, Chris Robert semble vouloir retrouver l'esprit des *Wing Commander*. Or, si cette série a toujours été très bien produite, avec une ambiance de film hollywoodien, un vrai scénar', des vaisseaux splendides et des grosses explosions, les combats spatiaux étaient un peu basiques. Pas mauvais, non, juste... plan-plan. À la même époque, la série des *X-Wing* était bien plus réussie de ce côté-là. Pour être franc, même avec ses titres plus récents (*Starlancer* et *Freelancer*), Chris Roberts n'a simplement jamais réussi à produire de grands dogfights spatiaux. Je ne dis pas qu'il va faire la même erreur. Mais avouons que, pour l'instant, ce qui est jouable sur le module Arena Commander n'a rien d'extraordinaire. Les joueurs qui ont déjà engouffré 500 dollars dans *Star Citizen* pour se payer des vaisseaux de luxe vous diront le contraire, mais c'est pourtant un constat objectif.

De toute façon, il y en aura pour tout le monde. Quel que soit le résultat final (et on espère vraiment qu'il sera aussi grandiose que promis), les pelletées de dollars que Chris Roberts s'est mis dans la poche ont déjà le mérite d'avoir remis le combat spatial au goût du jour. C'est forcément une bonne nouvelle. Les projets de jeu mêlant combat, commerce, et exploration spatiale en multijoueur fleurissent, chacun y allant de sa petite originalité. On attend notamment *EVE Valkyrie* (développé spécialement pour l'Oculus Rift), *X Online Universe* (la version MMO de *X Rebirth*), *Rogue System* (annoncé comme le "Falcon 4.0 de l'espace"), ou encore *Infinity : Battlescape* (avec ses planètes gigantesques sur lesquelles il sera possible de se poser). Après une décennie de sécheresse, les lasers pulsés et les torpilles à proton vont de nouveaux zébrer nos beaux écrans en full HD. Vu les budgets et les ambitions de cette nouvelle génération de jeux spatiaux, tout le monde devrait y trouver son compte. Perso, j'ai déjà posé mes RTT pour la semaine du 29 juillet, date de sortie de la prochaine grosse mise à jour d'*Elite Dangerous*.

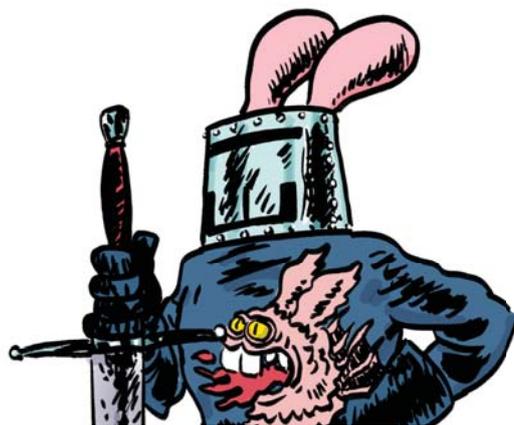
ackboo

X Rebirth est-il enfin sorti de la maternité ?

Il y a un studio qui n'a jamais quitté l'espace, c'est Egosoft. Alors que tout le monde désertait le genre pour faire du jeu de zombie ou de l'appli Facebook, cette boîte teutonne est restée fidèle au bon gros jeu spatial solo mêlant combat, commerce et exploration. *X3* fut probablement leur plus grande réussite. En revanche, pour le dernier épisode, *X Rebirth*, le jury est toujours en délibération. Sorti dans un état lamentable, le jeu a été patché près de 100 fois depuis sa sortie en novembre 2013. Est-il enfin jouable ? Oui. Vaut-il ses 50 euros ? Joker. Malgré le travail acharné des développeurs teutons, *X Rebirth* continue de souffrir de nombreux problèmes et d'une interface imbuvable. C'est dommage, car ses paysages spatiaux – des stations gigantesques autour desquelles s'affairent des centaines de vaisseaux – n'ont rien à envier à ceux d'*Elite Dangerous* et de *Star Citizen*. Une communauté de fans (dont l'irréductible directeur de la publication de *Canard PC*, Casque Noir) continue de jouer au jeu et espère un jour la sortie d'un patch ultime. Nous vous en reparlerons prochainement dans la cadre d'un "On y joue encore".

Rock'n'Rôles

Choisissez votre prochain paradis artificiel



Il y a toujours une bonne raison pour s'évader. L'être aimé vous a quitté. L'être à peine toléré refuse de s'en aller. Votre boulot vous saoule ou vous n'en trouvez pas. Il pleut non-stop ou le soleil vous roussit le gras. Vous venez de perdre quelqu'un. Les illusions de votre jeunesse se dissipent et vous réalisez lentement que vous ne serez jamais le premier membre du GIGN à poser le pied sur Alpha du Centaure. Alors, faites comme moi : laissez doucement votre ego, votre conscience de soi se dissoudre dans le bain délicieusement acide d'un bon RPG. Un monde touffu, une fiche de perso diamétralement opposée à votre vraie personnalité, des choix pleins de conséquences, mais de conséquences sans conséquences... Allez-y, laissez-vous tenter. Et puis, *Divinity Original Sin* vient juste de sortir. Des heures et des heures d'oubli, un refuge auquel aspirer pour supporter la journée. Jusqu'au moment où vous l'aurez épuisé. Croyez-moi, l'odieux retour à la réalité est une fatalité. Mais je peux vous donner un peu d'espoir : dans deux ou six mois, dans un an ou deux, des tas d'autres échappatoires vous attendent...

PAR OMAR BOULON

Wasteland 2

Genre : Grand Ancien Post-Apocalyptique
Développeur : Inxile
Éditeur : Koch Media
Date de sortie : Août 2014

Vous avez aimé *Fallout* et *Fallout 2* ? Alors, pourquoi ne pas goûter à la suite du jeu qui les a inspirés ? Dans un univers ravagé par le feu nucléaire, vous squattez gentiment le désert du Nevada en compagnie de vos copains rangers. Vous luttez contre les raiders, repoussez les assauts des lapins mutants. C'est la routine. Jusqu'à ce qu'un de vos supérieurs – un héros quasi mythique – se fasse assassiner alors qu'il est sur la piste d'une étrange communication radio qui annonce un grand changement pour le désert... Si vous aimez les fiches de perso super

touffues – à vous la réparation de toaster, l'affinité avec les animaux ou trois sortes de compétences de discours –, l'utilisation judicieuse de skills dans les dialogues, dans les combats et dans la résolution

d'énigmes, ainsi que la possibilité d'utiliser vos compétences à volonté directement sur le terrain de jeu – miamiam le bon jet de perception –, *Wasteland 2* est pour vous. Évidemment, si vous appréciez aussi les intrigues glauques, mais qui savent ménager des intermèdes humoristiques, les choix aux terribles conséquences et les combats tactiques un peu trop vaches à mon goût, il y a des chances que vous vous amusiez longtemps. Le jeu est disponible depuis longtemps en Early Access mais on vous déconseille de vous précipiter... Ça n'en sera que meilleur.

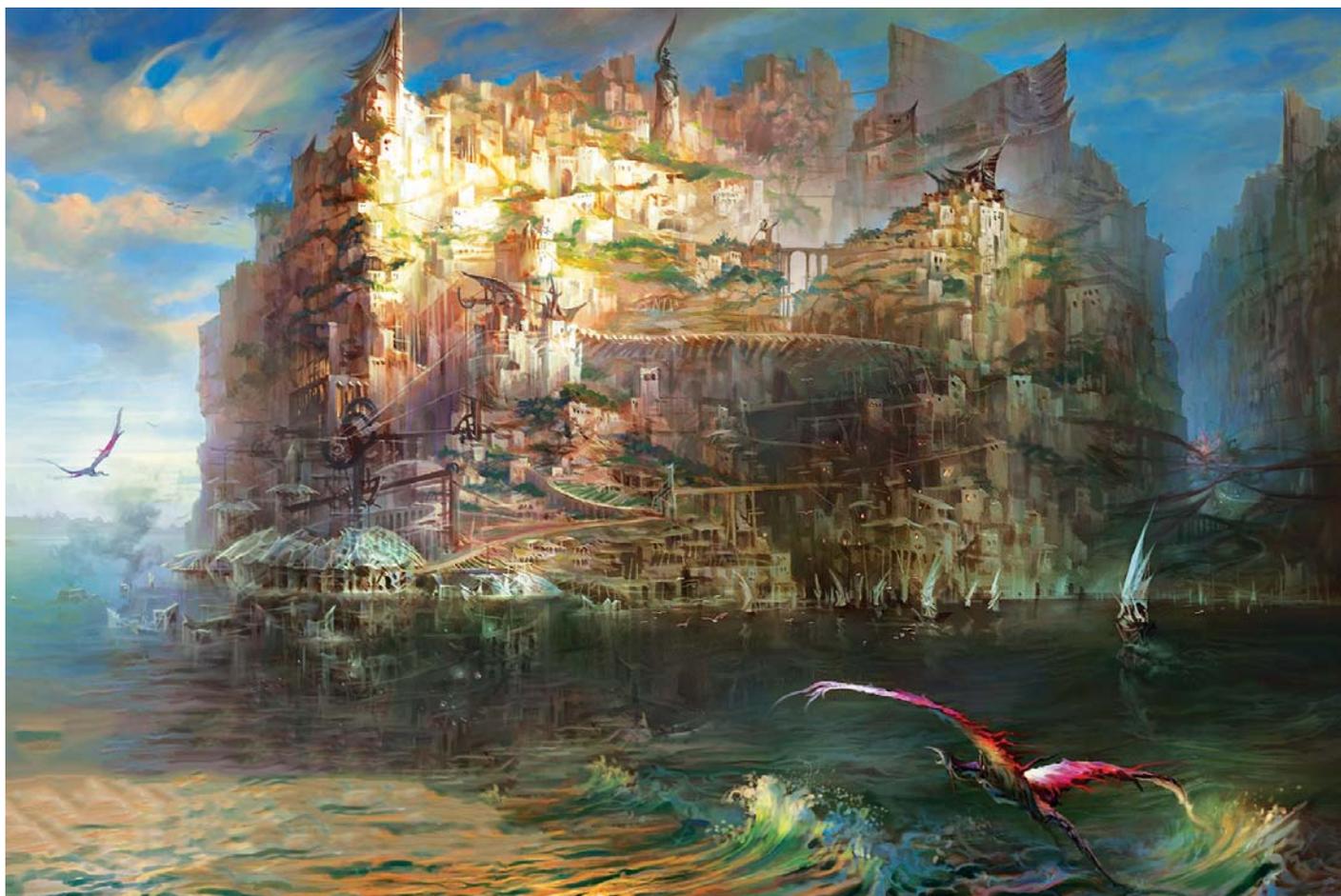


Dead State

Genre : Romero Simulator
Développeur : Double Bear
Éditeur : Pas pour l'instant
Date de sortie : Été 2014, ha ha.

On connaît bien la masse des jeux de zombies qui mettent les cadavres ambulants au centre de l'histoire et du gameplay... Mais les développeurs de Double Bear – les excellents Brian et Annie Mitsoda, qui ont œuvré sur *Vampire Bloodlines* – ont été plus malins que ça : les morts-vivants ne sont qu'un décor, un prétexte pour dépeindre un groupe humain qui va se faire et se défaire, soumis aux tensions internes et externes. L'apocalypse n'est qu'un prétexte pour vous obliger à gérer les besoins, les désirs et les états d'âme d'un groupe hétéroclite et très fortement porté sur le conflit. Évidemment, il n'y a jamais de solution miracle : il faudra faire des sacrifices, oublier la gentillesse et les valeurs morales. Il faudra parfois se retrouver dans la situation du raider qui pille et tue les innocents. Que voulez-vous, il faut survivre. Les phases de gestion des conflits alternent avec des séquences d'exploration et de survie, voire avec de la tactique light – isométrie et tour par tour – quand vous tombez sur un autre groupe d'humains en vadrouille. Le titre est actuellement en Early Access et, comme toujours avec les RPG, à moins de vouloir filer un coup de main au développement ou donner de l'argent au studio, on vous conseille d'attendre l'hypothétique sortie dans les mois qui viennent.





Torment : Tides of Numenera

Genre : Métaphysique chromatique
Développeur : Inxile
Éditeur : Pas pour l'instant
Date de sortie : Mi-2015 minimum

Finis les royaumes oubliés et Morty... En relançant la licence *Torment*, Inxile a été contraint de

laisser le cadavre de *Planescape* dans le giron de *Wizards of the Coast*. Mais, ils ont récupéré l'âme du RPG le plus verbeux des années 90 et l'ont incarné dans un nouvel univers, Numenera. Éons après éons, les civilisations se sont déposées sur la Terre, comme des couches géologiques. Nous en sommes à la neuvième, la couche du dessus. Et un homme, dernier avatar d'un être capable de transférer sa conscience d'un corps à l'autre, explore ce monde mille-feuilles à la recherche d'autres individus qui,

comme lui, ont été le vaisseau de cet étrange immortel. Ça vous semble nébuleux ? C'est normal. *Torment* a pour objectif de forcer le joueur à explorer la valeur d'une vie dans le grand ordre des choses. Et le jeu va lui faire traverser des situations riches en métaphores et réflexions de haute volée. Pour l'instant, je n'ai pu tripoter qu'un prototype, mais le peu de temps passé dessus m'a déjà convaincu de la réussite du projet : l'écriture est d'une finesse exceptionnelle, le travail sur l'exploration des conséquences et le fossé entre ce que vous vouliez faire et ce que vous avez accompli donnent le vertige. Par contre, ça arrive dans longtemps... Mais ne vous impatientez pas, on devrait bien trouver un moyen de vous en parler en profondeur bientôt.

Age of Decadence

Genre : Vicelard-orientated gameplay
Développeur : Iron Tower Studio
Éditeur : Aucun
Date de sortie : Hiver 2014 avec un peu de bol

Vous trouvez que votre vie est difficile ? Attendez un peu de lancer *Age of Decadence*... La mort, la misère et l'humiliation vous attendent à tous les coins de rue. Enfin, surtout la mort. Vous en connaissez beaucoup, vous, des jeux de rôles où il vaut mieux se méfier des quêtes ou des situations un peu trop séduisantes ? Dans un univers très "chute de l'empire romain d'Occident" où tout le monde fait référence à une apocalypse

oubliée et à un passé glorieux mais perdu, vous traînez vos savates en essayant de vous faire une place au soleil. Mais prudemment, très prudemment. En évaluant les forces en présence, en trahissant sournoisement et en faisant preuve d'autant de lâcheté que possible. Et, si vous avez construit un personnage pour ça, vous pouvez vous battre. Le système est très intelligent, tactique, plein de vices et quasi immédiatement fatal. Seul problème, vous vous retrouverez souvent à quatre contre un. Et là... Vous crèverez. Puisqu'on vous a dit de faire profil bas. *Age of Decadence* se joue lentement, le doigt sur la touche de sauvegarde et son côté impitoyable fait beaucoup pour son charme. Mon conseil : jouez un arnaqueur. Si vous survivez à la magouille à la

petite semaine, vous pourriez vite atterrir dans des affaires de famille dignes de *Game of Thrones*. Le jeu est fait pour ça. Dernier point : attendez la version finale, même si l'Early Access est tout à fait sympa.



Witchmarsh

Genre : Call of Cthulhu vu de côté
Développeur : Inglewood
Éditeur : Chucklefish Games
Date de sortie : Fin 2015

Et si on s'éloignait un peu des traditionnels "vue pseudo-isométrique, tour par tour en temps réel pausé" pour jeter un coup d'œil à un jeu rafraîchissant ? *Witchmarsh* est un jeu à gros pixels et vu de côté. Hein ? Quoi ? Trahison, aphasie et diphtérie : ça n'a rien à voir avec du RPG ça, ma bonne dame. Et pourtant, rappelez-vous *Advanced Dungeons & Dragons : Heroes of the Lance...* C'était exactement ça. Sauf, qu'au lieu de nous infliger la fantasy vomitive d'un *Lancedragon*, le studio Inglewood nous balance dans le Massachusetts, dans les années 20. Le joueur va créer une bande d'enquêteurs et se lancer aux troussees des monstruosité qui ont enlevé douze innocents. Et quand je dis créer, je n'exagère pas : la feuille de perso inclut compétences, magie, traits, perks mais aussi personnalité. Ce dernier élément déblocquera des options au cours des dialogues avec les PNJ mais aura aussi un rôle dans l'interaction entre vos enquêteurs. Il y aura de la vanne, de l'amour mais aussi



des conflits et peut-être de la trahison. Ce qui ne manquera pas d'épicer vos parties en coop'. Et la baston ? Oh, croyez-moi, il y en aura... Corps à corps, magie, esquives, sauts et roulades à la sauce *Titan Souls*. Plus des capacités altérant le terrain pouvant, par exemple, transformer le sol en

patinoire pour déséquilibrer les ennemis. Et je ne vous parle même pas du système d'enquête, de pistes pouvant mener à que dalle et d'indices à interpréter pour faire progresser l'histoire, parce que je vais me sentir mal d'avoir à attendre si longtemps avant d'y jouer.



Unrest

Genre : Misère oh Misère...
Développeur : Pyrodactyl Games
Éditeur : Aucun
Date de sortie : 23 juillet 2014

Vous avez une vie de merde ? Ah bon, vous êtes sûr ? Histoire de comparer, vous devriez peut-être lancer *Unrest*. Histoire d'incarner, au choix, une jeune fille qui cherche à échapper à un mariage forcé ; un moine qui va devoir choisir entre sa foi et la survie de sa famille alors que son ordre se radicalise ; un mercenaire en chef qui va à l'encontre de ses idéaux pour éviter le chaos ; et l'héritière d'une famille royale qui est devenue vagabonde pour échapper aux assassins de ses parents. Le tout dans une ville de l'Inde médiévale, les mains liées par les traditions. Ah oui, évidemment, il va falloir tenter

de subsister malgré la misère, les castes et la haine, le mépris ou le désir que les PNJ ressentent pour vous. Car, ici, tout le monde a un avis sur vous – reposant sur le Respect, la Sympathie et la Peur, déterminés par la mise en rapport de vos situations sociales, de votre comportement et de votre pouvoir. Le jeu dispose d'un système de dialogue et d'influence absolument dément – *Will fight for food*, le précédent jeu du studio avait déjà innové avec la gestion du langage corporel –, de combats impitoyables (et tous évitables), d'un système intégrant la

mort d'un personnage au scénario des autres et de graphismes atypiques mais envoûtants. Et vu qu'il sort bientôt, vous pouvez compter sur nous pour le tester. D'ailleurs, sans le NDA, le test serait dans ce numéro.



Underrail

Genre : Fallout dans le Métro 2033
Développeur : Stygian Software
Éditeur : Non
Date de sortie : Sans doute un jour...

Si j'étais un savant fou, je pense que j'essaierais de croiser un porc avec une grenade pour avoir du bacon au bon goût astringent. Et pas la peine de vous moquer de moi, c'est plus ou moins ce qu'a essayé de faire le développeur de Stygian Software : allez, on prend trois mesure de *Fallout*, une bonne grosse dose de *Metro 2033*, deux tranches de *System Shock 2* et on mixte tout dans un plat qui ressemble un peu aux derniers jeux Spiderweb. Ce qui nous donne un RPG en 2D iso, avec des combats au tour par tour où vous débambulez dans les couloirs du RER, tout en évitant des patrouilles, en posant des pièges et en utilisant conduits et autres ventilations pour échapper à vos poursuivants. Et, une fois n'est pas coutume, ce n'est pas l'écriture ou le système de dialogue d'*Underrail* qui m'a tapé dans l'œil. Au contraire, il s'agit du très pointu moteur de combat. À vous les pouvoirs psy, les boucliers énergétiques



et les ennemis nombreux, diversifiés et aux capacités imprévisibles qui transforment chaque affrontement en séance de roulette russe. La version Early Access

actuellement disponible ne contient pas vraiment de quête principale, mais le jeu est déjà extrêmement chouette si vous supportez de plisser un peu les yeux.



Barkley 2

Genre : Basket sous LSD
Développeur : Tales of Game's
Éditeur : Aucun
Date de sortie : Il devrait déjà être sorti depuis des mois

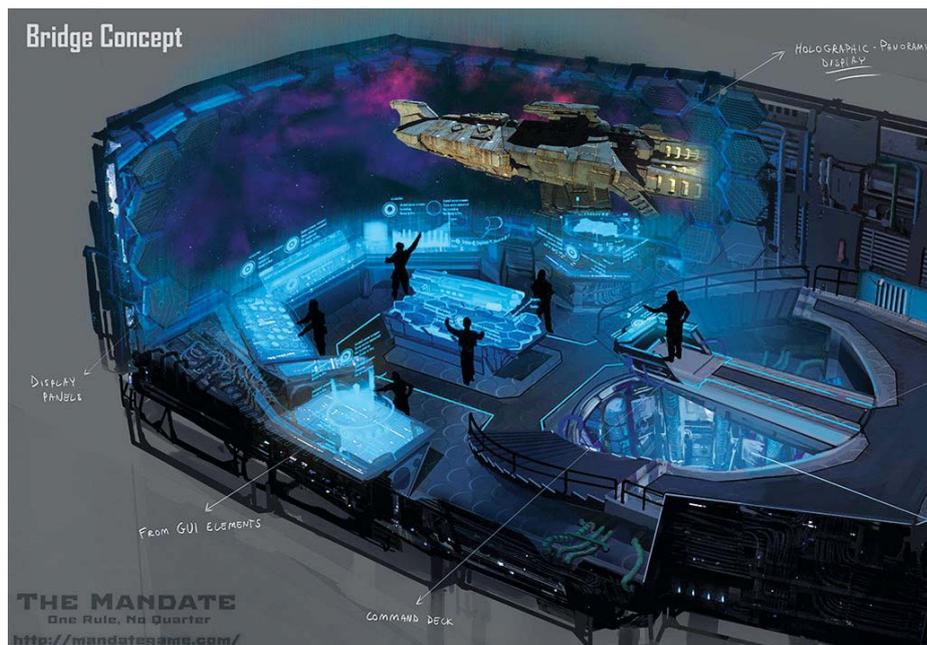
Bon, je l'ai appelé *Barkley 2*, mais le vrai titre est "*The Magical Realms of Tír na nÓg: Escape from Necron 7 - Revenge of Cuchulainn : The Official Game of the Movie - Chapter 2 of the Hoopz Barkley SaGa*". Vous ne m'en voudrez pas, j'espère. *Barkley 2* est la suite de *Barkley, Shut Up and Jam : Gaiden*, le phénoménal RPG basketophile (oui, celui où Charles Barkley tente d'échapper à l'état fasciste créé par ce salaud de Michael Jordan). C'est toujours débile – vous êtes un jeune basketteur prodige qui tente de survivre dans le Wasteland post-cyberapocalypse tout en pistant le mystérieux CyberDwarf – mais c'est nettement plus ambitieux qu'avant. L'univers est un monde ouvert qui évolue, un peu à la manière de *Fallout 1*, en fonction du temps qui passe. Si vous traînez, une ville pourra être rasée tandis qu'un PNJ pourra avoir une personnalité complètement différente suite à une douloureuse descente d'acide. Et, chouette bonus, on abandonne les combats à la *Final Fantasy* pour de l'action qui se revendique de *Dark Souls*, de *Gothic* et de *Soldat*, avec une dose de *Borderlands* : des flingues générés aléatoirement et un mélange entre système de skills et gameplay action exigeant et hystérique. Honnêtement, même avec leurs 120 000 dollars de Kickstarter, je parie que le jeu final ne tiendra aucune de ces promesses... Mais je suis sûr qu'il en tiendra bien d'autres, à commencer par celle d'être complètement hilaro-délicieux.



The Mandate

Genre : Space Opera à grande échelle
Développeur : Perihelion Interactive
Éditeur : Aucun
Date de sortie : Printemps 2015

Ah, vous trouvez que *Mass Effect* c'est du RPG, vous ? Je ne nie pas que c'est un très chouette space opera dont vous êtes le héros, mais faudrait peut-être regarder la vérité en face. Du vrai RPG spatial, on n'en verra pas avant la sortie de *The Mandate*. La Terre est morte depuis longtemps et l'Humanité s'est égayée vers de joyeuses colonies supervisées par le Mandate. Manque de bol, l'Empereur meurt et les rebelles commencent à s'agiter, contraignant la toute jeune héritière à envoyer sa flotte rétablir l'ordre. Et, pile dix secondes après, des saboteurs ferment les portails permettant de circuler d'une galaxie à l'autre, piégeant le pouvoir central chez lui et imposant à l'impératrice de sortir de prison votre bande de corsaires qui va défendre le futur de l'Humanité. Vous êtes le capitaine, vous contrôlez – et designez – votre vaisseau. Votre équipage, quant à lui, vit vraiment dedans, avec tout ce que cela implique de relations, de passions, d'intrigues,



de trahison et de risque de dépression faisant implorer tout le monde. Il y aura des batailles spatiales, de la récupération d'épaves, des missions à terre ou à l'abordage (dans le style d'*XCOM*, nous promet-on). Vous pourrez même contrôler une flotte entière et

essayer de former une humanité à votre image pendant qu'à l'extérieur, vos ennemis, vos potes et vos partenaires commerciaux font vivre l'univers. Ah oui, et dernier point... Cet univers est une extrapolation de la Russie tsariste... La classe, non ?



Grimoire

Genre : Vaporware
Développeur : Cleveland Mark Blakemore
Éditeur : Aucun
Date de sortie : 31 mai 2014, mais sur un autre plan d'existence

Ha ha. Celui-là, il est pour de rire. *Grimoire* est en développement depuis... Euh. 17, 18, 19 ans peut-être ? Il est vendu par son créateur – Cleveland Mark Blakemore, super-héros néandertalien auto-proclamé, constructeur d'abris antiatomiques exilé en Australie, souvent accusé d'être un proto-nazi conspirationniste, et troll émérite – comme la quintessence du dungeon crawler à la *Wizardry* (d'ailleurs, Monsieur Cleveland serait un ancien développeur de Sir-Tech, studio créateur de la série), mais surtout comme le meilleur jeu du monde, un RPG incroyablement passionnant et doté, au

minimum, de 600 heures de gameplay. Et, c'est sans doute vrai. D'ailleurs, qui sommes-nous pour mettre la parole de l'Atomic ÜberMensch en doute ? Du déplacement en case par case, plus de 240 monstres, 144 sorts, 14 races, 15 professions, 50 skills, 64 PNJ avec 8 000 mots de vocabulaire (six fois plus que le testeur moyen de *Canard PC*), des milliers d'items et 35 tonnes de passion. Le tout, en 1024 par 768. Et ce n'est pas vraiment une blague... On peut trouver depuis quelques années

une démo du jeu sur Internet. Mais certains insinuent qu'il s'agirait d'un moyen pour une intelligence supérieure de s'emparer de nos âmes pour influencer psychotrochimiquement le marché du taffetas. Alors... Méfiance.



Darkest Dungeon

Genre : Psychanalyse de groupe
Développeur : Red Hook Studio
Éditeur : Aucun
Date de sortie : Début 2015

À la rédaction, on a Kahn qui aime bien les trucs darks. Et quoi de plus dark qu'un RPG, un rogue-like même, qui se passe dans les tréfonds d'un souterrain ? Et qui repose principalement sur les maladies mentales torturant les aventuriers traînant un peu trop sous terre ? Pas grand-chose. Alors Kahn me parle tout le temps de *Darkest Dungeon*, ce dont je lui suis très reconnaissant parce que le jeu a l'air tout à fait excitant. Vous allez sélectionner une équipe parmi une quinzaine de héros et les envoyer se faire leur premier petit stress post-traumatique en allant combattre le Mal déchaîné il y a des générations par les membres de votre famille. Chaque rencontre stresse d'une manière ou d'une autre vos soldats et la tension les ronge lentement. Jusqu'au moment où ils pètent un câble. Mais tout le monde ne panique pas de la même façon : la vue d'un cadavre peut terrifier une classe et galvaniser une autre. Le gros balèze de service peut boire un petit coup pour se donner du courage – bonus de dégâts en pleine



rage éthylique – jusqu'au moment où ses delirium tremens représenteront un danger pour le groupe. Sans compter qu'il y a toujours le risque d'une crise de boulimie survenant au plus profond d'un labyrinthe, condamnant tout le monde à la famine, sauf

le gourmand repu. Et je ne vous parle même pas des phobies... Évidemment, tout cela sera permanent, les différents soins corporels ou psychiques n'effaçant pas totalement les dégâts et n'empêchant pas la rechute. Miam miam, le bon jeu sadomaso !



Serpent in the Staglands

Genre : Darklands fantasy
Développeur : Whalenought Games
Éditeur : Aucun
Date de sortie : Hiver 2014

Bon, alors... Par où commencer ? Un jeu où vous incarnez le seigneur de la lune prisonnier du plan terrestre, ça vous dit ? Non ? Un jeu qui rend hommage à l'incroyable *Darklands* en laissant le joueur errer dans un open world en 2D isométrique à la recherche de hauts faits et d'indices sur la magie qui l'a cloué sur terre, sans pour autant reproduire le côté hyper-réaliste du vieux jeu de Microprose ? Non plus ? Bon. Un jeu où un magicien de haut niveau peut créer un cancer qui bondit d'un ennemi à l'autre, les dévorant de l'intérieur et les laissant pourrir sur place ? Sérieux, vous êtes des pervers. Et des combats en temps réel posés, sanglants et frénétiques... Parfois, vous me dégoutez un peu. Mais, je vais vous civiliser ; en vous forçant à prendre des compétences comme linguistique, philosophie ou chanson... ou devin, histoire de faire flipper les crédules. Car des interactions sociales sont prévues, même si la baston et l'exploration devraient être les deux mamelles de ce titre primesautier.



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



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

HUMANOÏDE

À CONTRESENS SUR L'AUTOROUTE DE L'INFORMATION

**OUI, LES ÉTATS-UNIS
VONT CONTINUER
À VOUS ÉCOUTER**

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

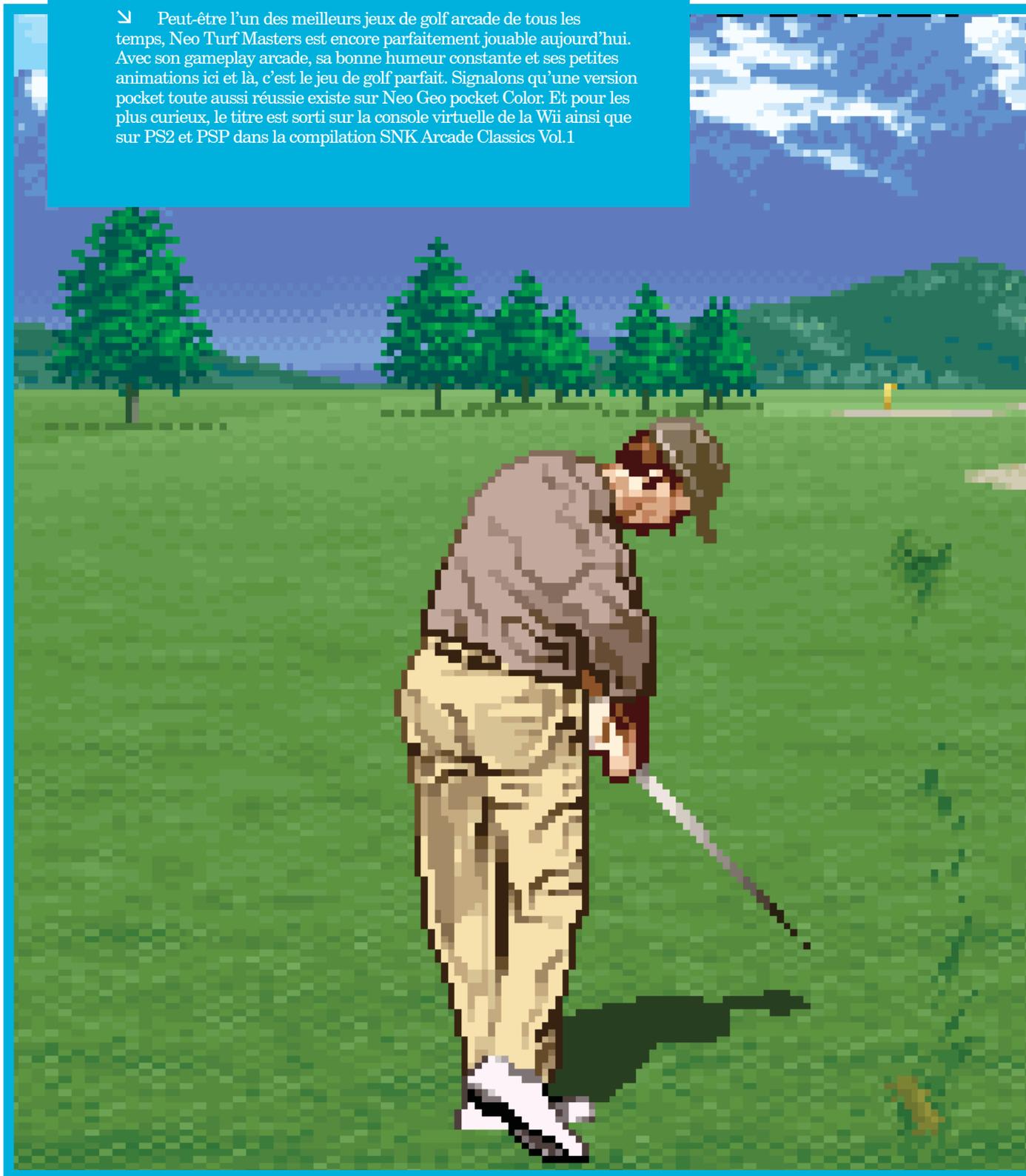
NOUVEAU
#1

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

M 02258 - 1 - F: 5,00 € - RD



↳ Peut-être l'un des meilleurs jeux de golf arcade de tous les temps, Neo Turf Masters est encore parfaitement jouable aujourd'hui. Avec son gameplay arcade, sa bonne humeur constante et ses petites animations ici et là, c'est le jeu de golf parfait. Signalons qu'une version pocket toute aussi réussie existe sur Neo Geo pocket Color. Et pour les plus curieux, le titre est sorti sur la console virtuelle de la Wii ainsi que sur PS2 et PSP dans la compilation SNK Arcade Classics Vol.1







Warhammer 40,000 : Eternal Crusade

Dans le fondement des choses

Et hop, encore un pack fondateur. Cette fois, c'est *Warhammer 40,000 : Eternal Crusade* qui tend la main en demandant une piécette pour terminer le boulot. En échange, les développeurs proposent cinq packs, dont le plus petit coûte 40 dollars. Non, pas 39,99 mais bien un 40 tout rond. Un prix pour lequel le joueur repart avec le jeu, 40 000 points en monnaie de singe à dépenser sur la boutique et, plus curieux, des "perks exclusives". Allez, rangez-moi ces vilaines fourches et attendons de jouer avant de hurler "Pay-to-Win ! Pay-to-Win !". Sérieusement, vous allez éborgner quelqu'un. Bref, le site officiel propose

cinq packs, le plus gros coûtant pas moins de 450 \$ et offrant des points à ne plus savoir qu'en foutre, des trucs et des machins pour customiser son bonhomme virtuel et une nuit avec les développeurs. Parce que, pour une telle somme d'argent, il n'y a pas de raison que seul votre compte en banque prenne cher. Enfin, les pauvres et autres sans-le-sou seront heureux d'apprendre que le jeu sera Buy-to-Play à la *Guild Wars 2* ou *Secret World* et proposera en plus de jouer gratuitement, à condition de se limiter au rôle d'un Boyz Ork. Tout ça, à compter de début 2015 pour l'ébauche et 2016 pour le produit fini.



PlanetSide 2

On va se marais

Non, *PlanetSide 2* n'est pas mort. Pourtant, les développeurs ont fait de leur mieux pour suivre les traces du précédent opus qui s'est suicidé à coups de gigantesques robots surpuissants. Mais non, ces idiots apprennent de leurs erreurs, aussi grossières soient-elles, et patchent patiemment leur jeu. Aujourd'hui, c'est donc le continent d'Hossin qui vient de débarquer dans une grosse mise à jour, avec son nouvel environnement et ses 80 bases à capturer. Un boulot loin d'être terminé, si l'on en croit Matt Higby qui vient de décrire le travail de son équipe comme une bêta : "À l'heure actuelle, environ 50 % des bases d'Hossin sont terminées au point que nous sommes complètement satisfaits de la qualité du level design et du visu. Toutefois, environ 25 % des bases ne sont encore que des premiers jets (...) et les 25 % restants sont des placeholders (des trucs pour remplir du vide, NDR)."

Enfin, d'une manière générale, ce patch met également en place les premiers éléments du "contient lock", permettant de bloquer l'accès d'un territoire pendant quelque temps, après qu'une faction l'a entièrement conquis. Oui, ce devrait être la fin de Joe le Lourd, qui revient capturer des bases en douce après la raclée de sa faction.



Une nouvelle aventure des Super Justiciers.

Ah ça ira, ça ira, ça ira

Nexon est une riante entreprise, développant quelques jeux en interne comme *Vindictus* ou *Atlantica Online* et s'occupant le reste du temps de jouer les éditeurs pour qui veut s'implanter en Asie. Or, la société vient d'ajouter une nouvelle corde à son arc, celle du chasseur de "sale petit enfoiré qui triche", en déposant plainte contre trois jeunes âgés de 17 à 18 ans au motif "d'entrave à l'activité". Une affaire qui ne manqua pas de mettre la pays en émoi, la presse nipponne affirmant qu'une telle réaction serait une première pour l'archipel. Puis la police a remis les pendules à l'heure, expliquant que deux d'entre eux seraient

impliqués dans la revente de 37 logiciels de triche pour le FPS *Sudden Attack*, une sorte de Counter-Strike avec des écolières et développé, bien entendu, par Nexon. De son côté, le troisième se serait plus sobrement concentré sur le développement économique de la chose, assurant des streamings réguliers pour "présenter et promouvoir" les fameux hacks. Soit une brouille qui aurait rapporté environ 55 000 euros aux intéressés, en l'espace de trois ans. Franchement, quand on pense qu'un bon gros caillou sur les doigts réglerait le problème une bonne fois pour toutes. Mais que voulez vous, le monde n'est pas prêt.



League of Legends

Silence !

C'est une news que j'aimerais commencer en vous dépeignant les gens, disons "spéciaux", qui s'amassent tous les soirs sur les serveurs de *League of Legends* pour prendre du bon temps en échangeant des insultes. Mais non, la dernière annonce de Riot ne contient pas des larmes de développeurs en pièce jointe pour prouver à quel point une communauté pleine de "personnalités toxiques" peut être une véritable plaie à gérer. En fait, le jeu semble être victime de son succès et son chat central ne ressemble plus qu'à un gigantesque bordel, spammé de publicités et d'arnaques en tous genres. En conséquence, les canaux



de discussion publique viennent d'être désactivés, laissant des joueurs orphelins qui ne pourront compter que sur des salons privés pour retrouver un tant soit peu d'anxiété. Une solution néanmoins temporaire, si l'on en croit Riot qui affirme dans son communiqué être en train de travailler à rendre le tout utile et accessible. Le temps d'embaucher une armée de modérateurs assoiffés de sang ?



Premiers Cris

Voyage limpide

Vous ne connaissez pas *Albion Online*? C'est normal, puisqu'il s'agit d'un énième MMORPG, apparu avec la bulle Kickstarter. Toujours en développement, le titre promet – comme c'est surprenant – du sandbox, un gameplay qui n'est pas sans rappeler *Ultima Online* et un monde énorme. Si grand, que le voyage rapide devrait être très utile, mais pas au point de devenir une brouille anecdotique. Pour en arriver à un tel résultat, les développeurs entendent l'intégrer en le limitant à des bateaux qui relieront les plus grands ports. Et bien entendu, le voyage aura un coût, calculé sur le poids emporté par le joueur. De quoi inciter certains marchands à former des caravanes plus ou moins gardées et peut-être

plus ou moins attaquables. Oh je vous vois venir et vous allez me ranger tout de suite ce couteau. Vous en voulez à la terre entière ou quoi ?



Chez les cols blancs

Je suis un gentil poulet



Perfect World, c'est un peu la petite bête chinoise qui monte tranquillement, pendant que tout le monde flippe en regardant Tencent. Preuve en est, l'acquisition de Cryptic Studio et des droits d'exploitation de *Dota 2* en Chine. Signe que la période digestive est passée, l'entreprise vient de faire un nouveau festin en ne faisant qu'une bouchée de Digital Extremes. Mais si, les développeurs de *Warframe*, le TPS / Hack & Slash futuriste un peu bof-bof qui serait en train de sortir la tête de l'eau à coups de patches. Signe qu'une page

est en train de se tourner, des fans se massent sur les forums du jeu pour y crier leur colère. Et on peut les comprendre, puisque le rachat s'est effectué en collaboration avec Sumpo Food Holdings Limited, une société d'investissement spécialisée dans "la fabrication et la négociation de produits à base de viande, d'aliments pour animaux et l'élevage de poulets". Ne soyez donc pas surpris si les développeurs offrent prochainement une crête de coq pour vos personnages ou un bon de réduction pour une soupe au poulet.



Snail Games vient de révéler l'existence de *King of Wushu*, un MOBA issu du MMORPG *Age of Wushu*. Autant vous dire qu'on attend le test en pleurant.



Malgré le fait qu'*ArcheAge* soit toujours en alpha pour les Occidentaux, Trion vient d'annoncer le ban de 16 000 comptes qui ne faisaient rien que de la pub pour des vendeurs d'or.



Ah, Trion agite encore ses petits bras en criant qu'*ArcheAge* passera en bêta fermée à la mi-juillet. Les joueurs et le banquier de l'entreprise semblent très contents.



Cette fois, c'est officiel, la première extension d'*HearthStone*, connue sous le nom de "La Malédiction de Naxxramas", arrivera en juillet et sera peut-être déjà disponible quand vous lirez ces lignes.



Wakfu devient Free-to-Play... aux États-Unis. Au programme, un jeu gratuit sans limite de temps, toutes les classes disponibles et une boutique qui vend quelques boosts d'expérience, d'argent et de loot. Peut-être, mais sont-ce les meilleurs ?



Il y a peu, Bluehole révélait son nouveau projet via l'image d'un type en trench-coat. On en sait désormais un peu plus, le studio ayant expliqué qu'il ne s'agira pas de la suite de *TERA* et que le jeu n'en sera similaire qu'en termes de design. Après une rapide observation des derniers screenshots, j'ai peur.

Wildstar

Super novateur ?

Il y a environ deux ans de ça, je traînais ma carcasse sur la côte anglaise, du côté de Brighton, pour découvrir *Wildstar* et discuter avec quelques membres de l'équipe. Pour être honnête, j'ai surtout longuement discuté avec Chad Moore au sujet de son travail sur *Vampire Bloodlines* et plus précisément, l'excellent passage de l'hôtel hanté. Puis c'est l'attaché de presse qui est venu me trouver pour savoir ce que j'avais pensé du jeu. Chose à laquelle j'ai répondu sans détour, de ma verve légendaire "Cham flonch tulu et pache hey." Permettez-moi de préciser que ma bouche était pleine de fish and chips.

PAR KAHN LUSTH

Coupons court au mystère mystérieux. Ma réponse fut : "Votre World of Warcraft dans l'espace, si vous lui collez un abonnement mensuel, je me tranche la gorge." Mais aujourd'hui, après de longues années de travail, *Wildstar* est enfin là et je dois avouer que mon jugement n'est plus tout à fait le même. Pour autant, tout n'a pas changé, à commencer par l'univers qui reste futuriste, voire un peu space opera. Ici, l'empire du Dominion (les méchants) colonise toutes les planètes qu'il croise et pousse ainsi les autochtones à migrer vers des lieux plus cléments et, donc, la planète Nexus, autrefois colonisée par des "Eldans". Et comme vous vous en doutez, ces lieux attirent la convoitise du Dominion, pile quand les Exilés y posent leurs valises. Vous l'aurez compris, le jeu opposera ces deux factions, les premiers étant représentés par des Cassiens (humains), Mecharis (droides), Drakens (hommes-reptiles) et Chuas (hamsters psychopathes). De leur côté, les Exilés regroupent les Humains, Granoks (hommes de pierre), Aurins (hommes un peu furry sur les bords) et Mordeshs (Elfes Zombies de l'espace). Du beau monde qui, bien entendu, va se foutre sur la couenne au nom



de la liberté chérie ou d'une justice partielle et sanguinaire. Ouais, on ne peut pas dire que *Wildstar* brille par son univers et pourtant, le jeu réussit un tour de force en étant parfois drôle, distillant des gags qui se mélangent à merveille avec la direction artistique très cartoon.

Moi, moche et méchant. Sans surprise, l'aventure débute par la création d'un avatar qui exige le choix d'une faction, sa race mais aussi les habituels choix de couleurs pour la peau, les cheveux et les yeux. Rien de spécial, si ce n'est un très grand nombre de taquets pour se triturer la trogne et faire n'importe quoi, du moustachu à gros nez au maigrelet doté d'une mâchoire capable de gober une boule de pétanque. Hélas, on note aussi la curieuse présence aléatoire de détails comme les piercings, balafres et autres

tatouages, apparaissant selon la race du personnage. Vraiment dommage. Puis c'est la classe qui prend le relais, avec un panel de choix s'élevant à six. Inutile de s'attarder sur quelques incontournables tels que le Guerrier (tank), le Rôdeur (voleur), le Toubib (Prêtre), l'Ingénieur (la classe à pets) et l'Esper (Magicien). En fait, seul l'Arcanero sort du lot en proposant une sorte de cow-boy qui mélange les flingues à la magie pour faire du DPS à distance. Enfin, notez que la spécialité de votre personnage n'est là qu'à titre indicatif, chacun pouvant débloquer des compétences dans quatre branches qui couvrent tous les rôles. Quoi qu'il en soit, attendez-vous à une sortie plutôt sportive si vous décidez de faire un donjon avec un Guerrier qui soigne et un Toubib qui fait office de tank, mais l'idée reste excellente pour boucher un trou dans un groupe ou



Télégraphe !

Le petit truc qui démarque *Wildstar* de la concurrence porte un drôle de nom : le télégraphe. Un terme qui cache en réalité une belle injection d'adrénaline dans le gameplay, puisque chacune de vos attaques s'effectue via un marquage au sol qu'il faudra placer sous les pattes de l'ennemi pour lui infliger des dégâts ou l'affecter. De plus, chaque mob dispose aussi de quelques attaques similaires, faisant apparaître un dessin rouge qui se remplira avant de lâcher une attaque plus puissante.



ne pas dégoûter les Toubibs des sorties en solo. Et une fois la classe choisie, il ne reste plus qu'à déterminer la "vocation" de son avatar, une manière de choisir son type de quêtes secondaires entre la baston avec le Soldat, au recensement de la faune et la flore avec le scientifique en passant par l'exploration avec... ben l'Explorateur, justement. J'avoue d'ailleurs avoir un petit faible pour le Colon, permettant de ramasser des ressources pour créer des installations qui pourront être utilisées par les autres joueurs comme un taxi ou des bornes pour choper un petit buff.

Forfaits mobiles. À l'inverse, je dois aussi avouer que j'ai failli m'ennuyer avec les quêtes classiques qui remplissent le jeu. Oui, "failli" car les développeurs sauvent les meubles grâce à quelques traits d'humour qui nous arrachent un sourire de

temps à autre. Mais d'une manière plus générale, la plupart des missions entrent pile dans le moule du MMORPG, avec les "va là-bas et tue ça" et autres "rapporte-moi ce truc". Plus gênant encore, on sent que la quantité prime souvent sur la qualité quand la découverte d'une nouvelle zone s'accompagne d'une inondation de quêtes, au prétexte d'un téléphone portable qui sonne pour un oui, pour un non. Et comme si tout ça ne suffisait pas, chaque région est truffée jusqu'à l'os de défis à accomplir pour obtenir des récompenses spéciales et un peu d'xp, à condition de remplir un objectif en temps limité. Bref, il n'est pas rare de ne plus savoir où donner de la tête et dans ce genre de situation, les instances apparaissent comme une bénédiction, une petite heure où l'on va enfin cesser de courir dans tous les sens au moindre coup de fil pour baffer du monstre avec

un sourire niais et béat. Or, seuls quatre donjons ouvrent actuellement leurs portes à des groupes de cinq joueurs. Le chiffre peut sembler faible, mais il faut également compter sur l'autre type d'instances que sont les six Aventures. Un terme plutôt équivoque puisque le "donjon" se transforme en une région ouverte où un groupe de cinq joueurs progresse en effectuant des choix qui impactent le scénario et la difficulté. Un concept qui dépoussière sérieusement le genre et offre une bouffée d'air frais des plus agréables. Enfin, les gros oufs gueudins qui ne jurent que sur une organisation quasi-militaire de leur guildes seront ravis d'apprendre l'existence de trois raids prévus pour des groupes de 20 à 40 joueurs. Mais pour en arriver là, il faudra refaire les donjons en mode vétéran et il paraît que l'expérience apporte son lot de cris, de sueur et de larmes. ↘

Un peu de science-frictions.

"Et le PvP ? T'as pas parlé du PvP. Parce que moi j'aime bien tuer des gens, c'est hardcore." D'accord, on ne va pas vous contredire parce qu'on n'a pas envie de se faire menacer par un énième cinglé avec son katana chopé à la Japan Expo. Donc, oui, il y a du PvP. Et pas qu'un peu. Pour la forme, on se met en file d'attente et le jeu nous envoie dans une partie quand suffisamment de monde est prêt. Mieux encore, les participants voient leurs niveaux mis sur un pied d'égalité pour permettre à tout le monde de jouer sans attendre. Bref, le système est plutôt au point, si ce n'est que les compétences ne bougent pas et provoquent parfois un manque de punch désagréable. Plutôt dommage, car les développeurs ont pourtant mis les petits plats dans les grands en matière de modes de jeu. On retrouve ainsi l'Arène qui oppose deux équipes de cinq joueurs, chacune devant préserver sa réserve de respawn. Le mode Champs de Bataille, lui, est un peu plus amusant avec ses deux cartes, l'une imposant de prendre une série de points défendus par l'adversaire et l'autre une sorte de capture du drapeau. OK, ça reste quand même un peu classique, jusqu'à ce que l'on découvre le vrai gros morceau du PvP, baptisé "Terrains de Guerre". Cette fois, chaque équipe comporte 40 joueurs qui s'affrontent depuis deux bases customisées par les leaders de chaque camp. En d'autres termes, aménagez les lieux comme vous le souhaitez à coups de pièges et autres palissades pour canaliser les déplacements, puis recrutez 39 personnes pour défendre votre générateur tout en essayant de détruire celui de l'adversaire. Et tout ça pour ? Gagner de l'xp, du loot et j'en passe. Oui parce que tant qu'à faire, autant s'assurer que les joueurs ne font pas tout ça pour rien.



Carbine teste sa street C.R.E.D.D.

Bien qu'un abonnement mensuel soit présent, Carbine propose une solution alternative pour ne pas déboursier un centime en plus du prix de la boîte. À la manière des PLEX d'EVE Online, Wildstar permet aux joueurs d'acquérir un C.R.E.D.D. pour le prix d'un mois d'abonnement, afin de le convertir en abonnement réel ou de le revendre à un autre joueur contre des crédits. L'intérêt est donc double, puisque ceux qui ne veulent/peuvent pas payer pourront continuer à jouer en s'acquittant de ce qui est décrit par certains comme deux grosses journées de farm à haut niveau. On peut aussi y voir une vente d'or qui ne dit pas son nom, mais le lot de consolation vaut tout de même le coup puisque la quantité de gold sellers présents en jeu semble se situer dans la moyenne basse.

MMO ou pas, jouez-la perso. Et

comme le joueur de MMORPG aime jouer à la poupée, Wildstar ne se cantonne pas à proposer des bases de PvP à "assembler soi-même", mais à en proposer l'équivalence un peu partout. On commence pourtant gentiment, avec quelques innocentes teintures à équipement parce que bon, le rose bonbon de la veste que vous venez d'obtenir ne vous va pas au teint. Puis un peu plus tard, le jeu vous propose de reprendre le visuel d'un objet. Car vous avez beau être un Guerrier en armure, garder les statistiques de votre gros casque en lui donnant l'apparence d'un chapeau de cow-boy, c'est bien. Et puis vers le niveau 15, on vous offre carrément un lopin de terre pour y poser votre maison. Comme ça, gratos. De là, tout est à peu près permis puisque la zone est instanciée. Vous commencerez bien sûr par un aménagement général façon Tetris pour

savoir où sera posée votre bicoque par rapport aux emplacements d'aménagements secondaires de type décorations, ateliers ou zones de ressources pour le craft et autres mini-jeux. Puis il ne vous restera plus qu'à choisir les textures qui vont bien et placer de la "petite" déco en choisissant librement la taille, l'emplacement et l'orientation de chaque objet via une interface simplissime. Envie de coller un lit de trois mètres de haut sur votre plafond ? C'est possible. Con, mais possible. Et je ne vous parle pas des montures qui s'obtiennent encore un peu plus tard, toujours aussi customisables avec leurs accessoires. En somme, la customisation et plus particulièrement le housing représentent un vrai jeu dans le jeu, avec ses trucs à débloquer à force de farming et de trouvailles. De quoi combler les esthètes de service et même un peu les autres.

LA VOIE LAQUÉE

WILDSTAR



La Voie Laquée, la guilde des Canards côté Dominion. Pour vous enrôler parmi des gens qui sont beaux et sentent bon, c'est par-là : cpc.cx/a2S



La caméra peut zoomer pour offrir une vue à la première personne, ou dézoomer à l'extrême.

Comme au cinéma

Les expressions faciales des personnages sont étonnamment bien faites pour un MMORPG. Et encore plus avec les Chuas qui bougent les oreilles en fonction de leur humeur.



Un vrai cœur d'artisan

Concernant le craft, Carbine prend le parti du mini-jeu pas trop relou. Ici, le crafter choisit ce qu'il souhaite construire, réunit les ressources et assemble le tout sur un établi. Le truc ? Chaque création se fabrique via une sorte de cible dotée d'un marqueur en son centre et de points qui représentent l'objet ou ses variantes. De là, le joueur doit sélectionner une série de quincailleries qui déplacent le marqueur dans une direction, l'objectif étant bien sûr d'atteindre l'un des points. C'est bête mais ça fonctionne très bien, même si l'on ne peut s'empêcher d'émettre quelques doutes sur le côté laborieux de la chose quand un gros fabricant aura envie de construire une trentaine de rambardes en bois.

En un mot : wow. Wildstar est donc un MMORPG au sens le plus pur du terme : vous allez farmer vos niveaux en traversant une série de régions, vous ferez du PvP de temps en temps pour vous changer les idées et vous apprendrez petit à petit les différentes instances au fil de votre progression. Puis une fois au niveau 50, vous referez tout ça pour faire progresser votre équipement, jusqu'à ce que les développeurs proposent de nouveaux défis basés sur une difficulté accrue. Bref, rien qui ne puisse réconcilier le genre avec ceux qui sont en overdose. Pourtant, les autres verront surtout un titre qui, chose assez rare pour être soulignée, sort dans un état impeccable avec beaucoup de choses à faire et suffisamment de petits twists ici et là pour se démarquer de la concurrence. Certes, il existe encore des pelletées de petits

bugs plus ou moins planqués (les ingénieurs sont notamment aux premières loges avec des familiers récalcitrants) mais les développeurs semblent être au taquet, tant pour corriger que pour apporter du contenu aux dévoreurs de mondes qui n'ont déjà plus rien à faire, un mois seulement après la sortie du jeu. Conséquence, un patch vient de tomber et propose aux joueurs d'enquêter sur la "Souillure" dans une nouvelle zone avec des récompenses à la clé. Un rythme honorable que Carbine entend d'ailleurs conserver, promettant du nouveau contenu pour chaque mois. Soit un MMORPG massif et bien entretenu, qui parvient à justifier le prix de son abonnement mensuel et le fait que je ne me tranche pas la gorge.

Kahn Lusth

Hex : Shards of Fate

It's a kind of Magic

Pour être à la mode en 2014, il faut choisir ses armes :

- Le MOBA destructeur de savoir-vivre.
- Le Sandbox "je vous donne les outils, maintenant démerdez-vous".
- Le Rogue-like #YOLO.
- L'Open World ou "la fin du monde attendra que j'aide ce petit vieux à retrouver sa chèvre". Manque de bol, Cryptozoic vient de choisir le jeu de cartes, mais il paraît que ça marche plutôt bien. Enfin, surtout pour *HearthStone* et *Might & Magic : Duel of Champions*.

Infos
Genre : Trading Card Game
Développeur / Editeur : Cryptozoic Entertainment (États-Unis)
Sortie prévue : N.C.

D'un autre côté, on imagine difficilement qu'un spécialiste du jeu de société et des cartes à collectionner aborde le jeu PC autrement que par le biais du Trading Card Game. C'est donc avec un pactole

dépassant les deux millions de dollars que *Hex* fut kickstarté en juin 2013, promettant au passage un univers très orienté heroic fantasy avec ses nains, ses orcs, ses magiciens et ses petits anges tout nus. Bon, il y a bien aussi quelques lapinoux tout mignons qui font des bains de sang, mais on s'attardera surtout sur la qualité des dessins qui ornent les cartes, les développeurs ayant compris l'importance d'embaucher de vrais dessinateurs pour attirer le chaland. Et le jeu dans tout ça ? Pour commencer, *Hex* me demande si je suis un "Seigneur" ou une "Dame" et, chose peu banale, me demande le nom de mon royaume puisque ce sont des héros qui se chargeront de me représenter. Après quelques clics, la Canardesquie est née en optant pour un deck de nains et laissant ainsi de côté les humains, orcs ou shin'Hare (les furrries, quoi) qui m'étaient proposés. Et comme les mondes médiévaux sont super mal fréquentés, on me propose d'en découper face à l'I.A., un vrai joueur ou dans un tournoi en deck pré-construit,



Comme dans Magic, on se retrouve parfois avec une main bourrée de fragments qui laisse augurer un sale quart d'heure.



paquet scellé ou draft. Perso, j'aurais aimé pouvoir prendre le temps de respirer mais non, il faut que j'envoie mon nain VRP de la baston claquer quelques gueules au nom du Duché.

On s'installe au Nouveau-Lexique.

Allez, on ne va pas tourner autour du pot comme des chiens de faïence qui ne veulent pas se mentir : si vous savez jouer à *Magic*, vous saurez jouer à *Hex*. Ici, une partie débute sur la pioche de sept cartes dans un deck qui en compte au moins soixante,

avec la possibilité d'enchaîner les mulligans si votre main de départ est trop mauvaise. Puis chaque tour se déroule selon les habituelles phases de pioche, pose de "fragment", invocation, attaque et re-invocation. Oui, les "fragments" viennent remplacer les terrains mais dans le fond, la règle employée par Cryptozoic, c'est Mana Blanche / Blanche Mana avec celle de Wizards of the Coast. Ici, chaque fragment posé par un joueur ajoute un point de mana incolore à sa réserve et un joyau de couleur. Or, seul la mana sera dépensée, tandis que les bijoux



valideront les minima exigés par certaines cartes. Par exemple : trois manas et deux fragments verts pour invoquer un Enragé du Slip. Et bien sûr, les cinq couleurs ne font même pas semblant de se cacher avec le Sang (Noir), le Diamant (Blanc), le Rubis (Rouge), le Sauvage (Vert) et le Saphir (Bleu). En réalité, c'est tout le jeu qui reprend les règles de *Magic* en changeant simplement les noms. Ainsi, on ne parle plus de piétinement mais d'écrasement, on invoque plus une créature mais une troupe, on engage plus ses cartes mais on les épuise...

Pour faire court, la seule différence est inspirée par *HearthStone* puisque le héros que vous associez au deck gagne un point de charge à chaque pose de fragment, ceci afin de les dépenser en activant sa compétence spéciale.

Sans deck ? Sur l'enrobage, *Hex* prend enfin ses distances avec le pendant vidéoludique de Wizards. Il faut aussi avouer que *Magic* reste sur la réserve avec *Duels of the Planeswalkers* dont l'objectif est d'attirer de nouveaux joueurs sur la version

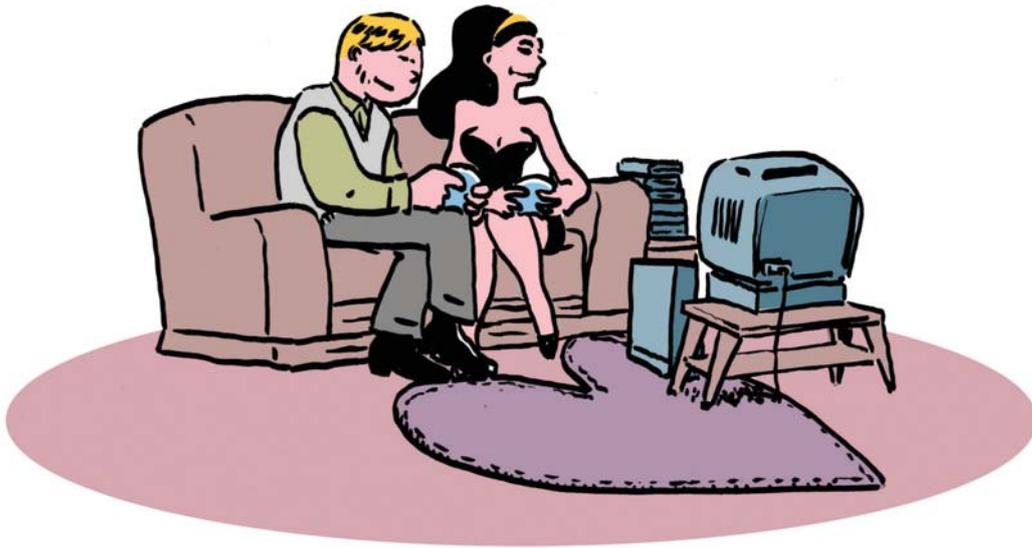
cartonnée. Quoi qu'il en soit, le jeu propose naturellement de retaper ses decks avec tous les outils qui vont bien pour analyser sa courbe de mana, tester une pioche et j'en passe. Un point qui ne trouvera d'intérêt qu'en obtenant de nouvelles cartes, vendues en boutique pour 1,40 euro le booster de seize ou 7 euros pour un deck de base. À quelques centimes près, hein. Merci la monnaie de singe. De plus, le joueur régulier pourra faire quelques économies avec l'abonnement, offrant des ristournes et un paquet par semaine en échange de trois euros par mois. Et pour les bourses un peu vides, l'hôtel des ventes prend le relais pour vendre nos cartes ou boosters inutiles contre de l'or gagné dans les tournois ou le platinum de la boutique. En somme, le modèle économique semble plutôt doux et contribue à fidéliser le public, les après-midi en semaine étant toujours accompagnés d'une poignée de tournois et quelques dizaines de joueurs prêts à jouer en duel. Pas si mal, pour une bêta fermée.

A Game of Clones. Quoique, ne nous emballons pas trop vite car en l'état, on comprend que *Hex* n'ouvre pas encore ses portes au premier venu avec ses nombreux bugs et une interface peu claire et pleine de clics inutiles. Enfin, sur ce dernier point, il s'agit plus du parti pris de laisser les joueurs valider chaque action, d'un côté comme de l'autre. Ceux qui se sont arraché les cheveux en voyant les cartes leur passer sous le nez dans *Duel of the Planeswalkers* apprécieront, mais nul doute que le fait d'attendre un adversaire qui prend trois minutes pour savoir s'il vaut mieux poser un fragment rouge ou un bleu risque d'être irritant. Un défaut auquel *Cryptozoic* entend d'ailleurs répondre via un temps de réserve pour chaque participant, laissant trente minutes qui s'écouleront dès que quelqu'un ne valide pas, le temps de bien lire une carte ou de faire le gros lourd en laissant tourner le jeu pour se venger d'une rouste. Puis plus tard, des Donjons et autres Raids viendront occuper les amateurs de PvE, du tuning de héros à coups de niveaux et d'équipement ajoutera une couche de complexité au jeu (et à l'équilibrage...) et surtout, un bon gros procès entre le studio et Wizards of the Coast pourrait bien remettre l'existence de *Hex* en question. Le créateur de *Magic* vient en effet de déposer plainte, estimant que son jeu vient d'être "cloné" tandis que *Cryptozoic* se défend des accusations en reposant sa défense sur "Bouh les méchants musclés qui tabassent les petits binoclards." Alors, passera l'hiver ou passera pas ?

Kahn Lusth

Peut-on jouer au jeu vidéo pour renforcer son couple ?

Le couple, au début, c'est toujours génial. Mais une fois passé le temps de la passion, des roucoulades amoureuses et du sexe quotidien dans toutes les pièces de la maison, il faut bien occuper le temps. Pour cela, il y a les soirées consacrées à commenter les reality shows culinaires ("*J'espère que Mathias va rater son clafoutis, il n'a vraiment pas sa place en finale*"), les dîners avec d'autres couples ("*Et donc vous partez en vacances cet été ?*"), les week-ends à Étretat ("*C'est quand même beau la mer, tu trouves pas ?*") et... le jeu vidéo.



Si si, je vous jure, de plus en plus de couples réussissent à pratiquer cette activité à deux. On a par exemple tous connus, dans les années 2000, ces tourtereaux qui se sont rencontrés sur *World of Warcraft* et qui, après avoir emménagé ensemble, ont continué tous les soirs à grunder de l'XP dans les donjons de Kalimdor, installés côte à côte dans le salon.

Le deathmatch est l'ennemi de l'amour. Ayant une pratique du jeu vidéo obsessionnelle, quatre heures par jour au minimum, j'ai longtemps cherché le titre idéal à partager avec ma moitié. Celui qui me permettrait de faire d'une pierre deux coups : m'adonner à mon vice ludique tout en renforçant la solidité du couple. Alors je vous le dis tout de suite : jouer en couple à des jeux comme *Towerfall*, *Spelunky*, *Super Smash Bros.*, *Nidhogg*, *Bomberman*, *Mario Kart* ou *Street Fighter*, c'est la fausse bonne idée. Dans un premier temps, c'est sympa, on rigole bien, on découvre le jeu ensemble. Les "*Oh tu m'as encore bien eu avec ta boule de feu !*" sont suivis d'un tendre baiser sur la joue. Et puis la compétition et la mauvaise foi prennent le dessus. Ça commence par un petit "*Vas-y t'abuses à utiliser toujours la même technique là, t'es chiant*". Ça s'enchaîne sur du "*Non mais attends il est cheaté ton perso, évidemment que tu gagnes toujours avec tes flèches magiques à la con !*". Et ça se termine dans la rancœur, l'aigreur, le désir de vengeance. L'exact contraire de ce que devrait être une saine activité de couple. Je vais l'avouer ici, transpirant de honte : il m'est arrivé de refuser du sexe à ma copine parce qu'une demi-heure plus tôt, elle m'avait balancé une carapace rouge vraiment dégueulasse.

L'aventure dont le couple est le héros. J'ai vite compris que ces jeux d'opposition n'étaient pas la solution idéale. Il fallait trouver autre chose. Une façon plus sereine de partager des aventures vidéo-ludiques. Le délice est venu avec *BioShock Infinite* que j'avais décidé de lancer sur la grande télé du salon. Alors vous me direz, c'est un jeu purement solo. Oui, et pourtant, ce fut notre première grande expérience réussie de jeu de couple. D'abord, j'ai proposé un jeu alterné classique : ma moitié faisait un niveau, j'en faisais un autre. Très vite, elle a délaissé le gamepad, m'expliquant qu'elle souhaitait plutôt me regarder jouer pour mieux profiter de l'histoire et des décors. Puis la dynamique est devenue la suivante : je jouais, elle conseillait. "*Tu devrais revenir en arrière, t'as oublié de fouiller cette poubelle ; Attention, t'as plus que cinq roquettes ; Non, prends le rail de gauche sinon tu vas retomber sur les mecs avec les mitrailleuses.*" Avec un gamepad mais deux cerveaux, nous avons passé des heures entières en parfaite harmonie, les yeux scotchés à l'écran, déroulant les niveaux avec fluidité. Parfois, ses conseils prenaient un peu le ton d'un ordre qu'un supérieur donnerait à son soldat, mais je n'y ai pas trop fait attention. Les choses ont empiré quand nous avons commencé à jouer à *Don't Starve*.

"Tais-toi et ramasse des fleurs". Là, quelque chose d'étrange s'est mis en place. Nos séances ludiques sont devenues... différentes. Complètement obsédée par le jeu, ma tendre amie s'est progressivement transformée en une véritable dictatrice. Armée d'un iPad ouvert sur la page Wiki



du jeu, elle a tout planifié. Je suis devenu un simple exécutant docile, obéissant à ses ordres donnés sur un ton sec : "Va chercher du bois. Et après t'iras ramasser du silex parce qu'il ne nous en reste plus que 6." J'acquiesce sans broncher. "Ramasse des fleurs pour faire augmenter ta Sanity ! Et fertilise les champs sinon on va encore crever la dalle l'automne prochain !" D'accord moumoune, tout de suite. "Non, on n'a pas le temps d'aller récolter les baies, va plutôt poser des pièges à lapin ! Grouille-toi, la nuit tombe ! Vite, fabrique une torche, t'as encore oublié !" Oui ma colombe... Sur un petit carnet, elle s'est mise à noter tout ce que je devais faire : les structures à fabriquer, les recettes de cuisine à expérimenter dans le Crock Pot, le nombre de toiles d'araignée que je devais ramasser pour me fabriquer une nouvelle tente. Je n'ai plus eu mon mot à dire. Elle s'est proclamée "Commandante de *Don't Starve*" et n'a plus rien toléré d'autre de ma part qu'une obéissance totale à ses injonctions. Si Madonna a ses toy-boys, ma copine, elle, m'a transformé en game-boy, un esclave du gamepad satisfaisant ses moindres désirs ludiques.

Il m'est arrivé de refuser du sexe à ma copine parce qu'une demi-heure plus tôt, elle m'avait balancé une carapace rouge vraiment dégueulasse.

Appelons ça le soloopératif. Malgré cette légère dégradation de mon statut social, cette façon de jouer en couple s'est révélée

efficace et gratifiante. Après 180 jours de *Don't Starve*, je n'ai jamais eu une base aussi belle ni autant d'items dans mes coffres. Certes, je ne suis devenu qu'un exécutant, mais un exécutant comblé. Ce système marche tellement bien qu'on lui a donné un nom : le soloopératif. Du jeu solo fait en coopératif. Un cerveau planificateur d'un côté, un gamepad obéissant de l'autre. Après plusieurs mois de ce régime, notre couple est plus fort que jamais. Nous avons traversé des épreuves et des joies qui ont cimenté notre relation. Nous avons terminé des soirées dans les bras l'un de l'autre, sanglotant après une attaque de Deerclips. Nous avons tremblé ensemble en jouant à *The Forest*, bondissant à l'unisson à chaque apparition de ces bâtards de cannibales. Nous avons fait une campagne entière de *XCOM* et avons pleuré la mort de nos soldats comme un couple fait le deuil d'un labrador euthanasié. Le jeu vidéo en soloopératif, c'est une aventure partagée, une quête vers un objectif commun qui s'effectue main dans la main. C'est la définition même d'une saine activité de couple. J'ai découvert quelque chose en le pratiquant : l'amour, ça n'est pas se regarder l'un l'autre, c'est regarder ensemble le même moniteur 28 pouces.

LE MERCATO DES SITES DE JEUX VIDÉO

Les sites de jeux vidéo en France sont en ébullition. En six mois, ce sont trois acteurs bien connus du milieu qui ont changé de mains : *Gamekult.com* en janvier, *Gameblog.fr* fin mai, et enfin *Jeuxvideo.com* fin juin. Trois rachats dans la même période, trois dimensions différentes, certes, mais trois logiques similaires.

Jeuxvideo.com est le leader incontestable du secteur, mais pas seulement : c'est un des cinquante sites les plus visités en France (4,3 millions de visiteurs uniques par mois en avril 2014). Valorisé à 26 millions en 2006 lors de son rachat à Gameloft par la régie publicitaire Hi-Media, il a donc été revendu 90 millions à Webedia (déjà opérateur de sites comme AlloCiné, PurePeople ou Overblog), qui s'offre une marque forte et largement bénéficiaire (15 millions de chiffre d'affaires, 40 % de bénéfices). C'est donc une opération de consolidation pour un acteur, Webedia, qui ajoute une pépite web dans un porte-monnaie déjà bien garni. Ce n'est pas vraiment dans les mêmes conditions qu'ont été vendus *Gamekult.com* ou *Gameblog.fr*.

Le premier, Gamekult, était à vendre depuis quelque temps en 2013. La maison mère du site, CBS Interactive, qui l'avait racheté à LDLC et à ses fondateurs en 2007 pour 8 millions d'euros, en espérait 3 millions. Faute d'acheteurs, la filiale CBS Interactive France a été cédée à son équipe dirigeante française pour un montant non révélé, qui en a revendu 51 % quelques mois après à FLCP (Fabrice Larue Capital Partners). FLCP, acteur de l'audiovisuel qui possède notamment les sociétés TelFrance (*Plus belle la vie*) et Capa (*Envoyé Spécial*, la série *Braquo...*), se diversifie dans le Web et avait également acheté le site Les Numériques en février 2014.

Le second, Gameblog, était désespérément en recherche de soutien financier depuis que son actionnaire principal, Ankama Presse (49 % du capital), avait annoncé sa volonté de se retirer. Comme les trois sites étaient grosso modo en vente en même temps, le plus petit a eu du mal mais il a finalement trouvé acquéreur : c'est la société E-borealis, une régie web portugaise basée à Madère, qui a repris 70 % de Gameblog pour environ 310 000 euros. Elle édite déjà

en France le site *Potins.fr*, et agit comme opérateur de plusieurs sites pornographiques (dont *porn.fr*). Même si l'acheteur manque certainement de prestige, cette acquisition est un soulagement pour l'équipe de Gameblog. Dans un contexte économique difficile, elle est parvenue à assurer la survie de l'entreprise (au prix, cependant, d'une perte de contrôle). Ankama en revanche perd plus de la moitié d'un investissement réalisé en 2009.

Ces mouvements et changements de main illustrent les difficultés actuelles de la presse en ligne consacrée aux jeux vidéo, confrontée aux nouvelles habitudes qui portent le public vers YouTube ou Twitch et à une forte baisse concomitante du chiffre d'affaires publicitaire. Cette réalité se vérifie aussi aux États-Unis. Le site Polygon par exemple, lancé en grande pompe il y a deux ans, peine à trouver son public et vient de licencier son équipe spécialisée dans les enquêtes et les formats longs. Le site GameTrailers a été racheté par Defy Media (The Escapist, Gamefront...) à la veille de l'E3 et a aussitôt subi une coupe de 50 % de ses effectifs au lendemain du salon.

Soumis au diktat du référencement par Google, à la concurrence de YouTube (encore Google) tant pour le public que pour les annonceurs, et à la baisse continue des tarifs de la publicité en ligne, le modèle du média online gratuit sur le jeu vidéo a du plomb dans l'aile. L'heure est au regroupement car en réalité, seuls les mastodontes comme *jeuxvideo.com* (ou *jeuxvideo.fr*, soutenu par le poids de Clubic et M6) profitent réellement des effets bénéfiques de la gratuité (audience importante, intérêt diversifié des annonceurs, etc.). Les autres en subissent



surtout les mauvais côtés (faiblesse des revenus et extrême volatilité de l'audience), qui entravent chaque jour un peu plus leur capacité à créer des contenus originaux, indépendants et de qualité. À l'heure où des magazines papier de jeux vidéo se créent à nouveau, il est peut-être temps de réfléchir à un modèle payant sur le Web.

Ivan Le Fou



Devenez un champion de Dota2 en jouant à Counter-Strike !

Entraîneur de renom sur *Counter-Strike* et *Dota 2* (Team Na'vet), Stéfàn Radis est connu pour ses méthodes non conventionnelles. Son idée d'entraîner ses joueurs de *CS* sur *Dota* et vice versa pour pouvoir les inter-changer à la veille d'un tournoi lui a valu quelques belles victoires, comme le Derby Dota du Limousin en 2013. En exclusivité pour *Canard PC*, il nous donne ses meilleurs conseils.



1. Choisissez une bonne carte !

Pour correctement entraîner mes équipes, j'ai choisi de les faire travailler sur des cartes similaires. Sur *CS*, mon choix s'est évidemment porté vers la très populaire de *dust2*. Avec ses points de spawn diamétralement opposés, ses trois lanes et ses coins de "jungle", elle est parfaitement adaptée à mes méthodes de coaching. Mes joueurs apprennent ainsi à subtilement diversifier leurs techniques de rush ou de retraite, ce qui a pour effet de déstabiliser l'adversaire, quel que soit le jeu. C'est le premier pas vers la victoire psychologique, celui qui nous a permis de remporter la "Maubeuge CS Coupe" de mars.

2. Préparez des build orders interchangeables !

Je refuse de cataloguer mes joueurs. Je les force donc tous à régulièrement changer de plan de jeu. Toutefois, je leur conseille de toujours réfléchir à des build orders astucieux pouvant être transposés d'un titre à l'autre. Par exemple, dans *CS*, on a pu dégager quelques tendances :

*Des tanks avec un build Benelli M4 / Kevlar vest pour faire du dégât massif, quitte à tomber pour l'équipe.

*Pour les gankers, visez un build couteau / fumigène pour frapper vite et fort tout en gardant une possibilité de repli.

*Enfin, ayez toujours un sniper en retrait pour assurer le rôle de support. Ce dernier protégera ses camarades de lane mais pourra aussi leur créer des opportunités.

3. Repérez les items "cousins" !

Comme dans *Dota 2*, *CS* est un titre où les joueurs commencent au niveau 1 et évoluent au fil du temps. De fait, le choix des items est essentiel. La flashbang, par exemple, est une variante des items de téléportation de *Dota*,

permettant un crowd control très efficace. Je me souviens même d'un de nos joueurs qui, après avoir compris l'intérêt du Black King Bar (un objet de *Dota 2* offrant une protection magique pendant 10 secondes), s'est dirigé vers un build *CS* comprenant le bouclier tactique, se protégeant ainsi de la magie des cartouches de fusil à pompe assez longtemps pour permettre à ses amis de désamorcer la bombe.

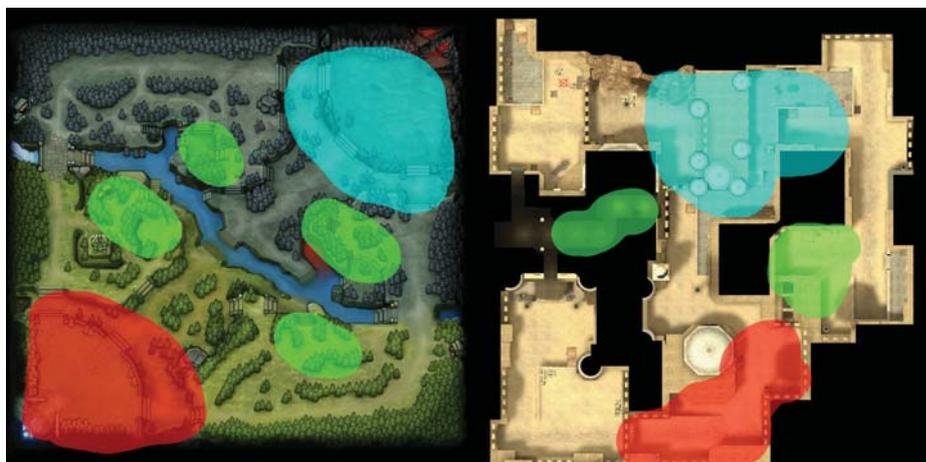
4. N'hésitez pas à modifier votre serveur !

Aussi bien sur le plan tactique que technique, je refuse d'avoir des joueurs sombrant dans la facilité. Aussi, je change régulièrement les paramètres de nos serveurs pour semer la confusion dans leur tête. Vous pouvez par exemple installer des bots qui respawnt toutes les 30 secondes pour simuler les vagues de creeps. Si vous êtes plus vicieux, instaurez un cycle jour/nuit pour plonger vos

joueurs dans un brouillard de guerre et les forcer à insérer les lunettes à vision nocturne dans leur build order. De la contrainte naît la créativité !

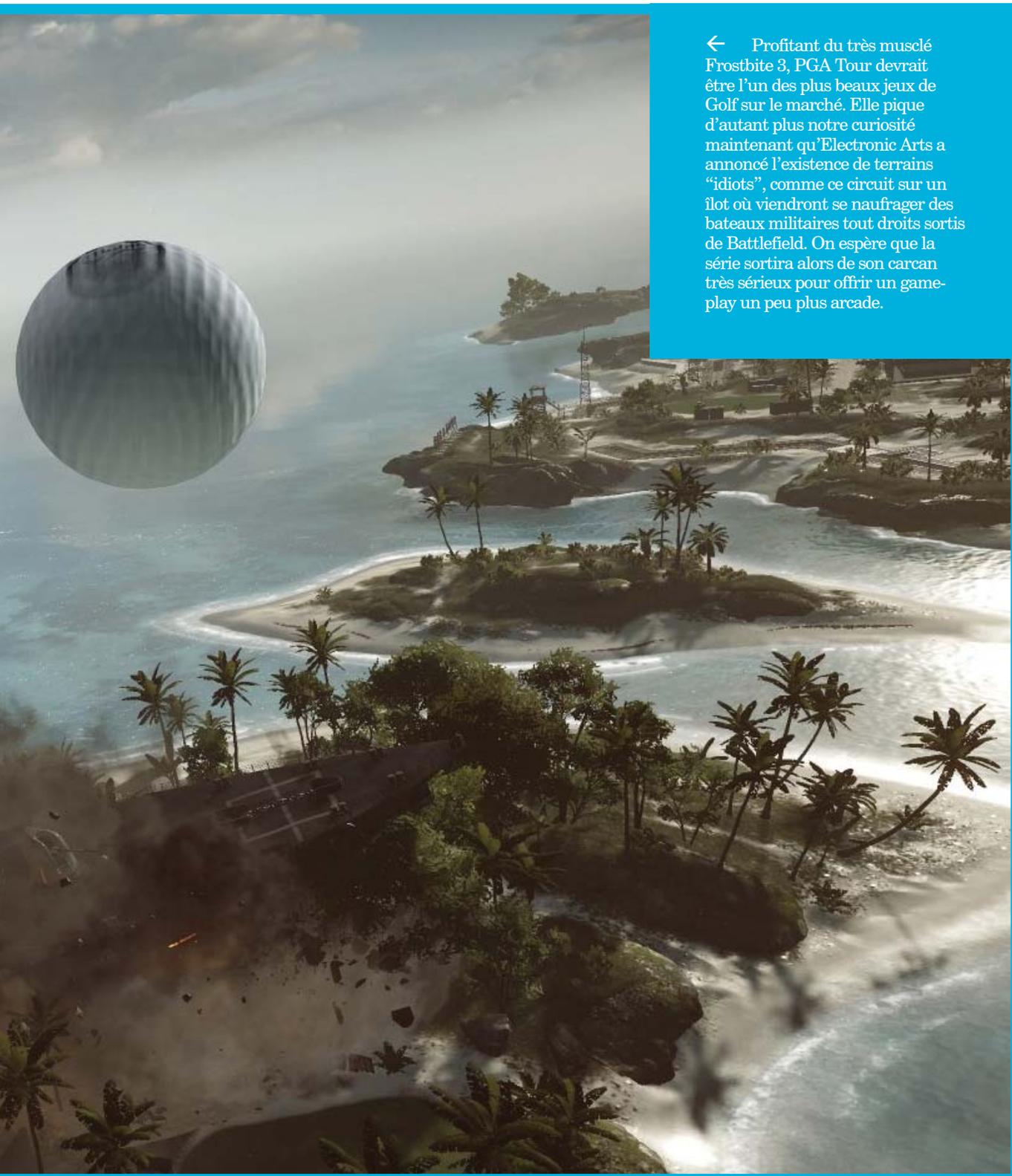
5. Cherchez d'autres jeux !

Si j'ai choisi de faire jouer mes petits poulains à *CS* et *Dota*, c'est parce que j'y trouvais de grandes similitudes leur permettant de tromper leurs adversaires dans les deux jeux. Mais n'hésitez pas en chercher d'autres ! Faites-les jouer à *Farmville* pour qu'ils apprennent à gérer leurs bases dans *Starcraft* ou utilisez *Angry Birds* pour qu'ils ne ratent plus un ennemi au lance-roquettes dans *Quake III*. Mais ne vous arrêtez pas à ça et voyez plus grand : après de nombreuses parties d'*Hippo Gloutons*, un de mes joueurs a arraché une victoire en demi-finale de *Street Fighter IV* grâce à une gestion parfaite des distances. Bref... soyez créatif et transformez vos joueurs en champions !



En plus de leurs cartes similaires, *Dust2* et *DotA2* partagent un nombre impressionnant de caractères dans leurs noms. Je ne crois pas aux coïncidences.





← Profitant du très musclé Frostbite 3, PGA Tour devrait être l'un des plus beaux jeux de Golf sur le marché. Elle pique d'autant plus notre curiosité maintenant qu'Electronic Arts a annoncé l'existence de terrains "idiots", comme ce circuit sur un îlot où viendront se naufrager des bateaux militaires tout droits sortis de Battlefield. On espère que la série sortira alors de son carcan très sérieux pour offrir un gameplay un peu plus arcade.

Foi de Canard

L'Actu Hard dont vous êtes la victime

Par Fishbone



Cette fois c'est la bonne, demain, direction le camping du Gland Enchanté pour trois semaines de vacances réparatrices. Ah ça, vous les sentez déjà fondre dans votre bouche, les merguez trop cuites achetées en promo à l'occasion de la grande quinzaine de la saucisse d'élevage organisée par la supérette du camping, vous le dégustez déjà votre apéro anisé de sous-marque, en train de commenter la compétition de pétanque perdue de l'après-midi, la main dans le shirt et le Marcel encore dégoulinant de la sueur du sportif... Alors OK, c'est bien beau de rêver mais avant de connaître l'extase, il va falloir préparer votre voyage en catastrophe et arriver à bon port sans trop de dégâts. C'est ici que l'aventure commence. Si vous êtes célibataire et vivez encore chez votre mère qui repasse vos slips, allez au 1. Dans le cas contraire rendez-vous immédiatement au 20 avant qu'il ne soit trop tard.

SOC

1 Wilocity, un achat au poil



Le problème avec vous, c'est que vous êtes trop exigeant. Il vous faut la plus belle, la mieux gaulée, la plus coquine... Nous sommes d'accord, il s'agit effectivement des qualités les plus importantes chez une femme, sans oublier l'aptitude à repasser vos slips aussi bien que votre mère, bien sûr. Mais voilà, ne nous mentons pas, pour votre part vous avez manifestement plus hérité du Kevin que du Costner sur le plan physique et vous êtes plus proche de la carte Electron que de la Black Platinum

Illimited sur le volet bancaire. Ah ça, votre mère vous l'avait bien dit de prendre exemple sur Qualcomm... Pour séduire Wilocity, une chouette petite startup à moustache spécialisée dans le très haut-débit, la firme n'a pas hésité à dépenser 300 millions de dollars en chocolats et tulipes (montant officieux estimé par des gens, dont un chauve et un nain). Résultat, Qualcomm, lui, n'est plus seul et pourra faire pénétrer aussi souvent qu'il en a envie le WiGig (également appelé le Wi-Fi 802.11ad, une norme sans fil qui envoie du 7 Gb/s sur des petites distances, idéale pour dockner des ordinateurs portables) dans ses SoC Snapdragon 810 et suivants. Mais ne perdez pas espoir, vous aurez toutes vos chances d'emballer de l'Allemande à la soirée Miss tanga Gland Enchanté 2014 du week-end prochain. Car à défaut d'être riche et beau gosse, vous êtes assez incollable sur la choucroute, et ça, c'est quand même un sacré atout charme. Bref, vos affaires sont prêtes, votre mental est prêt, vous êtes une machine de guerre de la drague et bientôt tout le camping vous connaîtra sous le sobriquet de gourdin congolais magique. L'heure du départ a sonné : si vous décidez de prendre le train en seconde classe, allez au 7. Si vous décidez de faire du geyrou-tier-stop, allez au 18.

RÉALITÉ VIRTUELLE

2 C'est pas moi m'sieur

Même si vous en crevez d'envie, vous ne dites rien aux Brésiliennes et attendez sagement qu'elles vous déposent devant le portail du Gland Enchanté. Vous êtes vraiment un cas désespéré, et si je puis me permettre une remarque, vous devriez penser à vous intéresser un peu moins à la choucroute et un peu plus à la langue portugaise. Parce que si vous continuez comme ça, vous allez terminer en couple avec votre casque de réalité virtuelle Oculus Rift et les petits programmes coquins que vous avez installés. Ce, pour autant que Zenimax n'ait pas fait avorter le projet avant la commercialisation grand public du casque (bah c'est histoire de dire, on sait bien qu'il sortira dans tous les cas), puisqu'il continue de clamer, toujours et encore, à la spoliation de technologie de la part d'Oculus VR et surtout du transfuge John Carmack. Oculus VR continue de nier, croix de bois croix de fer, si je mens je vais jouer à *Doom*, ce qui nous promet une saga juridique Facebook / Zenimax digne des *Feux de l'amour*. Sinon voilà, vous êtes maintenant devant l'entrée du Gland Enchanté. Si vous voulez entrer, allez au 23. Si vous préférez attendre de voir si les Brésiliennes reviennent vous chercher, rendez-vous au 8.





AFFICHAGE

3 Abandons en série

On dit souvent que l'âme des morts voit défiler sa vie terrestre sur une sorte d'écran, une fois accédé au monde spirituel. Ne dites pas non car je vous rappelle que si vous êtes ici, c'est que vous croyez à ce genre de choses. Car si vous lisez ce texte et êtes athée, c'est de la triche et vous risquez de brûler en enfer pour l'éternité pour avoir péché. Je dis ça, je dis rien. Dans tous les cas, l'écran en question aura peu de chance d'être un plasma, puisqu'à l'instar de Pioneer et Panasonic, c'est au tour de Samsung d'abandonner ce type de dalle. Toujours la même raison invoquée, à savoir celle du manque de demande : 2 millions de téléviseurs plasma contre 47 millions de téléviseurs LCD ont été livrés au premier trimestre 2014 selon IHS. Bon, maintenant que vous êtes au ciel, cette fois c'est les grandes vacances. Le souvenir du Gland Enchanté vous paraît bien lointain tandis que vous vous réincarnes en bac à géranium. Ne vous plaignez pas, cela aurait pu être en dérouleur de papier toilette, vous êtes passé à "ça".

ON A TOUS UN DESTIN

4 La vie, la mort, les vaches

Vous vous jetez du camion en marche pour échapper à une séance d'overclocking à la polonaise. Heureusement pour vous, vous atterrissez sur une vache qui, certes, explose en raison de l'impact, mais amortit suffisamment votre chute pour vous laisser la vie sauve. C'est donc couvert de sang et de tripes que vous rejoignez à pied la prochaine aire d'autoroute. Rendez-vous au 14.

MICRO-ORDINATEUR

6 A HummingBoard toute !

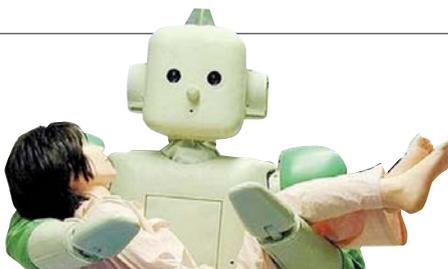
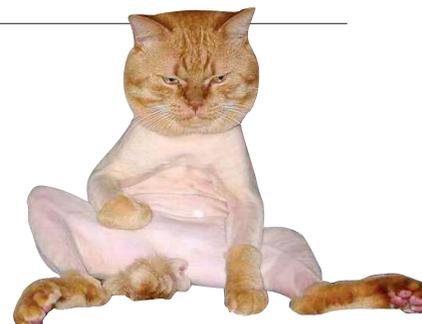


Il est maintenant 1 heure du matin et puisque ça ronfle au-dessus, c'est que ça dort. Vous rampez dans la pénombre pour atteindre le couloir et décidez de faire un crochet par votre bureau avant de vous enfuir, direction le Gland Enchanté par la RN10 puis Bangkok. Car oui, dans la précipitation vous avez oublié de prendre votre Raspberry Pi, le sympathique micro-ordinateur qu'on ne présente plus et dont vous êtes secrètement tombé amoureux après avoir vu *Her*. OK, la synthèse vocale est plus roche du canard épileptique que de Scarlett Johansson, mais l'amour numérique rend sourd, c'est connu. Malheureusement, en vous approchant du meuble vous glissez sur une banane laissée par un webmaster insouciant et vous finissez la tête la première dans le moniteur monochrome Amstrad hérité de votre oncle. Alertés par le bruit, femme et voisin débarquent dans la pièce. Puisque vous avez la tête dans le moniteur, personne ne vous reconnaît et le voisin, vous prenant pour un témoin de Jéhovah zombifié qui tentait de donner le change en se cachant dans un écran, saisit une hache et vous tranche la tête. Une fin ballote, bien que prévisible au vu de la situation. C'est d'autant plus ballot que vous auriez pu partir sans le Raspberry Pi. Avec 2 millions d'euros, cela aurait été la fête au HummingBoard i1, i2 ou i2eX fabriqués par SolidRun. Ces micro-ordinateurs, plus puissants que les Raspberry, coûtent de 45 à 100 dollars selon les modèles. Toujours est-il que vous êtes mort, faudra vous y faire.

AFFICHAGE

5 Sharp est en forme

Pendant que la famille s'active à faire ses valises, pensant naïvement qu'ils vont passer trois semaines de vacances au Gland Enchanté payées par bibi, vous enfourchez le balcon de la chambre pour prendre discrètement le large. La première jambe passe plutôt bien, la seconde beaucoup moins. Le chat de votre femme, un petit fouineur toujours à traîner pour surveiller vos faits et gestes, a senti le coup fourré et s'est précipité dans vos pieds en plein enjambement sous prétexte de réclamer des croquettes. Avec pour première conséquence de vous faire perdre l'équilibre, la seconde étant de vous écraser le facial 10 mètres plus bas. La maison souffre effectivement d'un léger vice de construction qui fait qu'une dizaine de mètres séparent le 1^{er} étage du rez-de-chaussée, même si l'architecte n'a jamais voulu l'admettre, arguant d'une simple illusion d'optique. Quoi qu'il en soit, vous voici désormais gratifié d'un visage assez proche de la poêle à crêpe. Est-ce si grave, après tout, puisque l'informe a des chances de devenir tendance ? Prenez Sharp par exemple, eh bien il a développé le "Free Form Display", une technologie qui permet de se libérer des écrans rectangulaires. Ces affichages aux contours courbes pourront trouver usage dans l'automobile, les montres connectées, etc. Mais on parle, on parle, et pendant ce temps vous avez perdu votre sang et le chat commence déjà à vous boulotter les oreilles. Il faut se rendre à l'évidence, vous êtes mort.



ROBOTIQUE

7 300 : un Empire pour le meilleur ?

Vous êtes sur le chemin de la gare lorsque vous passez devant la vitrine d'un magasin d'électroménager. Là, entre l'aspirateur à crottes d'intérieur et la friteuse à castor, se trouve un objet étrange qui attire votre attention. La curiosité piquée au vif, vous lisez la fiche descriptive et vous apprenez qu'il s'agit d'un robot d'aide aux personnes. Plus spécifiquement du modèle G-RAR KRO+, un robot à reconnaissance faciale spécialisé dans le soin des hémorroïdes récalcitrantes. Voici qui s'avère fort à propos puisqu'il se trouve justement, curieux hasard ou signe du destin, que cet appareil pourrait vous être fort utile à titre personnel. Le prix à payer pour votre amour immodéré des kebabs aux cinq piments, certainement. Bref, oubliant momentanément le train, vous décidez d'entrer et demandez plus d'informations au vendeur. Ce dernier vous apprend que G-RAR KRO+ est l'un des premiers fruits de l'I-RooBO Network, un consortium japonais constitué de 300 entreprises travaillant dans la robotique. Créé il y a peu, son objectif est d'abord de répondre aux besoins grandissants d'assistance à la personne alors que la population nipponne vieillit à vue d'œil. Il est également question de proposer une centaine de robots au monde entier à l'horizon 2020. Coup de bol, G-RAR KRO+ est en promo et vous décidez de l'acheter pour l'emmener avec vous en vacances. Vous voici dans le train. Si vous décidez d'essayer G-RAR KRO+ tout de suite, allez au 13. Si vous avez la patience d'attendre le soir, allez au 19.

ESSAYE ENCORE

8 Ha ha ha ha



Quelque chose vous dit qu'il ne faut pas rentrer dans le camping, que des événements graves s'y sont déroulés et que votre existence pourrait être remise en cause si jamais vous vous aventuriez dans la propriété. Alors que dans le même temps, un autre sentiment très prégnant vous fait

penser que les sœurs jumelles brésiliennes ouvertes d'esprit sont tombées amoureuses de vous et vont revenir vous chercher pour partir avec elles à Ibiza. Huit heures plus tard, il semble que ce pressentiment se soit avéré sans fondement, puisque à part un raton-laveur qui vous a agressé pour voler votre sandwich œuf-poulet, personne n'est venu vous chercher. Vous pensez que vous ne perdez pas grand-chose, car puisqu'elles ne connaissent rien de la choucroute, vous vous seriez forcément vite ennuyé. Vous décidez finalement d'entrer dans le camping, rendez-vous au 23.

SMARTPHONE

10 OS Autonome

La question de savoir si vous aimez les poireaux était évidemment un piège, et une trappe s'ouvre sous vos pieds. Des pieux aiguisés cachés sous la route stoppent votre chute et vous empalent, avec pour conséquence l'arrêt brutal de toute fonction vitale. Une mort qui vous empêchera d'utiliser la prochaine version d'Android, dite "Android L", disponible en fin d'année. Dommage car les premiers tests de la bêta font état d'un gain de 36 % d'autonomie sur un Nexus 5. Allez au 17 si vous aimez les chèvres. Sinon restez ici jusqu'à la fin des temps.

COPIE PRIVÉE

12 2 millions dans les dents



Cela fait maintenant cinq heures que vous êtes dissimulé sous le lit conjugal, tel un poulpe bourré dans la vase, attendant le moment propice pour déguerpir. Cette technique de sioux était *a priori* une bonne idée, tout du moins jusqu'à ce que vous entendiez votre femme envoyer les enfants vous chercher dans les bois tout en appelant le voisin à la rescousse. Ce dernier, un serviable dans l'âme, ne tarde pas à venir, à la fois dans votre chambre mais également, semble-t-il à la vue du sommier qui vient taper sur votre front à intervalles réguliers, dans votre épouse. Au détour d'un commentaire, vous apprenez par la même occasion que vous êtes en présence du véritable père de vos enfants. Mais grâce à une positive-attitude de tous les instants inspirée par votre maître spirituel Jean-Pierre Raffarin, vous pensez déjà au procès que vous allez coller aux fesses de ce salaud de voisin dénué de toute valeur morale. Au prix de la passe à Bangkok – il est important de se projeter rapidement dans un avenir meilleur pour ne pas sombrer dans la dépression –, 2 millions d'euros vous semblent être un dédommagement approprié (c'est que ça a coûté cher en jambon-purée, huit marmots à nourrir). Oui 2 millions, à l'instar de la provision qu'Acer a été condamné à payer à Copie France dans le cadre de la taxe copie privée pour ses téléphones mobiles, tablettes et autres cartes mémoire. Effectivement, comme Apple précédemment, Acer conteste les barèmes appliqués par Copie France, l'organisme chargé de payer les ayants droit. Si vous décidez de sortir immédiatement de votre cachette, allez au 22. Si vous attendez que tout le monde dorme, allez au 6.

RECONNAISSANCE FACIALE

9 Non, vraiment, vous êtes philanthrope ?



Votre inébranlable foi en l'homme est tout à votre honneur, mais reste insuffisante lorsqu'il s'agit d'assurer efficacement la protection de votre être. En tout cas elle ne dissuade pas Boris et Igor de profiter à fond des bonnes choses, et manque de chance, vous faites partie de la

liste des bonnes choses. D'un autre côté, avec un nom de service pareil – gayrou-tier-stop – vous auriez quand même pu vous méfier un minimum. Au moins, en bon philanthrope, aurez-vous eu la satisfaction de rendre heureux deux Polonais, qui pour le coup n'ont pas hésité à vous prouver leur reconnaissance faciale. Un peu comme la start-up française Reminiz, qui a développé une application dans ce domaine, dédiée à la "télévision connectée". En gros, elle identifie automatiquement les célébrités qui passent à l'écran, avec un taux de réussite de 90 % malgré un éventuel maquillage (100 000 visages en stock pour le moment). Une sorte de Shazam pour personnages publics, si vous préférez. Si après cette expérience qui restera dans vos annales, vous désirez toujours vous rendre au Gland Enchanté, allez au 14. Dans le cas contraire, allez au 14. Oui, j'ai bien dit le 14, à ne pas confondre avec le 14.

STOCKAGE

11 Samsung globalement bien

Bien décidé à mettre autant de distance que possible entre les Brésiliens et ce qui reste de votre arrière-train, vous arpentez les routes de campagne dans le brouillard du petit matin, d'une démarche mal assurée. Il faut dire qu'entre la nuit d'hier et le trajet avec Igor et Boris, vous avez quand même pris cher en peu de temps... Vous les aurez mérités vos vacances au Gland Enchanté ! Pour passer le temps, puisqu'il est désormais hors de question de refaire du stop, ah ça non merci bien ça va comme ça, vous rêvassez à une étude de marché (ça tombe bien) sur les SSD que vous aviez lue avant de partir. Samsung occupe la première place au niveau global avec 28,5 % en 2013, devant Intel à 13,1 %. Par contre, Intel domine le marché des SSD professionnels avec 18,5 %, suivi de Samsung à 14,6 %. Deux jours plus tard, assoiffé, affamé, épuisé, les jambes raccourcies de 8 cm en raison de l'usure, vous arrivez enfin au camping. Allez au 23.

SÉCURITÉ

13 Décharge de responsabilité



Vous avez de la chance, vous êtes seul dans la cabine du train et, n'en tenant plus d'impatience, vous prenez la décision d'essayer sans tarder G-RAR KRO+. Bien installé à quatre pattes, vous installez le robot comme il se doit et lancez le programme "nettoyage à sec", comme indiqué sur la notice. G-RAR KRO+ s'anime alors, tandis qu'une scie circulaire sort de l'un de ses bras. Avant que vous n'ayez pu réagir, le robot vous découpe en deux dans le sens de la longueur, ce qui signifie que vous êtes à la fois définitivement soigné de votre problème hémorroïdaire et doublement mort. Ah ça, vous pouvez dire merci à l'administration américaine des transports qui impose désormais que les appareils électroniques soient chargés pour être autorisés à embarquer dans la cabine d'un avion à destination des États-Unis. Nul doute que G-RAR KRO+ a été importé de cette manière, ce qui vous a valu cette triste fin, la batterie chargée à bloc qu'il était. Si vous croyez à la vie après la mort, allez au 3. Sinon restez ici, vous êtes mort on vous dit.

VOITURE AUTONOME

14 Matière Cruise

Boris et Igor ne vous ont pas trop laissé le choix et vous voici déambulant sur une aire d'autoroute à quelques centaines de kilomètres du Gland Enchanté. Il se fait tard et une faune hétéroclite commence à arpenter les environs : des dames qui attendent le bus alors même que vous ne voyez aucun arrêt à proximité, des messieurs qui cherchent le meilleur endroit pour uriner quitte à tous faire au même endroit, comme tout cela s'avère étrange... Bien qu'échaudé par votre récente expérience du co-camionnage, vous décidez de retenter votre chance mais avec des voitures particulières cette fois. Pouce tendu, sourire de vendeur de meubles, vous essayez d'accrocher le regard d'automobilistes obnubilés par la vidange de leur vessie et suspicieux quant à vos intentions. Une voiture finit par s'arrêter, occupée par deux sœurs jumelles brésiliennes célibataires et ouvertes d'esprit qui doivent justement passer devant l'entrée du Gland Enchanté pour se rendre à Ibiza. Si vous ne croyez plus trop en l'Homme, vous commencez sérieusement à croire en l'existence d'un Dieu. Tout du moins, le Dieu des sœurs jumelles brésiliennes célibataires ouvertes d'esprit. Vous montez à l'arrière et savourez à l'avance les prochaines heures de route. Les Brésiliennes sont très bavardes, mais votre portugais se limitant à "Carrelache" et "Enduich", vous peinez à les impressionner par votre discussion. Par ailleurs, elles semblent ne pas connaître la choucroute, ce qui vous décoit un peu. Le truc bizarre,



c'est qu'elles vous font face pour discuter, dans le sens où même la conductrice ne regarde jamais la route. Interloqué, vous arrivez à comprendre que leur voiture est équipée du Cruise RP-1, un prototype de pilote automatique pour voiture. Une fois enclenché, le système prend en charge la vitesse et la trajectoire du véhicule, tout en respectant les distances de sécurité. Pour ce faire, divers capteurs sont à la tâche : GPS, deux caméras, un radar et des capteurs d'Inertie. Le Cruise RP-1 sera commercialisé en 2015 et il coûtera 10 000 de vos dollars. Le camping n'est plus très loin, mais puisqu'il est tard, une idée vous traverse la tête. Si vous n'êtes pas couvert de tripes et de sang de vache et décidez d'inviter les brésiliennes à l'hôtel, allez au 21. Si vous êtes un lâche et préférez continuer jusqu'au Gland Enchanté, allez au 2. Si vous aimez les pipeaux, allez au 10.

BATTERIE

15 Chauffe qui peut

Vous le faites certainement exprès, je ne vois que ça... La question de savoir si vous aimez les gaufres était encore un piège et une trappe s'ouvre sous votre flaque – pour mémoire vous êtes maintenant de la lave – et vous dégoulinez sur une bande d'aventuriers qui explorait un donjon et qui a déclenché un piège en marchant sur une dalle piégée (celle-là même qui déclenche le mécanisme du piège, enfin vous voyez le topo). Tout le groupe est immédiatement vaporisé, alors même qu'aucun de ses membres ne possédait d'ordinateur portable Viao Flip (série SVF11N13CX5). Pourtant, ce modèle, rappelé par le fabricant, présente un risque de surchauffe de la batterie avec pour conséquence le dégagement de fumées toxiques ou de flammes. Bon, cette fois c'est terminé, jamais vous n'atteindrez le camping du Gland Enchanté. Jamais. Toutes ces brochettes que vous ne mangerez pas... quel gâchis.

POUR LE PLAISIR D'OFFRIR

16 Par ici la surprise

Alors voilà, pour vous remercier d'avoir enduré sans broncher ces multiples atteintes à votre intégrité physique, la rédaction est heureuse de vous offrir un voyage au Brésil pour participer au carnaval de Rio, tous frais payés. Sur place, vous serez pris en charge par une école de samba qui vous apprendra les secrets du déhanché cassé en string et talons aiguilles. Ne nous remerciez pas, ça nous fait plaisir. Vous pouvez reprendre le cours de votre vie en vous rendant au 11.

SMARTPHONE

17 Black Friday

Ah là là, décidément vous n'avez toujours pas tiré la leçon de vos erreurs passées. La question de savoir si vous aimez les chèvres était aussi un piège. Une trappe s'ouvre sous votre cadavre et vous atterrissez dans un bain de lave. Vous êtes un peu plus mort encore que tout à l'heure, contrairement à BlackBerry qui, lui, est encore un peu vivant. La preuve, la firme a vendu son département R&D d'Allemagne. Et il a bien fallu que quelqu'un signe le contrat. Donc elle encore vivante. CQFD. Si vous aimez les gaufres, rendez-vous au 15. Sinon rien.

GPU

18 EVGA explose les hertz

Soucieux de partir sans attendre, vous décidez de faire du gayrouter-stop, une nouvelle manière pour voyager écologique, pas cher et en totale sécurité sexuelle, pour l'heure réservé à quelques initiés car encore en phase d'expérimentation.

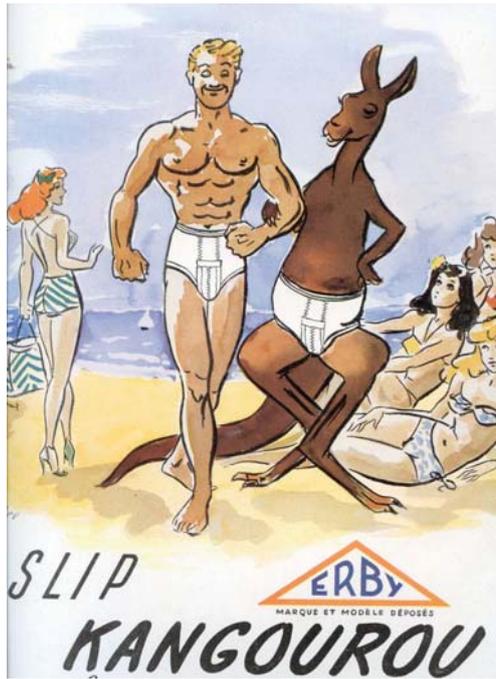


C'est à l'occasion d'une soirée de bienfaisance pour la réinsertion d'anciens camionneurs délinquants sexuels chatophiles (ceux qui aiment les chats, enfin, les vrais quoi), qu'une rencontre de buffet vous a passé le tuyau. Il faut dire que vous êtes un ardent défenseur des grandes causes et vous ne loupez aucune occasion de le prouver. Quoi qu'il en soit, l'info n'est pas tombée dans l'oreille d'un sourd et vous voici en train de faire du stop à la sortie de Paris, brandissant un carton où il est écrit "J'aime le clafoutis à la sauce au beurre", la phrase secrète qui permettra aux routiers du bêta-test de vous repérer. Et ça marche du tonnerre puisque quelques minutes d'attente suffisent pour que Boris et Igor, deux Polonais anciens ouvriers agricoles, vous embarquent dans leur 38 tonnes. Assis entre les deux forçats de la route, la main d'Igor sur votre cuisse et celle de Boris sur votre nuque (rien d'inhabituel, votre contact vous avait prévenu qu'il s'agit là du rite d'intronisation classique, signe que votre participation au bêta-test a été acceptée), les routiers joviaux engagent la conversation sur le thème des plaisirs extrêmes. Ils prennent d'ailleurs l'exemple de deux overclockeurs qui ont poussé une Nvidia GeForce GTX 780 Ti Kingpin bien à fond en lui faisant faire le cochon à plus de 2 GHz. Résultat, un score de 8793 points sur 3DMark Fire Strike. Une belle prouesse qui laisse Boris rêveur, ce dernier vous soufflant à l'oreille que c'est aussi sa philosophie de vie : toujours y aller bien fort et bien à fond, dans tout ce qu'il fait. Si vous pensez qu'il est temps de vous jeter par la porte du camion pour échapper à un overclocking à la polonaise, allez au 4. Si vous êtes un citoyen du monde ouvert aux échanges culturels et confiant en la bonté de l'homme, allez au 9.

AUCUNE PATIENCE

19 En fait non

Après avoir résisté pendant plus d'une heure, vous n'en tenez plus et décidez de voir ce que G-RAR KRO+ a dans le ventre. C'est un peu comme avec la page chocolatée à l'huile de palme, vous n'avez aucune volonté. Rendez-vous au 13 si vous êtes un homme. Au 13 si vous êtes une femme. Ouais, pas de sexisme ici, qu'on se le dise.



CPU

20 Le Core M la merguez

Vous êtes dans la chambre et faites délicatement votre sac en y fourrant à la fois les affaires sales et propres, pas de temps à perdre avec les détails. À la radio vous entendez que les Core M à architecture Broadwell et destinés aux machines ultra-portables seraient au nombre de trois à leur sortie en fin d'année (14 nm, Dual-Core, Hyper-Threading, 800 à 1100 MHz, TDP de 4,5 watts). Alors que vous pensez ne rien avoir oublié – slips kangourou à détente rapide, chaussettes à double élastique, lunettes en simili-croco et short de bain hawaïen –, un doute vous taraude en voyant votre femme et vos huit enfants également préparer leur valise... Mais oui bien sûr ! Vous avez oublié de les prévenir que vous partiez sans eux, parce que des vacances au Gland Enchanté en famille, on peut dire ce qu'on veut, mais ce n'est plus vraiment des vacances. On peut même dire que ça serait gâché. Pour vous éviter d'interminables jérémiades et d'injustes reproches – ces ingrats seraient capables de vous traiter d'égoïste –, vous décidez de les abandonner à leur sort et de quitter discrètement la maison. Si vous passez par la fenêtre, allez au 5. Si vous décidez de vous cacher sous le lit et d'attendre la nuit pour sortir par la porte, allez au 12.

PÉRIPHÉRIQUE

21 Le connecté c'est la santé



Prenant votre courage à deux mains, vous demandez aux sœurs jumelles brésiliennes ouvertes d'esprit si elles seraient d'accord pour s'arrêter et passer la nuit dans un hôtel, "en tout bien tout honneur bien sûr". Elles se regardent un instant et "traouvent l'idaôé shaupaer" en pouffant d'un œil entendu. Banco. Vous êtes maintenant dans la chambre équipée d'un lit king size et d'un miroir au plafond, et vous remerciez une nouvelle fois le Dieu des sœurs jumelles brésiliennes ouvertes d'esprit pour ses bonnes dispositions à votre égard. La soirée s'annonce torride, comme aurait pu en témoigner *a posteriori* le bracelet connecté santé-fitness (calories, nombre de pas, rythme cardiaque) que Microsoft prévoit de commercialiser en plus d'une montre connectée, pour autant que vous en ayez possédé un. Mais ça, c'était avant le drame. Certes, vous avez bien aperçu là un torse poilu, ici un membre en forme de concombre qui n'aurait pas dû se trouver là, juste avant que la lumière ne s'éteigne. Dans la nuit glacée, personne ne vous entendra crier et c'est boitillant que vous vous rendez au 11, au petit matin. À moins que vous ne préfériez aller au 16 pour recevoir une surprise.

GPU

22 La combine à dudule

Vous sortez brusquement de votre planque prêt à en découdre avec les scélérats. Mais, alors que vous pensiez les trouver dans une position scabreuse parfaite pour les prendre en photo et agrémenter en images salaces le dossier de l'avocat, c'est la déception. Femme et voisins sont en fait tranquillement allongés sur le lit, en train de jouer à *Angry Bird* en Ultra HD et en 60 Hz. Chose particulièrement étrange car votre moniteur HD ne dispose que du HDMI 1.4, dont tout le monde sait que la bande passante de 10 Gb/s limite le 3840 x 2160 (8 bits par couleur) au 30 Hz. D'abord surpris par votre irruption, le voisin sent le trouble technologique qui s'est immiscé en vous et se lance immédiatement dans une explication pour détendre l'atmosphère. Nvidia a trouvé une parade en intégrant – en douce – une fonction de sous-échantillonnage de la chrominance. Oui, en douce, car il ne faudrait pas trop donner d'arguments aux gens pour ne pas changer de matos pour bénéficier du HDMI 2.0. Quoi qu'il en soit, la technique n'est pas miraculeuse puisqu'elle entraîne une dégradation de la transmission des couleurs. Votre curiosité satisfaite, vous décidez de quitter les lieux non sans avoir giflé l'assistance à l'aide de chaussettes sales extirpées de votre sac d'un geste rageur. Direction le Gland Enchanté en gayroutie-stop car il est trop tard pour le train. Rendez-vous au 18, et pas dans dix jours svp, on a de la route à faire.

BRAVO CHAMPION

23 Délivrance

Félicitations, malgré toutes les embûches, vous avez réussi à rejoindre le merveilleux camping du Gland Enchanté. Tous ces efforts vont payer puisque vous attendent trois semaines de détente, d'émotions, de rires, de chansons, de bals, d'apéros, de pétanque et peut-être même irez-vous à la découverte de votre corps en compagnie de ressortissants allemand(e)s, voire norvégien(nes) si vous n'avez rien contre les poils aux jambes. Allez, je vous laisse profiter des bienfaits de la farniente, vas-y mon champion, relaxe tout, on est avec toi... Vous avancez maintenant vers l'entrée, vous sonnez au portail... vous attendez... vous sonnez encore... vous attendez... vous sonnez nerveusement... toujours rien. Mais que se passe-t-il ? Et là, vous remarquez une affiche tombée sur le gravier. Vous la ramassez et commencez à lire à voix haute l'inscription : "Le Gland Enchanté est fermé pour les vacances jusqu'en septembre. Merci de votre confiance !"



Pour 1 an d'abonnement

ÉCONOMISEZ 20%

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



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



TROIS FORMULES:

6 mois (soit 11 numéros) pour **42€**

1 an (soit 22 numéros) pour **78€**

2 ans (soit 44 numéros) pour **149€**

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

Boutique en ligne:
canardpc.com/boutique.html

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



CPC Box

La console PC Box by Canard PC

Sous couvert d'un innocent magazine de jeux vidéo, l'objectif réel de Presse Non-Stop a toujours été la domination du monde en lieu et place des Illuminati. Mais il faut rester humble et savoir se priver de certaines facilités : absorber d'emblée Google ou Apple nous aurait obligés à dévoiler nos véritables intentions beaucoup trop tôt. Avec la CPC Box, notre console Next Gen révolutionnaire, nous nous attaquons d'abord à Sony et Microsoft, deux modestes start-up qui peinent désormais à innover.

Il existe depuis toujours un fossé entre joueurs PC et console. Si ce cloisonnement s'est longtemps expliqué par d'évidentes raisons d'intellect, ce n'est désormais plus le cas : la sortie du dernier *Call of Duty* montre de manière limpide que la console n'a plus le monopole de l'immaturité. Le hardware des machines a également joué un rôle : la Xbox 360 et la PlayStation 3 utilisaient une architecture matérielle PowerPC très différente de celle des PC (x86). Un véritable cauchemar pour les studios de développement,

contraints de procéder à des arbitrages drastiques au niveau technique et au final de privilégier telle ou telle plateforme. La bataille entre consoles et PC a longtemps alimenté les chroniques, mais l'épilogue se profile : à l'instar des Mac qui sont finalement devenus des PC comme les autres, les dernières générations de consoles (Xbox One et PS4) sont désormais basées sur une architecture x86 classique. Il est désormais question de convergence et on peut logiquement penser que l'harmonisation du matériel va entraîner rapidement une uniformisation des jeux et, par ricochet, de la communauté des joueurs.

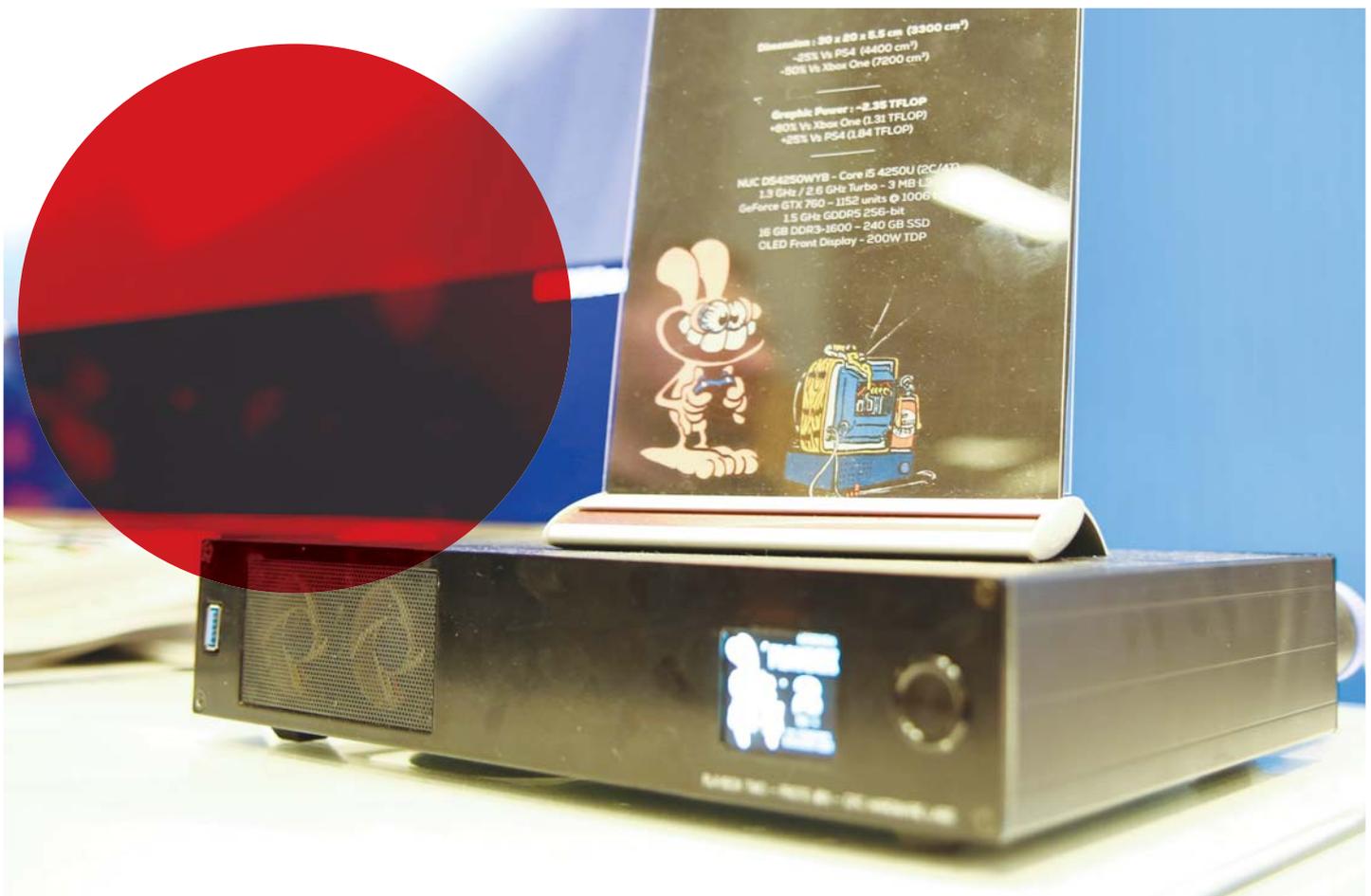
Frilosité. Lorsque Sony et Microsoft ont annoncé leurs nouvelles consoles, nous nous sommes posé la question : qu'est-ce qui les différencie finalement d'un PC de joueur ? Le hardware ? Non seulement il est identique (processeur Intel et GPU AMD), mais en définitive, sa puissance est franchement faiblarde : à peine supérieure à une machine d'entrée de gamme vendue aujourd'hui. L'interface et la simplicité d'utilisation ? L'argument est ténu : le mode "Big Picture" de Steam offre par exemple une ergonomie remarquable et un peu de travail sur Windows 8.1 permet

d'obtenir une plateforme "Plug & Play" contrôlable uniquement au pad. L'intégration et la compacité ? Sur ce point, il faut admettre qu'un PC très compact doté de composants "standard" (comme un mini-boîtier) serait forcément plus volumineux. Malgré tout, les spécifications techniques des Xbox One et PS4 nous ont paru franchement anémiques par rapport à ce qu'il était – *a priori* – possible de faire avec plus d'un milliard de dollars de R&D. Et, alors que nous nous attendions à ce que Steam mette tout le monde d'accord avec ses Steam Box, celles-ci se sont finalement avérées être un gloubi-boulga incompréhensible composé soit de Mini-PC standard et volumineux, soit de plateformes dotées de faibles performances.

Console PC. Dès la sortie des Xbox One et PS4 en novembre dernier, nous nous sommes lancé un pari : construire une console basée sur des éléments de PC plus compacte et plus puissante que les modèles de Sony et Microsoft tout en ne consommant pas plus d'énergie. Le premier prototype, baptisé "PlayBox", utilisait un NUC d'Intel connecté à un boîtier externe "custom" doté d'une carte graphique GTX 670 et un peu d'électronique destinée à gérer l'alimentation. Le tout était alimenté par le bloc secteur d'une Xbox 360 et fonctionnait au-delà de nos espérances, avec des performances plus que correctes (entre 25 et 50 % supérieures à une console "next gen"). Le prototype de PlayBox était toutefois un "proof of concept" fait de bouts de ficelle qui demeurerait très loin d'un produit exploitable commercialement. Le représentant d'un fabricant de consoles ne s'est d'ailleurs pas gêné pour nous le faire remarquer après notre passage dans l'émission *JDJV* sur Canal+. Wabon ? Chiche ! De retour au labo, nous avons donc tenté de faire un prototype mieux "fini" : la CPC Box. Pour cela, nous avons utilisé une carte mère de NUC d'Intel basée sur un



Le premier prototype MacGyver conçu à l'automne 2013.



Core i5 Haswell, une GeForce GTX 760 Ti d'Asus, 16 Go de RAM et un SSD mSATA. Comme il s'agissait de faire quelque chose ressemblant à un produit commercial, nous avons ajouté les fioritures indispensables : un port USB 3.0, un bouton tactile et un écran OLED en façade affichant un certain nombre d'informations. L'électronique interne a également été largement retravaillée avec une régulation automatique de la température, une horloge temps réel sauvegardée par une pile bouton, un contrôle de la vitesse des ventilateurs, etc. Le tout prend place dans un boîtier en aluminium usiné sur mesure de 30 x 20 x 5.5 cm, soit un volume total de 3300 dm³ (3,3 litres), inférieur de 25 % à une PS4 et de 50 % à une Xbox One !

Success. Malgré certaines limitations internes qui brident le framerate à 80 fps, nous avons obtenu au final une plateforme ultra-compacte qui permet de jouer de manière fluide aux jeux les plus gourmands (*BioShock Infinite*, *Far Cry 3*...) en 1080p et avec un très haut niveau de détail. Cerise sur le gâteau, le prototype présenté au salon Geekopolis (qui s'est tenu fin mai) a fonctionné de manière intensive pendant deux jours sans instabilités ni plantages. Bien évidemment, nous avons également développé une ébauche de système d'exploitation "tout intégré" basé

sur Windows 8.1 / Steam qui permet de camoufler les écrans habituels au boot par exemple : le démarrage se passe comme sur une "vraie" console, de manière transparente pour l'utilisateur. Malgré quelques défauts de conception qui ne sont apparus que lors de l'assemblage, la CPC Box ressemble en définitive beaucoup plus à un produit commercial que le premier prototype de Play Box. Évidemment, il faut également parler du prix et une production à l'unité entraîne des surcoûts très conséquents. L'ensemble des composants internes issus du monde PC coûte environ 600 €. Le PCB interne et ses composants nous ont coûté 150 € et le boîtier... 250 € ! Évidemment, il s'agit d'une production à quelques exemplaires. À titre d'exemple, par 1 000 pièces, le PCB reviendrait à quelques euros et le boîtier à moins de 25 €... Difficile pour l'heure de dire si ce projet aura un avenir ou non. Avant d'envisager quoi que ce soit, il convient d'abord de finaliser le prototype et pour l'heure, les composants idéaux ne sont pas encore disponibles. Toutefois, dans le cas assez improbable où la CPC Box ne finirait pas sur une étagère à côté de nos autres tentatives avortées d'imposer un nouvel ordre mondial, nous nous pencherons sur un nouveau prototype d'ici octobre. Ou pas.

Doc TB

Trop lent, mon fils

Quelques semaines avant le Computex qui s'est tenu début juin, nous avons eu vent de nouvelles "Steam Box" ultra-compactes qui allaient être annoncées par Zotac ou Asus. De quoi plomber la CPC Box ? En fait, pas vraiment : toutes sont basées au mieux sur un GPU Maxwell de Nvidia de type 750 Ti. Ce GPU présente l'avantage de consommer très peu d'énergie (60 W) et s'avère en conséquence idéal pour ce type de machine. Problème : ses performances sont aussi nettement en retrait, inférieures à celles d'une Xbox One et environ deux fois en deçà de celles d'une 760. En un peu moins de trois semaines, nous avons tout de même construit un autre prototype cubique encore plus compact pour tester le concept. Résultat : si cette machine est effectivement intéressante de par sa taille, il n'est pas possible de jouer de manière fluide en 1080p aux plus gros jeux.



La CPC Box Cube dotée d'une 750 Ti face à une Xbox One.

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 21^e 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

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 €

Seasonic G-360. Le boîtier en revanche ne change pas : un Cooler Master N200 qui se distingue par sa compacité.



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 proposons 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

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 €

d'Antec (non modulaire) et le boîtier reste la "signature" de la CanHard : un Fractal Design R4 sobre et silencieux.



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 "Devils 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

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 €

fiabilité. Le tout prend place dans un boîtier Silencio 652D de Cooler Master.



Encart
Console

EA Sports UFC
Super Octagon



News

■ Korra ? Korra pas ?

On savait déjà que PlatinumGames sortait *Bayonetta 2* en fin d'année sur Wii U, mais ils annoncent aussi une deuxième sortie surprise : un jeu *Legend of Korra*, prévu sur PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 et Xbox One. Pas sur Wii U, en revanche. Édité par Activision, *Legend of Korra* reprendra fidèlement le dessin animé (et ses acteurs, et son scénariste, etc.). Bon, on ne va pas se mentir, le principal intérêt du jeu, c'est d'être un nouveau titre de PlatinumGames, et avec un peu de chance, il sera plutôt du côté des meilleurs que de celui d'*Anarchy Reigns*. Cela dit, c'est aussi un peu inquiétant pour le studio : les boîtes qui se retrouvent à faire du jeu à licence pour Activision sont généralement un peu moins prestigieuses que ça.



■ Une autre équipe multiculturelle de confessions et croyances diverses



Après pas loin de dix ans de turbin, depuis le premier prototype *Prince of Persia : Assassins* (peu après *Sands of Time*) jusqu'à *AC : Unity*, Ubisoft Montréal va laisser la saga *Assassin's Creed* à un autre studio. Pour Montréal qui, entre *Unity*, *Far Cry 4* et *Watch Dogs*, enchaîne les AAA sans répit, ce sera peut-être l'occasion de changer enfin un peu. Le nouveau responsable sera Ubisoft Québec (déjà auxiliaire sur la série depuis *Brotherhood*, mais aussi derrière les médiocres DLC solo d'*AC3* et d'*AC4*), qui va s'offrir de nouveaux locaux et promet du coup d'embaucher à tour de bras. Hasard ou coïncidence (ou petite nég' à la cool) : quelques jours plus tôt, le gouvernement du Québec avait annoncé qu'Ubisoft conserverait son crédit d'impôts intact dans la région, contrairement à la plupart des autres studios du coin.

■ Ouya, toujours là

Déjà un an que la Ouya est sortie, et bientôt un an aussi que la nôtre trône à sa place au bureau, débranchée et posée sur une étagère. Deux ans après son Kickstarté réussi, la microconsole Android est aujourd'hui oubliée pratiquement par tous. Pas forcément par les développeurs, qui continuent de sortir des petits jeux mobiles de temps à autre dessus, mais en cherchant encore les clients. Du coup, pour tenter de rameuter du monde, Ouya expérimente : ils ont ainsi brièvement proposé un abonnement à 60 dollars par an, permettant de récupérer à volonté tous les jeux coûtant moins de 30 dollars. En revanche, Ouya avait oublié de prévenir les développeurs, mais qui a encore besoin de contrats et autres bidules inutiles de ce genre, de nos jours ? Sans doute aucun rapport : l'expérience a tourné court après une journée.



TELEX On l'avait vu venir et ça n'a pas manqué : à peine son *Murdered : Soul Suspect* sorti, Airtight Games a fermé ses portes. Surtout connu pour *Dark Void*, sorte de *Rocketeer* TPS de sinistre mémoire, le studio avait aussi hébergé Kim Swift (l'une des créatrices de *Portal*), qui y avait dirigé les projets *Soul Fjord* et *Quantum Conundrum*. Sentant venir la fin, elle avait quitté Airtight il y a quelques mois pour rejoindre la branche jeux vidéo d'Amazon.

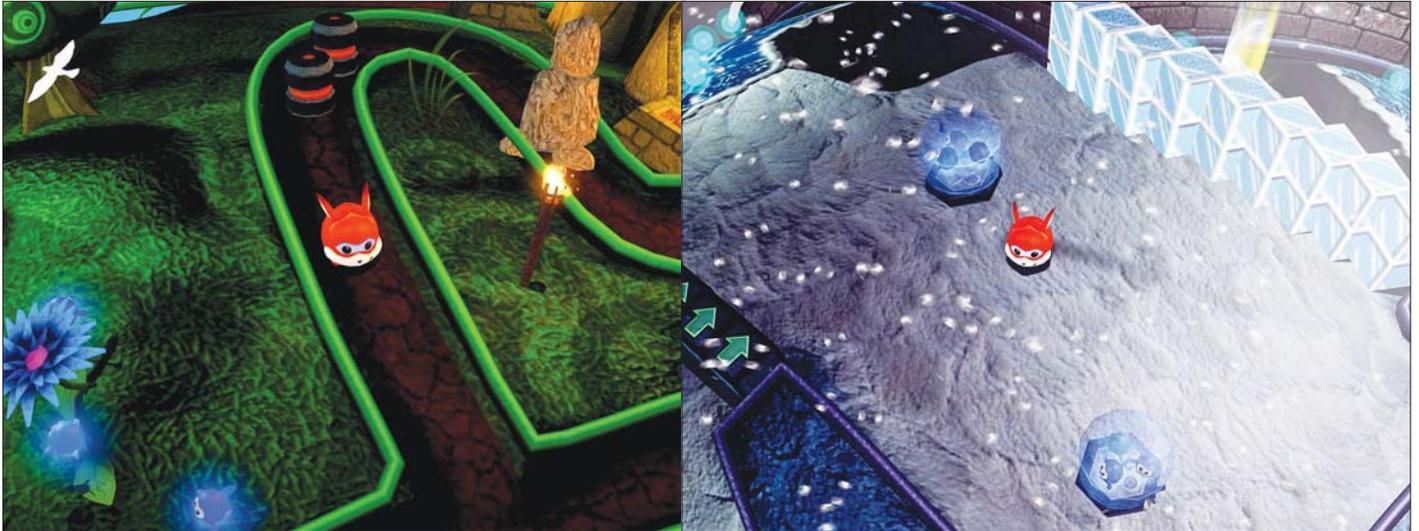
■ Une autre île, un autre survivant

On n'arrête plus Deep Silver ! Après *Dead Island*, *Dead Island Riptide*, *Dead Island Epidemic* et le tout juste annoncé *Dead Island 2*, voilà que l'éditeur en prépare encore un autre : *Escape Dead Island*. Développé par les Suédois de FatShark (*Lead & Gold*, *War of the Roses/Vikings*, *Bionic Commando Rearmed 2...*), *Escape Dead Island* semble cette fois plutôt suivre le chemin tracé par *Dead Rising*. Prévu pour la fin d'année sur PlayStation 3, Xbox 360 et PC (mais pas sur les nouvelles consoles), le jeu vous mettra dans la peau de Cliff Calo, un survivant de la première épidémie de zombies qui bute du mort-vivant par poignées de douze. Principal intérêt pour l'instant : un bien joli cel-shading et une direction artistique qui oscille entre le noir & blanc (et rouge) et les couleurs bariolées. Quant à savoir si cela sera suffisant pour se faire une place dans une fin d'année déjà bien trop remplie...



// Testé sur Wii U

Armillo



Dans le petit monde du jeu de plateforme, il y a eu un avant et un après-1996, année de sortie japonaise de *Super Mario 64*. En effet, le titre de Nintendo est pour beaucoup le pape des jeux de plateforme en 3D et on a pu le confirmer en voyant la déferlante de titres essayant de pomper la recette les années suivantes. *Croc*, *Rascal*, *Blasto*, *Glover*, *Tail Concerto*, *Spyro*... Même certaines licences habituées à d'autres genres ont tenté leur coup comme *Bombberman Hero* et *Castlevania 64*. Mais ça, c'était il y a quinze ans. Pourquoi alors joue-t-on aujourd'hui à un de ces jeux ?

Tatou compris. Armillo, c'est le nom d'un petit tatou orange vivant sur une planète pleine d'arbres, de fleurs et d'animaux mignons, jusqu'au jour où de méchants robots viennent mettre le dawa, enlever tous ses potes et tourner son frère contre lui. Pas trop convaincu à l'idée de rester dans une aussi sale ambiance, Armillo part libérer tous ses copains et casser de l'I.A. maléfique. Dans les faits, *Armillo* est un jeu de plateforme en 3D vu de dessus rappelant des titres comme *Marble Madness*. En effet, notre tatou ne se déplace qu'en se roulant en boule dans des niveaux circulaires évoquant fatalement la triste histoire d'un Sonic qui se serait perdu dans la série des *Super Mario Galaxy* (et oui ce jeu existe, il s'appelle *Sonic Lost World* et non, il ne faut toujours pas l'acheter). Bref, ce héros mignon va se balader un peu partout, tuer des monstres en débloquant divers bonus et sauver tous ses super amis. Histoire de casser la routine, le jeu va régulièrement amener de petites idées de gameplay, comme autant de gimmicks qu'il prendra soin de ne pas surexploiter. On va vous donner des pouvoirs à utilisation limitée pour vous défaire de vos ennemis, vous mettre face à des passages de plateforme plutôt intelligents ou alors carrément vous balancer des énigmes sans jamais casser le rythme du jeu. Plutôt réussies et ne donnant jamais l'impression d'être "forcées", ces idées sont tristement plombées

GENRE :
Mystery
Tatou Club
ÉDITEUR /
DÉVELOPPEUR :
Fuzzy Wuzzy
Games
PRIX : 6 €



par une maniabilité approximative et une physique un peu pataude. C'est vraiment dommage, il y a quelques grands moments de level-design dans cet *Armillo*.

2 gigas de rame. Et encore, je serais presque tenté de dire qu'on lui pardonne ces défauts. Là où le bât blesse et déverse une salière entière dans la plaie, c'est au niveau technique. Qu'*Armillo* ne soit pas très joli, passe encore ; on a l'impression de se retrouver devant un de ces jeux de 1998 dont je vous parlais plus haut. Mais proposer un tel niveau de framerate relève du scandale : le jeu rame atrocement et même si un patch est prévu par les développeurs, certains passages en deviennent absolument vomitifs. C'est bien simple, personne n'est resté devant mon écran pendant plus de deux minutes tant le framerate de ce jeu qui bouge constamment est désagréable. Pourtant, on sent bien que toute la bonne volonté du monde se cache derrière *Armillo*. Ses bonnes idées, son level design tutoyant parfois le génie, ses niveaux bonus au gameplay 2D pour débloquer les boss plus tard dans le jeu, son attrait pour l'exploration et les bonus cachés... tout pousse à le rendre sympathique. Mais à cause d'une exécution minable, il en devient presque injouable, ce qui est sacrément triste. Tout au long de ma partie, j'ai eu envie d'aimer *Armillo* et il a tout fait pour. Malheureusement, sa technique aux fraises m'a rappelé que je ne peux plus laisser passer ce que je pouvais excuser à des jeux PlayStation ou Saturn.

Pipomantis

Notre Avis Sur le papier, *Armillo* mérite un solide 7/10 mais ses tares techniques trop importantes vont jusqu'à le rendre désagréable à jouer. Espérons que les développeurs sortent vite le patch qu'ils ont promis, qu'on ait enfin ce chouette platformer qui sent bon la fin des années 90. En attendant, nourrissez votre Wii U avec l'excellent *Pullblox World*, merveilleux jeu de réflexion disponible sur l'Eshop de la console.

4

// Testé sur Xbox One

EA Sports UFC



Ça n'a pas loupé. Aucun des fiers collègues passés derrière moi durant cette session de test n'a pu se retenir d'y aller de son petit commentaire "Ah, c'est un simulateur de câlins ? - Oui, mais de câlins maladroits." Et moi, très premier degré, puisqu'en tant que pratiquante de jiu jitsu brésilien, je me dois de défendre ma chapelle, de leur expliquer qu'ils feraient mieux de redouter les assauts d'un combattant au sol. Car oui, c'est ça le MMA, un sport qui laisse s'exprimer tous les styles de baston, y compris les moins télévisuels. Du kickboxing à la lutte, en passant par le karaté, la savate, le jiu jitsu ou le judo, les techniques les plus efficaces de chaque discipline ont fini par s'imposer pour former un sport de bric et de broc, dans lequel non, tous les coups ne sont pas pour autant permis. Avec un gros handicap de base : ce qui n'est pas télévisuel est difficile à rendre ludovidéogénique.

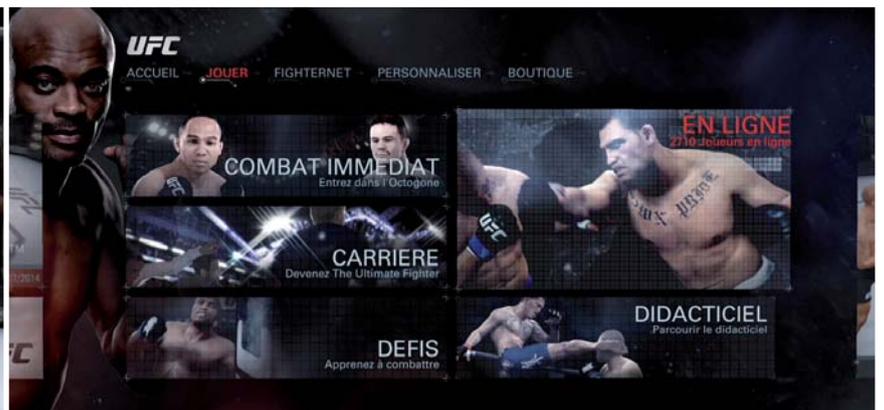
La lutte des claques. Cela fait un an que je suis attentivement *EA Sports UFC*. Et que je laisse toute ma confiance reposer sur les épaules massives du directeur créatif d'EA Sports pour donner un vague sentiment que le combat au sol ressemble à quelque chose. Je ne vais pas vous laisser mariner dans votre jus pendant 105 ans, vu que cela n'intéresse que moi : c'est raté. En gros, quand un combattant essaie de casser le bras de son adversaire en tout bien tout honneur, on a un genre de gros QTE, ni intéressant, ni franchement jouable. Tant pis. Le combat debout, les saisies au sol, les séquences de clinch (saisir son adversaire pour lui mettre des petits coups sournois et de gros coups de genou qui cassent le nez), tout cela est plutôt bien fait. L'ensemble est assez joli. Mais pas franchement fluide, avec des genres de petits freezes



GENRE :
Baston réaliste
ÉDITEUR /
DÉVELOPPEUR :
EA Sports
PRIX : 60 euros

de temps à autre. "Ça c'est la next-gen", me glisse à l'oreille un Netsabes narquois. Les temps de chargement - qui mettent une claque à ceux de *Mario Kart 8*, pour vous donner une idée - semblent d'un autre âge. Pire à mon sens, le manque de sensations. On ne sait jamais réellement si on a touché ou pas. Le sentiment d'impact est absent, la déconnexion entre les retours du hud, la physique des corps, et l'issue des combats est totale. Au point que je suis certaine d'avoir mis K.O. un type en lui effleurant l'oreille avec mon petit orteil.

Ni lutte ni soumise. Pour que quiconque, y compris le pire béotien de la Terre, puisse sauter directement dans l'Octogone, et meuler, EA Sports a prévu un didacticiel, plutôt rapide, et facilement accessible. Vous pouvez ensuite aller vous exercer dans le mode défis, vous battre contre l'I.A., quelqu'un que vous aimez suffisamment pour avoir dans votre salon, ou un adversaire en ligne. Vous pouvez alors choisir n'importe quel combattant dans un roster confortable. Vous retrouverez toutes les têtes d'affiche de l'UFC, quelques seconds couteaux, et même les femmes bantamweight, que l'équipe a dû ajouter en cours de développement. Alors autant les no-name sont convaincants en tant qu'êtres humains, autant les têtes connues mettent très mal à l'aise. Oui, ils ressemblent aux modèles, sans parvenir à donner l'illusion de la vie. Si vous avez un peu suivi les annonces en tout genre, vous savez aussi que Bruce Lee est jouable. Oui. Mais c'était un bonus de précommande. Pour les lâches qui se sont abstenus de parier sur l'avenir, ce sera deux euros le Bruce Lee. Allez, j'exagère, 1,99 euro. Mais 1,99 euro le Bruce Lee en catégorie bantam, 1,99 euro en poids plumes, pareil en léger et en welter. Bon, ils



n'ont pas osé le passer en poids moyen quand même. Vous pourrez toujours vous prendre le pack à 6 euros les quatre, vous faites une affaire.

Octogon Deadliest catch. Il est également possible de se lancer dans le mode carrière. Celui-ci commence par une création de personnage. Plutôt que de subir des types terrifiants qui vous promènent en pleine Uncanny Valley, autant se fabriquer notre propre héros médaille d'or guerrier de la bagarre. Je me suis donc imaginé que j'allais me lancer dans la création d'une Maria Kalash susceptible de mettre sa part à Ronda Rousey, la championne invaincue et grande gueule de la catégorie femmes Bantamweight. Avant de voir mon projet fou avorté dans l'œuf : l'éditeur de personnages ne permet de créer que des combattants. Pas de combattantes. De dépit, je me suis lancée dans la création la plus impossible possible. Un flyweight d'1,75 m et 53 kg ventripotent, on y croit. Bon, un plantage nécessitant le reboot de la console m'a finalement amenée à faire un Pipo "Black Mamba" King, barbe bleue, 57 kg pour 1,75 m. Ce qui est ce que Pipo aurait été s'il n'avait pas arrêté le sport en CM2. Avec son caleçon insensible à la physique, Pipo King a commencé sa carrière par la voie royale de l'UFC. Combattant jeune et fou mais encore inconnu, Pipo a eu la chance de passer les sélections de *The Ultimate Fighter*. *The Ultimate Fighter*, c'est un peu la *Star Academy* de la tape, le show télévisé qui a permis à l'UFC (l'organisation sportive donc, ce que la WWE est au catch) de s'imposer sur le terrain du MMA (le sport). Et c'est malin, parce que du coup, on s'attache un peu à notre combattant, on a envie de le voir progresser.



Et on le verra progresser. Entre chaque victoire, il s'entraînera. Et il gagnera donc des points à dépenser dans de nouvelles capacités physiques, ou dans de nouveaux mouvements. Mais là encore, on se dit que EA Sports a un peu foiré son truc. Que plutôt que de nous imposer les entraînements, on pourrait choisir comme des grands. Ben oui, moi, je n'ai toujours pas bien compris comment gagner leur fichu mini-jeu de la soumission. Malgré sa surpuissance au sol (et donc le boost de statistiques en grappling dont elle bénéficie), ma Ronda Rousey a réussi à perdre sur une clé d'épaule, face à Cat Zingano. Pour le reste, le folklore UFC est respecté à la lettre. Seulement voilà, nous autres Français avons droit à des commentaires du niveau de ceux de RTL9. Pour compléter cette recherche intellectuelle, des citations de combattants viennent vous donner matière à méditer, pendant les interminables temps de chargement. L'une d'elles, signée Bruce Lee, m'a particulièrement inspirée. *"Les erreurs sont toujours pardonnables quand on a le courage de les admettre."*

Maria Kalash

Notre Avis Comme le disait le grand philosophe-karatéka Lyoto Machida, *"l'adversité cède devant la persévérance"*. Et on aurait aimé que les gens d'EA Sports UFC persévérassent un poil plus face à leur propre adversité. Pour le sol, je ne leur en veux pas trop. Mais pour le reste, si.

5

// Testé sur 3DS

Yu-Gi-Oh! Zexal World Duel Carnival



Grand amateur de jeux de cartes, j'ai tendance à tout faire pour en chroniquer quand ils tombent à la rédaction. Par exemple, vous n'imaginez pas le forcing que j'ai dû faire pour tester cet épisode de *Yu-Gi-Oh!* dans le magazine que vous tenez entre les mains. Faisant face aux moqueries et autres insultes, je me suis battu pour obtenir une page sur le titre de Konami. Il faut dire que mes dernières parties de *Yu-Gi-Oh!*, il y a environ dix ans, m'avaient laissé d'excellents souvenirs. J'y avais découvert de très intéressantes subtilités de gameplay comme la possibilité de poser des cartes "Pièges" face cachée ou tout simplement une fluidification globale du gameplay. Malheureusement, tout empli de joie que j'étais au moment de lancer ce *Yu-Gi-Oh! Zexal World Duel Carnival*, j'avais oublié un léger détail : dix années ont passé.

Cartes Catin. Parce que, voyez-vous, pendant que je folâtrais dans les bars interlopes de ma ville, que je courais après l'âme sœur et que j'essayais d'avoir un emploi, *Yu-Gi-Oh!* a décidé d'évoluer, lui aussi. Sauf que, contrairement à moi, il a choisi une évolution par l'absurde. Apparemment frustré d'être limité à des règles un peu basiques à sa sortie, le jeu a décidé de monter dans les tours avec *Yu-Gi-Oh! Zexal* en 2010. Les monstres dits "Fusion" sont devenus des monstres "Synchro", on a pu découvrir la catégorie des créatures "XYZ" (si si) et le nombre de cartes se répondant entre elles n'a fait qu'augmenter. Mais ça n'est pas si grave, après tout. J'aime les jeux de cartes et le challenge ne me fait pas peur ! Sauf quand, comme ce YGOZWC (oui, je sais), le jeu n'offre pas de véritable didacticiel. Il tente, au hasard de vos parties, d'expliquer le déroulement de telle ou telle phase, sans jamais vraiment vulgariser le gameplay. Pire encore, il vous propose de choisir entre trois persos, mais chacun d'entre eux a pour deck de base une sélection de cartes jouant uniquement sur des

GENRE :
Salade de cartes
au feu
**ÉDITEUR /
DÉVELOPPEUR :**
Konami
PRIX : 39,99 €



mécaniques particulières et des cartes interdépendantes. Je veux bien comprendre qu'il s'agisse peut-être de fanservice et que les decks des personnages doivent refléter ce qui se passe dans l'anime et le manga. Mais dans ce cas, aurait-il été vraiment difficile de proposer un nouveau personnage inconséquent, permettant au débutant de se faire la main avec des créatures et des sorts de base ?

Ça pue du deck. Et même si le titre est peut-être parfaitement adapté aux véritables fans de la saga qui bouffent les mangas et l'anime comme des tarés, il aurait été appréciable de faire preuve d'un minimum de pédagogie pour les nouveaux arrivants, ceux qui voulaient "juste" jouer à un jeu de cartes. Mais au-delà de ça, le titre ne fait pas non plus honneur aux aficionados de *Yu-Gi-Oh!* Lent, laid et difficilement lisible, il ressemble à un jeu DS de début de génération, criblé d'aberrations comme l'absence de sauvegarde automatique (qui devrait pourtant être la base sur un jeu portable en 2014). Et, cerise sur le gâteau, le titre perd énormément de contenu par rapport à la version japonaise. De quarante personnages jouables, le roster passe à douze chez nous, deux modes de jeu disparaissent, la plupart des tapis de jeux et autres pochettes de cartes sont débloqués depuis le début et j'en passe. On pourrait tout à fait s'enthousiasmer d'une traduction intégrale en langue française, si cette dernière ne faisait pas parfois référence à une partie du contenu ayant été coupé. Trop famélique pour les vrais fans, pas assez didactique pour les autres, le titre manque de tout.

Pipomantis

Notre Avis

Amusons-nous avec le texte de la carte "Sanctuaire Photon" :
« *invoquez spécialement 2 "Jeton Photon" (Type Tonnerre/ LUMIÈRE/Niveau 4 ATK 2000/DEF 0) en position de Défense. Ces jetons ne peuvent ni attaquer ni être utilisés comme Monstres-Matériels de Synchro. Vous ne pouvez pas invoquer d'autres monstres (monstres LUMIÈRE exclus) le tour où vous activez cette carte. »*

Kamoulox/10

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

// Disponible sur iOS / Testé sur iPad 2

Civilization Revolution 2



C'est la boulette classique : un studio a un jeu qui marche parfaitement bien, aimé à peu près par tous, adapté aux machines sur lesquelles il tourne... et là, le studio s'affole et décide de tout changer.

J'écraserai votre peuple misérable !

Bon, j'exagère, tout n'a pas changé dans *Civilization Revolution 2*. La base est restée la même : il s'agit d'un *Civilization* simplifié, avec moins de peuples, des cartes plus petites et moins de conditions de victoire. Bref, un *Civ'* pour des parties plus courtes, en théorie plus adapté au mobile où (d'après les études des cabinets marketing, j'imagine) les gens jouent moins longtemps. Nonobstant, comptez quand même 3-4 heures par partie de *CivRev2* ; c'est plus court, mais c'est quand même *Civilization*. Qu'est-ce qui change, si l'essentiel n'a pas bougé, me direz-vous ? L'enrobage. Le premier *Civilization Revolution* sur mobile était en 2D, avec une carte vue de dessus qui rappelait les premiers *Civ'*. La direction artistique tendait un peu plus vers un style BD assez moche, mais c'était supportable et, surtout, fonctionnel. Mais ça, c'était il y a quelques années, et visiblement ça ne suffisait plus à 2K : dans *CivRev2*, tout est en 3D. En fait, le jeu semble utiliser la vue 3D, les modèles, les animations et les textures du *Civilization Revolution* originel, sorti sur XBLA en 2008, mais en bien moins bonne qualité. Le résultat est peu glorieux : *CivRev2* est à la fois plus moche que le jeu XBLA et que le précédent jeu iOS, mais surtout beaucoup moins pratique. Sur console, *CivRev* pouvait se permettre de charger le grand écran d'une télé avec des personnages et villes en 3D, mais sur le relativement petit écran d'un iPad (sans même parler d'un iPhone ou d'un iPod Touch), tout devient très vite confus.

GENRE :

Ben...

c'est *Civilization*

ÉDITEUR /
DÉVELOPPEUR :

2K / Firaxis

PRIX : 14 €

J'annihilerai votre nation ! Il en va de même pour les menus et l'interface en général : complète sur XBLA, utilisable dans *CivRev 1* sur iOS, elle est ici horriblement simplifiée. Pour tout dire, parler de "simplification" est même un peu léger : la vérité, c'est que c'est un massacre. Il y manque la quasi-totalité des informations et les quelques données qui peuvent être affichées sont cachées de fait par une ergonomie désastreuse. Pour consulter la liste des unités d'une ville, par exemple, il faut faire un geste d'écartement à deux doigts, ce qui est d'autant plus absurde que tout le reste de l'interface se base sur des boutons et des fenêtres de dialogue. Lesquelles, d'ailleurs, représentent un autre problème : puisqu'elles prennent tout l'écran et apparaissent par surprise, il n'est pas rare de lancer involontairement une guerre. Vous vouliez déplacer une unité et une fenêtre de dialogue est apparue pile à l'instant où vous tapiez sur l'écran ? Tant pis pour vous. Je pourrais peut-être pardonner ce désastre si, derrière, le jeu était aussi passionnant qu'un bon *Civ'*, ou même que le premier *CivRev*, mais ne vous faites pas trop d'illusions. L'I.A. est débile (tous les leaders sont agressifs, mais uniquement envers le joueur), le pathfinding est si nul qu'il oblige à gérer soi-même ses déplacements case par case, les cartes trop petites poussent systématiquement au conflit, le mode multi a été supprimé, l'app plante et crashe régulièrement, et rame tant en fin de partie que c'en est presque injouable. Et je pourrais continuer cette litanie pendant un moment encore. *Civilization Revolution 2* est un échec.

Netsabes

Notre Avis Cinq ans après *Civilization Revolution* sur iOS, sa suite est moins bonne et moins complète sur tous les plans. À éviter à tout prix, et encore plus à son tarif de lancement, qui en fait l'un des jeux les plus chers de l'App Store.

3

VVVVVV

iOS et Android, 2,69 €, par Terry Cavanagh



Grand classique de Terry Cavanagh (aussi connu comme le créateur psychopathe de *Super Hexagon*), *VVVVVV* est enfin disponible sur surfaces tactiles dans une version parfaitement adaptée au support. Le principe reste identique : un jeu de plateforme où, au lieu de sauter, vous inversez la gravité. Entre le *Die & Retry* sévère mais toujours juste et le jeu exigeant des réflexes d'acier, *VVVVVV* est un indispensable. Pour tout dire, même si vous le possédez déjà, ça ne coûte pas grand-chose de le racheter pour l'avoir toujours dans la poche et se faire humilier par un jeu même dans le métro. En bonus, Terry Cavanagh a aussi sorti sur iOS et Android *Super Gravitron*, cette fois entièrement gratuit, mais aussi si difficile qu'il frise l'impossible. **9**

Le saladier de sang
"Tiens, *BloodBowl* arrive sur iPad et tablettes Android."

À peine ai-je fini ma phrase que déjà Kahn, Pipo et Moquette me demandent une date et vérifient sur leur tablette s'il n'est pas déjà disponible. Ce sera donc courant juillet si tout va bien (et allez savoir, à l'heure où vous lisez ces lignes si ça se trouve), et le mode multi sera compatible avec la version PC.

The Witcher
(presque)
sur mobile



Bon, lui il sort de nulle part : *The Witcher : Battle Arena* est un MOBA Free-to-Play exclusivement réservé aux mobiles (iOS, Android et même Windows Phone, comme quoi) qui devrait sortir en fin d'année et reprendre l'univers des jeux CD Projekt. Pourquoi ? Comment ? Qui a cru qu'un MOBA Free-to-Play mobile *The Witcher* était une idée logique ? Le peuple demande un nom ! Le peuple réclame du sang !

Very Final Fantasy
Hironobu Sakaguchi (l'un des créateurs de *Final Fantasy*, vous l'aurez reconnu) a profité de la Japan Expo début juillet pour annoncer le prochain jeu de son studio Mistwalker : *Terra Battle*, un JRPG Free-to-Play sur iOS et Android prévu pour septembre, avec Nobuo Uematsu à la musique. Si jamais ça marche, Sakaguchi n'exclut pas une éventuelle version console.



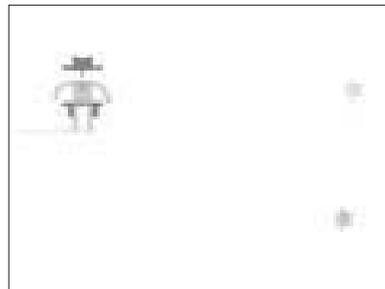
Blood & Laurels

iOS, 2,69 €, par Emily Short

Rome antique. Vous êtes Marcus, un poète vivant aux crochets du général Artus. Celui-ci a une mission à vous confier : rendre visite au temple et demander à l'Oracle si Artus sera le prochain empereur... *Blood & Laurels* est une histoire interactive (mais pas tout à fait un livre dont vous êtes le héros) où les possibilités, sans être infinies, sont néanmoins assez nombreuses pour vous faire recommencer plusieurs fois. Serez-vous fidèle ? Trahirez-vous ? Suivrez-vous votre destinée ? L'histoire se découpe en deux parties, la seconde ayant de plus en plus de possibilités au fur et à mesure que vous débloquez de nouveaux chemins dans la première. Intégralement en anglais et évidemment uniquement textuel, *Blood & Laurels* est une très bonne surprise, avec une histoire bien écrite et des personnages tordus. **8**

Ready Steady Play

iOS, 1,79 €, par Hover Studio Limited



Suite de l'excellent *Ready Steady Bang* ("à vos marques, prêts, tirez !"), jeu de duel de cow-boy où il faut tirer plus vite que son ombre (et surtout que l'adversaire), *Ready Steady Play* est une compilation de trois mini-jeux un peu plus classique et un peu moins rigolote : deux jeux de rapidité (dans l'un, il faut tirer sur des cow-boys pour les renvoyer à terre ; dans l'autre, sur des pièces pour les maintenir en l'air) ainsi qu'un runner banal et pas bien intéressant. L'ensemble reste amusant (et puis, soyons francs, ça ne coûte pas bien cher) et a gardé la chouette direction artistique épurée de *Ready Steady Bang*, mais après un premier épisode pratiquement parfait, c'est un peu dommage de voir une suite moins intéressante. **6**

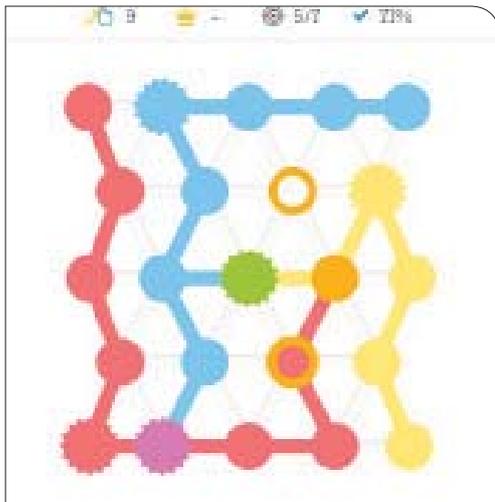
Mountain

iOS et PC, 0,89 €, par David O'Reilly



Vous êtes une montagne. Voilà. Quand vous lancez *Mountain*, le jeu (?) vous demande de représenter sous forme de dessin quelques pensées et s'en sert pour créer une montagne qui vous est unique, à la géographie, la flore et la météo générées sur le moment. Ensuite, vous regardez votre montagne. David O'Reilly, plus connu pour son travail au cinéma, décrit *Mountain* comme un "relax 'em up", mais la définition n'est pas non plus tout à fait exacte. Parfois, votre montagne vous parle, mais vous ne pouvez pas lui répondre. Parfois, des objets apparaissent dessus (donnant un petit côté Katamari/Tamagotchi à l'ensemble), mais vous ne pouvez rien faire avec. Vous regardez simplement votre montagne jusqu'à sa fin (il y a vraiment une fin). Est-ce que *Mountain* est un "vrai jeu" ? Est-ce une satire des jeux indés à message ? des jeux indés sans message ? Tout ce que je sais, c'est que la montagne, ça vous gagne.

Montagne/10



Watercolors

iOS, Free-to-Play, par Adonis Software

Alors ça, c'est bien malin : dans *Watercolors*, vous devez mettre la bonne couleur au bon endroit, certes, mais en mélangeant des couleurs primaires dans le bon ordre. Pire, vous devez le faire avec le moins de mélanges possible. Pire encore : en mélangeant trois couleurs au lieu de deux, vous nettoyez complètement une case. Et le pire du pire : *Watercolors* propose des dizaines et des dizaines de puzzles et arrive rapidement à proposer du challenge bien costaud, le genre qui demande de s'y reprendre à deux ou douze fois avant de réussir à tout bien colorier comme il faut. Joli, bien fichu, pas si facile, avec un modèle économique transparent et pas du tout abusif et des tonnes de puzzles, *Watercolors* est une excellente surprise.

8

Blackwell Legacy / Blackwell Unbound / Blackwell Convergence

iOS, 3 € chacun, par Wadjet Eye Games



Le saviez-vous ? Par un curieux hasard, avant *Blackwell Epiphany* testé par Maria Kalash dans *Canard PC* n° 296 (8/10), nous n'avions jamais testé les pourtant très bons Point & Click de la série *Blackwell*. La ressortie sur iOS des trois premiers épisodes (sur cinq) me donne l'occasion de réparer cette cruelle injustice et de vous briefer un peu sur Rosa Blackwell, médium involontaire dans les années 1970, qui se retrouve un peu contre son gré (mais

avec les encouragements d'un fantôme plus ou moins sympa) à enquêter sur une série de suicides. Ce n'est bien entendu que le début... Qu'importe que vous les preniez sur iOS ou sur PC : les *Blackwell* sont parmi les meilleurs (et surtout les mieux écrits) Point & Click récents, avec un univers captivant, des personnages attachants et des puzzles qui ont le bon goût de ne jamais trop taper dans l'absurde.

8

World of Tanks Blitz

iOS, Free-to-Play, par Wargaming.net



Après ses passages sur PC et console, le Free-to-Play *World of Tanks* débarque sur iOS. Le plus étonnant est que le jeu semble remarquablement adapté au format : *WoT Blitz* est une succession de petites parties en ligne, avec des contrôles évidemment moins confortables qu'à la souris, mais néanmoins tout à fait fonctionnels. Sur-tout, *World of Tanks Blitz* reste parfaitement fluide en toutes circonstances, même sur le vieillissant iPad 2 de la rédaction. Certes, en contrepartie c'est moche comme un jeu de 2003. Seul réel inconvénient : dès que la partie est finie, les menus de *World of Tanks Blitz* sont labyrinthiques et remplis d'occasions de dépenser tantôt de l'argent virtuel, tantôt votre expérience gagnée, tantôt du vrai argent. En passant, il est possible de se connecter avec son compte Wargaming.net, qui

8



Monster Ate My Birthday Cake

iOS, Android et Steam, 3,66 €, par SleepNinja

Jeu kickstarté, *Monster ate my birthday cake* est un petit jeu de réflexion pas mal fichu et atrocement mignon, au point que c'en est presque criminel. Le principe : dans chaque niveau, vous dirigez un groupe de personnages aux aptitudes différentes (et démarrant aux quatre coins de la carte). L'un peut pousser et tirer des objets, l'autre les casser, un autre se déplacer sous terre, ou encore éloigner les ennemis... L'essentiel est donc de bien choisir vos petits personnages en début de niveau, puis de les déplacer au bon endroit et dans le bon ordre, afin de manger toutes les parts de gâteau réparties un peu partout. Bien fichu, plein de contenu et (je me répète mais c'est la triste vérité) atrocement mignon, affublé en plus d'une musique de Disasterpeace, *Monster ate my birthday cake* est une bonne petite surprise.

7

Paperama

iOS et Android, Free-to-Play, par FDG Entertainment,



Bien sûr, je pourrais me scandaliser de l'utilisation commerciale que fait *Paperama* d'une tradition ancestrale, millénaire : la fabrication d'avions en papier, aussi connu sous son nom scientifique "origami". Mais il faut bien reconnaître que, malgré sa mécréance mercantile, *Paperama* fonctionne plutôt pas mal : chaque niveau vous demande simplement de plier et replier une feuille virtuelle jusqu'à obtenir la forme voulue en un minimum

de pliages. Si, comme moi, tout ce que vous avez toujours réussi à faire en origami se résume à des avions en papier qui ne volent pas et à des feuilles A4 pliées cinq ou six fois sur elles-mêmes, vous remarquerez que la difficulté monte assez naturellement très vite. Seul hic : l'apparition régulière de pubs plein écran dans un jeu où vous avez pratiquement toujours le doigt en train de presser l'écran...

7

Fates Forever

iOS, Free-to-Play, par Hammer & Chisel



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

Curieux peuple que celui des développeurs de MOBA mobiles Free-to-Play : tous les six mois, un nouveau concurrent apparaît et tente de convaincre des joueurs, et tous les six mois il échoue. Fates Forever joue en plus son coup sans aucun gros nom ni aucune grosse licence, ce qui est d'autant plus audacieux, si ce n'est suicidaire. Pourtant, le jeu est curieusement réussi. Joli, fluide, à peu près bien équilibré (y compris dans son modèle économique Free-to-Play qui ne pousse pas trop à l'achat) et doté d'un didacticiel clair (bien qu'un peu long), Fates Forever pourrait bien marcher... si jamais il réussit à trouver des joueurs aimant suffisamment les MOBA pour abandonner leur jeu de prédilection sur PC et en réapprendre un en entier sur mobile. J'ai comme un doute.

Bon courage/10



Magick

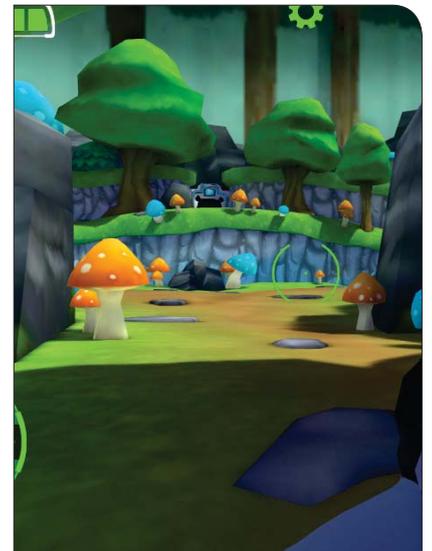
iOS, 0,89 €, par Ludonkey

Dans Magick, vous dirigez un petit sorcier qui avance tout seul dans un monde médiéval-fantastique en gros pixels. Votre but : arriver à la fin d'un scénario classique que j'ai déjà oublié, certes, mais surtout ne pas mourir. Votre petit sorcier avance tout seul et fonce comme un imbécile au milieu des dangers : même avec plusieurs vies et quelques "continue", vous allez crever vite et crever beaucoup. Pour survivre, vos outils sont limités : vous pouvez changer la direction de votre héros (en tapant dessus), le stopper totalement (en laissant le doigt pressé sur l'écran) ou, c'est plus utile, poser une caisse pour combler un vide ou grimper un espace. En combinant le tout (grâce à des réflexes épatants qui me font, j'en ai peur, défaut), vous avez une petite chance de voir la suite, mais je vais pas vous mentir, c'est pas gagné : Magick monte vite en difficulté.

7

Battle Bears Ultimate FPS

iOS et Android, Free-to-Play, par SkyVu Entertainment



J'aurais bien aimé écrire une critique franche et sincère sur Battle Bears Ultimate FPS. J'aurais aussi bien aimé pouvoir lui tirer dessus à vue simplement parce que rajouter "Ultimate FPS" dans le titre d'un jeu qui se manie au pad virtuel est si absurde que c'en est presque une nouvelle forme d'art moderne. J'aurais bien voulu, du coup, décortiquer tous les problèmes posés par ce système de contrôle trop basique et manquant de finesse (particulièrement sur un

jeu en ligne au netcode douteux), qui pousse les développeurs à coller des hitboxes monstrueuses sur chaque joueur. Bref, j'aurais bien aimé faire mon travail et défoncer Battle Bears Ultimate FPS sur ses défauts. Malheureusement, le jeu n'a pratiquement pas de joueurs en ligne et les rares parties que j'ai pu faire se sont interrompues brusquement soit à cause de mystérieuses déconnexions, soit à cause de crashes de l'app. Zut à la fin.

1

Ledoliel

iOS, 0,89 €, par Devine Lu Linvega

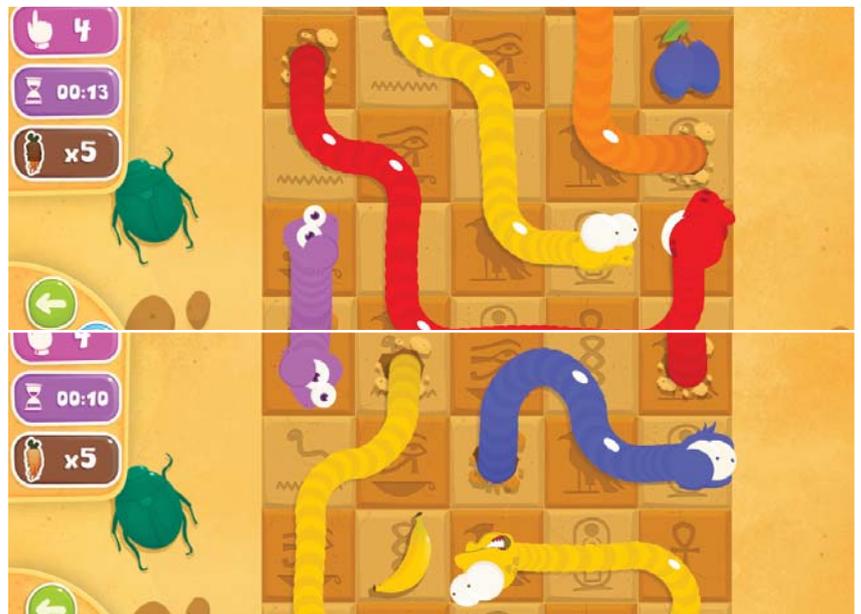


Habitué des jeux bizarres et dépayants comme Oquonie et Hiversaires, Devine Lu Linvega (aussi connu sous son pseudo de musicien Aliceffekt) s'est cette fois surpassé avec Ledoliel. Ici, vous enchaînez des rendez-vous avec des aliens, et devez survivre grâce à vos talents de diplomate : flattez un tel assez longtemps et il vous laissera vivre, vous fournissant au passage des éléments de langage à utiliser lors de votre prochaine rencontre. Il faut donc bien choisir (grâce à trois traits de caractère) ses interlocuteurs, afin de ne pas les heurter trop facilement. Progresser ne sert pas à grand-chose (à part voir combien de temps vous pouvez tenir), mais il y a quelque chose de si bizarre et intrigant dans l'univers de Ledoliel qu'il est bien difficile à lâcher.

7

Allghoi vs Hunter

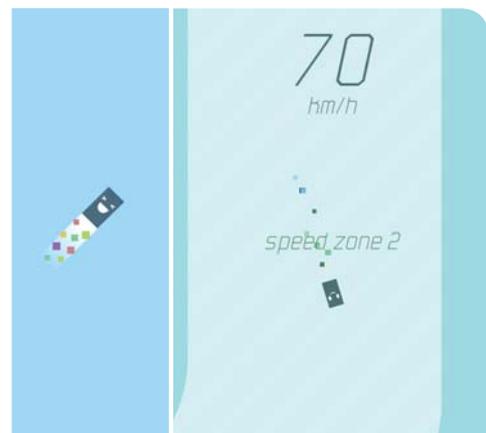
iOS, Free-to-Play, par MagisterApp



Allghoi vs Hunter, c'est un peu comme Bardadum, testé dans les pages Android du dernier Canard Jeux Vidéo : sur une grille de cases, vous devez tirer des personnages d'un point A à un point B en faisant bien gaffe à, petit un, qu'ils ne se croisent pas et, petit deux, qu'ils remplissent au final l'ensemble de la grille. Dans Bardadum, il fallait balader des bardes, ici ce sont des vers de

terre aux couleurs étranges. Soit. Le principal intérêt d'Allghoi vs Hunter, outre sa gratuité, c'est la masse énorme de niveaux qu'il contient : chacun des mondes du jeu (il y en a une demi-douzaine) propose 200 niveaux. Alors certes, une bonne partie d'entre eux se bouclent en moins de dix secondes, mais il y a tout de même de quoi s'occuper un moment, voire se lasser.

7



No Brakes

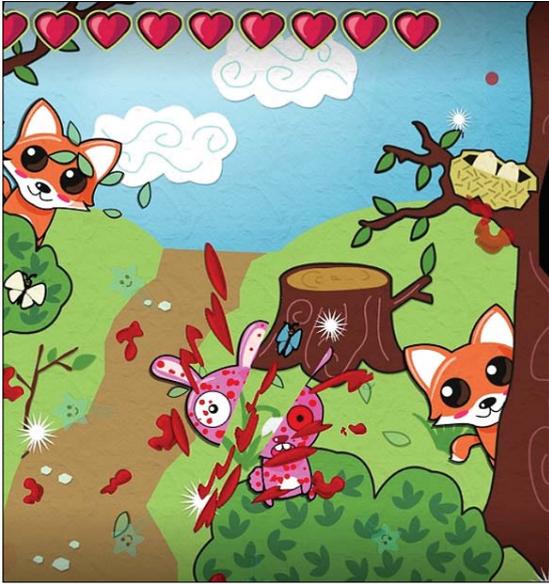
iOS et Android, gratuit, par Totebo

Pas de chichi, No Brakes vous donne son principe dès son titre : vous n'avez pas de freins sur votre véhicule. Le but du jeu, du coup, est de réussir à aller le plus vite possible dans un tortueux parcours tout en évitant les murs. Ceux-ci, même à peine frôlés, vous arrêtent immédiatement et la partie est terminée. Le seul intérêt de No Brakes, du coup, est de rester en vie le plus longtemps possible, en accélérant toujours plus, pour grimper le plus haut possible dans le classement... où vous êtes de toute façon seul en tête parmi vos amis parce qu'ils sont tous plutôt en train de jouer à Super Hexagon, Pivvot ou Duet. Ben oui, c'est un peu le problème des jeux tout juste corrects qui misent tout sur les classements : il y a mieux (et tout le monde) ailleurs.

5

Kawaii Killer

iOS, 2,69 €, par Tabemasu Games



Kawaii Killer est un tape-taupes : une tête apparaît quelque part sur le décor, vous tapez dessus. Si vous tapez à côté, vous perdez une vie, si vous ne tapez pas dessus vous perdez une vie, et si vous tapez sur une tête factice vous perdez aussi une vie. Ça, ce sont les bases des jeux du genre depuis la tentative d'introduction du tape-taupes aux Jeux Olympiques de Séoul en 1988, hélas restée sans succès. Kawaii Killer va un peu plus loin et vous demande de varier les gestes suivant les animaux : taper sur les renards, découper les lapins et les chauve-souris, vriller les tortues, écarteler les grenouilles, tirer sur les oiseaux, pendre les blaireaux... Kawaii Killer est un festival de gore, et c'est ce qui le rend si rigolo. Et, curieusement, je n'y ai pas vu de taupe.

7



Supernauts

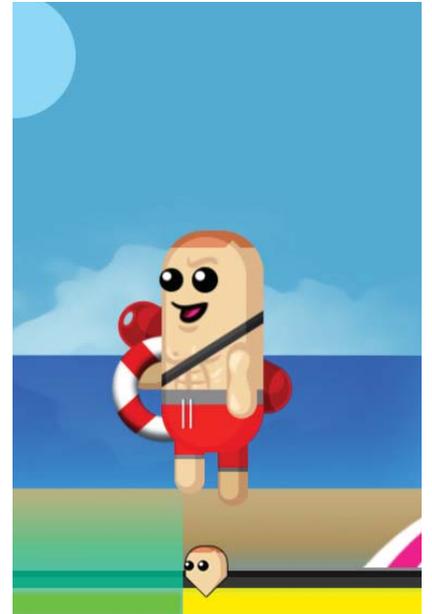
iOS et Android, Free-to-Play, par Ghost Crab Games

Annoncé depuis bien longtemps, Supernauts devait être un "gros" jeu iOS, promis à un méga-succès à l'échelle Minecraft. De fait, le jeu de Grand Cru est lui aussi un espace de construction et de crafting, mais bien loin d'être aussi intéressant que le jeu de Mojang : Minecraft n'explique pas grand-chose, Supernauts surexplique tout ; Minecraft est visuellement neutre, Supernauts a une direction artistique "pour enfants" ; Minecraft laisse une grande liberté, Supernauts vous impose des missions ; Minecraft est un jeu payant où tout est ensuite gratuit, Supernauts est un Free-to-Play qui affiche un compte-à-rebours par objet et autant de possibilités de dépenser de l'argent. Ajoutez à cela une app instable, des contrôles désagréables et malaisés, et voilà : au lieu d'être un gros succès, Supernauts devient une grosse plantade. Oh, et évidemment, Supernauts se permet de vous spammer de notifications même quand vous les désactivez dans les options. Beurk.

1

Bungle!

iOS et Android, Free-to-Play, par Ghost Crab Games



En soi, Bungle! est très simple. Vous avez une barre horizontale rouge, avec des sections qui changent parfois de couleur et il suffit d'appuyer quand votre curseur passe dessus. À l'écran, pourtant, ont lieu beaucoup d'autres choses : le petit livreur qui se balade au-dessus de votre curseur fait des allers-retours permanents et ramasse puis transporte toutes sortes de bêtises. En plus, des

petits bonus (ou malus) flottent dans un coin de l'écran, pour accélérer ou ralentir votre curseur, voire mettre le dawa, avec des tremblements de terre, une barre inversée et j'en passe. Bungle! est très simple, mais son habillage et sa multitude de bonus en font un bon petit jeu pas facile à lâcher, même s'il vaut mieux le limiter à des parties courtes.

7

Elaroooh

iOS et Android, 1,79 €, par digiDingo



Une forêt mystérieuse, des esprits encore plus mystérieux qui ont besoin de votre aide... De loin, Elaroooh a l'air un peu simpliste, et sa direction artistique un peu naïve n'améliore pas grand-chose. Jeu d'objets cachés à trouver, Elaroooh vous fait explorer les sus-mentionnés bois pleins de mystère avec une petite originalité : vous pouvez changer l'heure du jour, afin de passer certaines scènes

du jour à la nuit ou inversement. Comme certains puzzles jouent là-dessus, c'est important... mais une nouvelle fois, Elaroooh est un peu simpliste, et ses énigmes se voient venir à trois kilomètres, même au milieu d'arbres touffus. Idem pour les objets "cachés", qui ressortent un peu trop dans le décor et ne proposent du coup pas vraiment de difficulté.

4



Across the Table Hockey

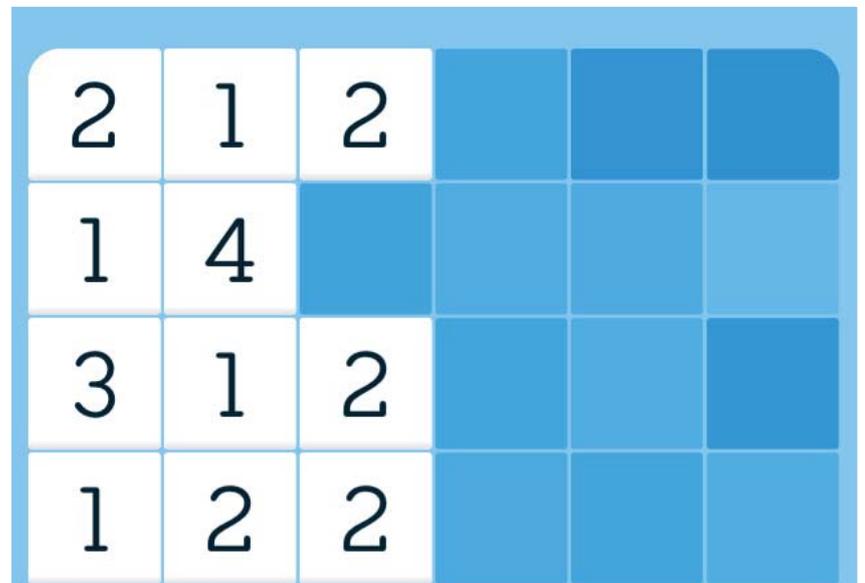
iOS, 1,79 €, par Megalodon Interactive

Malgré son titre, Across the Table Hockey n'a pas grand-chose en commun avec le hockey : il y a bien deux goals et un palet, mais ça ne se joue pas tout à fait pareil. Ce n'est pas non plus du air hockey, puisque vous y dirigez jusqu'à six joueurs, même s'il existe de nombreuses similitudes. Le principe : le palet apparaît au centre du terrain et vous projetez vos joueurs dessus depuis des portes situées des deux côtés de votre but. Parmi eux, quatre petits (rapides et légers) et un gros (lent, mais capable d'écraser les petits). Une fois que les cinq sont tirés, vous pouvez les "recharger" : ils quittent tous le terrain et vous pouvez les retirer. Votre gardien est en revanche quasi-fixe et ne peut se déplacer que devant le but. Le tout donne lieu à des duels un peu bordéliques au début, mais souvent plus tactiques après quelques parties.

7

Digits

iOS, Free-to-Play, par Simple Machine



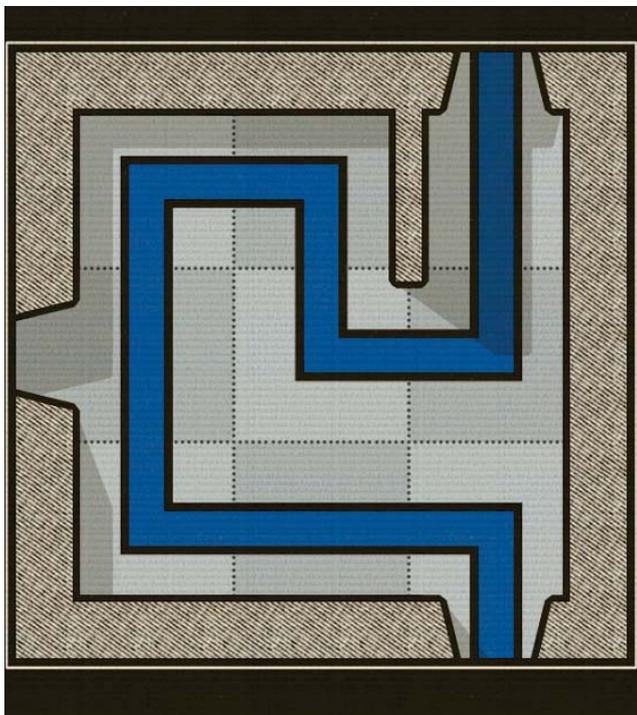
Vous vous souvenez du Démineur ? Mais si allez, ne me prenez pas pour une quiche, je suis sûr que vous avez même récupéré les achievements fournis dans la version Windows 8 du jeu. Bon, donc vous vous souvenez du démineur. Digits, c'est un peu pareil, mais sur des grilles beaucoup plus petites, où toutes les cases ont un chiffre et où vous devez réussir à faire disparaître tous les chiffres. Pour ça, rien de plus facile : si vous appuyez

sur une case ayant une case de même valeur à côté, toutes les cases alentour perdent un point de valeur. Pour tout supprimer, il faut donc prévoir plusieurs coups à l'avance et faire de savants calculs. À ce stade, vous vous rendez compte que ça n'a finalement aucun rapport avec le démineur, mais qu'importe : Digits est un très bon petit casse-tête juste assez tordu pour vous occuper un bon moment.

7

Alcazar

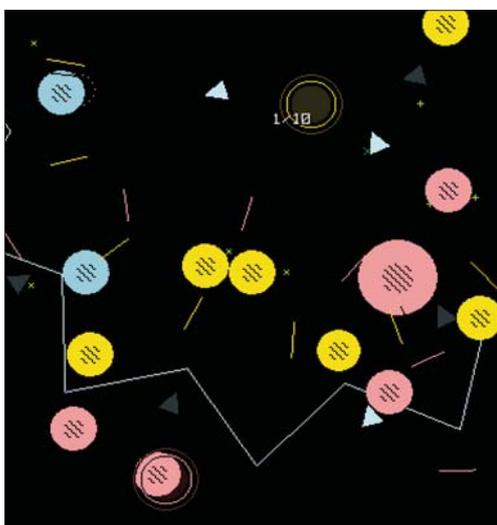
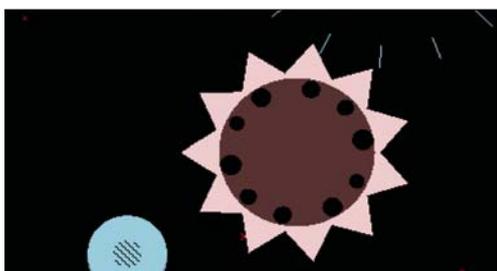
Android, **Free-to-play**, The Incredible Company



De l'avis même de ses développeurs, Alcazar est un "sudoku sans chiffres" reposant sur trois règles simplissimes. Il faut impérativement relier une porte à une autre. Il faut couvrir la totalité des niveaux. Chaque puzzle a une seule solution. À l'origine, Alcazar est un livre de "pencil puzzles", des casse-tête à résoudre avec son crayon et son cerveau. Le voici maintenant porté sur Android (et bientôt iOS) avec brio. Apaisant, délicat et feutré, Alcazar vous fera quand même bouillir le ciboulot à partir des niveaux avancés (les premiers sont très faciles). Le modèle économique du jeu est impeccable d'honnêteté, avec ses "livres" à acheter au fur et à mesure, tous possédant quelques niveaux "pre-view" pour savoir où l'on met les pieds. Assurément l'un des meilleurs puzzle games du moment. **8**

Eliss Infinity

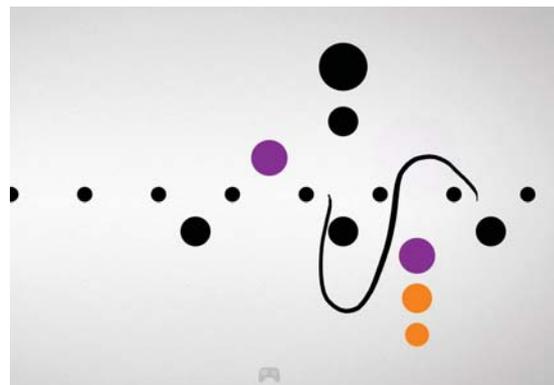
Android et iOS, **2,15 €**, Finji



Au commencement était Eliss, l'un des tout premiers gros jeux de l'iPhone, diabolique et entêtant. Puis vint Eliss Infinity, version iPad qui aujourd'hui est enfin déclinée sur les appareils Android. Votre but est simple : vous devez placer des cercles de couleur dans les réceptacles qui leur correspondent. Vous pouvez fusionner deux cercles pour en faire un plus gros ou au contraire en diviser un en deux plus petits. Votre seul souci, c'est quand deux cercles de couleur différentes se touchent, vidant votre barre de vie à vitesse grand V. Il faut donc jouer de vitesse et de précision pour déplacer vos cercles, les mélanger, les séparer et les faire disparaître avant d'être submergé. C'est austère, difficile et éprouvant pour les nerfs, mais on en redemande. **8**

Blek

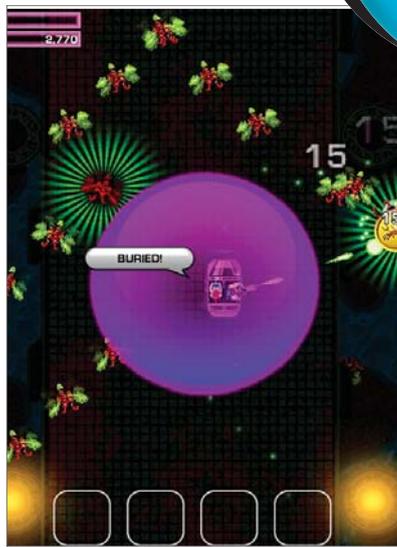
Android et iOS, **2,19 €**, Kunabi Brother



Blek est un jeu élégant. Oh, ça n'est pas sa seule qualité, mais c'est clairement la première que l'on remarque. Avec son fond blanc, sa musique diffuse et ses petits cercles de couleurs choisies avec soin, il est terriblement séduisant. Mais plus qu'un physique, Blek est aussi un cerveau. Votre but est de tracer une ligne qui sera répétée à l'infini, comme si vous dessiniez la première mesure d'un encéphalogramme, afin de toucher les fameux cercles colorés. Très vite, le jeu va intégrer des cercles noirs à ne pas toucher, vous forçant à penser chaque tracé avec soin et minutie. Si sa difficulté est parfois étrangement dosée (certains niveaux terriblement simples en suivent d'autres très complexes), Blek se montre assez intelligent et reposant pour mériter vos deniers. **7**

Drive to Hell

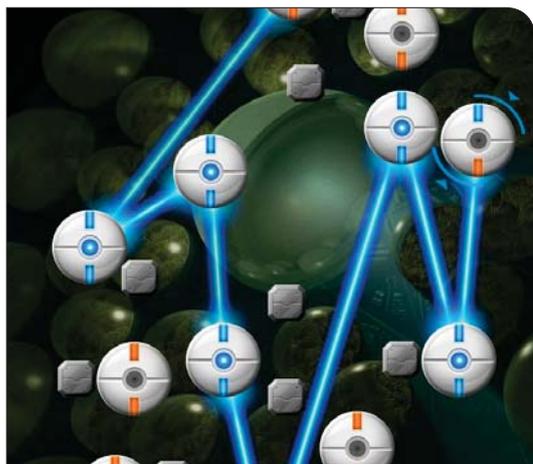
iOS et Android, Free-to-Play, Ghost Crab Games



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

Drive to Hell pourrait être un runner. Mais il se trouve qu'ici, on ne court pas, on roule. Et quand je dis qu'on roule, je suis encore généreux. Ici, on a le cul vissé à l'arrière d'un véhicule et on canarde des aliens qui convergent vers nous à toute vitesse. Il suffit juste de viser. Vous ramasserez quelques armes à l'occasion, certaines s'utilisant immédiatement, d'autres étant stockables, mais cela mis à part, vous ne ferez que viser. Et étonnamment, ça fonctionne. Pour peu que l'on choisisse un mode de difficulté un peu plus velu que le soporifique "normal", le titre devient très vite assez exigeant et amusant, forçant à prendre des décisions au dixième de seconde. Malheureusement, il devient quand même très vite répétitif et la présence d'achats in-app encourageant à mettre la main au porte-monnaie pour de nouveaux véhicules est un peu cracra. Mais il vous amusera une demi-journée, à n'en pas douter.

6



Nexionode

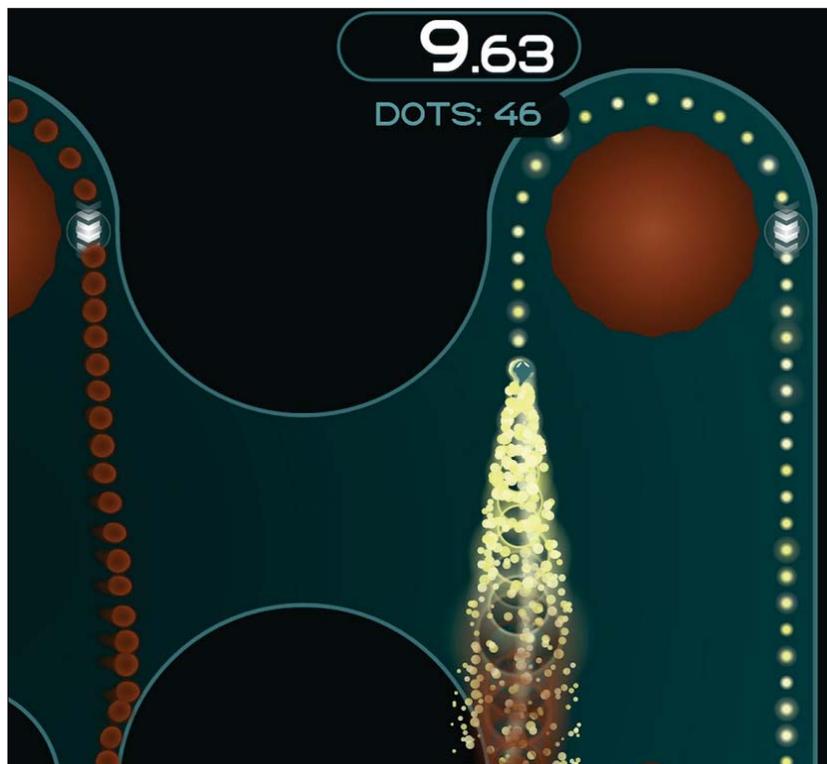
iOS et Android, 3,39 € (démó disponible), Big Round Eyes

Dans Nexionode, le but – très simple – du joueur est de connecter des nodules entre eux à l'aide d'un laser. "Un jeu d'enfant", pensez-vous, avant que je ne vous détaille le programme. Chaque nodule est marqué d'un nombre de petits traits de couleur, signifiant combien de fois il devra être connecté. Le laser ne peut jamais croiser son propre passage et le placement des nodules deviendra vite infernal, forçant à réfléchir un nombre impressionnant de coups à l'avance. Mais c'est quand les nodules se mettent à bouger que l'on rigole vraiment et que l'on se retient de violemment exploser sa tablette contre une vieille dame qui passait par-là. Assez classique mais parfaitement exécuté, Nexionode est un très bon jeu de réflexion. Et si vous ne me croyez pas, une version démo est disponible et contient déjà pas mal de niveaux.

7

Fluid

iOS et Android, 1,46 €, Radiangames



À mi-chemin entre le jeu de course et Pac-Man, Fluid est un jeu "sympa" alors qu'il aurait pu prétendre à beaucoup mieux. Petite bestiole, vous devez gober la totalité des points jaunes de chaque niveau le plus vite possible. Malheureusement, chaque point avalé fait appa-

raître un "fantôme" capable de vous tuer en un coup. Pas glop. Le concept est plutôt rafraîchissant et le côté "time trial hardcore" assez plaisant, malheureusement la maniabilité un peu molle du titre le rend plus frustrant qu'autre chose. Quel dommage.

5

Search for Eden



Pour bon nombre de joueurs d'aujourd'hui, le nom Enix ne veut plus dire grand-chose. Il s'agit pourtant d'une entreprise particulièrement populaire, rival historique de Squaresoft dans les années 1990. La société s'est fait connaître en 1986 avec la sortie du premier Dragon Quest (le frère ennemi de Final Fantasy) puis a gagné en popularité avec des titres comme ActRaiser, Star Ocean ou Valkyrie Profile avant de fusionner avec SquareSoft pour devenir SquareEnix en 2003. Pile dix ans après la sortie du jeu qui nous intéresse aujourd'hui : Evo Search for Eden.

Lost Eden. Nous sommes en 500 millions avant Jésus-Christ et Gaïa, déesse aux cheveux bleutés semblant détricoter l'espace-temps, vous demande à vous, petit poisson innocent, d'atteindre l'Eden. Et autant dire qu'avec vos écailles et vos petites nageoires ridicules, vous ne pourrez pas aller bien loin. Alors, rongé par le dépit, vous gobez du corail par-ci, du plancton par-là, jusqu'au moment où votre mâchoire croise le chemin d'une méduse et que vous vous en régalez,

GENRE :
Action / RPG
ÉDITEUR /
DÉVELOPPEUR :
Enix / Almanic
PLATEFORME :
Super Nintendo
ANNEE: 1993

pour gagner au passage une poignée d'"EVO points". Très vite, on comprend que ces points servent à faire évoluer notre petit poisson en choisissant précisément la partie que l'on veut voir changer. Mâchoire, corne, queue, cou, épine dorsale et j'en passe... à vous de décider de la direction que prendra votre animal pour la suite du jeu. Parce que le voyage vers l'Eden ne sera pas de tout repos et vous aurez plutôt intérêt à bien vous préparer pour faire face aux créatures et dangers que vous croiserez. En fonction de la partie de votre héros que vous faites progresser, diverses caractéristiques vont être modifiées. Faire plus de dégâts, mieux encaisser les coups, changer de hitbox et bien d'autres choses encore.

Poisson pas niais. Car dans EVO : Search for Eden, barboter ne dure qu'un temps. Au bout d'un moment, votre petit poisson pourra se faire pousser des pattes et des dents pour devenir un amphibien et affronter la terrible vie sur terre. Car non, le "EVO" du titre n'est pas galvaudé. Vous allez réellement faire évoluer votre créature jusqu'à – peut-être – atteindre le statut d'Homo erectus. Du poisson à l'amphibien, du dinosaure à l'oiseau,



de nombreuses "parties" sont disponibles pour changer de forme. Vous voulez une queue d'ankylosaure ? Une mâchoire de requin ? Des ailes de ptéranodon ? Eh bien, c'est possible, pour peu que vos soyez raisonnable au moment de dépenser vos points d'évolution. Et même si au bout d'un moment le jeu force à choisir entre mammifère, reptile ou oiseau, changer son personnage reste un véritable bonheur. Le seul vrai souci c'est que c'est justement la chose la plus intéressante du jeu. Car le gameplay est somme toute assez mou et les combats (qui représentent pourtant une proportion importante de votre temps) manquent cruellement d'énergie. Et même si je lève mon chapeau au début qui – même dans un environnement aquatique – arrive à être agréable, le reste du titre est un peu rigide et pas vraiment folichon.

Darwin waker. "Mais pourquoi alors nous parles-tu de ce jeu, monstre ?" Eh bien, tout simplement parce que malgré son âpreté et ses erreurs de rythme, EVO : Search for Eden me fascine. Son idée biscornue de transformer l'évolution RPG en véritable évolution a quelque chose de complètement fou pour l'époque. De

plus, ses sprites adorables et sa musique très particulière (composée par Koyichi Sugiyama, qui était déjà derrière les bandes-son de Dragon Quest) font du jeu de chez Almanic une véritable curiosité. De plus, peu de titres arrivent à mélanger la théorie de l'évolution et la recherche biblique de l'Eden tout en arrivant à maintenir un gameplay et une personnalité qui leur sont propres. Oui, j'aime EVO et ses idées foutraques, j'aime ses petites animations où les animaux ont les yeux écarquillés quand ils se font toucher, j'aime que dans cette année 1993 blindée de jeux de plateforme et d'action, EVO ait pu exister. Quant à Almanic Corporation, ils ont malheureusement peu à peu sombré dans l'oubli. Après quelques autres jeux dont la très originale série des Wonder Project J (une série de jeux dans laquelle vous devez élever un enfant synthétique, rappelant de très loin le concept de Creatures) et un changement de nom pour devenir Givro, la société ferme fin 1997. Elle ne laissera derrière elle que peu de jeux marquants, mais ceux-là sont alors connus et reconnus pour leur originalité et leur potentiel sympathie.

Pipomantis

Les adaptations de films les plus farfelues

Il y a les bonnes adaptations de films, elles sont rares mais elles existent. Il y a aussi les mauvaises adaptations, plus courantes, même si elles tendent à se raréfier depuis l'explosion des budgets ces dernières années. Et puis il y a les adaptations non seulement ratées, mais dont la provenance même est un mystère, celles qui sortent des années après le film, ou sur un support complètement inadapté au matériau d'origine. Bienvenue dans une autre dimension.

CAPCOM

STREET FIGHTER

Shadaloo - The
 Southeast
 refugees, 63
 dictator of Sh
 demanded the
 the UN
 der th
 xious
 rits
 lo

me-infes
 am here to
 e by General B
 h weapon army
 for their r
 to Sha
 ire
 ne

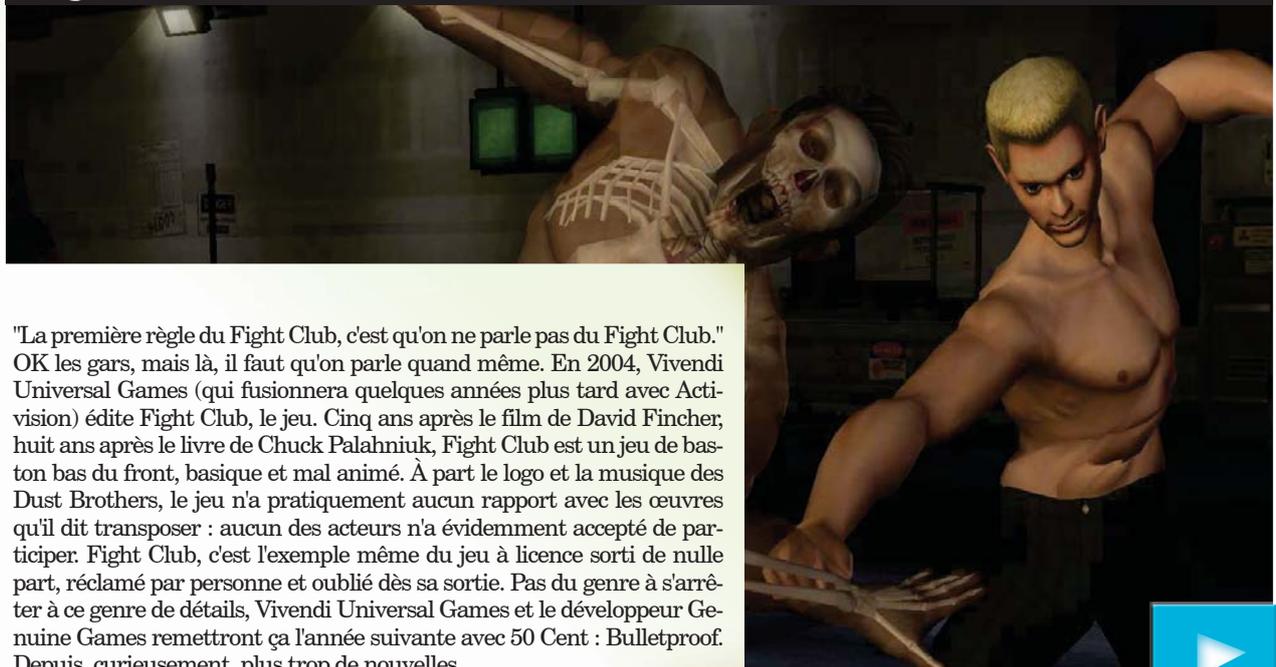



STREET FIGHTER

AD FIGHTING GAME

THE MOVIE

Fight Club



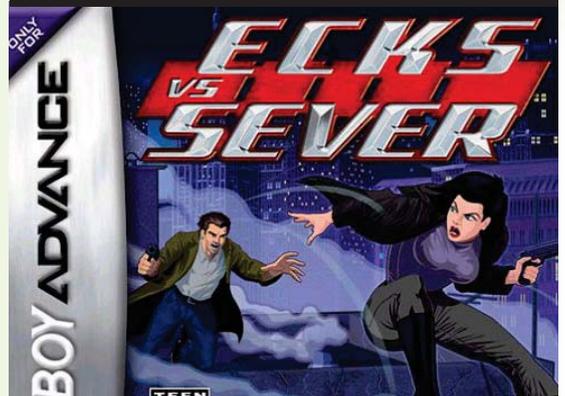
"La première règle du Fight Club, c'est qu'on ne parle pas du Fight Club." OK les gars, mais là, il faut qu'on parle quand même. En 2004, Vivendi Universal Games (qui fusionnera quelques années plus tard avec Activision) édite Fight Club, le jeu. Cinq ans après le film de David Fincher, huit ans après le livre de Chuck Palahniuk, Fight Club est un jeu de baston bas du front, basique et mal animé. À part le logo et la musique des Dust Brothers, le jeu n'a pratiquement aucun rapport avec les œuvres qu'il dit transposer : aucun des acteurs n'a évidemment accepté de participer. Fight Club, c'est l'exemple même du jeu à licence sorti de nulle part, réclamé par personne et oublié dès sa sortie. Pas du genre à s'arrêter à ce genre de détails, Vivendi Universal Games et le développeur Genuine Games remettront ça l'année suivante avec 50 Cent : Bulletproof. Depuis, curieusement, plus trop de nouvelles.

Reservoir Dogs



1992 : Quentin Tarantino sort Reservoir Dogs au cinéma. 2006 : Volatile Games et Eidos Interactive sortent Reservoir Dogs, le jeu vidéo. Qui en voulait ? Personne. Qui l'a acheté ? Personne. Sans être atrocement mauvais, Reservoir Dogs n'était qu'un jeu médiocre (dont le seul intérêt était de vous laisser prendre des otages au lieu de tirer sur tout le monde), une tentative par un développeur appliqué de faire un bon jeu sans comprendre ce qu'il adaptait. Là où le film misait tout sur l'ellipse, ne montrant pratiquement rien, le jeu, lui, veut vous faire revivre l'intégralité de l'histoire racontée par le film. Même pour les fans, l'intérêt est limité : parmi les acteurs d'origine, seul Michael Madsen, visiblement à court de thunes, a participé au jeu. Depuis, Volatile Games a réalisé Dead to Rights : Retribution en 2010, et fermé en 2013.

Ecks vs. Sever



Développé par Crawfish Interactive, Ecks vs. Sever est une curiosité à deux titres : tout d'abord, c'est un FPS sorti en 2001 sur Game Boy Advance, et ça n'est déjà pas commun. Et surtout, c'est probablement le seul jeu à licence sorti pratiquement un an avant le produit dont il s'inspire. En l'occurrence, il s'agit du (catastrophique, abominable, atroce, innommable, scandaleux) film d'action Ballistic : Ecks vs. Sever, avec Antonio Banderas et Lucy Liu, réalisé par Kaos, le pseudonyme d'un certain Wych Kaosayananda. Le pire, c'est qu'en tant que FPS, Ecks vs. Sever n'est pas mauvais (il s'agit d'un clone de Doom tout à fait correct), mais avec sa sortie un an trop tôt, le jeu est passé inaperçu. Hasard ou coïncidence, Alan B. McElroy, le scénariste du film, a plus tard écrit le long-métrage inspiré de Tekken.

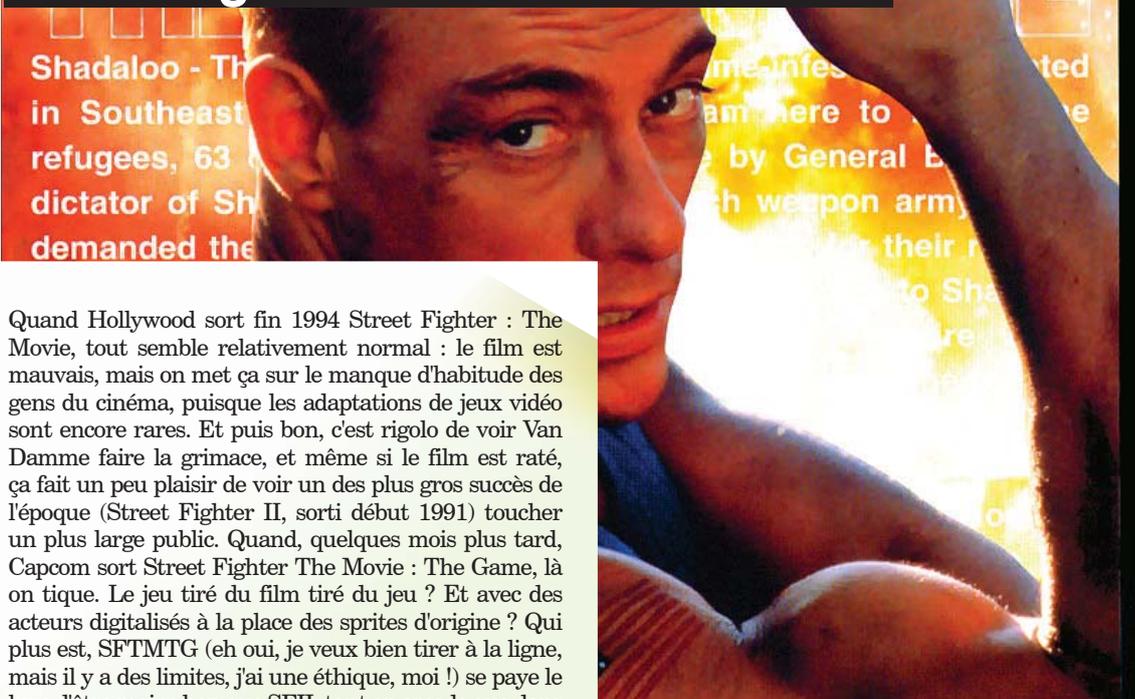
Die Hard : Nakatomi Plaza



Quatorze ans après Die Hard, Vivendi Universal Games (tiens tiens, encore eux...) sort Die Hard : Nakatomi Plaza. Comme tous les jeux Die Hard, c'est une catastrophe, mais celui-ci peut-être plus encore que tous les autres. Si tard après le film, il en reprend exactement l'histoire, et vous met dans la peau de John McClane dans un FPS. Le jeu a souffert d'un développement hasardeux (il avait débuté comme un mod Half-Life), et le résultat se voit à l'écran : Nakatomi Plaza est d'autant plus ridicule qu'il se force à reproduire les scènes iconiques du film, qui sont du coup complètement ratées. Piranha Games, le développeur, a traversé de sales années par la suite, sortant même des tonnes de FPS médiocres à petit budget sous la marque Jarhead Games... avant, enfin, de faire un bon jeu avec le Free-to-Play MechWarrior Online.



Street Fighter The Movie : The Game



Quand Hollywood sort fin 1994 Street Fighter : The Movie, tout semble relativement normal : le film est mauvais, mais on met ça sur le manque d'habitude des gens du cinéma, puisque les adaptations de jeux vidéo sont encore rares. Et puis bon, c'est rigolo de voir Van Damme faire la grimace, et même si le film est raté, ça fait un peu plaisir de voir un des plus gros succès de l'époque (Street Fighter II, sorti début 1991) toucher un plus large public. Quand, quelques mois plus tard, Capcom sort Street Fighter The Movie : The Game, là on tique. Le jeu tiré du film tiré du jeu ? Et avec des acteurs digitalisés à la place des sprites d'origine ? Qui plus est, SFTMTG (eh oui, je veux bien tirer à la ligne, mais il y a des limites, j'ai une éthique, moi !) se paye le luxe d'être moins bon que SFII, tant en arcade que dans ses sorties sur consoles. Mais que s'est-il passé dans la tête de Capcom ?

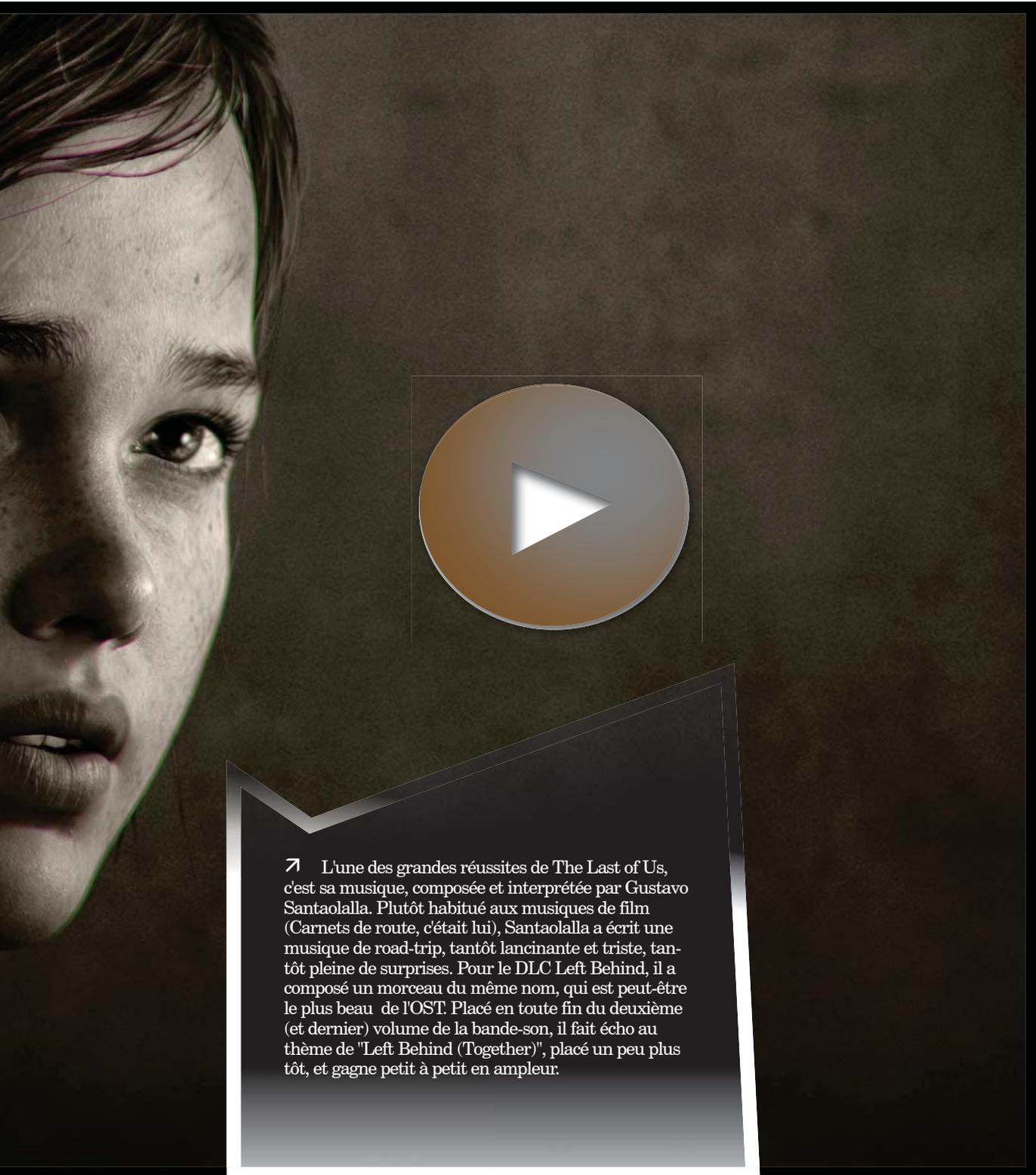


The Last of Us : **Left Behind**



Left Behind

par Gustavo Santaolalla



➤ L'une des grandes réussites de *The Last of Us*, c'est sa musique, composée et interprétée par Gustavo Santaolalla. Plutôt habitué aux musiques de film (*Carnets de route*, c'était lui), Santaolalla a écrit une musique de road-trip, tantôt lancinante et triste, tantôt pleine de surprises. Pour le DLC *Left Behind*, il a composé un morceau du même nom, qui est peut-être le plus beau de l'OST. Placé en toute fin du deuxième (et dernier) volume de la bande-son, il fait écho au thème de "*Left Behind (Together)*", placé un peu plus tôt, et gagne petit à petit en ampleur.

LES T-SHIRTS CANARD PC

18,75
euros

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

cpc.cx/9DI



cpc.cx/9DJ



cpc.cx/9DH



cpc.cx/9DG

... ET BIENTÔT DE NOUVEAUX MODÈLES

Quantité limitée

Config Matic

mon PC sur mesure



PEUR DES COMPOSANTS ?
OPTION MONTAGE MAINTENANT DISPONIBLE

topachat.com

TopAchat.com,
une marque du groupe



Suivez nous sur **Twitter**

@Canardpcredac



Canard Jeux Vidéo 019

Le compte rendu
de la Gamescom

Bonnes vacances canardesques !

Le 1er Septembre dans Canard PC n° 302



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

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

Siège social :
14 rue Soleillet, BAL 62 75020 Paris

RÉDACTION

Directeur de la publication :
Jérôme Darnaudet
Responsable de l'édition
numérique: Cécile Fléchon
Ont participé à ce numéro :
Sébastien Delahaye, Cécile
Fléchon, Ivan Gaudé, Ambroise
Garel, Freddi Malavasi, Olivier Peron,
Sébastien Rio, Pierre-Alexandre Rouil-
lon 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 19, prix unitaire 2,69€
Date de parution : 05 Aout 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 rédaction-
nelles 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. Exemple droits réservés.
Toute reproduction doit se faire
avec les précautions d'usage visant à
limiter les MST (mycoses socialement
tourmenteuses) et les FRP (futures
recherches en paternité). Si vous
avez trop chaud cet été, vous pouvez
arracher la couverture. Ce magazine
est traité antimoustique (il suffit de le
rouler et d'écraser la sale bête avec).