Le magazine du jeu vidéo PC - Le magajine du zeu vidéo PC - Le magazine du jeu vidéo PC - Le magazine du jeu vidéo PC

CANARD JEUX VIDEO

L'actualité du jeu vidéo - CJV 20 - 05 Septembre 2014 - Le salon du schleu vidéo

Numéro spécial

110 pages de journalisme total : 50 jeux, **des cartes postales, des ampoules aux pieds, de la sueur d'Allemand plein la bière...**

Xbox **vs** PS4
C'EST LA RENTRÉE DES CLASHS

Gamescom

Le plus grand salon européen du jeu vidéo

Stratégie, city-builders, RPG, tour par tour, indés...
Le PC a de beaux jeux devant lui

Mode d'emploi

Comment utiliser ce magazine ?

Lecture

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

Glisser horizontalement pour afficher la page suivante.

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

Navigation

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

Bouton Fermer: Touchez pour revenir au choix du magazine.

Bouton Options: Touchez pour afficher les options.

Bouton Aide : Touchez pour afficher les conseils de lecture.

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

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

Interactivité

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

Cliquez pour lancer une vidéo.

CANARD JEUX VIDEO

Suivez nous sur Twitter

@Canard-console @Canardpc redac

Canard Jeux Vidéo 020

Sommaire

A la Une :

La Gamescom 2014

Actualités

5 / Edito
6 / News

La Gamescom 2014

14/ Plan et introduction
48/ Les ConférencezzzZZZzzz
21, 27, 41, 58, 63/ Les cartes postales de la rédaction

Moba

38/ Arena of Fate
38/ Dawngate
39/ Orc Must Die

Action

16/ Killing Floor
17/ Far Cry 4
18/ Hellraid
20/ Dying Light
21/ Dead Island 2
22/ Not a Hero
23/ Magicka 2
24/ Forced 2
26/ Assassin's Creed Unity
27/ Assassin's Creed Rogue
28/ Titan Souls
29/ Ryse
29/ Batman
30/ Project Totem

Les RPG

32/ Pillars of Eternity
34/ Shadow Realms
35/ Dragon Age 3
35/ The Witcher 3
36/ Bloodborne

Infiltration

50/ The Pigeon Man
50/ Dream

Réalité virtuelle

50/ The Pigeon Man
50/ Dream

Aventure

40/ Ethan Carter
41/ Kaptain Brawe
42/ Life Is Strange
44/ Soma
45/ Until Dawn
46/ Too Dark

Baston

51/ Mortal Kombat

Le jeu online

90/ Les news online
76/ Lego Minifigures Online

Réflexion

52/ Stardrive
53/ Might & Magic Heroes 7
54/ Chroma Squad
55/ Mordheim
56/ Rune Master
58/ Dungeons 2
59/ World of Warships
60/ Hearts of Iron
61/ Act of Agression
62/ Seasons After Fall
63/ Cities : Skylines

Arcade

64/ The Next Penelope
65/ Pix The Cat

Le jeu tout seul

66 Tomorrow Child

Les tests

68/ Risen 3
70/ Gods Will Be Watching
71/ Sacred 3
72/ Pixel Piracy
97/ Velocity

Le hardware

92/ Actualités
91/ Configs de Canard

ET AUSSI

78/ Jurygeek : le patrimoine numérique
12, 74, 88/ Les pages du screen
84/ Les Nanards du jeu vidéo
98/ Les jeux sur mobiles et tablettes
102/ Flashback
106/ Listomania
108/ La B.O. du numéro

Mentions légales / 110

La nouvelle génération du XS35 est enfin là ...

- PROCESSEUR INTEL CELERON J1900 (QUAD-CORE)
- CONSOMMATION DE 8W EN FONCTIONNEMENT
- 3 SORTIES VIDÉOS (HDMI, DISPLAYPORT, VGA)
- JUSQU'À DEUX DISQUES DURS SATA 2,5"**
- WI-FI ET LECTEUR DE CARTES INCLUS
- JUSQU'À 8GO DE DDR3L SO-DIMM
- 39MM D'ÉPAISSEUR
- USB 3.0 ET 2.0

€189,-*

* Prix public recommandé
** L'accessoire PHD2 permet l'installation de 2 disques durs 2,5", l'accessoire PV01 est une attache VESA pour le XS35V4

www.shuttle.eu

Shuttle®

CANARD PC

Édito

Chez *Canard PC*, on aime bien rigoler. Donnez-nous une belle blague, peu importe qu'elle soit absurde, vulgaire ou astucieuse et nous serons ravis de nous rouler dedans jusqu'à ce qu'un adulte nous demande poliment d'arrêter de rire en grognant. Par contre, la dernière de la Gamescom, bizarrement, on a eu un tout petit peu de mal à nous y faire : le salon allemand – dont nous couvrons l'édition 2014 dans les pages qui suivent – vient d'annoncer les dates de son édition 2015. Et, dans une formidable tentative de saborder leur bonne réputation, nos potes Teutons ont décidé de placer leur grande foire au pixel et à la saucisse du 6 au 9 août. Évidemment, ce genre de chose ne posera pas de problème à l'adolescent alémanique ivre de goodies, de cosplay suintant et de contact humain. Oui, il est certain que ça n'influencera pas le nombre de billets vendus au public. Ça devrait même faciliter la vie de la société gérant les locations du parc des expositions qui aurait obtenu d'organiser la Gamescom quand ça l'arrange pour compenser le côté mauvais payeur de l'événement. Par contre, d'un point de vue "journalistique" et par conséquent du point de vue de la caste des "amoureux du jeu vidéo", c'est une véritable catastrophe. En plaçant le salon de Cologne aussi près de l'E3, ses têtes pensantes se sont bien assurées de gâcher mes vacances. Mais, aussi, de contraindre les éditeurs et studios à oublier tout contenu inédit réservé au pays de la Kolsh et de la Wurst. La Gamescom 2015 sera sans aucun doute un E3 bis, sans annonce ou nouvelles infos. Et c'est bien dommage : au moment où l'on avait l'impression que l'Europe avait enfin réussi à se faire une place sur la carte mondiale des jeux électroniques, voilà qu'elle se prend les pieds dans le calendrier. Bon, allez, la Paris Games Week, il y a un truc à jouer là !

Suite aux plaintes de Familles de France, de la PEEP et de l'Association Enfance en Danger, notre dossier "les meilleures cartes vidéo à acheter avec l'allocation rentrée scolaire de vos gosses" a été supprimé et remplacé par des previews de jeux ultra-violents.

NEWS Pendant ce temps, chez Tarba Inc. Ltd.

C'est l'histoire d'une bande de copains qui ont décidé de faire un mod pour *Portal 2*.

Consciencieuse, la bande ouvre sa page sur *ModDB.com* et fait parler du projet, promettant des maps qui n'utiliseront qu'un nouveau "pistolet" capable d'étaler les fameux gels rebondissants et accélérants. Le bouche à oreille fonctionne, d'autant que les créateurs promettent l'équivalent d'une petite aventure solo, puis le mod apparaît sur Steam Greenlight et finit par être validé sans trop d'efforts. Joie et allégresse, Valve et sa communauté reconnaissent les siens ! Finalement, *Aperture Tag* est apparu sur Steam, accompagné d'une étiquette "6,99 $". De quoi fâcher tous les supporters à qui l'on parlait d'un mod depuis des mois et non pas d'un add-on. Pire encore, d'autres ont découvert que le prix européen était de "6,99 €", une conversion agressive que l'on croyait jusque-là réservée seulement aux pires éditeurs. C'en était trop mais curieusement, Steam Review n'affichait qu'une série de commentaires élogieux... issus des bêta-testeurs. Gênant mais pas si grave, jusqu'à ce que l'on découvre que les développeurs firent de même, dont le responsable du projet : "*Ce jeu est le meilleur jamais créé ! Sérieusement, donnez votre argent aux développeurs ! Ils le méritent vraiment ! Et Valve, s'il vous plaît, embauchez ces gars !*" auquel s'est rapidement greffé un "*13/10, développerai encore*" avant que la plupart de ces pseudo-tests ne disparaissent face à la vindicte populaire. Moralité : sans maîtrise, l'indépendance n'est rien.

TELEX Dans la guerre des navigateurs, Internet Explorer fait un peu office de pays neutre observateur après les innombrables croupières taillées par Firefox, Chrome et consorts. Pour lutter contre la mauvaise image – que l'on a un peu de mal à qualifier d'usurpée – qui lui colle à la peau comme un t-shirt mouillé, Microsoft envisage de lui faire changer de nom. Pas bête... Moi, depuis que j'appelle mes pâtes au beurre quotidiennes "suprême de fécule sur lit de baratte", c'est vrai qu'elles ont meilleur goût.

Ranger du risque

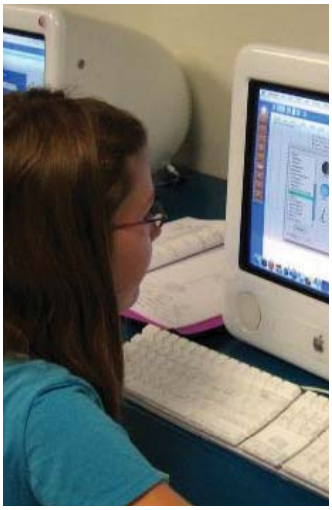
Hop, un petit trou dans les news, profitons-en pour vous parler de *Shadow of Mordor* et vous dire pour la deuxième fois consécutive après l'E3 2014, qu'on n'a rien de nouveau à dire sur *Shadow of Mordor*. L'action-RPG-*Arkham City-Assassin's-Creed* à monde ouvert de Monolith semble toujours aussi bien parti, ses combats sont toujours aussi agréables et violents mais, cette fois encore, nous n'avons eu droit qu'à une demi-heure de gameplay en mode exploration où Talion, le ranger vengeur, tuait lieutenants et capitaines uruks pour foutre le bordel dans leur hiérarchie. C'était très chouette, comme toujours, mais on commence quand même un peu à se demander si le jeu aura autre chose à nous proposer. En même temps, bon, il sort le 2 octobre prochain, le suspense ne devrait plus durer très longtemps.

TELEX Tiens, ça faisait longtemps que nous n'avions pas sauté à pieds joints sur la tronche des bouseux de la console en riant bruyamment. Aujourd'hui, les analystes de "DFC Intelligence" expliquent que le fait de produire un jeu sur PC serait un choix plus lucratif, en raison d'un marché dont les revenus sont désormais supérieurs à ceux générés par les consoles. Et quitte à jouer la fouine jusqu'au bout, la DFC rapporte aussi que 92 % des jeux vendus sur PC en 2013 seraient des versions dématérialisées. Et dire que, malgré tout ça, mes étagères continuent d'accumuler les boîtes en plastique.

Génération Z

Le monde de l'internet commercial est bien embêté.

La quasi-totalité des réseaux sociaux n'autorise les individus à se créer un compte qu'à partir de 13 ans. Or, sachant que dans les pays développés où l'argent coule à flots et où l'Internet est accessible au plus grand nombre, les enfants savent lire vers 6-7 ans, nous sommes donc confrontés à un énorme manque à gagner publicitaire. Google, qui n'est pas le dernier sur le filon de la rentabilité, réfléchit donc à un compte Google pour enfants, avec son Gmail assorti, une navigation limitée à des sites autorisés, un YouTube filtré destiné à une jeunesse saine et équilibrée et un système de contrôle parental. La principale difficulté tient à la loi américaine, qui interdit de récolter des données personnelles d'enfants sans l'autorisation expresse de leurs parents. On ne s'inquiète pas pour les ressources publicitaires de Google, le marché potentiel est suffisamment juteux pour que la société prépare un service juridiquement valide.



[Sérieux] L'heure est grave. De par le monde, chaque jour, des millions d'internautes se font avoir par *Le Gorafi*, *The Onion*, et autre *Courrier des Échos*.

Ils prennent au premier degré des articles titrés "*Trop souriant dans le métro, il finit en garde à vue*" et commentent "*Ah bah ça c'est bien les Parisiens*", avant de se rendre compte de leur méprise et d'en effacer les traces en toute hâte. Facebook, soucieux de ce que ses usagers ne perdent pas la face, expérimente donc le tag [SATIRE], qui vient ainsi préciser aux fougueux du partage et du commentaire que c'est le moment de rire, et non de s'emporter vainement. Pour l'instant, ça n'est censé durer qu'un mois, et ce n'est qu'un test. Retenons cependant qu'un problème de taille surnage : certains sites parodiques sont pour l'heure "immunisés" contre le tag, ce qui pourrait augmenter encore la confusion chez certains lecteurs. Les rédacteurs de *Canard PC* payés au signe ont en revanche proposé d'utiliser le tag sur chacune des phrases ironiques. La comptabilité a refusé.

TELEX Ça devait bien finir par arriver... Lunar Software a récemment annoncé que le support de l'Oculus Rift pour son jeu *Routine* – une aventure horrifique dans une base lunaire – était suspendu, au moins à titre temporaire. Coupe dans les budgets ? Protestation suite au rachat du casque de réalité virtuelle par Facebook ? Non, non, vous n'y êtes pas du tout... Les développeurs ont pris cette décision en raison, je cite, "*du mal de mer extrême*" dont ils souffrent en faisant leurs tests. Le sac à vomi de fonction, bientôt dans les conventions collectives de la profession.

À base de peau-peau-peau-peau

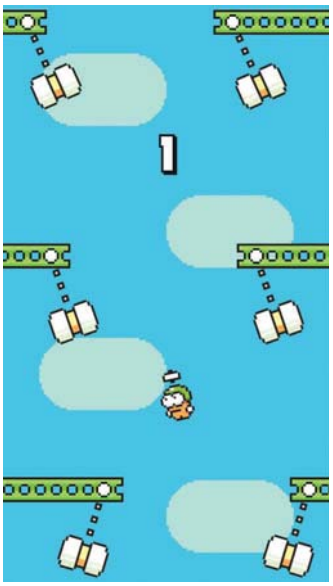
Parce qu'on n'arrête pas le progrès, et parce qu'il est dommage de laisser se perdre une technologie éprouvée depuis le VIII[e] siècle et la première reliure du Nécronomicon, l'entreprise BAE Systems envisage de créer un avion couvert de peau humaine. Enfin bon, pas exactement. En fait il s'agira de couvrir les avions militaires (dans un premier temps) d'un réseau de capteurs inspiré de la répartition des terminaisons nerveuses sur la peau humaine, par exemple pour permettre de localiser avec précision les dégâts ou les anomalies sur telle ou telle partie d'une aile. "*Et cette technologie ne se limite pas à l'aéronautique !*", expliquent les types de BAE System entre deux sacrifices de poulet. "*On peut par exemple imaginer un tuyau intelligent qui sent quand il est usé ou active des systèmes de chauffage localisés pendant l'hiver si une section commence à geler.*" Une bien belle idée qui nous aidera, comme dirait IBM, à bâtir une "planète plus intelligente" pleine de gouttières qui transpirent.

Comment ça va ? Traître bien ?

L'Ukraine compte bon nombre de studios qui, malgré leur attachement pour le post-apo' et les AK-47, vivent très mal le fait d'être en guerre. Aussi, le fait de s'appeler 4A Games et d'être responsable des jeux *Metro* ne suffit pas à vous mettre à l'abri d'un obus perdu. C'est pourquoi les développeurs viennent de quitter la mère patrie pour Malte, se défendant de leur choix dans un petit billet sur la page Facebook de leur directeur : "*Chère patrie, ce matin, nous vous laissons pour quelque temps. Non pas parce que nous ne vous aimons pas, mais parce que nous le devons – sinon 4A Games cessera d'exister – car il est vraiment difficile de trouver des investisseurs alors que nous sommes en guerre avec Poutine. Nous pouvons comprendre les éditeurs, mais nos cœurs sont attristés et nous nous sentons comme des traîtres, parce que nous laissons notre pays dans la tourmente. Nous ne sommes pas des traîtres, nous vous aimons, et nous emmenons avec nous une partie de l'Ukraine à Malte pas si lointain. 4A Games Malte est une société ukrainienne.*" Et de conclure par la devise de l'armée ukrainienne pour montrer qu'on ne déconne pas : "*Gloire à l'Ukraine ! Gloire aux Héros ! Mort aux ennemis !*"

Sauvés par le Dong

À moins d'avoir passé la dernière année terré dans un bunker à manger des rats et du gravier, vous avez forcément vu ou même testé *Flappy Bird*, le runner atrocement difficile de Dong Nguyen. Après avoir temporairement retiré son jeu de la vente (les gens y devenaient fous, quitte à insulter le développeur jour et nuit), il revient avec deux titres. Le premier, *Flappy Birds Family*, est une déclinaison multijoueur du titre original, disponible en exclusivité sur la Fire TV de chez Amazon (autant dire que personne n'y jouera). En revanche, l'autre titre, appelé *Swing Copters*, est disponible sur à peu près tous les appareils de la Terre. Toujours simplissime et idiot, le titre se paye le luxe d'être encore plus difficile que *Flappy Bird* (peut-être pour décourager le grand public d'y passer des journées entières ?) et possède bien évidemment déjà son cortège de clones pourris codés à la va-vite par des développeurs de peu de foi essayant de surfer sur cet incompréhensible succès.



Lecteur fictif

Voilà qui va faire plaisir au libraire de mon quartier tout en vexant les gens qui m'ont fait un cadeau à Noël : une nouvelle étude montre que la lecture sur tablette est bien moins efficace que la bonne vieille lecture sur papier comme au bon vieux temps. Une cinquantaine de sujets au consentement éclairé ont chacun lu une nouvelle d'Elizabeth George (non, moi non plus je ne connaissais pas). La moitié a lu les 28 pages en livre de poche, l'autre sur Kindle. Et apparemment, ceux qui ont lu sur Kindle n'ont rien compris, alors que les premiers, si. L'équipe norvégienne à l'origine de cette étude met en avant l'importance du toucher dans la construction des souvenirs pour expliquer cet état de fait. Bon, ce serait bien de recommencer, vu que sur les 25 lecteurs du futur, seuls deux avaient déjà eu un Kindle entre les mains, et deux fois vingt-cinq personnes, ça n'est tout de même pas beaucoup, et vous voulez dire que tous les bouquins que j'ai lus depuis janvier, je n'ai rien entravé ? Si vous lisez cette news sur votre tablette, recommencez.

Le mort aux dents. Hé, dites : *The Walking Dead* va être adapté en jeu vid... Euh, oui : encore.

Bon, on va reprendre depuis le début, sinon il va y en avoir deux ou trois qui vont se paumer et nous envoyer des lettres d'insultes qui finiront sur le frigo de la rédaction. *The Walking Dead*, c'est à la base une excellente bédé américaine – oui, c'est ça : un comics – pleine de zombies et de protagonistes qui meurent à la chaîne et qui a été adaptée à maintes reprises. Cela a donné une série télé très médiocre (pour la lettre d'insultes, l'adresse de la rédaction est indiquée à la fin du magazine), un premier jeu vidéo d'aventure à épisodes très chouette dont la deuxième saison est en cours, et un second jeu vidéo tellement pourrave qu'on en rigole encore, mais c'est logique parce que : 1) c'était l'adaptation de l'adaptation télé médiocre suscitée ; 2) c'était Activision qui l'éditait. Hop ! Balles neuves ! Ce nouveau jeu vidéo s'inspirera de la bédé, bénéficie de la bénédiction et de la supervision de son créateur Robert Kirkman, sera un FPS collaboratif et sera développé par Overkill, le studio auteur des *Payday*. Donc on respire, on range les fourches, on sourit et on croise les doigts très fort.

Je vois la lumière

Pour les connaisseurs, *Alone in the Dark* est une série morte en 1994 avec son troisième opus, les coups de défibrillateur n'ayant rien donné en 2001 tandis que le reboot de 2008 s'est lamentablement pris les pieds dans le tapis. Alors, qu'est-ce qu'on fait ? On reboote le reboot ? Presque, Atari ayant annoncé sa volonté de ressortir la licence du placard pour la "*réimaginer*". Et avec l'aide de qui ? Celle de... Pure FPS, un studio dont on ne sait pas grand-chose mais dont le nom permet de se faire une toute petite idée sur ce qui nous attend. Et comment s'appellera ce reboot qui n'en est pas un ? *Alone in the Dark : Illumination*. Avouez que deux "*Alone in the Dark*" de suite, ça pourrait se voir.

TELEX Tiens, ça faisait longtemps que Kickstarter n'avait pas remis une vieille gloire plus ou moins connue du jeu vidéo sur le devant de la scène. Aujourd'hui, c'est au tour de Sheldon Pacotti de participer à la ruée vers l'or, mettant en avant ses capacités d'écrivain qui a officié sur les deux premiers *Deus Ex*. Ainsi, son prochain titre devrait s'appeler *Sienna Storm* et sera un "*comic-style action-adventure game*". D'accord... Toujours est-il que les choix devraient avoir beaucoup d'importance et que les bastons se régleront avec des "*cartes façon* Magic" qui permettront d'orienter son deck selon plusieurs styles, comme "*les gadgets, la violence ou la ruse*". Tout ça pour décembre 2015, si au moins 179 000 dollars sont réunis avant le 18 septembre prochain.

Ubisoft et Nintendo : le clash !

Pardonnez ce titre aussi médiocre et putassier, mais cela faisait des années que j'avais envie de rendre hommage à Jean-Marc Morandini, l'homme qui a prouvé que la radio pouvait se hisser au niveau de la télé en matière de vulgarité et de vacuité. Derrière cette malhonnêteté sémantique se cache toutefois une vraie séparation, puisque le plus canadien des éditeurs français a annoncé que *Watch_Dogs* serait le dernier "titre mature" qu'il porterait sur Wii U, expliquant que le public de Nintendo n'était visiblement pas friand des grosses licences "sérieuses" d'Ubi', et qu'il leur préférait des titres du genre *Just Dance*. Les résultats publiés par l'éditeur montrent en effet que la Wii U représente à peine 3 % de ses ventes, contre 15 % pour les consoles new-gen, part en forte progression, forcément au détriment du vieux combo Xbox 360 / PS3 (52 % tout de même) et 11 % pour la Wii – grâce entre autres aux *Just Dance*, justement. Et le PC, vous demandez-vous ? Eh bien, il représenterait 15 % des ventes. Voilà qui laisserait presque présager que le PC, sans jeu de danse pour sauver sa peau, sera la prochaine machine abandonnée par Ubisoft. Sauf pour la réalisation des bandes-annonces de ses jeux, évidemment.

MySQuaLe

Quand ils croquent un nageur, les requins sont stigmatisés ; et quand, pleins de bonne volonté, ils décident de modifier leur régime alimentaire, voilà qu'on les engueule encore. Pauvres bêtes... C'est pas faute d'avoir fait des efforts car, convenons-en, des câbles de fibre optique transocéaniques, c'est moins standing qu'un tartare de surfeur, au petit arrière-goût de Monoï si caractéristique. Mais bon, ça râle. Surtout chez Google, propriétaire desdits câbles intercontinentaux dont les protections ne semblent pas suffisantes pour calmer les ardeurs des squales, vraisemblablement attirés par les champs électromagnétiques émanant de ces gros tuyaux sous-marins. La société américaine a donc annoncé mettre au point en ce moment de nouveaux types de protections à base de Kevlar pour entourer ses câbles. Vous pouvez respirer, la menace qui pèse sur l'Internet mondial sera bientôt éradiquée.

Les poissons combattants

Il y a six mois, il était difficile (pour ne pas dire impossible) de ne pas entendre parler de *Twitch Plays Pokémon*, cette espèce de stream expérimental où des dizaines de milliers de spectateurs essayaient de jouer à Pokémon via le système de chat de Twitch.tv (plus d'informations dans le *Canard PC* n° 294). Sauf qu'après avoir fini le premier *Pokémon*, ces dangereux individus se sont attelés aux diverses suites ainsi qu'à d'autres jeux, chacun y allant de sa petite idée plus idiote que celle du voisin. On aurait pu décerner le trophée du stream le plus couillon à "*Fish Plays Pokémon*", une chaîne où un poisson se balade dans un aquarium divisé en neuf parties, chacune représentant une touche du Game Boy. Mais c'était compter sans un stream encore plus débile, "*Fish Play Street Fighter*", où deux poissons (Aquarius et Robert the Bruce) se baladent dans le même aquarium, activant les mouvements de deux combattants dans *Street Fighter 2 Turbo*. Ça ne rime à rien, ça n'a aucun intérêt mais c'est terriblement hypnotique.

Police kinectifique

Tout le monde a déjà regardé *Les Experts* au moins une fois, et tout le monde s'est déjà dit, en voyant le type chargé de numéroter les millions de petits trucs qui traînent par terre et de les reporter sur son plan que c'était vraiment un travail de merde et qu'il faudrait nous payer très cher pour faire ça. Enfin moi en tout cas. Mais voilà que les jeux vidéo viennent au secours des techniciens de la police scientifique, sous la forme d'un Kinect. Eh oui, sur une scène de crime, un Kinect est capable de dresser une cartographie relativement précise des éléments, et d'alléger ainsi le travail des humains, de réduire leur marge d'erreur, et, accessoirement, il coûte moins cher que ces saloperies de salariés. C'était dans le *Journal of Forensic Sciences*, et les auteurs ne précisent pas s'il vaut mieux prendre *Kinectimals* ou *Les Lapins crétins* comme jeu pour la salle de pause.

RECETTE

Le vrai croque-monsieur

Photo : Denis Bourdain

Disons-le tout net, je suis le seul de la rédac à avoir déjà développé des jeux vidéo à balles réelles. Paradoxalement, je ne joue quasiment pas – et toujours en mode facile. Et même si j'ai fini 3e aux TetrisDays de Fontcouverte-la-Toussuire, ma culture jeux vidéo reste embryonnaire.

Alors comment puis-je être d'utilité chez *Canard PC*, vous demandez-vous ? Eh bien, je m'occupe de l'intendance en proposant par exemple mes croque-monsieur aux rédacteurs affamés (en particulier Moquette).

INGRÉDIENTS :
- Pain de mie complet
- Jambon
- Fromage (préférence pour le Beaufort d'été)
- Moutarde forte
- Beurre salé
- 1 yaourt à la framboise (avec morceaux)

PRÉPARATION :
- Équipez Moquette d'une bière de qualité.
- Disposez le fromage et le jambon sur une tranche, tartinez généreusement l'autre tranche de moutarde, poivrez, refermez.
- Informez Moquette que le cochon vient de chez Mr Kerouatz (29740 Plobannalec).
- Déposez une bonne noix de beurre dans une poêle pas trop chaude et déposez le croque-monsieur côté fromage en dessous pour qu'il fonde.
- Rassurez Moquette en lui confirmant que c'est bien du beurre salé agréé FLB.
- Retournez après quelques minutes en ajoutant une 2e noix de beurre.
- Vérifiez que Moquette se tortille d'impatience comme une collégienne de Douarnenez.
- Dès que le pain devient doré et que le fromage commence à s'abandonner, découpez-le sur une planche en 6 ou 8 morceaux et servez chaud.
- La joie dans les yeux de Moquette lorsque le fromage fondu fait des fils vous comblera de félicité.

Enfin, regardez fixement le yaourt à la framboise en pensant fort "*le sucré, c'est dégueu*" et rangez-le au réfrigérateur.

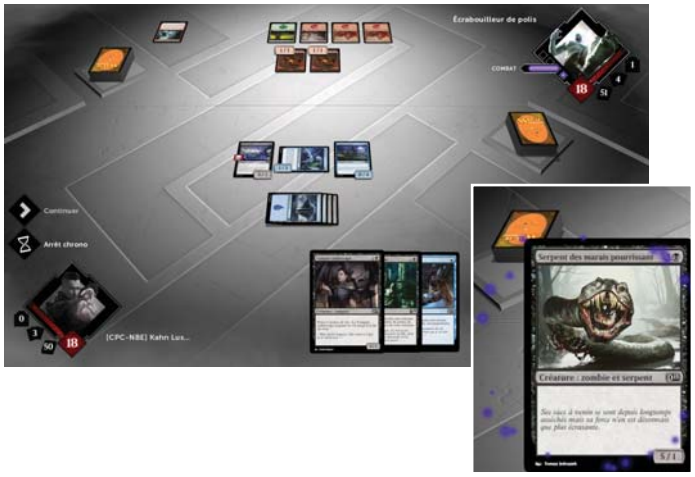
DenisDenis

Toutes vos bases nous appartiennent

Plutôt chiche en nouveautés, la présentation Gamescom du prochain *Metal Gear Solid* proposait une mission dans le même environnement désertique que la démo de l'E3. En revanche, le concept de "Motherbase" présenté il y a quelques semaines (une gigantesque base recueillant les personnages et objets que le joueur a récupérés pendant ses missions) représente bel et bien le multijoueur du jeu. En effet, chaque joueur devra équiper sa base avec des gardes et des systèmes de sécurité (caméras, lasers, tourelles, drones et j'en passe) pour la défendre face aux assauts des autres joueurs qui essaieront de s'infiltrer pour y piquer le maximum de matos possible. Si cela ne devrait pas interférer avec le mode solo, il faut saluer l'initiative de Konami qui, après l'excellent mais très classique *Metal Gear Online*, se creuse un peu le ciboulot pour chercher des modes de jeu novateurs. Une bonne nouvelle ne venant jamais seule, *MGS V Ground Zeroes* et *The Phantom Pain* débarqueront également sur PC, même si aucune date n'a été donnée pour le moment. Ne reste plus qu'à espérer un vrai changement de politique sur le prix de *Ground Zeroes*, qu'on évite l'arnaque subie il y a quelques mois sur consoles.

Pigeon vole

Les temps sont durs. C'est ce qu'a dit en substance Eric Hirshberg, président d'Activision Publishing. Invité à parler devant les investisseurs le 5 août dernier, Eric-le-brushing a expliqué à ses potes friqués que "*malheureusement*", la série des *Call of Duty* n'était pas "*immunisée*" contre la baisse du nombre de précommandes, "*tendance lourde de l'industrie*". "*Il va falloir revoir vos ambitions à la baisse, les gars*", a-t-il dit en toussotant et en desserrant son nœud de cravate. Puis il tenta d'expliquer que "*cette baisse [était] due à plusieurs facteurs : l'essor des téléchargements numériques, les jeux faciles à trouver en day one...*" avant d'affirmer, suant à grosses gouttes, qu'il fallait surtout prendre en compte la "*visibilité du jeu et les intentions d'achat*" devenues aujourd'hui plus importantes que le nombre de précommandes. "*D'ailleurs, les intentions d'achat de* Call of Duty : Advanced Warfare *sont supérieures à celles de* Ghosts *l'année dernière et puis bon,* Destiny *est partie pour être l'IP la plus précommandée de tous les temps*", conclut Eric en pleurant. À l'heure où nous mettons sous presse, Eric Hirshberg, entouré d'investisseurs armés de fourches, est recroquevillé en position fœtale.



Genre : Jeu de cartes à collectionner
Développeur : Stainless Games (Angleterre)
Éditeur : Wizards of the Coast
Config. recommandée : Quad-Core 3,3 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 1 Go
Download : 1 Go
Prix : Environ 10 euros
DRM : Steam

MINI-TEST

Magic 2015 : Duels of the Planeswalkers

C'était un matin parmi tant d'autres chez Stainless Games, augurant d'une énième réunion où l'équipe allait avouer à demi-mots qu'elle traînait la patte avec *Carmageddon* et que Wizards venait de signer un nouveau chèque pour la création d'un jeu vidéo *Magic*. La feuille de route confiée par l'éditeur est claire : "*Séduisez les nouveaux joueurs, poussez-les vers la version papier de notre jeu.*" Comme tous les ans, en somme. Avec un tel rythme, dur de faire dans l'originalité, surtout lorsque l'on doit castrer sa créativité pour ne pas rendre une copie trop parfaite qui n'incitera personne à franchir le pas d'une boutique pour y acheter de vraies cartes. Pourtant, *Duels of the Planeswalkers* a tout de même ses fans qui achètent le jeu chaque année. Ainsi, Stainless est sorti de ma réunion imaginaire en décidant qu'il serait temps d'écouter ceux qui réclament un rapprochement du jeu avec l'original, avec la possibilité de créer librement ses propres decks... et aussi de mettre un grand coup de serpe dans la gueule de "l'Ogre à Deux Têtes", permettant à deux équipes de deux joueurs de s'affronter. Bref, non content d'être sévèrement amputé, *Magic 2015* s'accompagne d'un interminable farming de cartes qui verra la facture augmenter d'une vingtaine d'euros chez les plus impatients. De quoi faire passer la volonté initiatique du titre pour une séance de bizutage.

4

Kahn Lusth

TELEX Attention, attention : d'après des sources plus ou moins officielles, plus ou moins informées et néanmoins plus ou moins fiables, Microsoft présentera son nouveau système d'exploitation – qui, selon d'autres sources qui arrivent à compter sur leurs doigts, s'appellera Windows 9 – le 30 septembre prochain. Tenez-vous-le pour dit : si vous avez quelque chose de prévu ce jour-là, surtout ne changez rien, sauf si vous tenez à découvrir avant tout le monde pourquoi vous allez continuer à utiliser Windows 7.

REDÉCOUVREZ LES FPS CULTES METRO 2033 ET METRO: LAST LIGHT, REMASTERISÉS POUR LA NEXT GEN AU PRIX INCROYABLE DE 39,99 €*

MAINTENANT DISPONIBLE

18 www.pegi.info PROVISIONAL

PC DVD ROM PS4 XBOX ONE NVIDIA 4A GAMES

© and published 2014 by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. "Metro 2033 Redux", "Metro: Last Light Redux", "Metro Redux" are inspired by the novels "Metro 2033" and "Metro 2035" by Dmitry Glukhovsky. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PS", and the "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.

DEEP SILVER

* Prix public généralement constaté

↗ Star Fox, avec son utilisation admirable du Super FX de la Super Nintendo (une puce électronique dans la console permettant d'afficher de la 3D ou d'assister certains jeux 2D un peu trop gourmands), est resté culte pour de nombreux joueurs. Son "réalisme" saisissant, ses personnages hauts en couleur et ses petites phrases digitalisées ("do a barrel roll !") ont fait chavirer le cœur des nombreux mômes qui l'ont reçu en cadeau en 1993.

(Super NES, 1993, par Nintendo)

Gamescom

"Nous partîmes avec cinq t-shirts ; mais par un prompt renfort, ils se virent trois mille en repartant du salon et la valise ne fermait plus." –
Complainte des journalistes de jeu vidéo

"*Le vrai dépaysement c'est ça, c'est quand tu ne peux pas lire ce qui est écrit sur les publicités*", dit Boulon, philosophe. Et pourtant, Cologne c'est la maison.

La gare, qu'on n'a pas l'impression d'avoir quittée depuis l'année dernière. Les couloirs du Koelnmesse qu'on connaît tellement par cœur qu'on peut de mémoire citer tous les raccourcis pour aller du hall 5.2 au hall 8.1 en moins de dix minutes. La télé allemande qui ne parvient même plus à nous surprendre avec ses journalistes à coupe iroquoise et ses publicités coquines avec de grosses dominatrices quinquagénaires. On a presque l'impression d'être blasés, lassés, de l'Allemagne, des salons, de tout ça... Et puis le salon commence, et la magie opère. Une magie un peu particulière. Une magie allemande.

Koln ist arm, aber sexy. Courir d'un rendez-vous à l'autre sans avoir le temps de manger autre chose qu'une bratwurst (saucisse allemande excellente mais servie dans une sorte de pain au lait dégueulasse, contrairement aux hot-dogs français où le pain est bon mais la viande infâme – imaginez ce que pourraient faire nos deux peuples s'ils étaient prêts à collaborer !), rencontrer des indés complètement perchés et prétentieux, tenter de leur parler en anglais dans un hall bondé à côté du stand d'un DJ qui n'a rien à faire là et mixe le plus fort possible pour nous le faire savoir, aller manger dans une pizzeria italienne traditionnelle mais tout de même un peu allemande puisque la télé y diffuse en boucle des images de crashs aériens et de blindés amphibies, voire des jeux improbables comme *Motörhead the Videogame*, passer à côté du pavillon coréen où cinquante filles coiffées et habillées pareil présentent des jeux qui ont quasiment tous la même affiche et le même nom ("삐삐까까 *online*", quelque chose comme ça...), les écrans météo qui montrent en boucle la même carte de l'Allemagne couverte d'épais nuages noirs, Netsabes qui sourit et soupire que, quand même, il préfère l'Allemagne de l'Est parce que Cologne n'est pas assez grise, un énorme monsieur très sérieux et bien habillé qui mange une très très grosse saucisse au milieu de l'espace business et qui s'en fout partout, les simulateurs de tracteurs et d'engins de démolition, les gamins de 14 ans avec t-shirt "MILF hunter" et des casquettes "#FAIL", les "journalistes" pas beaucoup plus âgés que ça qui se promènent au milieu de la zone réservée aux professionnels… Köln éternelle, et pourtant Köln chaque fois si nouvelle... Köln, tu es pour nous la trousse et le cartable de notre vie professionnelle, sous tes odeurs de Currywurst, je reconnais celle de la Cleopatra. Köln, tu es pour nous le symbole inextinguible de la rentrée. Ach, Köln.

Seuls aliments non-sucrés vendus au Koelnmesse, les Bratwurst (saucisses grillées), les Currywursts (saucisses au curry) et l'admirable Laugenbrezel mit Käse (bretzel de la mort).

Sur le stand public d'Unity, les visiteurs étaient encouragés à écrire leurs impressions sur les bornes, donnant à l'ensemble un agréable petit air de chiottes de camping.

Sale journée pour Lara Croft et pour la propriété intellectuelle.

L'Allemagne, c'est un peu Bizarro World. Les jeux vidéo y parlent de tracteurs et de motocrottes et le seul stand qui propose de vrais emplois est celui de l'armée.

L'Allemand, membre d'un peuple organisé et industrieux, ne va jamais faire la queue sans emporter sa chaise pliante.

Chaque année, la Gamescom accueille un pays partenaire. Pour ce millésime 2014, on a carrément eu droit à un regroupement de pays nordiques (Danemark, Finlande, Islande, Norvège et Suède) qui n'ont pas été trop de cinq pour trouver cet admirable slogan : "Win Win Win Win".

Le Valve Store, pour quand les chapeaux virtuels ne suffisent plus.

Killing Floor 2

"*Pour* Red Orchestra 2*, on avait un peu merdé, on en avait trop montré à l'avance, on avait fait trop de promesses… ça nous est un peu retombé dessus*", me dit Alan Wilson, le boss de Tripwire, pour justifier le fait que non, je ne pourrai pas jouer à *Killing Floor 2*, même pas agiter la souris. "*Cette fois, on veut faire les choses à notre rythme.*"

À la Gamescom, Tripwire montrait donc *Killing Floor 2* en version jouable, mais seulement par eux. Et uniquement en solo, en mode Horde et en difficulté facile. Pour un jeu multi coop' online, ça n'était pas l'idéal, mais après tout, ce n'était qu'un premier aperçu. La grosse nouveauté de *KF2* (outre un moteur graphique un peu boosté par rapport à son vieillissant prédécesseur), c'est le système de gore : chaque zombie peut désormais être découpé en 19 morceaux (y compris après avoir été abattu) au flingue ou au katana, et l'ensemble du sang répandu lors d'un match reste affiché durant toute sa durée. L'effet est rigolo : en quelques minutes seulement, la map se couvre de rouge. Tripwire est même allé jusqu'à trouver un acronyme pour le tout : le système M.E.A.T. (pour "viande" en anglais, ou "Massive Evisceration And Trauma"). L'autre changement majeur qui peut s'appliquer à la map, outre les légères destructions de décor (les parois vitrées ne durent pas longtemps), c'est la possibilité d'annihiler les sources de lumière. Bon, je ne suis pas sûr de voir encore tout à fait l'intérêt de la chose, mais Alan Wilson trouvait ça génial.

M.E.A.T. The Team. L'autre sujet sur lequel Tripwire souhaitait concentrer la présentation, c'était les animations : les monstres ont désormais plus de 90 animations de mort, afin d'offrir un chouïa de variété lors des massacres, et les animations des armes sont prévues pour tourner à 200 images par seconde. Pourquoi ? Pour rester ultra-fluides et détaillées même lors du "ZED-Time", le bullet-time de *Killing Floor 2*. C'est une bonne idée, mais la présentation de la Gamescom n'était peut-être pas le moment idéal pour montrer ça : dans une map exiguë (officiellement, un laboratoire à Paris, mais la ville apparaît à peine) et sombre, et contre des ennemis peu agressifs, le joueur n'avait pas spécialement l'air badass. L'I.A. aura d'ailleurs des réactions complètement différentes selon le niveau de difficulté, optant au fur et à mesure pour des chemins d'attaque de plus en plus nombreux et inattendus. De leur côté, les joueurs auront un nouveau système d'expérience, avec plus de classes et 25 niveaux. Deux spécialités se débloqueront tous les cinq niveaux, mais vous ne pourrez en choisir qu'une, apportant là aussi un peu de variété entre les différents joueurs. Oui bon, d'accord, mais quand est-ce qu'on pourra y jouer pour de vrai ? Alan Wilson : "*Il y aura un Early Access dans Steam, mais je ne sais pas encore quand.*" Décidément, Tripwire a bien changé : ils ne veulent même plus lâcher une petite date de sortie au pif.

GENRE : FPS sanglant
DÉVELOPPEUR: Tripwire Interactive (US of A)
ÉDITEUR : Iceberg Interactive
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : Peut-être en 2015

Far Cry 4

Ils sont bien sympas les Allemands avec leur été aux airs d'automne, leur nourriture qui ne ressemble à rien et leur enthousiasme permanent pour le Groß Arbeit tout au long de l'année, mais à nous mettre la Gamescom début août, ils compliquent la vie des développeurs, obligés de bâcler une nouvelle démo jouable même pas deux mois après celle pondue à l'arrache pour l'E3. Du coup, le plus souvent, il n'y a pas grand-chose de nouveau.

GENRE : FPS à monde et à chakras ouverts
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Ubisoft (Monde)
PLATEFORMES : PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : 18 novembre 2014

Heureusement, pour *Far Cry 4* ça a été tout l'inverse. Jusqu'à présent, les démos avaient surtout fait la promotion du nouveau mode coop'. Pour le reste on avait eu droit à du nettoyage de camp à l'ancienne, façon *Far Cry 3*. Pour cette Gamescom, Ubisoft a commencé à nous montrer quelques nouveautés du jeu, ce qui n'est pas du luxe pour un titre qui doit sortir dans même pas trois mois. On commence de façon assez classique avec une chasse à l'homme dans un temple entouré d'un camp militaire. *A priori*, rien de neuf : comme dans l'épisode précédent, la cible doit impérativement être exécutée à coups de couteau. Les nouveaux équipements, comme l'arbalète semi-automatique et les morceaux de viande qu'on peut jeter pour appâter les bêtes sauvages dans le camp, ne sont pas non plus très originales. Et puis on remarque que le camp, mis à part le fait qu'il est peuplé de bad guys à estropier, n'est pas du tout conçu comme ceux de *Far Cry 3*.

Un grand verre de Shangri-La.

Déjà, ma cible et ses deux gardes du corps sont cachés dans un temple creusé dans la roche, inaccessibles de l'extérieur ou avec un fusil à lunette. Mais surtout, on trouve de nombreux morceaux de roche, colonnes et autres éléments à escalader pour jouer sur la verticalité, dégommer les ennemis par surprise et enfin utiliser efficacement les "take-down" adverses par en dessus ou en dessous. Net progrès par rapport aux camps de *Far Cry 3* où les trous dans les palissades déterminaient presque à eux seuls la tactique d'approche à utiliser. Passons rapidement sur la fin de la mission, longue glissade en wingsuit dans un grand canyon nuageux, et intéressons-nous à la deuxième partie de la démo, qui se déroulait dans Shangri-La, ville mystique dans laquelle le héros, Ajay Ghale, combat des hallucinations inspirées des mythes népalais. Pour seule arme, un arc magique qui ralentit le temps quand on vise en bandant sa corde et un tigre blanc à qui l'on peut désigner une cible pour qu'il la dévore. On évolue dans des paysages étranges, entre cloches géantes et colonnes de pierres, à liquider des archers qui disparaissent dans des volutes de poussière colorée. Parfois apparaît un gros balèze équipé d'un bâton crache-feu, qu'il faut affaiblir puis tenir occupé en lançant le tigre à ses trousses. Alors seulement on a quelques secondes pour lui asséner un coup de poignard rituel entre les omoplates. C'est assez chouette, parfois très tendu, on sent que les développeurs ont voulu reprendre les séquences oniriques de *Far Cry 3* tout en leur donnant plus de profondeur. On regrette presque que Shangri-La ne soit explorable que le temps de quelques missions assez linéaires et ne puisse être parcouru aussi librement que le reste du jeu. Mais bon, on ne va pas commencer à faire les fines bouches. Si *Far Cry 4* ne sera sans doute pas aussi original que l'épisode précédent, le moins qu'on puisse dire est qu'il s'annonce bien.

Hellraid

Netsabes souriait. C'est peut-être un détail pour vous mais pour nous, qui fréquentons quotidiennement le meilleur (et le plus étrange) journaliste de jeu vidéo de sa génération, ça veut dire beaucoup. Car Netsabes, en général, ne sourit pas. Au mieux il arbore son petit rictus ironique de quand il imagine le papier horrible qu'il va pouvoir écrire sur un jeu pourri. Mais là, devant le stand Techland, il souriait. "*Toi aussi tu vas voir* Hellraid *? C'est pas mal du tout.*" Le choc.

Le choc parce que bon, déjà, c'est Techland, éditeur spécialisé dans les titres que nous autres, professionnels, appelons les "*putain-c'est-con-avec-un-petit-peu-de-budget-et-quelques-efforts-en-plus-ça-aurait-été-cool-mais-là-non-c'est-six-sur-dix*". Le choc, surtout, parce que la version montrée en juin à l'E3 n'augurait pas du meilleur. Heureusement, depuis, de l'eau a coulé sous les ponts. Techland a décidé d'utiliser la dernière version de son Chrome Engine (développée pour *Dying Light*) à la place du vieux moteur de *Dead Island*. Résultat, c'est beau, les effets de lumière dans les scènes en extérieur sont très réussis, la distance de vue est impressionnante : perché sur une haute colline, on voit en contrebas le petit village en flammes envahi par les démons.

Back to the boucherie. Oui parce que plus que de l'eau, c'est du sang qui a coulé sous les ponts. Si *Hellraid* pompe allègrement l'interface de *Skyrim*, ce n'est pas un jeu de rôles mais un bon vieux FPS/brawler avec de vagues éléments de Hack & Slash. L'aspect loot/grind a d'ailleurs été bien moins mis en avant qu'à l'E3 – désormais c'est clair, *Hellraid* est un jeu d'action. Pas de classe de personnage à proprement parler, le joueur se contente de piocher des skills (il y en aura une centaine) pour améliorer ses compétences avec des armes de corps-à-corps, à distance ou des bâtons magiques, puis va massacrer du squelette et d'autres saloperies par paquets de vingt. Même s'il faudra attendre d'avoir pu jouer pour le confirmer (la présentation était en hands-off), le feeling des combats semblait bien agréable, reprenant les bons côtés de ceux de *Dead Island* : les armes lourdes ont vraiment du poids (briser en deux un zombie projeté au sol d'un coup de masse à deux mains a l'air très jouissif) et demandaient un minimum de réflexion. Boucliers et armures permettent bien sûr de se protéger des coups mais ne peuvent arrêter les attaques les plus puissantes et ralentissent leur porteur. Du coup, face à un ennemi trop balèze, il peut être plus intelligent de bazarder harnois et rondache pour se déplacer et esquiver plus facilement. Le jeu, paraît-il, se veut un héritier des vieux FPS med-fan comme *Heretic* ou *Hexen*. Il y a de ça. Il y a aussi beaucoup de *Dark Messiah of Might & Magic*, par exemple quand on repousse d'un coup de pied des zombies kamikazes pour les faire exploser au milieu des ennemis. Mais après tout, peu importe de quels jeux s'inspire le plus *Hellraid* : ni *Dark Messiah* ni *Hexen* ne sont des influences dont on peut avoir honte. Celui-là, on va le surveiller de près.

GENRE :
FPS / Hack & Slash
DÉVELOPPEUR
ÉDITEUR :
Techland (Pologne)
PLATEFORMES :
PC, PS4, Xbox One
SORTIE PRÉVUE :
2015 (Early Access fin 2014)

ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE

REPUBLIC OF GAMERS

R·O·G SCHOOL

À partir de

999€

KIT PC RUE DU COMMERCE - ROG SCHOOL

VU DE CETTE TOUR
LA RENTRÉE S'ANNONCE
VICTORIEUSE

CPU INTEL® CORE ™ I5-4690K - 3,5 GHZ • **CARTE MÈRE** ASUS ROG MAXIMUS VII GENE • **VGA** ASUS GEFORCE GTX 760 DC2 2 GO OC • **RAM** CORSAIR VENGEANCE PRO 2133 MHZ 2X 4 GO ROUGE • **SSD** SAMSUNG 840 EVO 120 GO • **DISQUE DUR** WD BLUE 1 TO • **KIT WATERCOOLING** COOLERMASTER SEIDON 120 M • EXISTE EN KIT OU MONTÉ

RUE DU COMMERCE

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

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

Dying Light

Cette année, Techland avait envahi la Gamescom, ce qui est assez étrange vu qu'historiquement, c'est plutôt l'Allemagne qui a tendance à envahir la Pologne.

En plus de leur stand "officiel" sur lequel ils présentaient *Hellraid* (voir quelque part ailleurs dans ces pages, vous n'avez qu'à chercher, on ne va pas non plus faire tout le boulot à votre place), les Polonais rebelles étaient aussi présents sur le stand de Warner Bros. pour y montrer *Dying Light*. Sur le stand de Warner mais en s'occupant eux-mêmes de leurs rendez-vous, hein, parce que maintenant ils sont grands et que faut les prendre au sérieux, ouais, hein, attention. C'est que *Dying Light*, c'est du lourd, les gars. Suite spirituelle de *Dead Island* (*Dead Island 2*, lui aussi présenté dans les pages de ce numéro, ayant été repris par Yager), le petit *Dying Light* se veut flippant et bien dark, bien plus que son papa qui oscillait en permanence entre la chasse aux zombies débile et les séquences flippe-émotion balancées un peu au hasard.

Retiens la nuit. Aujourd'hui c'est séance coop'. Je joue avec un autre journaliste. On doit poser une bombe dans un bâtiment puis s'échapper et grimper sur les toits pour se mettre à l'abri avant la tombée de la nuit, moment où les infectés deviennent bien plus dangereux. Pas la peine d'épiloguer sur les combats en intérieur, c'est du pur *Dead Island* : pêchu, pas dégueulasse, mais pas très original non plus. Pour l'essentiel, ça bastonne assez dur, au corps-à-corps et sans grand danger dans des couloirs obscurs. Ça devient plus intéressant une fois dehors. Déjà, le système de "parkour", sans être aussi fluide que celui de *Mirror's Edge*, permet d'escalader à peu près n'importe quelle surface, ce qui permet d'éviter de se faire bouffer par les super-infectés noctambules. Mais c'est au moment où apparaît le message "votre partie a été infectée" que le rythme devient vraiment intéressant. Comme dans *Watchdogs* par exemple, n'importe quelle partie ouverte peut basculer soudainement du solo/coop' au PvE asymétrique lorsqu'un joueur externe décide de s'y greffer. Ici, le parasite joue un "nighthunter", mutant hyper-puissant qui respawne toutes les six secondes. Seul moyen de gagner (et de l'éjecter de la partie pour de bon) : détruire ses trois "nids" répartis dans la zone. Mon confrère et moi entamons donc un balayage du secteur. Pendant que l'un brandit son arme, l'autre utilise son "sens du survivant" (qui fait temporairement apparaître sur la minimap la position du nighthunter) ou tente d'aveugler la sale bête avec une lampe à UV (le nighthunter est très sensible à la lumière, qui le ralentit et l'affaiblit). C'est difficile, très difficile, et surtout très stressant. Non seulement le nighthunter est capable de one-shoter les humains en corps à corps mais il dispose de respawns infinis alors que l'équipe humaine n'a pour détruire les nids que cinq pauvres vies, partagées entre tous les joueurs. La traque est longue, flippante à souhait, le nighthunter s'enfuit en poussant des cris stridents dès qu'il pénètre dans la lumière bleue des UV puis revient nous égorger par derrière trente secondes plus tard. Aucun doute, le PvE de *Dying Light* est très sympathique. Pour le reste, on verra plus tard.

GENRE :
FPS / Survival
DÉVELOPPEUR :
Techland (Pologne)
ÉDITEUR :
Warner Bros.
PLATEFORMES :
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
SORTIE PRÉVUE :
2015

Dead Island 2

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

Parmi toutes les grandes règles cosmiques du jeu vidéo, il y en a deux plus scrupuleusement respectées que les autres : 1) le deuxième acte d'un Hack & Slash se déroule toujours dans un désert, 2) le ton du deuxième épisode d'un jeu de zombie est plus léger que celui du premier. *Left4Dead* était sordide, *Left4Dead 2* comique. *Dead Island* hésitait entre tragique et portnawak, *Dead Island 2* a choisi son camp : ce sera le bourrinage rigolo. Dans le petit segment jouable présenté à la Gamescom, on a pu dégommer du surfeur body-buildé dans une banlieue californienne avec toutes sortes d'armes à feu et de mêlée, customisées comme il se doit avec les objets trouvés dans des magasins pillés. Quelques composants électroniques pour fabriquer un mod "électrique" et transformer un pistolet en taser paralysant, de l'essence siphonnée dans une station abandonnée pour créer un mod "feu" qui fait des dégâts sur la durée. Le tout est assez joli (l'Unreal Engine a remplacé le Chrome Engine de Techland), les combats sont plutôt pêchus mais, malgré la volonté des développeurs de créer "*le plus petit MMO du monde*" avec des parties que les joueurs pourront facilement quitter et rejoindre et des événements dynamiques qui créent des objectifs et de la rivalité (par exemple le crash d'un hélico rempli de loot que les joueurs vont se disputer), on a quand même une petite impression de déjà-joué. Le zombie, c'est *so 2010*.

Not a Hero

GENRE : Jeu de shoot vu de côté
DÉVELOPPEUR : Roll7 (États-Unis)
EDITEUR: Devolver
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : Début 2015

Toute ma vie j'ai rêvé d'être une Surya Bonali homicide. Glisser le long de vastes étendues de béton sur les genoux, un flingue à la main, la cervelle de mes contemporains éclaboussant sur mon passage les étals des Félix Potin. En fait, j'ai toujours cru vouloir un *Tony Hawk* avec des flingues alors que ce que je voulais, c'est un *OlliOlli* sans skate mais avec des pétoires. Et les Britanniques de Roll7 étaient, eux, tout à fait au courant. Un jeu d'action vu de côté, un scénario débile à base de lapin extraterrestre encourageant une bande de vigilantes à nettoyer une ville pour gagner les élections municipales, trois boutons et une croix directionnelle : *Not a Hero*, comme la plus grande partie du line-up Devolver de cette année, est une ode au minimalisme et à l'élégance. Là où les autres jeux d'action vous noient sous les possibilités et les oripeaux, vous laissant croire que tout cela n'est qu'une question de réflexe, *Not a Hero* vous permet de comprendre que c'est d'abord une question de priorité dans la décision. Vaut-il mieux rester à découvert et recharger ? abattre cet ennemi avant qu'il ne se rapproche ? achever ce gars à terre avant qu'il ne se relève ? défoncer la porte au fusil à pompe pour faucher les deux tarés qui se précipitent dans votre direction ? Dans tous les cas, vous découvrirez si vous avez fait le bon choix dans la demi-seconde. Puis vous recommencerez au début, en face d'un défi suffisamment différent pour éviter de jouer par cœur. Promis, bientôt aussi populaire que Jésus et la Vache qui rit !

GENRE : Brawler 2v2 Free-to-Play
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : Bandai Namco (Japon)
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : Bêta en cours (mais site HS à l'heure où j'écris ces lignes)

Rise of Incarnates

J'avais pu jouer à *Rise of Incarnates* à l'E3, et malgré une prise en pad immédiate (le mapping des touches au clavier ressemblait au plan d'une centrale nucléaire chinoise), le Free-to-Play PC dédié à la meule de Bandai Namco ne m'avait pas tout à fait convaincue. La faute à un jouage de jeu assez superficiel, où il ne sera nul besoin de maîtriser à la perfection des combinaisons de touches hasardeuses : bourriner les touches avec un peu de conviction semblait suffire à faire des trucs jolis, avec beaucoup de couleurs à l'écran sur fond de décor post-apocalyptique un peu flou. Mais apparemment je me fourvoyais. Lors de cette présentation derrière des portes fermées, le producteur américain du jeu nous a expliqué que ce qui comptera vraiment, c'est notre communication avec notre partenaire, et notre astuce dans l'utilisation des capacités propres à chacun de nos personnages. Puisque oui, j'ai omis de vous le préciser, *Rise of Incarnates* se joue à deux contre deux. On y incarne euh... des Incarnés, pas des poils, mais des genres de Dieux (Odin, Méphistophélès, Lilith...), qui viennent sur Terre dans le corps d'humains, pour le plaisir de se foutre sur la gueule. Ne croyez pas que ce que je vous raconte tient de l'anecdote : très fier de sa nouvelle licence, Bandai Namco bosse avec Marvel sur une série de comics.

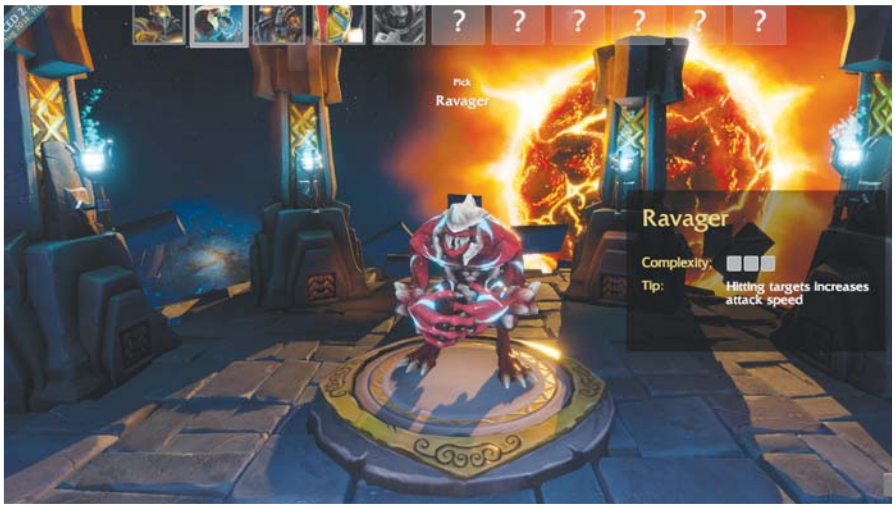
Magicka 2

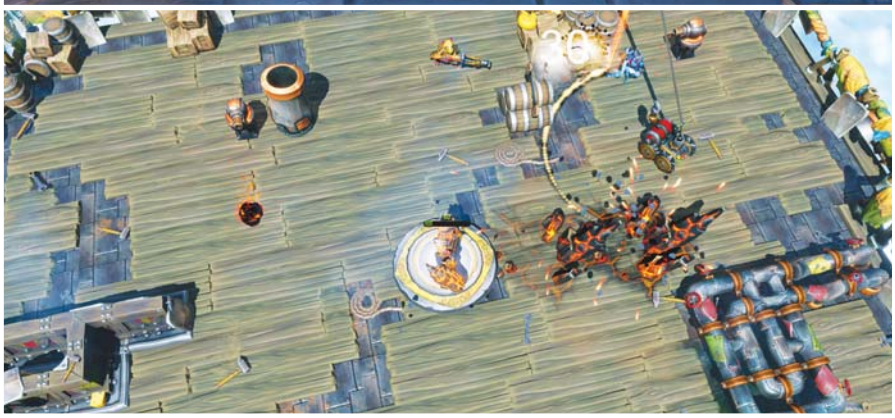
Magicka 2, c'est toujours *Magicka* : huit éléments déchaînant les forces primaires de l'univers, des cocktails aussi débiles que dévastateurs, l'obligation de ne pas mélanger plus de cinq énergies à la fois et quatre manières de les manifester (faisceau, aire d'effet, enchantement de l'arme, enchantement du personnage).

GENRE : Beat-them-slash élémentaire et idiot
DÉVELOPPEUR : Arrowhead Game Studios (Suède)
ÉDITEUR : Paradox
PLATEFORMES : PC, PS4
SORTIE PRÉVUE : Hum hum

Évidemment, il est aussi question de centaines de bastons servant de prétexte à l'exécution sommaire de vos potes alors que vous visiez le minotaure, là, juste derrière. Et peut-être, modérément, d'une dose d'idiotie typiquement suédoise qui ferait passer la pire des pubs Krisprolls pour du Ingmar Bergman. Niveau scénario, par contre, pour l'instant, ça a l'air très dispensable. Cette fois-ci, vous incarnez quatre petits Gérard Majax en vadrouille. Comme dans *Magicka* en fait. Sauf que ceux-là sont les derniers rescapés d'une guerre civile qui a laissé tous les magiciens du continent relativement morts ou fous (enfin, encore plus fous). Je ne peux pas vous dire ce que notre joyeuse bande cherche, ni même où elle se dirige. Tout ce que je sais, c'est que, sur la route, on croisera tout un tas de bestioles à massacrer. Ce qui tombe bien puisque *Magicka*, c'est d'abord de la baston, et pas n'importe laquelle : du gameplay d'élite – nerveux, complexe, créatif et prompt au partage en sucette. Et, alléluia, au bout de dix secondes manette en main, ça repart dans tous les sens, comme si on n'avait jamais arrêté d'y jouer.

Des capes et des plaies. Ce *Magicka 2* s'avère encore plus explosif et fourmillant que d'habitude. Le jeu est terriblement joli, le moteur physique a pris des stéros, la magie zèbre l'écran dans tous les sens tandis que les ennemis sont projetés sur des dizaines de mètres par le moindre impact. Comme dans un final de *Ghostbusters*, les rayons magiques se croisent, se diffractent et s'altèrent pour donner lieu à de nouveaux cocktails délirants. Tiens, on peut cavaler et se soigner en même temps… Pas de doute, c'est toujours *Magicka*, mais en mieux. Désormais, il est possible de soigner les boucliers invoqués pour les faire durer plus longtemps et chaque encapuchonné peut promener un petit familier. Caniche infernal, fée ou homoncules (oui, j'invente), chacun à son utilité. Les petits niais soignent leur maître, les gentils très fidèles se sacrifient au moment où le patron va clamser... Mais les plus intéressants vampirisent un élément le rendant quasiment inutile, décuplant en échange les effets d'un autre type de sort. On sent que le goût de la customisation travaille Arrowhead. Après tout, la rejouabilité, pour ce genre de jeu, c'est extrêmement important. Dans ce sens, ils ont créé les artefacts, des objets faisant office de mutators, combinables comme vous le voulez et modifiant radicalement les parties. Davantage de points de vie pour les ennemis, des joueurs tout puissants, un public de sitcom qui rit, hue, siffle chaque action et commentaire, des persos obèses bloblottant à chaque pas… Mais, non, toujours pas de vampire. Tout ce qui manquerait, c'est la promesse d'un netcode convenable, la possibilité de rejoindre une partie en cours ou une meilleure gestion des sauvegardes multi. Ah, c'est dedans ? Ben parfait alors.





Forced 2 : The Rush

GENRE : Pouilleux massacreur
DÉVELOPPEUR/EDITEUR : Beta Dwarf Entertainment (Danemark)
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : 2015

Rejeton des Danois de Beta Dwarf Entertainment, le premier *Forced* (6/10, *Canard PC* n° 285) était un sympathique Hack & Slash qui avait le cul entre environ vingt-trois chaises et un netcode malheureusement trop mal optimisé pour être vraiment agréable à jouer. Peut-être conscients d'avoir péché par ambition, les développeurs revoient leur copie avec un *Forced 2 : The Rush* au concept un peu différent. Comme son prédécesseur, *Forced 2* emmène le joueur dans des donjons de plus en plus complexes, bourrés d'ennemis vicieux et de pièges mortels. On y choisit un personnage, on le fait progresser et on tue des monstres de plus en plus gros et dégoûtants. Mais contrairement à son aîné, ce nouvel épisode propose au joueur des héros préconstruits (un archer, un moine, un démon igné et j'en passe) uniquement capables d'une attaque simple. Pour les faire leveller et leur apprendre de nouvelles compétences, il faudra passer par un deck de cartes. Ces dernières représentent des capacités actives ou passives, des pouvoirs uniques ou encore des items. Chacun de ces atouts (à jouer avec de la mana durement acquise après chaque étage) va modeler le héros pendant sa descente et permettre de faire un build différent à chaque partie. Malgré de nombreux bugs, des soucis d'équilibre et une vilaine manie du tout-online, *Forced 2* reste assez intrigant pour qu'on le garde sur notre radar en espérant pouvoir y construire notre propre deck.

Interview

3D Realms parle (un peu)

"*C'est une exclusivité mondiale*", me dit Frederik Schreiber, le patron (danois) d'Interceptor Entertainment (*Rise of the Triad*) et nouveau vice-président de 3D Realms. Il me montre, privilège rare, quelques minutes de gameplay de *Bombshell*. Le jeu en soi n'est pas exactement remarquable : un top-down shooter futuriste, sans âme ni humour, avec des combats qui ne semblent pas exactement difficiles ni passionnants. C'est pourtant ce jeu, autrefois titré *Duke Nukem : Mass Destruction*, qui vaut à 3D Realms et Interceptor un procès de la part de Gearbox, et qui a poussé 3D Realms à chercher de nouveaux investisseurs. Mike Nielsen, le nouveau maître (danois) de 3D Realms, ne pouvait pas me parler du procès, mais m'en a en revanche raconté un peu plus sur lui et sur le rachat de 3D Realms. "*Jusqu'à l'an dernier, j'étais patron d'un site de vente en ligne au Danemark. J'avais un peu d'argent, je cherchais des entreprises dans lesquelles investir, c'est comme ça que j'ai rencontré Interceptor. Quand 3D Realms s'est mis en vente, j'ai trouvé que c'était une bonne affaire. Aujourd'hui, je possède 3D Realms intégralement via une de mes entreprises d'investissement, et j'ai une part minoritaire dans Interceptor, mais les deux restent séparées.*" Et qu'est-ce qu'il compte en faire ? "*Je veux relancer 3D Realms en fin d'année, en label d'édition et de distribution comme l'était l'entreprise autrefois. L'idée, c'est surtout de travailler avec des studios européens, qui ont parfois un peu de mal à percer aux États-Unis. On a une grosse annonce qui arrive fin septembre, qui concernera 3D Realms et notre catalogue.*" *Bombshell* devrait être leur première grosse sortie, début 2015.

POSTEZ VOS MEILLEURES VIDÉOS AVEC LA CAMÉRA SPORTIVE Touch C1

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

159€95

+ D'INFOS SUR LDLC.COM

PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR

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

LDLC.com
HIGH-TECH EXPERIENCE

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

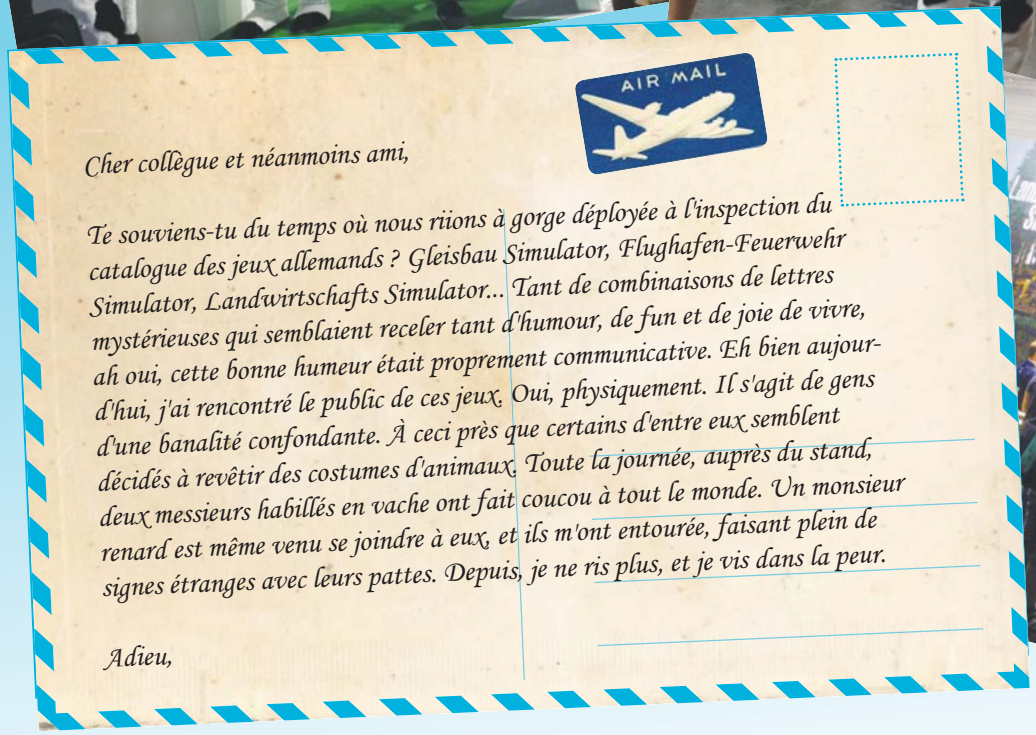
Assassin's Creed Unity

C'est à peine croyable venant d'une boîte française mais le stand d'Ubisoft est chaque année l'un des mieux organisés de la Gamescom. Les sessions démarrent à l'heure, tout est bien organisé, la moquette n'est pas trop épaisse, c'est vraiment bien. À peine arrivé, une équipe multiculturelle de confessions et croyances diverses (j'ai vérifié) me conduit à mon premier rendez-vous : *Assassin's Creed Unity*, dont je dois essayer le nouveau mode coop'.

GENRE : Les aristocrates à la lanterne
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : Ubisoft (planétaire)
PLATEFORMES : PC, PS4, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : 28 octobre 2014

Comme prévu, le mode coopératif est intégré à la partie solo du jeu. Les pièces d'équipement, l'expérience, les compétences et les armes débloquées dans la campagne sont également utilisées en multijoueur. Seules quelques skills spécifiques (soin de groupe, caches de munitions pour approvisionner les autres joueurs...) sont propres à ce mode. Mon Arno se promène près de Notre-Dame, où un PNJ lui propose une mission de type "heist" (cambriolage), assez simple : pénétrer dans les égouts sous l'Hôtel-Dieu, y voler des artefacts gardés par les templiers et quitter la zone sans se faire prendre. J'accepte. Immédiatement, la mission coop' est instanciée et je suis rejoint par un type d'Ubisoft qui va jouer avec moi.

Dansons la coopagnole... La mission commence dans un cimetière. Surgissant hors du buisson où je suis planqué, j'égorge un garde qui passait un peu trop près pendant que mon allié plus expérimenté fait le ménage de l'autre côté d'une petite crypte. C'est d'ailleurs ainsi que se déroulera toute la mission : repérage des lieux et des gardes à base de vision d'aigle et de petits coups d'œil discrets, répartition des cibles entre moi et mon équipier ("*tu prends celui de droite, je prends celui de gauche*", "*je balance un fumigène et tu les prends à revers*"...) et exécution brutale de la canaille contre-révolutionnaire. N'allez pas croire pour autant que c'est répétitif, ou désagréable. Le gameplay d'*Assassin's Creed* se prête assez bien au jeu à plusieurs et il était plutôt jouissif de traquer le royaliste dans des corridors obscurs comme une paire de Sam Fisher sans culottes. Certains systèmes sont même assez ingénieux, comme la petite fenêtre de tir (une seconde à peine) qui permet d'exécuter un ennemi après qu'il vous a repéré, qui encourage à charger quand on se fait prendre plutôt qu'à retourner se planquer comme un gros lâche, quitte à parfois tomber dans un guet-apens. Bon, cela dit, il n'était pas très dur de ne pas se faire prendre. Entre le nouveau bouton "stealth" qui permet de se planquer activement, les couloirs bien sinueux des égouts de Paris et le petit nombre de gardes, bien éloignés les uns des autres, ce n'était pas un exploit. Difficile du coup de savoir si les combats de ce nouvel épisode, censés être bien plus difficiles pour encourager les joueurs à rester discrets, le sont vraiment. Le seul royaliste qui a réussi à me repérer a fini embroché de trois coups d'épée sans gros effort de ma part. Difficile aussi, dans une mission qui s'est presque entièrement déroulée en intérieur, de juger de la qualité du nouveau système de parkour à deux boutons. Mais qu'importe. Même si la mission était très simple, cette brève démonstration a au moins montré qu'un *Assassin's Creed* coop' a du potentiel. Pour le reste, réponse dans deux mois.



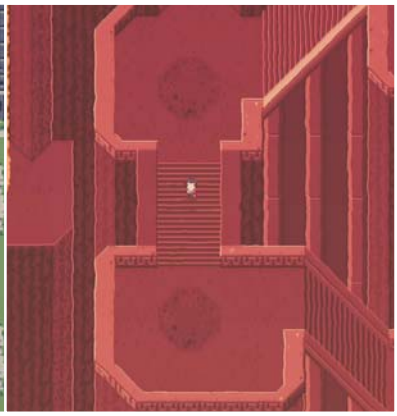
Assassin's Creed Rogue

GENRE : Assassin's Creed
DÉVELOPPEUR : Ubisoft Sofia (Bulgarie)
ÉDITEUR : Ubisoft
PLATEFORMES : PS3, Xbox 360
SORTIE PRÉVUE : 12 novembre 2014

Le line-up Ubisoft de cet automne est plein de belles choses : *The Crew*, *Assassin's Creed Unity*, *Far Cry 4*... C'est du lourd. Et puis il y a l'autre là-bas, au loin, qui traîne son pied bot pendant que la bave coule de son bec-de-lièvre. L'autre, c'est *Assassin's Creed* Rogue, le "fin-de-race" comme les gens l'appellent quand il a le dos tourné. Destiné à occuper les possesseurs de consoles old-gen (PS3 et Xbox 360) pendant que les heureux propriétaires de Xbox One, PS4 et PC feront mumuse avec le tout nouveau *AC Unity*, *Rogue* nous offre l'opportunité inouïe d'incarner Shay Cormac, un assassin devenu templier, ce qui promet un scénario encore plus incompréhensible que d'habitude. Pour le reste, on a affaire à une suite de *Black Flag* pas franchement révolutionnaire. Combat naval et terrestre sur la Côte nord-est des États-Unis (on pourra visiter, entre autres lieux, la New York de 1750). Jouer un templier n'entraîne pas de changement drastique du gameplay : ex-assassin, Cormac dispose toujours de ses lames et grimpe aux bâtiments comme un chat. Seules nouveautés, un fusil à air comprimé pour dégommer les méchants silencieusement, quelques gadgets comme un masque à gaz pour se protéger des fumigènes toxiques qu'on balance, la gestion de la glace dans les eaux arctiques, de nouvelles manœuvres navales. Voilà voilà. Soyez certains que Netsabes, en grand amoureux des bateaux, testera ça dès que possible.

Titan Souls

C'est le gars le plus normal de tout le stand de Devolver. À vrai dire, il fait même un peu tache tranquillement perché sur son tabouret, à côté de son écran.



GENRE : Combats de boss conceptuels
DÉVELOPPEUR : Acid Nerve (Royaume-Uni)
ÉDITEUR : Devolver Digital
PLATEFORMES : PC, Mac, Linux, PS4, PS Vita
SORTIE PRÉVUE : 2015

À sa gauche, il y a les skaters tarés de Roll7 qui hurlent de rire à chaque fois que l'Italien jouant à *Not a Hero* explose ou se prend une balle dans la tête. À sa droite, il y a une moitié de Dennaton en train de guider un pauvre Allemand perdu dans *Hotline Miami 2*. Le contraste entre le Teuton dépité par ses morts à répétition et le personnage de cartoon vivant qui lui file un coup de main serait presque plus violent que le jeu lui-même. *Roger Rabbit*. Et puis, il y a lui, là, avec son petit polo clair et bien repassé, son économie de mouvements et sa voix bien posée. Il présente *Titan Souls*, un jeu vu du dessus où un héros doté d'une unique flèche boomerang affronte une série de monstres titanesques. Si les chiens ressemblent à leur maître, je commence à me dire que les jeux ressemblent à leurs développeurs : *Titan Souls* est paisible, minimaliste, bien propret. J'explore un gigantesque temple à ciel ouvert, je fais deux-trois roulades, je tire une flèche dans un œil-serrure, je joue un peu avec mon projectile magnétique qui revient à moi quand je le rappelle avec une délicieuse inertie. C'est mignon, c'est cool. Il y a une pureté et une simplicité des mécanismes qui souligne le potentiel du gameplay. Et je m'enfonce dans la première salle.

Des plaies et des boss. Un gigantesque cube trône au centre de la pièce. Il doit faire dix ou douze fois la taille de mon perso. Je lui tourne autour, je lui rentre dedans en roulant. Rien. Alors je tire ma flèche et à son contact le machin s'anime. Instantanément, il bascule sur une de ses faces, prend de l'élan et commence à me pourchasser en pivotant brutalement, calquant ses mouvements sur les dalles du temple. Il ne tourne qu'à angle droit mais prend tant de vitesse qu'il en devient rapidement imprévisible. Je finis écrasé. Le gars, là, sourit gentiment dans son petit polo. J'ai peur. *Titan Souls* est paisible, minimaliste, bien propret. Jusqu'au moment où un bloc de pierre impitoyable vous transforme en coulis d'aventurier. Je recommence mais cette fois, je ruse, je ne me place qu'en diagonale du monstre pour avoir toujours une direction d'avance. Je roule quand c'est nécessaire en priant pour que le petit délai pendant lequel le héros se relève ne soit pas suffisant pour que le boss me rattrape. Je tire ma flèche en bandant l'arc le plus longtemps possible, pour un maximum d'effet. Et je ne la rappelle que lorsque le titan est sur sa trajectoire afin d'occasionner des dégâts à l'aller comme au retour. Mais ce n'est pas suffisant. J'ai peut-être compris mais je suis loin d'avoir la coordination nécessaire pour gagner. Alors, je vais voir la porte d'à côté. Dedans, une sorte de gros shoggoth gélatineux se divise à chacun de mes coups, un seul des morceaux portant le cœur que je dois toucher, les autres faisant office de diversions et de garde rapproché. S'ils me frôlent, leur mucus me ralentit, s'ils me percutent je meurs. Je sais quoi faire mais j'aurais besoin d'heures d'entraînement avant d'y arriver. Je franchis d'autres portes, je découvre d'autres monstres et je meurs encore et encore. Estomaqué par la finesse du jeu et son intelligence, ravi de mon humiliation publique. Et la chose dans le polo continue à sourire, proprette, minimaliste et impitoyable.

KAPOW !

ZLONK !

Batman : Arkham Knight

GENRE : TPS Brawler
DÉVELOPPEUR : Rocksteady Studios (Angleterre)
EDITEUR : Warner Bros. Interactive Entertainment
PLATEFORMES : PC, PS4, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : 2015

À peine sorti de *Mortal Kombat X*, je me dirige vers *Batman*. Le jeu vidéo, hein, pas celui qui se balance la nuit entre les tours de la cathédrale de Cologne. Hélas, cette démo jouable était identique à la présentation de l'E3, la principale différence étant que le présentateur/hurleur du hands-off américain était remplacé ici par un présentateur-guide m'expliquant tous les dix mètres sur quel bouton appuyer ou la direction à suivre. Comme à Los Angeles, Batou est aux prises avec des méchants au sein d'une usine étrangement linéaire pour un titre vendu comme "open world" – mais il s'agissait d'une mission jouée dans une zone restreinte, où l'on pouvait toutefois utiliser la Batmobile. Oui, la grande nouveauté reste la Lada noire customisée de Bruce Wayne que l'on pourra utiliser pour déglinguer du vilain, résoudre des énigmes ou rouler comme un tordu dans la seule agglomération américaine pas encore équipée de radars à chaque coin de rue. On a toujours hâte. Mais quand même moins que pour *Mortal Kombat X*.

GENRE : Bourrinus Maximus
DÉVELOPPEUR : Crytek (Allemagne)
ÉDITEUR : Deep Silver
PLATEFORME : PC cette fois-ci
SORTIE PRÉVUE : Fin 2014

Ryse : Son of Rome

Lors de sa sortie en novembre dernier comme titre de lancement de la Xbox One, *Ryse* a été la fierté des consoleux. C'était le jeu que les PCistes venaient voir en disant "*ah ouais quand même c'est pas moche*", le jeu que Pipomantis défendait en hurlant "*putain comment c'est beau ta mère la nextgen je suis trop hypé lololol les PCistes*", le jeu auquel Netsabes a mis 5/10 en concluant que "*c'est quand même un peu chiant*". Eh bien, Pipo va pouvoir pleurer toutes les larmes de son corps (composées à 70 % de Red Bull), *Ryse* débarque sur PC cet automne avec quatre DLC inclus et est encore plus beau que sur Xbox One. Sans déc', c'est beau. Très beau. La distance de vue a été augmentée, les textures atteignent une résolution délirante, jamais on a vu avec autant de détails un centurion massacrer de façon répétitive les ennemis de Rome jusqu'à ce que tendinite s'ensuive dans tout un tas d'environnements modélisés avec un savoir-faire impressionnant. "*Chez Crytek, quand on nous donne une plateforme, on la pousse dans ses derniers retranchements*", me dit le développeur tout fier. Par curiosité je lui demande la config du PC de démo : CPU octocore de la mort, GPU AMD dernier cri flanqué de 8 Go de RAM vidéo. "*Et encore, toutes les options ne sont pas activées ! Les jeux Crytex sont pensés pour les configs de demain !*" Mouais. Mais qui voudra encore jouer à *Ryse* en 2016 ?

Project Totem

Quand j'ai vu le nom du développeur, je me suis un peu demandé pourquoi j'avais pris ce rendez-vous à la Gamescom : PressPlay, studio allemand de Microsoft, est notamment derrière le médiocre *Max : the Curse of Brotherhood* sorti il y a quelques mois sur Xbox One.

Mais quand j'ai vu la tête du jeu, j'ai encore plus regretté. Et puis j'ai commencé à jouer.

Deux totems, ça va. *Project Totem*, malgré son nom générique et ses graphismes basiques, un peu stylisés mais vraiment pas bien jolis, est l'une des bonnes surprises de ma Gamescom. Exclusivité Xbox One (du moins pour l'instant ; *Max : the Curse of Brotherhood* étant finalement aussi sorti sur PC, rien n'est impossible), *Project Totem* est un jeu de plateforme 2D où vous dirigez non pas un mais deux personnages, deux petits totems ayant chacun sa propre couleur. De loin, le jeu de PressPlay se joue un peu comme *ibb & obb*, autre titre de plateforme 2D mettant en scène deux personnages, mais qui était en revanche conçu pour deux joueurs. Ici, à vous de vous débrouiller pour que les déplacements de vos deux totems soient synchronisés, qu'ils se trouvent au bon endroit au bon moment. Les premiers niveaux sont d'une facilité remarquable, vous demandant simplement d'empiler les deux totems l'un sur l'autre et d'en profiter pour sauter plus haut avec celui du dessus. Et puis ça se corse vite : rapidement, on introduit des zones de couleur, qui détruisent immédiatement un totem s'il n'a pas la teinte correspondante. Là encore, au départ, rien de bien méchant : il suffit de sauter au bon endroit avec chacun d'eux, et le tour est joué. C'est par la suite que *Project Totem* vous jette dans le vide.

GENRE :
Plateforme schizo
DÉVELOPPEUR :
PressPlay (Allemagne)
ÉDITEUR :
Microsoft
PLATEFORMES :
Xbox One (et peut-être PC)
SORTIE PRÉVUE :
2015

Quatre totems... Les niveaux les plus avancés que j'ai pu essayer contenaient très peu de phases de plateforme, seulement de grands espaces quasiment vides, avec de larges zones de couleur et une gravité associée à chaque totem : en bas de l'écran, il monte vers le plafond, en haut, gravité normale. C'est là qu'entre en jeu une petite astuce de gameplay : à tout moment, vous pouvez intervertir vos deux totems. Dans ces passages, à vous donc de les lancer à toute vitesse, les faire rebondir l'un sur l'autre, les intervertir quand des passages de couleur arrivent… Rapide, stressant, intense, mais jamais frustrant, le jeu gère ces séquences à merveille. Mais *Project Totem* devient véritablement "tiptop" (comme disaient les jeunes de mon temps) en coop' à deux. Là, chacun se voit attribuer une couleur… tout en dirigeant deux totems. Les niveaux deviennent du coup spécialement conçus pour quatre totems : en plus de pas mal de skill de la part des deux joueurs, *PT* exige donc de l'inventivité pour arriver à trouver le chemin. Ayant joué avec le patron du studio, je ne peux pas dire que j'ai cherché trop longtemps chaque solution, mais le coop' semble nettement plus ardu à tous les niveaux que le solo. Coincé dans un hôtel en face du salon, complètement snobé par Microsoft qui, pourtant, l'édite, affublé d'un titre lambda et d'une direction artistique peu agréable, *Project Totem* est malgré tout l'un des jeux de plateforme que j'attends le plus cette année.

LE COMPAGNON MOBILE PRÊTS À VOUS SUIVRE OÙ VOUS VOULEZ

Avec son petit format, le LDLC Mercure vous accompagnera partout durant de longues heures **(jusqu'à 6h20 d'autonomie)**. **500 Go** + emplacement mSata disponible, **Dual-core 1,8 GHz**, et aucun système d'exploitation pour une plus grande liberté !

LDLC MERCURE ML2-C1-4-H6

369€95

AVIS CLIENTS ★★★★★

PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR

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

LDLC.com

HIGH-TECH EXPERIENCE

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

Pillars of Eternity

GENRE : Jeu de rôles comme en vrai mais en faux
DÉVELOPPEUR : Obsidian (États-Unis)
ÉDITEUR : Paradox Interactive
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : 2015

"Ah, Canard PC, la France... C'est marrant, une grosse partie de nos joueurs sont français. Tiens, avant qu'on commence : vous voulez boire quelque chose ?
- Oui. Ta sueur, Josh. Je veux absorber tes sels minéraux et ton incroyable maîtrise, toi, grand tisserand céleste de la narration interactive et des mécanismes rôlistiques. Ou de l'eau. Pétillante, s'il vous plaît."

Donc, j'ai vu J.E. Sawyer et *Pillars of Eternity*. Et j'ai même pu prendre le jeu en main, Josh ne s'étant pas laissé faire. Alors, euh, que dire ? Tout d'abord, un disclaimer à l'attention de mes bien-aimés camarades ayatollahs : je n'ai jamais vraiment été fan de *Baldur's Gate*. La fantasy, moi, ça me ballonne un peu l'imagination. Trop riche, trop vulgaire. Sans surprise. Mais il semblerait qu'Obsidian ait décidé d'utiliser la version sans lactose. Après quelques heures, même pas besoin d'un Rennie ou d'un Gaviscon métaphorique : laissez tomber le Moyen Âge… L'univers de *Pillars of Eternity* connaît sa propre renaissance. C'est l'âge des découvertes. Géographiquement d'abord : des explorateurs repoussent petit à petit les frontières du monde connu, au grand dam des autochtones nouvellement découverts qui – bon sens paysan oblige – savent bien qu'après le premier aventurier, des hordes de pillards, de colons et d'évangélistes ne tarderont pas à leur tomber sur le paletot. Et puis, technologiquement aussi... On n'en est pas à la révolution industrielle d'*Arcanum*, mais les Terres de Pillars sont agitées par de grands bouleversements intellectuels : si l'imprimerie n'a pas encore été inventée – le savoir se manifeste uniquement à travers le travail de moines copistes –, une caste de scientifiques, les animanciens, travaille à maîtriser le pouvoir de l'âme. La vôtre, celle des animaux, de vos copains, des créatures surnaturelles. Et ça fait du chahut sur le plan métaphysique : il y a peu, un dieu s'est incarné dans un paysan, le transformant en messie pour guider un peuple entier à la guerre sainte. Les magiciens en chef de l'état-major adverse se sont contentés de construire une arme qui, apparemment, a purement et simplement tué la pauvre divinité.

Faux-amis et faux-semblants. Vous débarquez donc dans un univers en ébullition, macérant gentiment dans l'angoisse spirituelle et le conflit. Les gens s'affrontent à propos de la bonne utilisation – et de l'utilisation tout court – des âmes, les colonisés en veulent aux colons et vous, vous êtes un peu décontenancé. Enfin, le joueur plus que l'avatar : tout ressemble à ce que vous connaissez. Ça pourrait être du *Donjons et Dragons*, personne ne verrait la différence. À moins d'être attentif. Ou de payer un choix ou une action basée sur ce que l'on croyait connaître. Les moines ne manifestent pas vraiment le pouvoir d'une divinité sur Terre : non, ce sont les blessures qu'ils s'infligent en se flagellant qui servent de moteur à leurs miracles. Les ogres courent la campagne. Ils sont bien énormes, puissants, méchants et paranoïaques. Mais ils sont aussi terriblement intelligents. Suffisamment pour vous piéger ou vous permettre de passer un marché. Allez, je m'arrête là. Obsidian tient à ce que la fraîcheur de *Pillars of Eternity* ne soit pas gâchée à coups de reportages, d'interviews ou de versions preview. Ils ont même été jusqu'à créer une alpha "hors du monde", ne révélant rien sur l'histoire, les personnages, ou les quêtes du jeu final. De quoi vous permettre de profiter des mécanismes de combat, de la construction des persos ou tout simplement du moteur graphique sans vous dire que ça vous gâchera votre première grande partie, à la sortie.

Voleur biclassé déménageur. L'alpha vous permet d'explorer quatre ou cinq heures de jeu, chaque type de personnage possédant ses propres options et solutions uniques à tout un tas de problèmes. Mais encore faut-il déterminer ce que "type de personnage" veut dire. Obsidian a fait un choix très courageux : celui de dégager totalement le concept de compétence sociale. Adieu la skill magique qui permet d'offrir un boulevard au joueur qui l'adopte ! Tous les builds de personnages disposeront d'interactions propres : elles seront déterminées par leur classe, par les points dépensés dans les attributs principaux mais aussi, évidemment, par le comportement du joueur. *Pillars* ne s'embarrasse pas d'un système d'alignement : ce sont les actions passées et la réputation qui indiquent aux NPC comment vous prendre. Ainsi, à force de rendre service à tout le monde et de secourir la veuve et l'orphelin, il y a bien des chances que certains malandrins vous prennent pour un gentil couillon. Il faudra donc s'attendre, au bout d'une carrière de bienfaiteur universel, à se faire arnaquer ou utiliser. Ça vous plaît ? Eh bien, ce n'est pas terminé.

Skillchekcheck ton booty. En montant un attribut, vous influencez vos capacités en combat, mais aussi vos manières d'interagir avec le monde. Vous vous doutez bien qu'un score élevé en force va vous permettre de déplacer des trucs lourds, de taper fort ou d'impressionner quelqu'un en faisant un trou dans un mur à coups de tête. Mais, il est chouette de découvrir qu'une belle dose de perception aura comme conséquence d'empêcher vos adversaires d'interrompre vos actions en baston ou de saisir de subtils changements de vocabulaire ou d'attitude en cours de conversation. Mieux encore, le choix d'une classe n'implique pas de dépenser vos points dans l'attribut qui lui est traditionnellement lié. Vous voulez-faire un guerrier intelligent ? Tant mieux pour vous…Il tapera peut-être un peu moins fort, mais il sera capable d'utiliser ses compétences de manière optimisée : bien plus souvent et bien plus longtemps. Jouez ce que vous voulez, du moment que vous l'assumez et le réfléchissez !

Premier jet. Alors, à ce stade du papier, vous aimeriez sans doute que je vous parle en détail des combats, que je vous raconte mes aventures et mes pitoyables humiliations. Ça va être dur. Vous aimez les généralités ? Je peux vous dire qu'il est bien utile de ralentir le temps, qu'il faut entretenir la ligne de front pour éviter de se faire dépasser, qu'un gars avec un bouclier à l'avant et un rogue qui tire au flingue, ça a l'air de marcher. Mais c'est tout. En l'état, l'alpha est très alpha. Beaucoup plus alpha que l'étaient celles de *Divinity : Original Sin* ou de *Wasteland*. Si tout fonctionne assez bien durant les phases d'exploration et de discussion, ça se gâte pendant les batailles. Premier point, le pathfinding est aux fraises. Deuxième élément marquant, il arrive que les ennemis passent la surmultipliée et me massacrent sans que je puisse lever un doigt. Est-ce un problème ? Non. Obsidian est au courant de tout cela et m'avait prévenu à l'avance. Ces problèmes sont déjà pris en compte et ils devraient bientôt être réglés.

Quatre étoiles nouvelle norme. De toute façon, ce n'est pas ce que je retiendrai. Pour un bug qui flingue toute mon équipe, j'ai eu droit à un tas de mécanismes passionnants. Pour un gars qui n'obéissait pas et présentait gentiment son dos à un cafard vénère, j'étais surpris par le retournement audacieux d'un lieu commun de la fantasy. Qui pourrait en vouloir à une équipe qui met le repos au centre de son jeu ? Sérieusement, on parle de gars qui simulent l'état du joueur en jouant à la fois sur l'endurance et la santé. Les coups en combats s'accumulent. Si le héros n'est pas soigné, ne se repose pas correctement dans un hôtel ou sur un campement, alors son état se cimente, rendant les blessures de plus en plus graves et fréquentes. Jusqu'au handicap. Et un personnage affaibli voit ses chances de mourir brutalement décuplées. Alors, allez prendre la meilleure chambre de l'auberge, vous aurez des buffs ! Et pensez à vous acheter du matériel de camping, il faut se reposer au chaud quand on écume des donjons !

Shadow Realms

En rentrant de la Gamescom, on a eu la surprise de trouver, posé à côté de la cafetière en panne de la rédac, un paquet des bonbons officiels *Angry Birds*. Comment décrire le goût des bonbons *Angry Birds* à ceux qui ont la chance de ne pas le connaître ? Ils ont... Ils ont le même goût que le jeu, voilà. De la gélatine dégueulasse fourrée à la farine. Si mauvais qu'ils ne peuvent être le fruit d'un accident, qu'il s'agit forcément d'un acte de sabotage, d'une tentative consciente de faire le plus mauvais bonbon possible. Ce qui nous amène à *Shadow Realms*.

GENRE : Action RPG en PvP asymétrique
DÉVELOPPEUR Bioware (Canada)
ÉDITEUR : Electronic Arts
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : 2015

Shadow Realms repose sur une excellente idée. Un jeu PvP asymétrique où quatre joueurs font face à une entité extrêmement puissante. Un peu comme *Evolve*, voilà, c'est ça. Sauf qu'au lieu d'affronter le fils illégitime de Godzilla et de Cthulhu, nos quatre alliés doivent faire face au "shadow lord", sorte de dungeon master qui va tout mettre en œuvre pour leur compliquer le boulot. Sorte de spectre éthéré que les autres joueurs ne peuvent ni voir ni attaquer, le DM peut poser des pièges, balancer des attaques directes, activer des dispositifs de défense au moment le plus opportun, donnant aux pauvres humains coincés dans son donjon l'impression que les murs eux-mêmes leur en veulent. Encore mieux, comme dans *Dungeon Keeper*, le DM peut à tout moment posséder un des monstres du donjon ou utiliser divers pouvoirs pour "s'incarner" (par exemple en devenant un Béhémoth surpuissant ou bien un clone d'un des joueurs pour attaquer l'équipe par derrière) et mettre le dawa à la main. Et tout ça est développé par Bioware, des types qui ont entre autres pondu le mode multi de *Neverwinter Nights*, qui proposait déjà à un joueur d'enfiler le costume de MJ.

Laissé pour mort. La question est de savoir comment ils ont fait, partant de là, pour se planter à ce point. Les combats de *Shadow Realms*, façon MMO (on active les compétences depuis la barre numérique du clavier), sont mous, confus, très mal pensés. Le shadow lord peut se contenter de poser des pièges en ligne dans les couloirs et de spammer ses grosses boules de feu qui foutent vite à terre n'importe quel perso. Bien sûr, ses potes vont le relever mais le nombre de kits de soins étant limité, il s'agit d'un bête jeu d'attrition et, avant la fin du donjon (où se terre un boss surpuissant que le MJ peut posséder pour achever les rares humains encore debout), l'équipe humaine est à court de medkits et facile à achever d'une dernière vague de spam. Passons sur le style visuel "gothique moderne" d'une banalité affligeante (dans le même genre, les monstres de *The Secret World* sont infiniment plus beaux et originaux) et des héros au look cuir-jeans dont on n'aurait pas voulu dans une partie de *Shadowrun* en 1985. Tout ça laisse une impression d'indécision, de machin ambitieux dont les développeurs ont castré le potentiel pour en faire un produit assez plan-plan et sans grand intérêt. Dommage. Dommage aussi que, au prétexte que "*chez Bioware, le scénario est toujours très important*", ce jeu qui n'a absolument pas besoin d'une histoire, qui aurait gagné à offrir le plus de contenu possible pour que les joueurs organisent leurs parties comme ils l'entendent, soit fourni sous forme épisodique avec de nouvelles cartes scénarisées publiées régulièrement pour faire progresser l'histoire "*et que vous puissiez en parler avec vos collègues autour de la machine à café le lundi suivant*". Sortie prévue en 2015, le plus tard possible j'espère ; Bioware va devoir remettre son ouvrage sur le métier un paquet de fois avant la sortie.

The Witcher 3 : Wild Hunt

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

Je passe la tête par la porte. Je suis en retard, et d'après la fille de l'accueil, déjà assis quelque part dans la salle. À l'intérieur, personne ne bouge. Pas un seul regard pour se décoller de l'écran de cinéma, se tourner vers ce gros lourd incapable d'arriver à l'heure à une présentation. Toute leur attention est dévorée par l'écran. Et je finis par m'asseoir par terre. Dans cette salle, il y a un truc qui pique ce morceau de langue, tout au fond, presque au bord de la gorge. J'ai connu ça, avant, dans un autre lieu. Je mets un moment pour me rappeler mais graduellement, ça revient : c'est de la ferveur. Elle sature l'atmosphère, plus que dans toutes les églises que j'ai fréquentées. L'assemblée toute entière suit le périple de Geralt, se rapprochant lentement de sa fille disparue, un service contre une information. Dialogues, cavalcades, enquêtes, combats : tout est accueilli avec la même sobre adoration tandis que le commentaire continu du développeur, alternant description de l'évidence et one-liners à contretemps, reste suspendu en l'air, confit dans le mépris de son public. À cet endroit de la Gamescom, le seul, les Allemands ne rient pas en reniflant, les Américains n'applaudissent pas, les Français ne font plus de commentaires sarcastiques. Et c'est tout ce que vous avez à savoir sur ce jeu.

GENRE : Beat-them-all à pause tactique ?
DÉVELOPPEUR : Bioware (États-Unis)
ÉDITEUR : Electronic Arts
PLATEFORMES : PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : 21 novembre 2014

Dragon Age 3

Euh... Excusez-moi ? Comment puis-je définir le comportement tactique de mes différents compagnons ? Ah. OK, vous l'avez désactivé pour la démo afin que je ne sois pas confus. Ça marche. Et sinon, vous pouvez me dire combien de niveaux de différence il y a entre les héros et les monstres ? Parce que j'ai mis en mode Nightmare pour avoir un peu de challe… OK, vous n'avez pas encore lancé la phase d'équilibrage, ça ne sert à rien de changer la difficulté. Mais, je suis niveau 10 dans une instance de niveau 5 ou 6 ? OK, merci. Sinon, dites-moi si j'ai bien compris, hein, quand je passe en mode tactique et que je donne des ordres, les différents choix d'attaque que je pouvais utiliser en mode beat-them-all se transforment en stance. Vous confirmez ? Donc, je mets le jeu en pause, je donne mon ordre de positionnement aux unités, je choisis les comportements qu'elles vont adopter et je laisse le combat se dérouler ? Genre, je demande au magicien de se mettre là et de déchaîner des sorts de foudre, au rogue de devenir invisible et d'attendre dans le dos d'un méchant en mode backstab, au gros bœuf de s'interposer en tapant et au monk de guérir ses potes si nécessaire. L'idée du mode tactique, c'est que je décide de ce qu'ils ont le droit de faire, d'où ils ont le droit de le faire, mais pas du moment où ils le font. On est OK ? Je ne me trompe pas ? Merci de votre confirmation. Et sinon, sans le mode tactique, c'est du beat-them-all ? OK, merci. Passez une bonne journée.

Bloodborne

J'ai joué à *Bloodborne*. Et je peux le dire, j'ai tout déchiré. Après avoir évité *Demon's Souls* et *Dark Souls 2*, et après avoir à peine effleuré *Dark Souls*, je craignais un peu la confrontation avec *Bloodborne*, le nouveau jeu de leur créateur.

GENRE : Soul's Souls
DÉVELOPPEUR : From Software (Japon)
ÉDITEUR : Sony
PLATEFORME : PlayStation 4
SORTIE PRÉVUE : Début 2015

Le titre du jeu ne ment pas : **Bloodborne** *contient du sang.*

Finalement, tout s'est bien passé et j'ai failli envoyer immédiatement aux collègues restés à Paris un mail mesquin pour me moquer de leur manque évident de skill, eux qui ont passé tant de temps à mourir dans ces jeux.

Regain s'bourre. Et puis patatras ! À la présentation privée qui suivait, le monsieur de Sony nous a prévenus : "*Si vous allez jouer à* Bloodborne *sur le salon, sachez que la version Gamescom est beaucoup plus facile que le jeu. Comme les gens font la queue une heure ou plus pour pouvoir jouer, on voulait qu'ils puissent au moins en profiter dix minutes au lieu de mourir au premier combat.*" Et d'enchaîner avec une présentation du système de combat où le démonstrateur, pourtant habitué, se fait proprement défoncer. OK ouais, j'ai bien fait de ne pas envoyer ce mail. Néanmoins, tout ça n'était pas inutile : *Bloodborne* est effectivement assez différent des jeux *Souls*, dans ses combats et surtout dans sa façon de gérer sa santé. Ce dernier point est même la grosse nouveauté : chaque coup que vous prenez fait certes baisser votre barre de vie, mais si vous blessez à votre tour un ennemi assez vite, vous pouvez récupérer ces points de santé. From Software appelle ça le système "Regain". En pratique, quand un ennemi vous tape, une portion de votre barre de vie devient jaune : c'est ce que vous avez perdu et ce que vous pouvez regagner si vous agissez assez vite. S'il vous retape, votre barre de vie descend encore, et la barre jaune aussi, limitant du même coup le gain de vie possible.

Regain s'barre. Avec le Regain, From Software veut encourager les joueurs à attaquer plus souvent, à chercher les failles dans le comportement de l'adversaire et leur mettre aussi un peu la pression. Vous pouvez aussi vous contenter des fioles de santé, mais c'est presque du gâchis. L'autre grosse nouveauté, c'est que les armes ont plusieurs états : une hache à une main peut devenir une hallebarde à deux mains, le hachoir présenté depuis l'E3 peut se déplier façon rasoir coupe-chou... Chaque état a un intérêt différent (coups, portée), et c'est à vous de bien savoir comment les utiliser. Évidemment, c'est aussi à vous de vous débrouiller pour apprendre tout ça par vous-même, parce que même si *Bloodborne* ne s'appelle pas *Blood Souls*, le principe reste le même : vous êtes largué dans un univers hostile et c'est à vous de vous démerder. À part ça, Sony et From Software sont restés plutôt discrets sur le jeu et son contenu. "Quid *du système de magie ?*", m'avait par exemple demandé Pipomantis dans son langage châtié. "*Que dalle*", puis-je lui répondre. Le brave homme de Sony a même tenté de nous faire croire que lui-même n'en savait rien et que From Software "*gardait des surprises*" même pour son éditeur. À tout juste six mois de la sortie, c'est presque inquiétant.

MATERIEL.NET
Créateur de PC

LA RENTRÉE avec classe

MIEUX POUR LE MÊME PRIX !

VIPER — LEVEL UP — LEVEL UP

CORSAIR® msi

Processeur	~~Intel Core i5 4460~~ **Intel Core i5 4590**
Carte graphique	~~NVIDIA GTX 660~~ **NVIDIA GTX 760**
Carte mère	~~Intel B85~~ **Intel H97**

À PARTIR DE

649€99

www.materiel.net

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

Plus de 15 000 produits sélectionnés - 11 agences en France - Financez votre achat sur 3 à 60 mensualités à partir de 100 €

Offre valable à partir du 20/08 et dans la limite de : 230 pièces PC Viper lvlup version nue. 180 pièces PC Viper lvlup version Windows 7. 90 pièces PC Viper lvlup version Windows 8.

Dawngate

GENRE : MOBA = mc²
DÉVELOPPEUR : Waystone Games (États-Unis)
ÉDITEUR : Electronic Arts
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : En bêta ouverte

Une Gamescom sans Kahn Lusth, c'est comme une journée allemande sans pluie : quelque chose ne va pas. Personne ne pose ses grands yeux bleus d'enfant sur les tours de la cathédrale de Cologne en demandant "*dis, tu crois que Batman habite ici ?*". Personne ne commente les normes de sécurité du Koelnmesse. Et putain, personne n'est là pour m'aider à piger quelque chose pendant les prés' de MOBA. En tout cas, le type de Waystone Games est bien excité. "*On n'est qu'au début des MOBA. C'est comme les FPS au milieu des années 90, le genre reste à inventer et on va le faire !*" Il commence à trembler. "*Vous voyez notre carte ? Eh bien, on l'a itérée pendant plus D'UN AN avec des tonnes de testeurs. C'est LA CARTE DE MOBA PARFAITE !*" Le type bave, les yeux exorbités, nous dit que c'est une dynamique complètement différente de celle des autres MOBA, qu'il n'y a que deux lanes et une énorme jungle, je ne comprends absolument rien, le journaliste à côté de moi qui n'aime pas les MOBA non plus a l'air terrifié, je crois qu'il va pleurer. L'autre par contre, le journaliste allemand qui a joué à tout, de *DOTA* à *LOL*, est aux anges. J'en déduis que ça doit être bien et vous invite à essayer la bêta ouverte ici : *cpc.cx/al5*

GENRE : MOBA familial
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : Crytek (Allemagne)
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : Fin 2014

Arena of Fate

On ne dirait pas comme ça, avec tous ces débiles profonds qui passent leurs journées à s'insulter en jouant à LOL, mais à écouter parler les développeurs on a l'impression que le MOBA est un genre 'achement intello. Après les créateurs de *Dawngate*, hardcore à mort, qui sont capables d'épiloguer pendant deux heures sur la position d'une lane, voici ceux d'*Arena of Fate* qui veulent inventer le "MOBA pour tous". Au programme, des personnages mignons tirés de contes de fée et de l'Histoire (le Petit Chaperon rouge, le baron de Münchhausen, Robin des Bois...), des builds extrêmement clairs (compétences fixes, bonus passifs et actifs peu nombreux...) et surtout des parties chronométrées de 20 minutes pile avec un système de points très clair. Détruire une tour rapporte un point, dégommer sept joueurs ennemis un point également, tuer un titan (gros monstre balèze qui vit dans la jungle) un point aussi, la première équipe à dix points gagne la partie. Enfin, afin d'éviter que ce MOBA-choupi soit envahi en deux jours par des enragés obsédés à l'idée de niquer votre mère, tout le système de communauté sera pensé pour "valoriser l'amitié", "*limiter l'anonymat*" et "*réduire les mécaniques qui engendrent des comportements toxiques*" dans ce genre de jeux. Le monde des MOBA connaîtra-t-il enfin la paix ? Réponse à la fin de l'année, mais à votre place je parierais plutôt sur une trêve durable au Proche-Orient.

Orcs Must Die! Unchained

En seulement trois épisodes, *Orcs Must Die!* aura presque entièrement changé de genre. Le premier était un tower defense TPS pour un joueur, le deuxième un tower defense TPS coopératif. Ce nouvel et troisième épisode est quasiment un MOBA. C'est assez impressionnant, quand on y pense, un changement pareil. Un peu comme si *Final Fantasy* était devenu un MMO ou *Assassin's Creed* un simulateur de bataille navale.

GENRE : Tower-defense PvP Free-to-Play, parce que fuck la loi Toubon
DÉVELOPPEUR /ÉDITEUR : Robot Entertainment (États-Unis)
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : Fin 2014

Bon, OK, MOBA, c'est un peu exagéré, et Dieu sait qu'il ne faut pas exagérer quand on parle de MOBA, les gens qui s'adonnent à ce genre d'abominations vidéoludiques sont très susceptibles. Mais tout de même. *Orcs Must Die! Unchained* est toujours un tower defense TPS, certes, mais un tower defense TPS Free-to-Play qui se joue à 5 contre 5, où des héros de différentes classes accompagnent des creeps pour faire tomber les défenses de l'adversaire, alors bon... Et puis MOBA ou pas, il faut reconnaître que ce n'est pas dégueulasse. Comme dans les épisodes précédents, on pose des pièges de différentes natures (pics, écraseurs...) dans le château de son équipe pour barrer la route des creeps adverses et les empêcher de franchir nos murs.

La fièvre de l'orc. Là où ça change, PvP oblige, c'est qu'on doit aussi accompagner ses propres creeps pour les aider à prendre la forteresse adverse. On dispose pour cela, selon le héros choisi (il y en aura une petite quinzaine à la sortie du jeu), de différents pouvoirs qui vont du bourrinage au buff à la sournoiserie, par exemple un pouvoir bien pratique qui désactive temporairement les pièges de l'adversaire. Si l'essentiel est de détruire les portes et les gardiens (sortes de mini-boss contrôlés par l'ordi, qui jouent plus ou moins le même rôle que les tours dans un MOBA) des ennemis pour pénétrer toujours plus profond derrière leurs lignes, il est aussi utile de dégommer la piétaille pour gagner des thunes, lesquelles servent à upgrader les creeps et à ouvrir de nouvelles portes, histoire d'assaillir le château ennemi de tous les côtés à la fois. Une fois les creeps assez upgradés pour être efficaces, reste à se coordonner avec eux et avec les autres membres de l'équipe pour percer les défenses un dernier coup et occuper la salle principale de la forteresse ennemie. Tout cela est bel et bon, ça ne fait aucun doute, et la pléthore de compétences et d'upgrades possibles donne l'impression qu'on en aura pour notre argent. Enfin, façon de parler, parce qu'il s'agit d'un Free-to-Play et que c'est la façon dont Robot Entertainment choisira de monétiser son jeu qui fera de *Orcs Must Die! Unchained*, au choix, un très sympathique petit jeu compétitif ou bien une vaste arnaque pour déplumer les pigeons amateurs de TPS cartoonesques.

The Vanishing of Ethan Carter

De là où je suis, la vue est magnifique. Certes, le temps est un peu gris, mais quel décor ! Devant moi s'étale un grand lac, entouré de montagnes. Je suis à flanc de colline, au bout d'un pont, devant une locomotive en panne.

GENRE :
Les enquêtes paranormales de l'inspecteur Columbo
DÉVELOPPEUR :
The Astronauts (Pologne) / Nordic Games
ÉDITEUR : Koch Media
PLATEFORMES : PC, PS4
SORTIE PRÉVUE :
25 septembre 2014 (PC), 2015 (PS4)

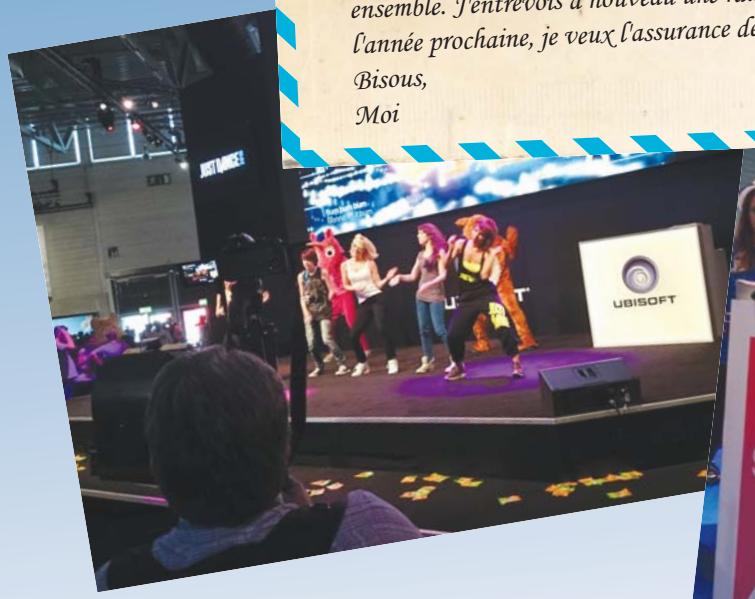
Je ne suis pas là par hasard : je suis Prospero, détective paranormal, et si on m'a appelé, c'est parce que juste à côté de la loco, on a retrouvé une quantité remarquable de sang, ainsi qu'un humain en morceaux. Sale affaire, mais au moins la vue est magnifique dès qu'on lève un peu le nez.

La montagne, ça vous gagne. Premier jeu du studio polonais The Astronauts, *The Vanishing of Ethan Carter* est en fait le nouveau jeu de l'équipe derrière le premier *Painkiller* et *Bulletstorm*. Et cette fois, l'ambiance est complètement différente : le jeu est toujours en vue subjective, mais pas de flingue à l'horizon. Vous arrivez après la bataille, pour résoudre une série de meurtres qui ont tous en commun la disparition, vous l'avez deviné, du gamin Ethan Carter. *TVOEC* est du coup une sorte de Point & Click en vue subjective : les objets avec lesquels vous pouvez interagir, ainsi que les indices ou éléments étranges, apparaissent bien distinctement à l'écran, et une fois que vous avez résolu les micro-énigmes du jeu (il s'agit essentiellement de ramener des objets à leur place, du moins c'était le cas dans la démo Gamescom), vous pouvez grâce à votre superpouvoir assister au déroulement du meurtre et passer à la suite. Tel quel, *The Vanishing of Ethan Carter* n'est, en tout cas pour l'instant, pas totalement remarquable. Ce sont les petits plus de la démo qui en font un jeu un peu à part.

L'Odyssée de l'espace. Dans la scène de la Gamescom, le jeu laissait au joueur une zone d'enquête bien plus grande que nécessaire : vous pouviez longer le lac, visiter une petite forêt, suivre les rails du train jusqu'à une station abandonnée et à quelques vieux wagons... Le tout était magnifiquement modélisé, grâce à une technologie de scan 3D qui donne un bien joli rendu. En me baladant dans la forêt, en revenant vers la scène de crime, j'ai aperçu un sémaphore planté dans le sol, visiblement pas à sa place, et tout au rouge. En m'approchant, j'ai pu le passer au vert : soudain, un bonhomme en combinaison d'astronaute est apparu et s'est mis à courir. N'ayant rien d'autre à faire, je l'ai poursuivi, alors qu'il se téléportait un peu partout, jusqu'à arriver à une soucoupe volante. Dans laquelle, ni une ni deux, je suis monté à mon tour, juste avant le décollage. Rapidement, la soucoupe m'a emmené dans les étoiles puis dans ce qui semble être un trou noir... jusqu'à un rassemblement de soucoupes, en plein espace. Ensuite, plus rien, et j'ai remarqué une note sur un des sièges de l'appareil. En la lisant, j'ai compris qu'elle racontait exactement ce voyage, et tout d'un coup je me suis retrouvé à nouveau dans la forêt, dans une cabane-soucoupe en vieux bois pourri.

La disparition. Ce petit passage interstellaire, clairement optionnel, m'a un temps fait croire que *The Vanishing of Ethan Carter* était un jeu complètement différent de ce qu'il semblait être. Je n'ai maintenant qu'un souhait : que le reste du jeu contienne d'autres surprises de cet acabit, que les développeurs osent un peu jouer avec la narration pour proposer autre chose qu'un épisode des *Experts* à la montagne, certes bien réalisé mais un peu convenu.

Chers vous,
comme chaque année, les allées de la Gamescom sont envahies de gens tristes, qui attendent, hagards, que leur file d'attente se décide à avancer, qui lèvent les bras dans le mince espoir d'attraper un goodie-cuisse de poulet en plastique gonflable, ou qui rappellent pour la 120e fois à de jeunes Allemands qu'ils n'ont pas le droit de manger au-dessus du clavier. Mais enfin, dans ce monde que les spots multicolores ne parviennent pas à égayer, j'ai entrevu la joie et la bonne humeur. Dans cette mer d'angoisse, de rares îlots de bonheur surnagent. Ce sont les stands des jeux musicaux. Qu'il faille danser ou chanter, sur du Run DMC ou du Miley Cirus, là les gens rient et rayonnent. Les démonstrateurs comme le public reprennent enfin possession de leur corps, et goûtent le plaisir d'être vivants, ensemble. J'entrevois à nouveau une raison de vivre. En conséquence de quoi, l'année prochaine, je veux l'assurance de tester chacun des jeux musicaux.
Bisous,
Moi



Kaptain Brawe 2 - A Space Travesty

GENRE : Point & Click
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : Cateia Games (Croatie)
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : N.C.
DÉMO : kaptainbrawe2.com

De l'espace interstellaire, de l'humour, un héros complètement con et des énigmes à base de combinaisons d'objets : voilà le point de départ de *Kaptain Brawe 2 - A Space Travesty*, un Point & Click à l'ancienne, insiste bien le développeur, et coloré. S'il faut bien reconnaître que nous étions passés totalement à côté du premier épisode, sorti en 2010, on se consolera à la lumière de ces éléments : le jeu était court et pas toujours super bien designé. Pour ce deuxième épisode, l'équipe se met un peu plus de pression et a embauché un certain Steve Ince, le même que celui de *Beneath a Steal Sky* et de quelques-uns des vieux *Broken Sword*. Histoire de faire monter la sauce, le producteur prononce volontiers des mots comme "*SPACE QUEST*" ou "*MONKEY ISLAND*", en toute discrétion, comme ça. Bon, si tout était si simple, ce serait trop facile. Cateia a donc lancé un Kickstarter et réclame 75 000 dollars avant le 11 septembre pour commencer la production. Pour ceux qui voudraient se faire une idée, une démo est disponible. Alors oui, il y a de l'humour un peu potache, un robot borné et des tas d'Easter Eggs. Mais de là à prétendre que c'est le jeu d'aventure dont tous les trentenaires rêvent... il y a un pas que nous ne saurions franchir. Si vous voulez vous faire une opinion, la démo est disponible et ne vous demandera pas beaucoup plus de 10 minutes.

Life is Strange

On était le 15 août. Il pleuvait. J'étais assise sur le lit pas fait d'une fille que je ne connaissais pas. Sur le sol jonché de vêtements, de capsules de bière, de cendriers plus ou moins pleins, une chose attira mon regard. Une série de Polaroid. Dessus, le regard un peu sauvage d'une fille au visage sage.

GENRE : Aventure épisodique
DÉVELOPPEUR : Dontnod (France)
ÉDITEUR : Square Enix
PLATEFORMES : PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : N.C.

Maxine, gilet à capuche, besace à l'épaule et frange dans les yeux, est de retour dans l'Oregon. Après cinq années passées à Seattle, elle revient terminer le lycée dans la ville qui l'a vue grandir. Mais beaucoup de choses ont changé. À commencer par Chloé, son amie d'enfance. Cheveux bleus, attitude rebelle, Chloé a tout de l'écorchée vive. Voici quelques mois, son "ange-gardien" comme elle l'appelle, Rachel, a disparu sans crier garde. Chloé est persuadée que quelque chose lui est arrivé. Vous, là-dedans, vous allez aider votre ancienne pote à retrouver la trace de la seule personne qui, jusque-là, ne l'avait pas abandonnée. Mais ne croyez pas qu'on est dans l'histoire d'adolescentes qui se montent le bourrichon et se font des films pour tromper l'ennui d'un coin perdu d'Oregon. Non.

De la friture sur la timeline. Un peu avant (je ne sais pas si c'est au début du jeu ou avant), Maxine s'est découvert un genre de superpouvoir de nature à faire rêver tous les joueurs de jeux à embranchements. Elle est capable de rembobiner le temps. Pas à l'infini, elle ne peut pas revenir au jour de sa naissance, mais sur les minutes qui viennent de s'écouler, après une conversation houleuse ou un mouvement maladroit, elle peut revenir en arrière. Et essayer autre chose. Le mécanisme, emprunté à *Remember Me* et développé plus avant, sera au cœur de l'histoire comme de la mécanique du jeu. Plus orienté narration et développement des personnages que puzzle, il demandera cependant par moments d'obligatoirement revenir en arrière pour pouvoir avancer. Dans la séquence de jeu qui nous a été présentée, Maxine et Chloé discutent dans la chambre (en bordel, on l'a dit) de cette dernière, quand son beau-père, un agent de sécurité patibulaire, arrive.

Placard à soufflets. Dans une première version de la scène, Maxine tente de se cacher dans le placard, se prend une lampe halogène sur le coin de la figure, et se fait donc pincer par le beau-père intrusif, qui engueule Chloé. Vous pouvez alors rembobiner et ranger la lampe avant d'ouvrir la porte du placard en toute sécurité. Maxine assiste alors à une conversation entre Chloé et le beau-père envahissant. Elle peut rester planquée jusqu'à la fin de la scène et voir son amie se prendre une avoinée. Vous pouvez aussi à nouveau rembobiner, et choisir d'intervenir dans la conversation pour éviter la scène de violence. Chaque décision a ses implications, à court terme comme à long terme, et vous devrez vivre avec les conséquences de vos actes. L'astuce a suffi à me convaincre. Et il y a tout le reste : tout est beau et léché, chaque plan appelle au screenshot. L'ambiance d'automne mélancolique donne envie d'aller faire des balades dans la forêt, et les décors regorgent de détails à explorer. Bref, je n'espère plus qu'une sortie rapide des cinq épisodes.

PC GAMER MINI
EDITION SPÉCIALE GEFORCE GTX

INTEL CORE I5 4570
(HASWELL QUAD CORE - 3.2 GHZ)

CARTE GRAPHIQUE ASUS
GEFORCE GTX 770 DIRECTCU II OC

SSD SÉRIE 840 EVO 250 GO
DISQUE DUR BARRACUDA, 1 TO

BOITIER BITFÉNIX PHENOM M
(EDITION SPÉCIALE GEFORCE GTX)

915.90 €

+ BORDERLANDS® THE PRE SEQUEL™ OFFERT* !

* offre valable jusqu'au 17/09/2014

TopAchat.com,
une marque du groupe

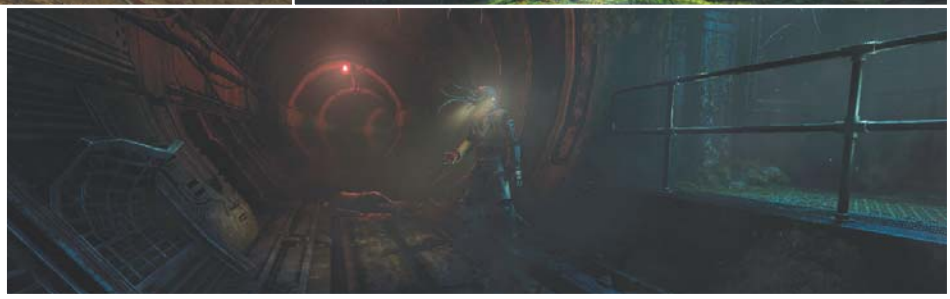
topachat.com

ALTAREA COGEDIM

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

Soma

Clairement, un rendez-vous à 8 h du matin dans une chambre d'hôtel ridiculement petite avec un PC portable sans batterie raccordé à une télé de qualité atroce n'était peut-être pas le meilleur moyen de découvrir *Soma*.



GENRE :
Amnesia mais sous l'eau
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR :
Frictional Games (Suède)
PLATEFORMES :
PC, PlayStation 4
SORTIE PRÉVUE :
Premier semestre 2015 (peut-être)

Mais à bien y réfléchir, c'était aussi bien plus confortable pour mon état mental qu'une salle plongée dans le noir, la nuit dans une vieille maison au bord d'une falaise.

Je flippe donc je suis. Nouveau jeu des créateurs des *Penumbra* et du premier *Amnesia*, *Soma* en conserve les principales bases : un jeu d'horreur en vue subjective, avec des petits puzzles à résoudre pour progresser et des audiologs répartis un peu partout pour mieux comprendre le monde qui vous entoure. Comme d'hab', l'interface à la souris (qui vous fait tourner les poignées de porte ou les valves "pour de vrai" avec le curseur) est toujours de la partie. Qu'est-ce qui change, alors ? Qu'est-ce qui explique que *Soma* soit en développement depuis quatre ans, avec encore quelques mois de travail à venir ? Thomas Grip, le cofondateur du studio qui n'était à cette heure matinale guère plus réveillé que moi, m'a expliqué qu'ils avaient profité du succès d'*Amnesia* pour imaginer un jeu nettement plus ambitieux, dans son univers comme dans sa narration. Tout le jeu est conçu pour explorer en vue subjective le concept de conscience, et ce que ça implique pour le protagoniste. Le tout se fera sans blabla, sans cinématique ni grand discours, mais directement avec vos actions dans le jeu. Ça ne veut pas dire que *Soma* sera exempt de moments à vous faire hurler de trouille et éteindre l'ordi à la prise ; simplement que cette fois, tout ne tourne pas seulement autour de ça.

Aramis, Ethos et Pathos. Dans *Soma*, vous incarnez Simon, un scientifique qui se retrouve dans PATHOS-2, un complexe scientifique sous-marin plus ou moins abandonné, ou en tout cas pas en très bon état. Aucune date n'est fournie, mais quelques vieilles affiches pourries dans les couloirs de la station annoncent une sortie de film pour 2102. Simon n'est (pour une fois) pas complètement amnésique, mais ne sait quand même pas trop ce qu'il fabrique ici. Pour cette première prise en main, Thomas Grip m'a montré quelques morceaux de niveaux à différents moments du jeu : probablement la pire façon de suivre le déroulement de l'histoire et du thème principal, mais une bonne manière d'avoir un aperçu des principaux aspects. Il y a, bien sûr, la balade dans des corridors déserts, où errent des créatures qui en veulent (peut-être ?) à votre peau, et qu'il vaut mieux dans tous les cas éviter de déranger. Il y a, aussi, la possibilité d'emprunter un scaphandre pour se traîner au fond de l'océan dans des niveaux bien plus ouverts et presque plus flippants… mais pas complètement déserts. Cette fois, toutes les créatures ou tous les robots que vous croiserez ne seront pas forcément hostiles : certains pourront vous ignorer, d'autres ne deviendront agressifs qu'à certaines conditions… mais tout ça, c'est au joueur de le découvrir. Le dernier élément du jeu, et probablement le plus en phase avec le thème du jeu, ce sont les puzzles : ici, il fallait retrouver des indices sur la vie d'un des survivants de PATHOS-2 afin de gagner sa confiance en se faisant passer pour quelqu'un d'autre… dans ce qui semble être une simulation de réalité virtuelle ? Mais tout ça n'était pas bien clair, et Thomas Grip tenait visiblement à laisser planer le mystère. On verra ce qu'il en est dans quelques mois.

Until Dawn

Il y a deux ans, ma première (et jusqu'à présent unique) preview d'*Until Dawn* se concluait par cette phrase : "*Si on m'avait dit qu'un jour j'attendrais avec impatience de jouer à un jeu PlayStation Move...*". Visionnaire !

GENRE : Sony's The Walking Dead
DÉVELOPPEUR : Supermassive Games (Royaume-Uni)
ÉDITEUR : Sony
PLATEFORME : PlayStation 4
SORTIE PRÉVUE : 2015

Après un silence radio de deux ans, *Until Dawn* faisait à la Gamescom 2014 son grand retour. Le jeu de Supermassive n'a plus grand rapport avec ce qu'on en savait. Autrefois jeu d'horreur en vue subjective jouable uniquement au PS Move sur PS3, *Until Dawn* est aujourd'hui un jeu d'aventure pour PS4, qui se joue avec une manette Dual-Shock 4 standard, et avec un gameplay qui pointe plutôt vers les jeux Telltale. Le décor a été entièrement refait, les personnages ont tous été recastés (tout en gardant les mêmes archétypes)... Bref, *Until Dawn* 2014 ne conserve qu'un nom et qu'un thème communs avec *Until Dawn* 2012. Et ce thème, c'est l'idée de faire un slasher jouable, un film d'horreur où des ados (ou jeunes adultes) idiots se font massacrer les uns après les autres par une figure terrifiante et néanmoins humanoïde. Le scénario reste globalement le même : un groupe de jeunes gens décide de passer les vacances d'hiver dans un luxueux manoir perdu dans les bois, sous la neige. Rien ne se passe comme prévu et les gens commencent à mourir… ou peut-être pas. Supermassive Games ne voulait pas faire un jeu d'horreur lambda, mais une histoire interactive. *Until Dawn* est donc une succession de choix, et chacune de vos décisions, même la plus mineure, pourra avoir un effet sur la suite de l'aventure.

Telltale's Halloween. En théorie, il est donc possible de terminer le jeu avec tout le monde en vie, ou peut-être seulement trois ou quatre… Si vous êtes plutôt psychopathe, rien ne vous empêche d'ailleurs de ne viser que votre propre survie et de laisser vos sept amis crever. Certaines des actions ont un impact évident (comme dans les jeux Telltale : enquêter dans telle pièce ou dans telle autre), d'autres des effets plus subtils, qui modifient vos relations avec les autres personnages ou avec le tueur. Là où Supermassive réussit pas mal son coup, c'est qu'avec la tension du jeu (même dans la très bruyante Gamescom), le stress peut vous faire oublier de vérifier une étagère, loupant du coup un indice ou un objet important pour plus tard. Le studio semble avoir beaucoup bossé sur l'ambiance : alors que la version 2012 était presque une parodie par moments, ici la tension est palpable. Pour ça, Supermassive utilise divers petits trucs connus : des caméras fixes avec pas mal d'angles morts, des surprises qui font sursauter, une lampe torche faiblarde... Classique, mais efficace : le retour d'*Until Dawn* était l'une des rares bonnes surprises de cette Gamescom du côté des consoles. Seule vraie faute de goût de cette démo : la lampe torche se dirige avec l'accéléromètre du pad (en clair, il faut pointer la loupiote du pad PS4 dans la direction souhaitée), ce qui est loin de se révéler toujours bien pratique.

2Dark

Pour rencontrer Frédérick Raynal – le père d'*Alone in the Dark* et de *Little Big Adventure* – et Thierry Platon – le pape de l'indé à la française et créateur des European Indie Games Days –, il faut trouver un endroit digne, classe, élégant. Tiens, un parking, ça ira très bien.

GENRE : Survival du terroir
DÉVELOPPEUR : Gloomywood (France)
ÉDITEUR : Nein
PLATEFORMES : PC, iPad, Mac
SORTIE PRÉVUE : 2015

En effet, chez Raynal et Platon, on ne fait pas de manières : on fait du jeu vidéo. À la dure et avec la foi, comme au début. Gloomywood, leur nouveau studio, ressemble autant à un groupe de punk qu'à une cellule familiale : plutôt que de chercher à basculer du côté industriel du développement, nos deux renards argentés ont tout misé sur le Do It Yourself. Tout d'abord, un moteur 2,5D reposant sur des "voxels mous" : du fait-main mélangeant sprites pour les décors et un type de 3D bien particulier pour les personnages permettant à la fois de perpétuer les animations magiques propres au boulot de Fred Raynal et une gestion de la lumière pointue, indispensable pour un survival horror qui se respecte. Et puis, une volonté de proximité, d'intimité même qui imbibe le projet à tous les niveaux. Tout le monde dans les mêmes bureaux, des gens qui travaillent ensemble et s'influencent les uns les autres, cherchant à dépasser la simple exécution d'une tâche pour apporter un supplément d'âme à chaque mécanisme, ligne de code ou modèle de perso. D'après Raynal, c'est ça qui faisait le charme des jeux de la grande époque et plus particulièrement celui des grands classiques à la française.

Survival Horror AOC et label rouge. Et, c'est aussi dans cette optique que Gloomywood a l'intention de se préoccuper d'abord de ceux qui leur sont le plus proches : les Français. Du jeu d'horreur à la française, par des développeurs français et pour des joueurs français. Sans pour autant chasser les autres, en particulier la cohorte incroyable des fans d'*Alone* ou de *Little Big Adventure*, évidemment… Mais quand même. L'équipe s'apprête à lancer un financement participatif par Ulule plutôt que Kickstarter dans le but de travailler avec des backers français, pour rendre cette levée de capitaux moins anonyme. Parce que *2Dark*, c'est un jeu qui s'adresse à vous personnellement. En vue du dessus, dans des environnements souvent plongés dans le noir, un ancien profiler tente de retrouver des enfants enlevés par des serial killers. Il y a des pièges, des ennemis, des innocents aussi. Le jeu accorde une grosse importance au scoring, qui reposera principalement sur le nombre d'enfants sauvés et sur leur état de santé. Une si grande importance qu'en fin de niveau, un message personnalisé en fonction du nombre d'innocents sauvés ou sacrifiés vous sera adressé. Vous avez bien compris : vous allez vous faire traiter d'ordure si vous cherchez à sauver votre peau plutôt que ces chères têtes blondes. Une fois libérés, les gamins vous suivent et vous pouvez leur donner un certain nombre d'ordres qu'ils suivront plus ou moins en fonction de leur excitation, de leur personnalité ou de leur attachement au bourreau. Et, oui, Syndrome de Stockholm oblige, il faudra sauver certaines victimes contre leur gré, tout en évitant les chiens de garde, les trous remplis de pieux et les choses qui rôdent dans la nuit. Surtout que ce n'est pas votre petite lampe torche, votre bougie, votre batte ou les trois balles d'un flingue qui vous faciliteront beaucoup la vie. Ce genre de choses ne durent jamais bien longtemps… Il sera plus sûr de se fier aux ténèbres qui vous cachent, vous et la marmaille, de jouer l'infiltration et de vous repérer au bruit, apparaissant à l'écran sous forme de petites ondes. Il va être difficile d'attendre la première version jouable, surtout quand le duo me murmure à l'oreille qu'il y aura des énigmes et que les différentes enquêtes seraient plus liées qu'on ne le croirait au premier abord.

Ghost of a Tale

Juste à côté du grand stand de l'Indie Megabooth, qui regroupait une bonne partie des indés exposant à la Gamescom, un petit studio français avait réservé son propre stand pour montrer son tout premier jeu : *Ghost of a Tale*.

Développé pratiquement seul dans son coin (un programmeur et un scénariste lui ont filé un coup de main) par Lionel Gallat, *Ghost of a Tale* raconte l'histoire d'un souriceau coincé sur une île remplie de rats. Lesquels se trimbalent en armure complète dans un petit château, tandis que vous-même n'êtes qu'un pauvre barde jeté au cachot. La première chose qui frappe dans *Ghost of a Tale*, c'est : sacrebleu comme c'est joli ! Les animations sont magnifiques et l'atroce cellule qui vous retient prisonnier fourmille de détails. Les éclairages à la torche donnent à l'ensemble une ambiance pas tout à fait glauque, mais assez sombre pour vous signaler que vous n'avez vraiment pas envie de rester coincé là. Plus loin dans la démo, quand vous arrivez à l'air libre, se balader dans une cour de château ensoleillée devient là aussi un plaisir pour les yeux. Mais ce n'est pas qu'une question de technique : pierres et portes semblent taillées à la main, bien loin des murs aux textures identiques qu'on voit habituellement dans ce genre de *dungeon*. Que le tout soit réalisé par une seule personne dans son coin est encore plus surprenant, surtout quand Lionel Gallat précise qu'il s'agit de son premier jeu ; auparavant, il a travaillé comme animateur chez Dreamworks et MacGuff (*Moi, Moche et Méchant*). Et pourtant, *Ghost of a Tale* existe, et il est jouable.

GENRE :
Jouer au chat et à la souris
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR :
SeithCG (France)
PLATEFORMES :
PC, Xbox One
SORTIE PRÉVUE :
2015

Jouable oui, mais comment ? Étant donné que vous incarnez une petite souris, qui plus est barde, *Ghost of a Tale* n'est pas vraiment un jeu de combat : pour vous en sortir, il faut plutôt compter sur la discrétion et l'infiltration. Dans la démo Gamescom, ça passait par un peu d'exploration pour trouver des clés, un peu de nourriture pour vous soigner et des journaux racontant des histoires plus ou moins utiles (l'un des textes était par exemple un roman à l'eau de rose). Le comportement de garde des rats reste assez classique des jeux d'infiltration : rondes scriptées, réaction au bruit ou à vos apparitions... ; ils peuvent aussi vous oublier s'ils vous perdent de vue trop longtemps. L'idéal est bien sûr de vous infiltrer en douceur dans leur dos pour leur voler leurs clés, et en cas d'échec, vous pouvez toujours fuir à toute vitesse dans les couloirs, vous planquer dans un coffre ou une pièce et espérer qu'ils ne vous retrouveront pas. En fin de démo, une fois sorti dans la cour du château, vous pouvez même trouver une armure et en équiper votre petit barde : ainsi, il passera simplement pour un garde nain et n'alertera plus les autres rats. Ce qui ne signifie pas que tout ira comme sur des roulettes : la version Gamescom se terminait par exemple par l'attaque surprise d'un crabe, une bestiole terrifiante à l'échelle de la souris. Crowdfundé il y a un peu plus d'un an, *Ghost of a Tale* a bien progressé depuis, surtout pour une si petite équipe. Sauf nouveau retard, il devrait arriver début 2015.

↓ Screamride

Conférences Sony et Microsoft

Consoles : la drôle de guerre

← Quantum Break

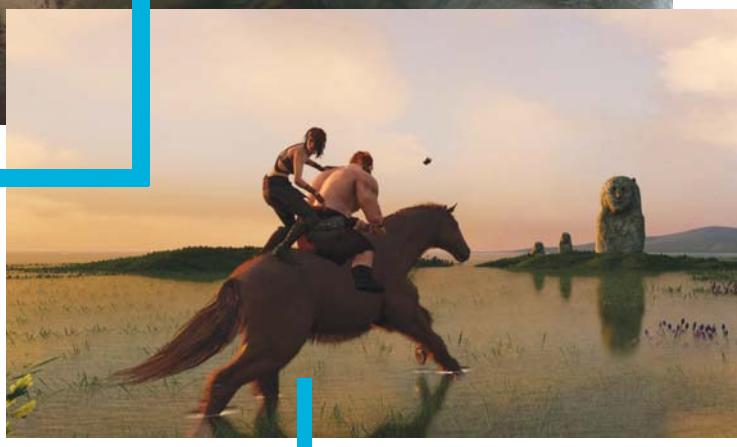
Aujourd'hui, je sais que ce que j'ai vécu était réel. Sur le moment, je me suis plus d'une fois demandé sur quel plan de l'existence j'avais atterri, si tout cela n'était pas une monumentale erreur. C'était le mardi 12 août 2014, entre 14 h et 15 h, la veille de l'ouverture de la Gamescom à Cologne. J'étais à la conférence Xbox.

Début du cauchemar. Au départ, tout paraissait normal. Assis dans le public avec deux confrères francophones, j'attendais le début de la présentation. Quand le premier intervenant, le responsable local Xbox, a commencé à parler en allemand et que le public a réagi avec joie, j'ai été un peu étonné. Quand un peu plus tard, Microsoft a invité sur scène un footballeur allemand fort retraité, toute la salle a explosé en applaudissements et cris divers. Une célébrité locale, visiblement ? Il a ensuite passé pas loin d'une heure (en temps ressenti) à sélectionner son équipe de rêve dans *FIFA 15*, devant un public extatique. Je ne vais pas vous mentir : je me suis demandé si je ne m'étais pas trompé d'endroit. Un peu plus tard, un dirigeant de Microsoft a annoncé non pas un, non pas deux mais bien trois bundles différents pour la Xbox One, tantôt coloriée en blanc, tantôt avec des décalcomanies associées à l'un ou l'autre jeu. À chaque fois, le public manifestait bruyamment son contentement, tout comme quand 343 Industries a bien confirmé que *Halo 2 Anniversary* serait identique à *Halo 2*, ou quand Microsoft a diffusé cinq minutes de gameplay du onzième *Call of Duty*. Étais-je bien à une conférence de presse de Microsoft ou à une célébration organisée pour des fans germanophones pas finauds ? Que s'est-il réellement passé ?

Retour à la réalité ? Au moment où quelques centaines de personnes ont hurlé de plaisir à l'annonce du Halo Channel (une app Xbox et Windows 8 servant de raccourci vers les différents produits marqués *Halo*), j'ai cru défaillir. J'ai questionné le bretzel au fromage mangé une heure plus tôt : une intoxication alimentaire violente pouvait-elle vraiment être responsable d'une hallucination visuelle et auditive de ce calibre ? Microsoft a conclu sa conférence pratiquement sans annonce de jeu, se contentant de montrer un peu de *Quantum Break* (un TPS un peu quelconque avec un bullet time stylisé et d'atroces bruits stridents) et d'annoncer vite fait *Screamride*, un nouveau jeu de grand huit par Frontier (*RollerCoaster Tycoon*). Leur seule grosse annonce reste l'exclusivité temporaire de *Rise of the Tomb Raider* fin 2015… Autant dire que Microsoft n'avait pas grand-chose à montrer. J'ai ensuite eu le temps de reprendre un peu mes esprits et de constater que, oui, tout ceci était bien réel, sans pour autant comprendre mieux ce qui s'était passé. Qui sont ces gens qui s'enthousiasment à tout bout de champ ? Qui applaudit l'annonce d'un jeu quelconque en bundle avec une console hors de prix ? Qui hurle de joie quand est dévoilée une nouvelle feature mineure d'un remake ? Même aujourd'hui, près de quinze jours plus tard, je ne comprends toujours pas les événements de cette heure funeste, le mardi 12 août 2014 entre 14 h et 15 h, à Cologne.

↑ Hellblade

↑ Rime



↑ Wild

Chez la concurrence. Le soir même, Sony organisait sa propre conférence : salle plus grande, public nettement plus nombreux et contenu bien différent de la conf' Microsoft. Certes, un ou deux exécutifs étaient bien présents pour parler de "*l'immense succès de la console*" et lâcher quelques chiffres avec un sourire forcé, mais dans l'ensemble, les jeux étaient présentés les uns après les autres, avec à la clé un peu plus de nouveautés : Sony avait évacué les titres les plus connus avec un rapide trailer en prélude à la conférence. Le constructeur a ensuite alterné les surprises avec les softs plus ou moins attendus et les petits indés avec les gros titres. Parmi les jeux de la conf', on annonce un portage PS4 pour *DayZ* (pour 2022, si Bohemia continue au rythme actuel), *The Tomorrow Children*, le nouveau titre de Q-Games, *Hollow Point*, un action/coop' signé Ruffian Games (l'atroce *Crackdown 2*) pour Paradox, ou encore *Hellblade*, par Ninja Theory. Concernant ce dernier, le studio s'est contenté d'un teaser cinématique dont le contenu, tout comme le titre même du jeu, laisse imaginer une suite à *Heavenly Sword*. Cette fois, c'est cependant Ninja Theory qui conservera la marque, le jeu studio voulant produire un "AAA indé". Parmi les autres titres montrés, citons *RIME*, le jeu d'aventure de Tequila Works au design qui rappelle les productions de la Team Ico… dont les développeurs semblent aussi suivre le calendrier : un an après son annonce, il n'est toujours pas jouable et n'a aucune date de sortie annoncée.

Les nouveautés. Parmi les gros morceaux, on trouve *P.T*, *Until Dawn*, *Tearaway Unfolded* et surtout *Wild*. *P.T*, annoncé comme un jeu indé disponible tout de suite sur PS4, est en fait un "teaser interactif" pour *Silent Hills*, nouvel épisode de la série, apparemment réalisé par Hideo Kojima et Guillermo del Toro, avec l'acteur Norman Reedus modelisé. Aucune info en revanche sur une éventuelle date de sortie ou à vrai dire quoi que ce soit d'autre. On reste dans l'horreur avec *Until Dawn*, le titre de Supermassive Games : déjà présent à la Gamescom 2012, autrefois FPS au PS Move, il est devenu un jeu d'aventure à la Telltale. À l'opposé, on trouve des surprises plus bariolées, comme *Tearaway Unfolded*. Pour la version PS4 de son excellent jeu Vita, Media Molecule a plus ou moins décidé de faire un remake : le scénario, les personnages et quelques lieux et scènes resteront identiques, mais les niveaux eux-mêmes seront entièrement refaits pour correspondre aux spécificités de la PS4 (touchpad, accéléromètre, lampe à l'avant du pad…).

Un jeu sauvage apparaît. Finissons ce compte rendu avec *Wild*. Grosse surprise de Sony, il s'agit du premier jeu de Wild Sheep Studio, un studio montpellierain fondé il y a un an. Parmi ses participants, on retrouve un certain Michel Ancel (*Rayman*, *Beyond Good & Evil*) ainsi que Christophe Héral, qui s'occupe de la musique de ses jeux ; Ancel reste par ailleurs chez Ubisoft Montpellier. La spécificité de *Wild* : proposer un monde ouvert "*de la taille de l'Europe*" à une époque préhistorique, avec la possibilité de jouer "*n'importe quel être vivant*". La vidéo présentée montrait des humains, mais aussi des loups, des sangliers, des aigles, des squelettes, des géants… Le jeu semble encore bien loin de la sortie (et Sony a soigneusement évité de donner la moindre date), mais pourrait arriver avant *Beyond Good & Evil 2*. Pour résumer, Sony s'est retrouvé avec une tripotée de titres annoncés, tandis que Microsoft s'est contenté de remontrer ceux de l'E3 et surtout de dévoiler des bundles : deux visions différentes du marché de la console, avec pour l'instant une seule qui arrive à réellement tirer son épingle du jeu.

Dream

GENRE : Aventure onirique
DÉVELOPPEUR/ EDITEUR : Hypersloth (Royaume-Uni)
EDITEUR : Mastertronic
PLATEFORMES : PC (avec ou sans Oculus Rift), Mac plus tard
SORTIE PRÉVUE : Early Access disponible sur Steam. Bêta bientôt.

Parfois, quand les équipes aguerries et expérimentées vous déçoivent, il faut savoir aller voir du côté des petits jeunes pleins d'ambition. Avec une moyenne d'âge de 22 ans, les quatre compères de Hypersloth ont déjà de quoi être contents d'eux. Leur premier bébé, disponible en Early Access sur Steam, a beau n'être pas fini, il leur a déjà rapporté de quoi frimer auprès de leurs copains étudiants. Jeu d'aventure à la première personne prévu pour l'Oculus Rift, *Dream* raconte l'histoire d'un étudiant qui ne sait pas quoi faire de son avenir, et qui décide de chercher le sens de sa vie grâce au rêve lucide. Au premier abord, cela pourrait ressembler à du *Gone Home* ou à *The Novelist* : c'est essentiellement l'environnement qui se chargera de vous raconter ce qui se passe. Mais *Dream* fait la part belle aux puzzles dénués d'explications, aux grands espaces absurdes, mystérieux ou incompréhensibles, et promet trois fins et une bonne dizaine d'heures de jeu aux obsessionnels (trois ou quatre aux rapides qui auraient déjà une idée de l'endroit où aller). Je garde notamment un souvenir impérissable d'une salle escherienne, qui a mis mon cerveau en pièces. Les Hypersloth retournent tous à la fac à la rentrée, on n'a plus qu'à espérer que la fin des vacances sera studieuse.

GENRE : Hochement de tête Simulator
DÉVELOPPEUR/ ÉDITEUR : The Shoebox Diorama (Pays-Bas)
PLATEFORMES : PC, iOS, Linux
SORTIE PRÉVUE : N.C.

The Pigeon Man

Voici mon souvenir le plus marquant de cette Gamescom. Assise sur une chaise, elle-même posée sur une chaise, elle-même en équilibre précaire tout au sommet d'une montagne de chaises, je suis face à l'infini. Dans mes oreilles, le vent qui souffle, devant moi, un secrétaire avec plume et encrier. Et au moment de regarder mes pieds, j'ai vu une chaise dégringoler dans le vide, senti mon cœur bondir dans ma poitrine, et mon monde qui s'écroulait. À l'origine de cette délicieuse torture à l'Oculus Rift, Daniel Ernst, un gentil développeur néerlandais, qui se concentre désormais sur *The Pigeon Man*. Un jeu d'aventure jouable entièrement au casque de réalité virtuelle, sans clavier ni manette. Ce qui signifie que l'on peut acquiescer à ce que dit un personnage, secouer la tête avec véhémence pour dire non, ou regarder un objet avec insistance pour le désigner. Dans la séquence de jeu à laquelle j'ai eu droit, un genre de matrone me proposait d'écouter de la musique en attendant l'heure du repas. Je voulais bien, mais l'Oculus peinait un peu à comprendre que je voulais bien, et à transmettre mon assentiment à la cuisinière. Du coup, la dame à l'air patibulaire me rudoyait, et j'ai passé un demi-quart d'heure à tenter d'exprimer mes volontés, tout en mourant de rire et de peur, et d'une fracture des vertèbres cervicales.

Mortal Kombat X

"*Il en faut peu pour être heureux*", disait Baloo, l'ours pédophile du *Livre de la Jungle*, et il avait raison. Là par exemple j'ai joué un quart d'heure à *Mortal Kombat X* et ça va, je suis heureux. Un peu trop heureux, d'ailleurs, c'est inquiétant.

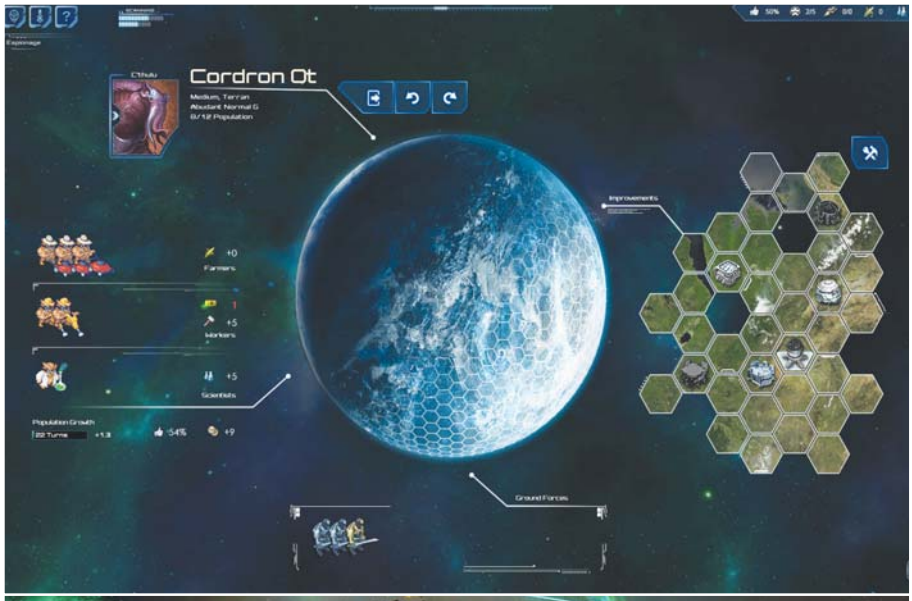
GENRE : Baston
DÉVELOPPEUR : Warner Bros. Interactive Entertainment
ÉDITEUR : NetherRealm Studios (États-Unis)
PLATEFORMES : PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
SORTIE PRÉVUE : Premier semestre 2015

Inquiétant parce que bon, je suis un journaliste PC, je devrais aimer les roguelike ASCII en cyrillique sur la chute de l'Union Soviétique et ricaner devant les consoleux qui pressent leurs petits boutons pour agiter les petits poings de héros musculeux et/ou lourdement poitrinés. Inquiétant aussi parce que je n'ai même plus envie d'écrire, juste de caresser les gros sourcils d'Ed Boon en lui disant des mots doux. Mais il faut que je vous parle de *Mortal Kombat X* alors allons-y. Suite de *MK9*, il reprend l'excellente formule du jeu précédent, gameplay à l'ancienne avec combats en 2D dans un univers 3D. Mais si *MK9* n'était qu'un retour aux sources de la série, *MKX*, en bonne suite, se doit d'innover. On trouve donc des combats plus rapides et fluides que ceux des épisodes précédents, des arènes interactives, inspirées de celles d'*Injustice*, pleines de trucs (cadavres, caisses, vieilles dames... Oui oui, vieilles dames) à attraper pour balancer sur l'adversaire, plein de personnages inédits et, surtout, trois variations de chaque combattant (non, il ne faut pas pousser, je n'écrirai pas "kombattant", en tout cas pas tant qu'Ed Boon ne m'aura pas laissé toucher ses sourcils) disposant chacune d'attaques spéciales particulières.

Tripes advisor. Par exemple, ce bon vieux Scorpion est décliné en trois versions : invocateur (capable d'appeler des créatures des enfers pour affaiblir ou paralyser l'ennemi), pyromancien (avec boule de feu et compagnie) ou spécialiste du combat de mêlée (une épée dans chaque main, vous voyez le genre). Le changement est également visuel puisque Scorpion, selon le modèle choisi, sera respectivement affublé d'un crâne à la ceinture, de petites flammèches du meilleur effet ou de deux gros sabres dans le dos. À cette Gamescom 2014 ont été montrés pour la première fois les personnages de Kano (parfums disponibles : "coupe-gorge" fan des couteaux, "cyborg" utilisant son œil laser pour attaquer à distance et "commando" spécialiste des prises et projections) et Raiden (vendu au format "dieu du tonnerre" qui balance des éclairs partout, "déplaceur" qui se téléporte plus vite qu'un capitaine Kirk sous cocaïne et "maître des pièges" qui sème des runes d'éclair partout dans l'arène jusqu'à ce que l'adversaire ne sache plus ou mettre les pieds). Et parce que toute bonne présentation se termine par un petit hands-on, j'ai eu l'occasion de tester deux des nouveaux personnages. Si Kotal Kahn n'est pas le plus original du lot (il s'agit d'une simple version équilibrée de Shao Kahn, tout comme Sheeva, version équilibrée de Goro ajoutée dans *Mortal Kombat 3*), D'Vorah est par contre très réjouissante puisqu'en plus d'un look de femme-insecte digne de Sarah Kerrigan (avant que Blizzard ne la transforme en midinette), elle est capable de faire surgir de son corps tout un tas de protubérances visqueuses qui lui donnent une allonge à faire pâlir Dhalsim de jalousie. Et en plus tout ça sortira, une fois n'est pas coutume, en même temps sur PC et sur consoles. Que demande le peuple ?

StarDrive 2

"*Se réinventer chaque jour*", dit la dame de la pub avant de s'enduire le visage d'une crème bizarre. Les deux développeurs de Zero Sum Games doivent se dire la même chose, mais plutôt en s'aspergeant la tronche d'eau froide. *StarDrive 1*, leur premier et seul jeu, avait toutes les qualités et tous les défauts du titre bricolé par deux types qui avaient tout plaqué pour se lancer dans le jeu vidéo indé.



GENRE : 4X spatial
DÉVELOPPEUR : Zero Sum Games (États-Unis)
ÉDITEUR : Iceberg Interactive
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : Fin 2014

StarDrive, rappelons-le, était un 4X spatial en temps réel, accessible mais plein d'idées ambitieuses, comme un éditeur de vaisseaux extrêmement pointu qui permettait de choisir jusqu'à la position du moindre bouclier déflecteur, par exemple pour créer un vaisseau blindé à tribord qui fait barrage de son flanc droit lors des combats. Malheureusement, une interface laide et pas super bien branlée ainsi qu'une I.A. douteuse lui avaient valu un 7/10 plein d'espoir dans le *Canard PC* n° 276 : peut-être, se disait alors ackboo, le jeu serait-il amélioré par de futurs patchs, les développeurs avaient l'air motivés. Motivés, oui, ils l'étaient et le sont toujours. En plus, ce coup-ci, ils sont expérimentés.

Master of Old school. L'objectif de ce nouveau *StarDrive* est clair : garder les éléments intéressants du premier épisode et se débarrasser de ses idées trop audacieuses ou bancales. On garde ainsi l'éditeur de flotte bien poussé et ses combats avec de chouettes batailles temps réel. Encore mieux, il est désormais possible, pour ceux qui n'aiment pas l'aspect gestion des 4X, de créer des skirmishs où l'on fait s'affronter deux flottes fabriquées main dans un nouveau mode "bataille libre". Le mode campagne 4X classique fait quant à lui son retour, son retour aux sources même, puisque *StarDrive 2* rompt avec le temps réel du premier épisode pour un tour par tour bien classique. Plus que classique, même. Les arbres technologiques, la colonisation, les systèmes planétaires fonctionnent exactement comme ceux du vénérable (et toujours excellent) *Master of Orion*. Bon, quelques petites différences toutefois : les planètes en orbite autour d'une étoile sont présentes sur la carte "globale" de la galaxie et non pas isolées dans un écran distinct, ce qui rend le positionnement des vaisseaux encore plus crucial. Différentes "stances" permettent en effet de créer autour des vaisseaux des aires d'influence aux effets variés : blocus d'une planète, interception de tous les ennemis dans un rayon donné... L'établissement de lignes d'approvisionnement étant aussi essentiel que dans le premier épisode (par exemple pour apporter de la nourriture aux habitants d'une planète désertique incapables de faire pousser quoi que ce soit sur leur sol de merde), on voit quel genre de tactiques vicieuses il sera possible de mettre en place. Enfin, histoire de bien mettre l'eau à la bouche des amateurs de stratégie, finissons en évoquant rapidement les batailles terrestres (lors d'une invasion de planète) ou en intérieur (lors de l'exploration d'une anomalie ou d'un vaisseau abandonné) où le joueur déplace ses soldats en tour par tour comme dans une sorte de mini-*XCOM* bien appétissant.

Might & Magic Heroes VII

"*Est-ce que quelqu'un dans la salle a déjà joué à un épisode de la série ?*"
Autour de moi, ils sont sept, entre 30 et 40 ans, pile assez gras et dégarnis pour faire partie du cœur de cible. Mais je suis le seul à lever la main.

Purée, qu'est-ce que c'est que cet univers parallèle ? Peut-être que ce sont des fans tellement hardcore qu'ils refusent de se manifester parce que, "*non, moi madame, je joue à* Heroes of the Might & Magic, *pas à* M&M Heroes". Peut-être qu'ils sont sourds ou trop épuisés par la soirée de la veille pour s'agiter. Peut-être que… Non, ils n'ont jamais joué à un *Heroes* et puis c'est tout. Alors le pauvre développeur doit tout expliquer depuis le début : royaume merveilleux, exploration au tour par tour avec ramassage de ressources, ennemis sur la carte stratégique à combattre sur une carte tactique et, encore, au tour par tour. Et pendant ce temps-là, mon esprit vagabonde. C'est mignon tout ça : couleurs pastel, direction artistique adoucie, inspiration arabisante. C'est mignon et un peu naïf. Oh merde, que se passe-t-il ? Ubisoft ferait donc machine arrière ? Et puis, dans ce coin de l'écran… Sept ressources. OK, c'est officiel, Ubisoft abandonne le côté agressif et optimisé façon e-sports qui avait fait de *Might & Magic Heroes VI* un jeu de stratégie intéressant mais tout sauf un *Heroes*. Champagne !

Tout à fait hérotique. Oh et la ville ! Elle est là, la ville ! Avec son écran comme avant, tout droit tiré d'une peinture à l'huile ! Les petits habitats de chaque unité qui s'ajoutent sous vos yeux ébahis, les constructions qui s'étoffent au fur et à mesure des modifications. Tout ce qu'on a toujours aimé. Pas streamliné et pensé pour le nombre de clics par seconde mais délicieusement suranné. C'est bon, ça y est, je suis nostalgique… Je me demande bien ce qu'ils ont fait des combats, tiens. Wouah ! Là aussi, j'ai des raisons d'être surpris : on dirait qu'Ubi' a pris toutes les bonnes idées qui avaient soigneusement été oubliées dans *Heroes VI* – ou qui, d'après la rumeur, avaient été purement et simplement refusées par le studio chargé du développement à l'époque – pour toutes nous les lâcher sur la tête d'un coup : se tenir à proximité d'un arbre ou de rochers fait augmenter la défense d'une unité en lui offrant un couvert, les attaques de flanc engendrent de beaux bonus et les backstabs deviennent une arme fatale. Enfin, un peu de positionnement ! OK, on n'a pas encore l'air d'être au niveau d'un *Age of Wonders 3*, mais à l'échelle de *Heroes*, c'est une révolution. Ou, au moins, une innovation bienvenue, comme la plus grande interaction entre les personnages et le décor… La neige couvre la carte, un méchant déclenche une avalanche qui ferme un accès à son pré carré, le héros manipule une mystérieuse statue dans les souterrains et un lac de la surface se vide dans les profondeurs, ouvrant un nouveau passage. C'est vivant et agréable, sans pour autant transformer le gameplay. Et maintenant, le plus dur va être d'attendre la suite. Ça ne devrait pas tarder : pour cet épisode, Ubi' semble soucieux de mobiliser les fans... Quatre races ont déjà été annoncées (Haven, Academy, Bastion, Necro) et l'éditeur demande aux joueurs de choisir entre les elfes sylvains et les nains de la forteresse. Vous pensez bien que tout est déjà codé et que le perdant finira dans un DLC. Mais, allez, c'est l'intention qui compte.

GENRE :
Ce qu'on attendait pour le 6
DÉVELOPPEUR :
Limbic Entertainment (Allemagne)
ÉDITEUR :
Ubisoft
PLATEFORME :
PC
SORTIE PRÉVUE :
2015

Chroma Squad

Les stands publics de la Gamescom sont, pour les journalistes, des lieux étranges et inquiétants. Assourdissants aussi. Et pourtant, en passant dans le 10.1, quelque chose de familier a retenu mon attention. Des petits personnages aux poses martialo-victorieuses, des couleurs, et puis aussi, quelques mètres plus loin, Netsabes et Sébum, eux aussi happés par un tourbillon de nostalgie.

GENRE : XCOM avec des Power Rangers
DÉVELOPPEUR : Behold Studio (Brésil)
ÉDITEUR : N.C.
PLATEFORMES : PC, Mac, Linux
SORTIE PRÉVUE : Fin 2014

Chroma Squad a le goût de mes cinq ans. En 1988, j'étais une spectatrice assidue de *Bioman*, les cinq guerriers dopés aux bioparticules qui défendaient la Terre contre les méchants. En 2014, je n'attends plus que la sortie de *Chroma Squad*, le simulateur de sentai made in Brazil. Au lieu de se contenter de proposer une enfilade de combats au tour par tour entre des Biomen et des méchants aliens, l'équipe de Behold a eu l'idée d'un twist astucieux. Vous êtes en réalité réalisateur de série. Vous recrutez des acteurs, signez des contrats avec des chaînes, recrutez des acteurs, et récupérez ce que vous pouvez comme bouts de ficelles pour pouvoir leur fabriquer des costumes et des armes dignes de ce nom. Votre but ultime là-dedans, c'est de faire un maximum d'audience.

En odeur de sentai. C'est peut-être un détail pour vous, mais cela permet aux développeurs (que certains d'entre vous connaissent déjà pour *Knights of Pen&Paper*, un petit RPG sympathique sur mobiles) de déployer des trésors de vannes et de subtilités dans un gameplay pourtant plutôt classique. Chaque épisode sera en effet pour vous l'occasion de vous livrer à des combats dans lesquels vos acteurs et les ennemis se mettront dessus chacun à leur tour. Vous commencerez par déplacer un petit bonhomme, puis vous pourrez soit lui demander d'attaquer normalement au corps à corps ou de faire usage de son arme (arc, pistolet laser, sabre ou hache en gros) ; soit de se mettre en mode "travail d'équipe". Car non, les Biomen, ce n'est pas qu'une somme d'individualités. C'est la preuve qu'ensemble, on est plus fort que cinq fois tout seul. Cela vous donnera accès à des acrobaties (qui rapportent de l'audience) et à des coups spéciaux (qui rapportent de l'audience et font des dégâts). Pour chaque séquence de meule, le producteur vous fixera des objectifs, histoire de maximiser l'impact de la série sur les foules. Défoncer les seconds-couteaux avant d'attaquer le boss, terminer un ennemi avec un finishing move et non avec une pauvre pichenette... Vous voyez le genre.

Pacific Rire. Entre chaque épisode, vous pourrez améliorer l'ordinaire de vos comédiens. Un système de crafting vous permet de récupérer les bouts de trucs cassés sur le plateau pour leur confectionner un blouson matelassé, une épée en plastique plutôt qu'en bois, ou des gants renforcés. Chacun de ces objets apportera, vous vous en doutez, un bonus (dommages, esquive, déplacement...) crucial pour le succès de votre épisode à venir. En bref, encore un jeu kickstarté (il y a un an exactement) et prometteur. S'ils arrivent à éviter le procès des créateurs de *Bioman*, le bonheur nostalgique devrait trouver le chemin de Steam cet hiver.

Might & Magic Heroes VII

"*Est-ce que quelqu'un dans la salle a déjà joué à un épisode de la série ?*"
Autour de moi, ils sont sept, entre 30 et 40 ans, pile assez gras et dégarnis pour faire partie du cœur de cible. Mais je suis le seul à lever la main.

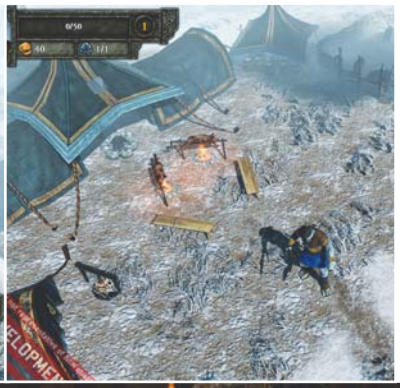
Purée, qu'est-ce que c'est que cet univers parallèle ? Peut-être que ce sont des fans tellement hardcore qu'ils refusent de se manifester parce que, "*non, moi madame, je joue à* Heroes of the Might & Magic, *pas à* M&M Heroes". Peut-être qu'ils sont sourds ou trop épuisés par la soirée de la veille pour s'agiter. Peut-être que… Non, ils n'ont jamais joué à un *Heroes* et puis c'est tout. Alors le pauvre développeur doit tout expliquer depuis le début : royaume merveilleux, exploration au tour par tour avec ramassage de ressources, ennemis sur la carte stratégique à combattre sur une carte tactique et, encore, au tour par tour. Et pendant ce temps-là, mon esprit vagabonde. C'est mignon tout ça : couleurs pastel, direction artistique adoucie, inspiration arabisante. C'est mignon et un peu naïf. Oh merde, que se passe-t-il ? Ubisoft ferait donc machine arrière ? Et puis, dans ce coin de l'écran… Sept ressources. OK, c'est officiel, Ubisoft abandonne le côté agressif et optimisé façon e-sports qui avait fait de *Might & Magic Heroes VI* un jeu de stratégie intéressant mais tout sauf un *Heroes*. Champagne !

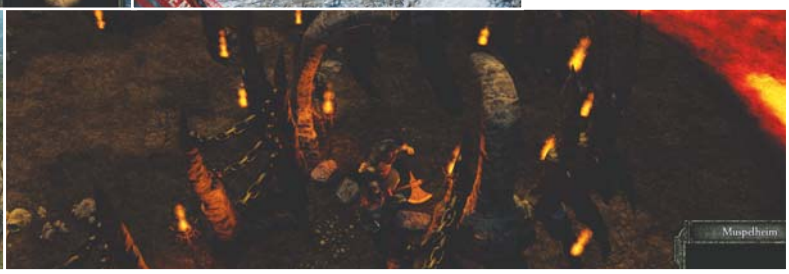
Tout à fait hérotique. Oh et la ville ! Elle est là, la ville ! Avec son écran comme avant, tout droit tiré d'une peinture à l'huile ! Les petits habitats de chaque unité qui s'ajoutent sous vos yeux ébahis, les constructions qui s'étoffent au fur et à mesure des modifications. Tout ce qu'on a toujours aimé. Pas streamliné et pensé pour le nombre de clics par seconde mais délicieusement suranné. C'est bon, ça y est, je suis nostalgique… Je me demande bien ce qu'ils ont fait des combats, tiens. Wouah ! Là aussi, j'ai des raisons d'être surpris : on dirait qu'Ubi' a pris toutes les bonnes idées qui avaient soigneusement été oubliées dans *Heroes VI* – ou qui, d'après la rumeur, avaient été purement et simplement refusées par le studio chargé du développement à l'époque – pour toutes nous les lâcher sur la tête d'un coup : se tenir à proximité d'un arbre ou de rochers fait augmenter la défense d'une unité en lui offrant un couvert, les attaques de flanc engendrent de beaux bonus et les backstabs deviennent une arme fatale. Enfin, un peu de positionnement ! OK, on n'a pas encore l'air d'être au niveau d'un *Age of Wonders 3*, mais à l'échelle de *Heroes*, c'est une révolution. Ou, au moins, une innovation bienvenue, comme la plus grande interaction entre les personnages et le décor… La neige couvre la carte, un méchant déclenche une avalanche qui ferme un accès à son pré carré, le héros manipule une mystérieuse statue dans les souterrains et un lac de la surface se vide dans les profondeurs, ouvrant un nouveau passage. C'est vivant et agréable, sans pour autant transformer le gameplay. Et maintenant, le plus dur va être d'attendre la suite. Ça ne devrait pas tarder : pour cet épisode, Ubi' semble soucieux de mobiliser les fans... Quatre races ont déjà été annoncées (Haven, Academy, Bastion, Necro) et l'éditeur demande aux joueurs de choisir entre les elfes sylvains et les nains de la forteresse. Vous pensez bien que tout est déjà codé et que le perdant finira dans un DLC. Mais, allez, c'est l'intention qui compte.

GENRE :
Ce qu'on attendait pour le 6
DÉVELOPPEUR :
Limbic Entertainment (Allemagne)
ÉDITEUR :
Ubisoft
PLATEFORME :
PC
SORTIE PRÉVUE :
2015

Runemaster

Quelque part sur le salon, Ubisoft présentait *Might & Magic Heroes 7*, le *Heroes* que les fans attendaient depuis des siècles : mignon comme *Heroes 3*, plein d'innovations tactiques, de flanking et de couverture... Mais, tapi dans l'ombre, Paradox est prêt à gâcher l'effet d'annonce de la bande à Guillemot.





GENRE : King's Bounty en plus rôlistique
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : Paradox Interactive (Suède)
PLATEFORMES : PC, PS4
SORTIE PRÉVUE : 2015

Chez *Runemaster*, pas d'anges, de morts-vivants ou de jolies petites fées. Non, rien que l'aride et glaciale mythologie nordique et son Ragnarök imminent. Six races se partagent le monde et si j'avais la place, je serais ravi de vous faire un petit point sur la géopolitique religieuse de nos potes venus du froid. Mais je me contenterai de vous indiquer que ces six races seront jouables, qu'elles disposeront chacune de deux classes et que l'on commencera le jeu en créant son avatar comme dans un RPG. En effet, les héros de *Runemaster* disposent de stats, d'un inventaire et de traits. Et, une fois n'est pas coutume, il ne s'agira pas de dépenser des points pour vous les offrir. Ces traits sont directement inspirés de ceux de *Crusader Kings* : ce sont vos choix dans les dialogues, votre manière de régler les problèmes et vos décisions qui vont façonner sur le long terme votre héros. D'ailleurs, au bout de quelques minutes de jeu, on tombe sur un test de personnalité mené par une sorcière qui permettra de dégrossir vos traits de caractère. Les problèmes et les solutions qui vous sont exposées sont d'ailleurs étonnamment complexes, avec deux ou trois couches bien cachées derrière un dilemme apparemment basique. À ma grande surprise, le portrait tiré de mon avatar a été d'une belle finesse. L'attitude du PJ dépend de quatre ou cinq grands types de comportement (beau parleur ou homme d'action, pragmatique ou idéaliste, courageux ou peureux, égocentrique ou ouvert sur le monde) à la progression bien nuancée qui interagissent régulièrement pour débloquer de nouveaux choix de dialogues ou des opportunités inédites.

Ducs of Hasard. Ouais mais jusque-là, ça ne ressemble pas vraiment à un *Heroes* ou un *King's Bounty*… Mais pourtant si : votre héros a été assailli d'une vision : Ragnarök est proche et vous devez décider si vous allez aider Loki à détruire le monde pour en créer un nouveau ou encourager Thor à préserver le *statu quo*. Et pour cela, il faudra explorer de gigantesques cartes pleines de villes, de monstres et de quêtes... Soit tout un tas de raisons de se jeter dans une belle baston tactique au tour par tour. De loin, ces dernières ressemblent terriblement à celle d'Ubi' ou de Katauri, mais c'est compter sans le vice de Paradox. Là où vous vous attendez à trouver une unité par case, il y a un régiment panachant plusieurs types d'unités qui partagent leurs tours et dont les capacités s'additionnent. Les synergies sont encore multipliées par des arbres de compétences doubles de chaque troupe et la possibilité d'utiliser le héros comme un super soldat. Une chouette tactique tant que vous réalisez que les combats menés par votre général empêcheront ses troufions de prendre de l'XP, et inversement. Il va falloir jouer serré. Et tirer profit du terrain puisque l'environnement, les obstacles et le relief auront leur influence sur l'issue des batailles. Une unité située en hauteur aura toujours de gros bonus mais le bon soldat envoyé au contact pourra faire tomber l'embusqué de son pied. Je vous passe les histoires de moral et de bonus, on a l'habitude. En revanche, plus surprenantes sont les multiples conditions de réussite et de défaite (tuer un personnage au milieu de la troupe, rester vivant, repousser, défendre, capturer, voire mourir) qui sont toutes justifiées et intégrées dans la partie rôlistique. Dernier argument et non des moindres : à chaque partie, l'univers est randomisé, ainsi que les conséquences "fines" de vos actes. Exemple : si vous tuez une araignée géante au milieu de la forêt plutôt que de la laisser élever ses petits en paix, il y a des chances que les animaux dévorent sa carcasse et soient affectés par son poison. Mais pas à tous les coups. Maintenant, j'attends une bêta… Et à la place d'Ubi', je me mettrais à bosser très sérieusement.

WORLD OF TANKS

ROLL OUT

CRACK

JOUEZ GRATUITEMENT
SUR WOTFR.NET

7™
www.pegi.info

WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

© 2014 Wargaming.net. Tous droits réservés.

Dungeons 2

GENRE : Dungeon Keeper la nuit, Warcraft le jour
DÉVELOPPEUR : Realmforge Studios (Allemagne)
ÉDITEUR : Kalypso Media
PLATEFORMES : PC, Mac
SORTIE PRÉVUE : 2015

C'est la faute des testeurs. Voilà une bande de pauvres garçons qui voulaient à tout prix rendre hommage à *Dungeon Keeper* sans pour autant virer dans le plagiat et, paf, tout ce que la planète compte de critiques leur tombe sur le râble. Pas intuitif, mal emmanché, laissant le joueur sur sa faim... Ils auront tout entendu. Alors pour *Dungeons 2*, chez Realmforge, on ne s'est pas pris la tête : on a refait *Dungeon Keeper*. On gifle ses minions, on exploite des filons d'or, on sacrifie, on pose des pièges pour ralentir les aventuriers humains, on satisfait les besoins de ses troupes infernales pour optimiser leur efficacité et convaincre les gros balèzes de s'installer chez nous. En somme, on copie tout, sauf le nom des troupes, vu qu'Electronic Arts peut parfois se montrer un peu tatillon et procédurier. Par contre, en ce qui concerne le design, on peut y aller. C'est pas dans le domaine public, mais ça passera pour un hommage. Ça s'appelle la jouer prudent. Il faut juste faire le nécessaire pour sortir *Dungeons 2* avant les fameux titres kickstartés comme *War for the Overworld*... Et si possible, rajouter un petit truc pour marquer les esprits. En l'occurrence, une phase de conquête de la surface, transformant le gameplay traditionnel de gestion de donjon en stratégie en temps réel une fois à l'air libre. Pas sûr que ça soit ce qu'il fallait rajouter, mais vu qu'on a un peu d'affection pour les gars de Realmforge, on attend une version test avec un œil relativement bienveillant. Le droit.

World of Warships

Lors du dernier E3 à Los Angeles, le petit dernier de la famille Wargaming n'acceptait d'être touché qu'avec les yeux. Il faut croire que le climat teuton et le régime alimentaire à base de wursts fourrées à la bière l'ont un peu désinhibé puisque les journalistes ont pu poser leurs papattes graisseuses dessus. Et, par là même, en apprendre un peu plus sur ces étranges machines que sont les navires de guerre.

Les journalistes de jeu vidéo ont ainsi pu réaliser qu'en dépit de leur masse phénoménale, ces engins flottaient, qu'ils étaient plus longs que larges, qu'ils étaient sensiblement plus lents à effectuer un virage à 90° qu'un scooter Piaggio ou, stupeur, que leur armement paléolithique – conçu à une époque où il n'y avait ni brosse à dents électrique ni Facebook, pensez – leur permettait d'envoyer des obus dans les gencives d'une cible située à plus de dix kilomètres. Certes, pour les besoins de leur jeu, les développeurs biélorusses n'ont pas hésité à prendre quelques libertés avec la réalité de leur maniabilité ou de leur temps de rechargement des canons. Mais il fut plaisant de constater, souris en main, que la lourdeur et l'inertie que l'on s'attend à rencontrer aux commandes de tels monstres d'acier est bel et bien retranscrite. Et surtout qu'avec ses 15-20 secondes de rechargement, ses trèèès lentes rotations de tourelles ou la demi-douzaine de secondes que met une salve à parcourir les dix kilomètres que constituent la portée maximum en jeu, *World of Warships* promet de faire la part belle à la stratégie, la patience et l'anticipation. Pile ce qu'on attendait de lui.

Poupe-star. La version présentée à Cologne n'était encore qu'une alpha. Seules deux nations, les États-Unis et le Japon, étaient représentées – alors que l'on sait d'ores et déjà que la Grande-Bretagne, l'URSS et la France seront de la partie – et de nombreuses mécaniques de jeu héritées de *World of Tanks* (comme l'expérience d'équipage) sont encore dans les cartons. Mais elle a au moins permis de se familiariser avec trois des quatre classes de navires. Ainsi, le croiseur sera, avec son faible blindage et sa manœuvrabilité, le "scout" de la bande dans un jeu où la reconnaissance sera vraisemblablement primordiale. Le destroyer, avec ses faux-airs de "medium", se distingue par sa capacité à lancer des salves de torpilles tandis que le battleship, même doté de son petit avion de reco, ne pourra échapper à l'assimilation avec les chars lourds avec sa lenteur, compensée par son blindage et sa puissance de feu phénoménaux. Seul le porte-avions, au rôle que l'on devine éminemment stratégique, n'était pas invité à Cologne, Wargaming se contentant de lâcher que son gameplay sera à part, plus axé sur le micro-management. Avec sa caméra revue, plus près du navire, ses différentes options de vue, sa navigation à base de waypoints permettant au joueur de se concentrer sur le tir et son PvE – il était ici question d'un navire allié à secourir à l'autre bout de la carte – que l'éditeur envisage de ne pas limiter aux didacticiels, *World of Warships* commence à avoir de l'allure et laisse penser qu'on n'aura pas trop à se faire prier pour vous en reparler très bientôt.

GENRE :
World of Tanks humide
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR :
Wargaming.net (Biélorussie)
PLATEFORME :
PC
SORTIE PRÉVUE :
2015 ; début de la bêta fermée à la fin de l'année

Hearts of Iron IV

Hearts of Iron est la série de jeu la plus populaire du meilleur studio PC du monde, Paradox. Un nouvel épisode de cette fabuleuse franchise aurait donc mérité facilement 40 ou 50 pages de preview écrites avec mon propre sang. Sauf que non. *Canard PC* est en effet devenu un magazine "mainstream" destiné aux "gamers casu" et autres "geeks" tendance *Call of Duty/Candy Crush*. Je n'ai donc qu'une seule et unique page pour vous résumer à grands traits les promesses de ce qui devrait être le grand wargame de l'année 2015.

GENRE : Stratégie planétaire entre 1936 et 1945
ÉDITEUR : Paradox Interactive
DÉVELOPPEUR : Paradox Development Studio (Suède)
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : Début 2015

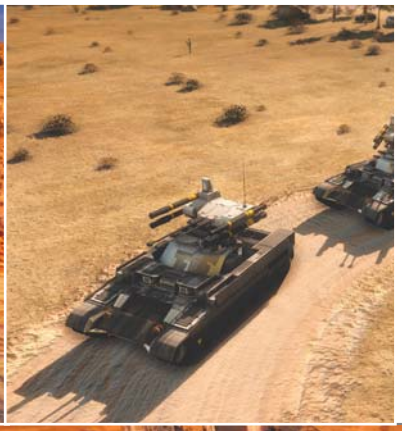
La carte de jeu est méconnaissable. Elle est plus claire, plus colorée ; on y voit même le cycle jour/nuit défiler en temps réel.

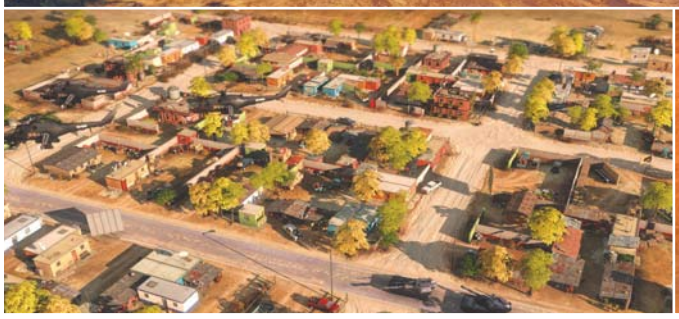
On l'attend, ce *Hearts of Iron* numéro 4. Parce que franchement, le troisième épisode avait un peu déçu. Sorti bugué, trop fouillis, trop exigeant dans son micro-management, affublé de surcouches intéressantes mais très complexes (comme le système de Leadership, une vraie tannée à optimiser), il n'a jamais vraiment remplacé *Hearts of Iron 2* dans le cœur des petits Churchill sur fauteuil Ikea que nous sommes. En prenant le micro sur la scène de la Gamescom, le patron de Paradox a donc tout de suite mis les choses au clair : oui, *Hearts of Iron IV* sera plus accessible. Il sera aussi bien plus beau, plus engageant, et le micro-management sera simplifié. Nous l'espérons de tout cœur. La démonstration qui s'est ensuivie (une traditionnelle attaque de la Pologne en 1936) a en tout cas montré plein de choses intéressantes niveau interface. Des manœuvres classiques comme la dispersion de division sur toute une ligne de front s'opèrent désormais en quelques clics, c'est assez bluffant. Pour monter une attaque, il suffit de définir des axes de progression (matérialisés par de jolies flèches façon carte d'état-major) et d'assigner à chacun un nombre de divisions. Un autre raffinement qui nous a fait rosir de plaisir : la carte passe automatiquement du mode "Politique" (une couleur par pays) au mode "Terrain" (détails sur les reliefs, les forêts...) en fonction du zoom. Sur un wargame, c'est ce genre de petit détail qui fait la différence entre migraine et plaisir.

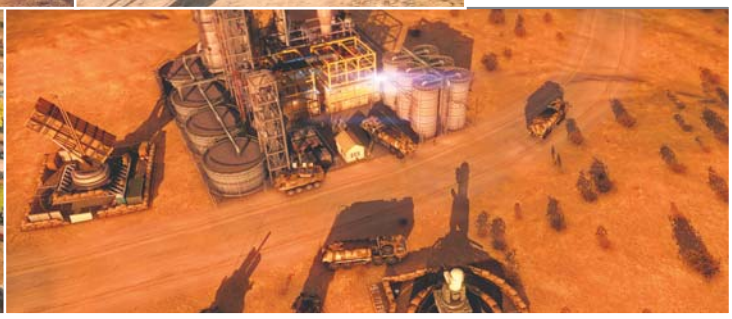
Cœur avec les tanks. Cette volonté de faire un *Hearts of Iron* plus accessible ressort aussi dans la modélisation de la guerre aérienne, la gestion industrielle et l'arbre technologique, qui proposent tous des écrans bien plus lisibles qu'avant, sans les monstrueuses plâtrées de chiffres et de boutons incompréhensibles qu'on voit parfois dans les jeux Paradox. Je ne dirais pas que *Hearts of Iron IV* sera un jeu facile à aborder, mais le studio suédois semble en tout cas avoir bien pigé que la direction qu'il avait prise sur l'épisode précédent n'était pas forcément la meilleure. En fin de présentation, nous avons eu un aperçu du nouveau système de "grande cause nationale", qui consiste à choisir des objectifs diplomatiques et stratégiques (par exemple l'Anschluss ou la signature du pacte Molotov-Ribbentrop pour l'Allemagne) afin de récolter des bonus lorsqu'ils sont atteints. C'est inspiré de l'excellent système de mission/décision d'*Europa Universalis IV* et *Crusader Kings 2*. Le boss de Paradox a annoncé que son jeu passerait en bêta avant Noël, nous devrions donc pouvoir vous en reparler quand tombera la neige et sonneront les carillons.

Act of Aggression

Quelques semaines après mon arrivée à *Canard PC*, un mal mystérieux frappa la rédaction : papiers pas rendus, maquettes laissées en plan, grosses engueulades entre les membres de la rédaction et épidémie de monologues commençant systématiquement par "*Oh les putains de citernes de Ta Race*".







GENRE : Command & Conquer en mieux
DÉVELOPPEUR : Eugen Systems (France)
ÉDITEUR : Focus Home Interactive
PLATEFORMES : PC et Mac
SORTIE PRÉVUE : 2015

Ce mal mystérieux, dont on mit plus d'un an à se débarrasser, c'était l'Act of Warrite aiguë. Une affection gravissime qui ravage les rangs des vrais fans de jeux vidéo quand un studio français se décide à créer le meilleur *Command & Conquer* jamais imaginé sans disposer de la licence. Et voilà que l'épidémie se profile de nouveau à l'horizon... Après des jeux sérieux, pour les adultes qui connaissent la différence entre un obus OFL 105 F3 et un OCC 105 F3, Eugen a décidé de se relancer dans le jeu speed, immédiatement accessible et pourtant terriblement intelligent. Allez, on passe sur l'histoire... Il s'agira bien évidemment d'un techno-thriller bien senti avec tout ce qu'il faut de trahisons, de camps archétypaux et de rebondissements, après tout on est dans la filiation de *Command & Conquer : Generals*. Sautons directement sur le gameplay : de la construction de base, quatre ressources (dollars, pétrole, aluminium et métaux rares) et trois camps à la philosophie radicalement différente. Bof, du grand classique ? Mais, non, c'est Eugen alors il y a bien plus que cela : tout d'abord les ressources ne sont pas fixées sur la carte, mais aléatoirement distribuées d'une partie à l'autre, quoique toujours de manière symétrique. Par conséquent, impossible d'apprendre la map par cœur et de rusher comme un teubé. Au contraire, il faudra immédiatement avoir recours à des unités de reconnaissance qui pourront repérer les gisements, jamais très denses, ou les banques, toujours encaissés dans des environnements urbains étudiés pour le combat, et vous donneront une longueur d'avance sur la concurrence.

Act of God. Toujours dans le registre de l'approvisionnement : la seule ressource partagée à la volée entre les différentes bases du joueur, c'est la thune. Pour le reste, les matières premières devront circuler entre leur lieu de "cueillette", leur lieu de raffinage, leur lieu de stockage et leur lieu d'utilisation. Ce qui, quand on connaît un peu le travail d'Eugen sur les lignes de ravitaillement, annoncent une merveilleuse palette de sales coups. Et puis, si vos entrepôts brûlent, vos ressources aussi. Passons maintenant à la base : contrairement aux autres STR qui encouragent l'éparpillement de vos bâtiments, *Act of Aggression* joue la carte du réalisme et de la modularité. Autour du QG, on enfiche comme des blocs de Lego les bâtiments dont on a besoin, l'interface montrant à l'avance la place occupée et les bonus tirés de votre agencement. Évidemment, une seule base ne suffira jamais… Et pour ce qui est de l'asymétrie des camps, alors ? Eh bien, les États-Unis joueront la carte de l'ultra-spécialisation, chaque unité étant brillante dans un domaine mais incapable de polyvalence… Il faudra donc avancer systématiquement en groupe avec chaque troupe couvrant toutes les autres : votre Hummer à Gatling couvrira à merveille vos tanks en abattant les missiles à la volée mais ne fera pas long feu seul paumé face à un adversaire. Chimera tapera plutôt dans la polyvalence extrême et la vitesse, avec des unités capables de passer rapidement d'un rôle à l'autre tandis que le Cartel devrait plutôt reposer sur des unités faibles, nombreuses et aux capacités vicelardes... Mais je vous avoue que là, j'extrapole en me basant sur *Act of War* ! Croyez-moi, on est bien parti pour bouffer de l'unité à la tonne et de l'upgrade de premier choix. Enfin bon, c'est sublime, c'est excitant, le multi promet d'accueillir 40 joueurs à la fois et, encore une fois, c'est du Eugen.

Seasons After Fall

La première fois que j'ai rencontré le petit renard de *Seasons After Fall*, c'était au défunt Festival du Jeu vidéo en 2010, et SwingSwing Submarine n'était encore qu'un petit studio tout juste né.

GENRE : Réflexion forestière
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : SwingSwing Submarine (France)
PLATEFORMES : PC, Mac
SORTIE PRÉVUE : Été 2015

Le jeu était basique et charmant, et fut abandonné peu après pour laisser place à un projet un peu moins ambitieux et plus rapide à développer, *Blocks That Matter*. Et puis voilà, à la GDC Europe 2014, il était de retour.

En renard, toujours en renard !

Mais le *Seasons After Fall* nouveau se montre un peu différent d'il y a quatre ans. Oh, on y joue toujours un renard, mais ce n'est plus tout à fait le fier et mignon animal d'antan. Cette fois, il semble plus sournois, presque maléfique. L'ambiance a suivi le même trajet : les décors plaisants ont laissé place à une forêt un peu sombre, pas tout à fait accueillante. Et le design général a également évolué : autrefois jeu de plateforme avec des éléments de puzzle, *Seasons After Fall*, du moins dans la version montrée à Cologne, est désormais un jeu de réflexion avec des déplacements typiques d'un plateformer. À terme, SwingSwing Submarine souhaite en faire un jeu d'exploration, un monde rempli de mystères (et du coup de puzzles à résoudre) mais sans combats, sans ennemis et sans démonstrations de skill. Ce *Seasons* semble du coup nettement plus proche de *Tetrobot & Co* (avec plus d'exploration et moins de difficulté) que de *Blocks That Matter*. Bon, d'accord, mais comment ça se joue, en pratique ?

Bouquet de saison. Dans la version colognaise de *Seasons After Fall*, votre petit renard se retrouve face à un ours géant pris dans trois lianes. Mais l'ours, c'est un copain, et vous cherchez un moyen de le libérer. Chaque liane est reliée à une fleur, et chacune doit être activée pour libérer le bestiau. C'est là que *Seasons After Fall* plonge un peu dans le bizarre : pour être activée, une fleur réclame une méduse. Bon, vous avez de la chance, il y a aussi trois méduses qui flottent dans les airs (?!) en pleine forêt, mais encore faut-il trouver le moyen de les amener à chaque fleur. Pour ça, votre renardeau possède deux pouvoirs : aboyer et changer la saison. À Cologne, il était seulement possible d'osciller entre automne et hiver, mais à terme les quatre saisons seront disponibles, offrant bien plus de possibilités pour les puzzles. Car le temps a un impact immédiat et évident sur la forêt : en hiver, les méduses refusent par exemple de bouger, tandis que certaines pousses peuvent se déplier, ce qu'elles ne font pas à l'automne. Il faudra ainsi jongler entre les pouvoirs et les aptitudes des plantes et créatures que vous croisez. Aboyer pourra par exemple activer une plante jusqu'à une certaine distance. Trop loin ? Approchez une méduse puis aboyez ; celle-ci répétera votre aboiement et activera la plante, et ainsi de suite. De l'aveu même de SwingSwing Submarine, cette démo allemande était bien plus linéaire que ne le sera le jeu final, servant avant tout à montrer à la presse (et à des éditeurs potentiels) un avant-goût de l'ambiance et des puzzles de *Seasons After Fall*. Pour un retour après quatre ans de pause, c'est réussi.

Tetrobot, le retour

Passé un peu trop inaperçu à sa sortie en fin d'année dernière, l'excellent *Tetrobot & Co.* (noté 9/10 chez nous) va avoir droit à une deuxième vie. SwingSwing Submarine va le ressortir en fin d'année sur tablettes (Android et iPad si tout va bien) et Neko s'occupe de son côté de porter le jeu sur Wii U. Le tout servira à financer la fin du développement de *Seasons After Fall*.

Avant la Grande Panne de l'escalator central, les gens étaient heureux et circulaient.

Après le Funeste Incident, les gens sont tristes et montent les escaliers à pied.

AIR MAIL

Mes chers compatriotes,

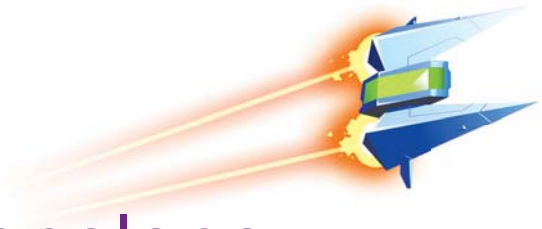
Un événement tragique vient de bouleverser l'organisation pourtant si bien huilée de la Gamescom. Au Kölnmesse, il y a voyez-vous un grand couloir central et, à un genre de carrefour au milieu de ce couloir, un escalator qui monte et son frère qui descend, charriant des milliers d'humains à l'heure, assurant ainsi la circulation des biens et des personnes dans un semblant de fluidité. Mais voilà que jeudi, jour de l'ouverture au public, l'escalator destiné à la montée flancha. "Was passiert ?", s'est enquis un badaud devant moi. "Kaputt", a sobrement répondu l'agent de sécurité chargé d'empêcher les chalands de tenter de monter par l'escalator cassé. Et de cette petite panne de rien du tout naquit le chaos. Les vigiles mirent en place deux voies de circulation séparées, avec une déviation par l'extérieur. Des halls distants de 300 mètres se trouvèrent éloignés de 20 minutes. Des journalistes en partance de la salle de presse n'arrivèrent jamais sur leur lieu de rendez-vous, victimes en chemin de mouvements de foules et de crises d'angoisse. Ce furent des heures bien sombres que vécut cette Gamescom 2014.

Big bisous bien baveux

Cities Skylines

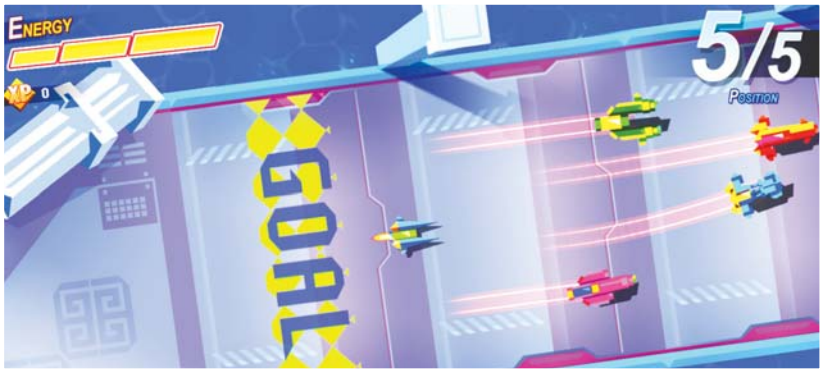
GENRE : City-builder
DÉVELOPPEUR : Colossal Order (Finlande)
ÉDITEUR : Paradox Interactive
PLATEFORME : PC
SORTIE PRÉVUE : Début 2015

"*City-builder*". Aujourd'hui, le terme semble devenu tabou. Certains, traumatisés par *SimCity*, se roulent en boule en bavant quand ils l'entendent. D'autres croient que quand on le prononce trois fois de suite devant un miroir, Electronic Arts sort un DLC sponsorisé par une marque de dentifrice ou une crème contre les hémorroïdes. Heureusement, le Scandinave n'a pas froid aux yeux et brave l'interdit. *Cities Skylines*, édité par le suédois Paradox Interactive et développé par le studio finlandais à l'origine des *Cities in Motion*, tentera de combler le grand vide dans le genre au début de l'année prochaine. Le projet présenté à la Gamescom était plus que prometteur. Un zoning classique avec différentes densités de construction, une gestion fine des infrastructures (rien que pour l'eau, il faut mettre en place un vrai réseau qui commence par son pompage et termine par son évacuation) ou encore une impressionnante pollution gérée en temps réel. Le studio semble également accorder une attention toute particulière aux "districts" que l'on peut dessiner à la main, et pour lesquels il sera possible de choisir des identités distinctes, via des décrets et des lois, comme interdire la cigarette, les animaux ou décider d'aides économiques spécifiques. Et tout cela avec un puissant éditeur de cartes, l'intégration du Steam Workshop pour les mods et le système de transports en commun hérité des *Cities in Motion*. Voilà, ça y est, bravo, on est tout excités. Au moins autant que... qu'avant *SimCity*. Merde.



The Next Penelope

Avec le temps, mon souvenir d'*Ulysse 31* (dessin animé franco-japonais du début des années 80, adaptant en S.F. *L'Odyssée*) s'est peu à peu estompé, ne laissant finalement plus qu'une seule réplique de Nono le petit robot : "*Tu veux un p'tit clou ?*"



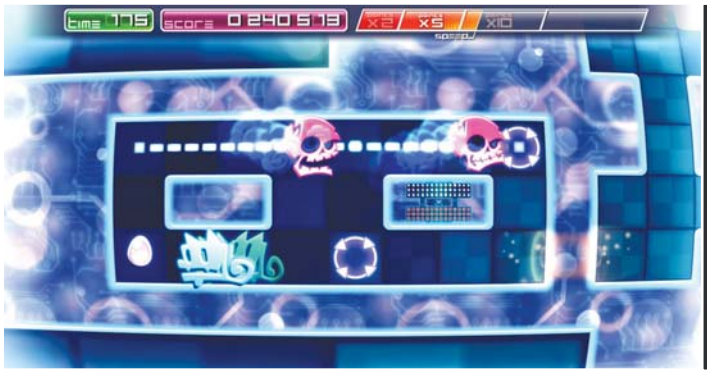
Aurélien Regard, lui, s'en souvient visiblement un peu mieux. Ancien du petit studio parisien Arkedo (*Hell Yeah*, *Pööf*, *Nervous Brickdown*…), il développe aujourd'hui *The Next Penelope* entièrement en solo : un jeu de course arcade en 2D, vu du dessus, où une Pénélope du futur traverse l'univers à la recherche d'Ulysse. Mais alors attention, pas de S.F. morne et banale ici : les couleurs sursaturées pètent de partout et les monstres mythologiques classiques deviennent des boss qui occupent tout l'écran (ou presque) en crachant des lasers. Dans cet univers hostile et bariolé, Pénélope doit survivre en enchaînant course sur course pour faire évoluer son vaisseau et explorer toutes les planètes. Depuis un hub spatial, vous pouvez choisir votre prochaine destination, avec une petite idée de ce qui vous y attend : une course, un boss toujours plus dur, mais aussi de nouvelles capacités pour votre vaisseau, qui en a bien besoin. Pénélope part ainsi de presque rien, avec simplement un petit vaisseau mal équipé, auquel elle rajoute petit à petit un boost, une mitraillette, des mines, un harpon (capable de retirer les caisses comme les concurrents du chemin), un téléporteur… Mais tout ça a aussi un coût, et c'est là que *The Next Penelope* trouve sa particularité.

GENRE :
Course arcade avec des armes
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR :
Aurélien Regard (France)
PLATEFORMES :
PC, Wii U et peut-être d'autres consoles
SORTIE PRÉVUE :
Début 2015

Course à la mort de l'an 3001. L'utilisation de chaque capacité consomme l'énergie du vaisseau… qui correspond aussi à sa santé. Autrement dit, quand vous tirez sur un ennemi, vous faites aussi baisser votre propre barre de vie. Il y a bien entendu des bonus sur la piste pour récupérer un peu d'énergie, mais toutes les courses tournent autour de vos décisions : dois-je consommer du boost pour gagner du terrain facilement, au risque de me fragiliser peut-être un peu trop ? Est-ce vraiment une bonne idée de tirer sur cet adversaire alors que je peux le doubler à la régulière ? Utiliser le téléporteur pour accéder à un raccourci va me faire gagner un peu de temps, mais est-ce une si bonne tactique de dépenser tant d'énergie d'un coup ? Le jeu vous laisse choisir. La question est importante pour les courses et plus encore face aux boss, contre lesquels tirer à côté est une pénalité immédiate. *The Next Penelope* jongle très bien avec tous ces éléments, et la version Gamescom (qui ne montrait qu'une petite partie des capacités du vaisseau de Pénélope) était un plaisir à manier et à regarder. Si tout se déroule comme prévu, le jeu devrait débarquer en tout début d'année prochaine sur PC et Wii U (une version Xbox One est, depuis la Gamescom, aussi très probable), avec l'aventure en solo. Une mise à jour devrait suivre peu de temps après avec un gros mode multijoueur local.

Pix the Cat

OK, j'ai triché : j'avais trop peu joué à *Pix the Cat* à la Gamescom (dans la partie publique et surbondée du salon, entouré par 335 000 Allemands tous en cosplay Naruto), alors je suis retourné y jouer à Paris chez Pastagames, dans leurs tout nouveaux locaux. C'était bien la peine d'aller à Cologne.



Ailleurs, vous pourrez peut-être lire que *Pix the Cat* est le nouveau *Pac-Man* (la faute à la vue de dessus), le nouveau Snake, ou je ne sais quelle autre comparaison pas tout à fait fausse mais pas tout à fait juste non plus. En réalité, *Pix the Cat*, c'est la joie et le bonheur, c'est une explosion de couleurs, de sons et de lumières, c'est un concert de Jean-Michel Jarre en accéléré et avec une meilleure musique… *Pix the Cat* est peut-être un tantinet frénétique. L'idée de base s'avère pourtant toute simple. Dans chaque niveau, votre petit chat doit ramasser tous les œufs : à chaque œuf, un caneton se place derrière Pix, qui est bientôt suivi par une ribambelle de petits canards. Une fois que vous les avez tous récupérés, vous devez encore passer sur toutes les cibles disposées par terre, chacune vous ôtant un coin-coin, et quand, enfin, vous avez rempli cette tâche, l'entrée du niveau suivant s'ouvre. Magie de *Pix the Cat*, celui-ci est en fait toujours imbriqué dans un des murs du niveau d'origine, et vous zoomez dedans au moment d'y entrer. L'effet est surprenant et bien scotchant, mais ça n'est pas qu'un gadget visuel : en voyant à l'avance le prochain niveau, vous pouvez choisir par quel côté entrer, et également vous servir de ces différentes épaisseurs de niveaux pour stocker votre queue de petits canards si elle prend des dimensions affolantes.

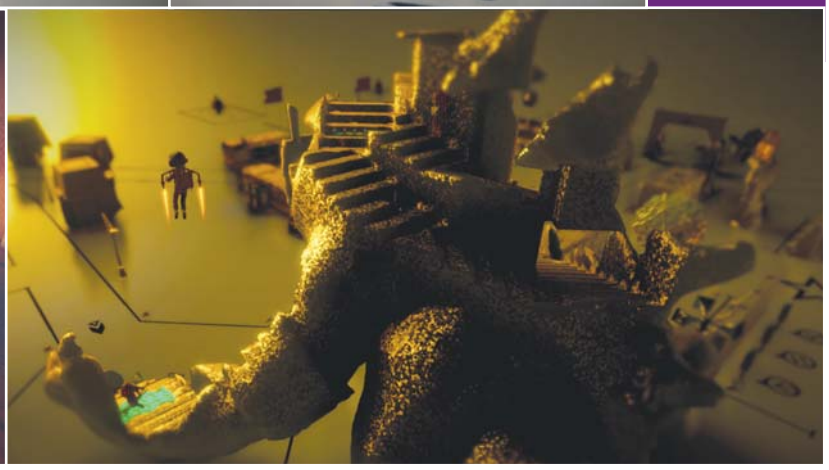
GENRE :
Art-Cat
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR :
Pastagames (France)
PLATEFORMES :
PS4 et PS Vita (en cross-buy)
SORTIE PRÉVUE :
Fin 2014

Matrio-chats. Voyez-vous, *Pix the Cat* est un jeu d'arcade et de scoring : chaque partie vous donne de 2 à 7 minutes, suivant le niveau de difficulté, pour marquer le plus de points. Pour ce faire, vous devez aller le plus vite possible et réaliser des combos parfaites : tout ramasser sans toucher aucune cible, puis tout mettre dans les cibles. Tournez dans un mur et vous perdez votre combo. Touchez un ennemi ou un piège, idem. Piégez-vous vous-même en vous enfermant dans votre suite de canards (à la Snake, donc), même punition. Perdre la combo est un événement dramatique : certes vous ne mourrez pas, mais vous ralentirez et ne marquerez pas de points. Pire, vous raterez la chance d'entrer en mode "Fever", où, là, Pix peut tout péter sur son passage en zoomant et dézoomant sans cesse entre les niveaux tellement son avancée est fulgurante, le tout commenté par des voix débiles (dont "Monsieur Frog", qui commente en anglais avec le pire accent français de ce côté-ci de la galaxie). Du scoring, oui, mais du scoring généreux, qui fait plaisir à tout le monde et qui donne la patate, avec son lot de petits détails à découvrir pour aller encore plus vite, toujours plus vite. Et puis, Pastagames (*Rayman Jungle Run*, entre autres) a bien rempli le jeu, avec notamment un très chouette mode multi local et deux autres modes de jeu solo un peu plus calmes. Et maintenant, j'ai très envie d'avoir la version finale entre les mains.

The Tomorrow Children

2060. L'humanité a disparu il y a un siècle, lors de la Dernière Grande Guerre. Depuis, le Glorieux Parti Communiste du Peuple Mondial gouverne ce qui reste de la Terre, et fabrique des clones afin de préparer le retour de l'humanité sur sa planète. Bienvenue dans le monde un peu bizarre des *Enfants de Demain*.

← Curieusement, le jeu que j'ai vu tourner à Cologne était bien plus clair que sur ces screenshots tout sombres.



Q-Games, plutôt habitué aux jeux en 2D (la série des *Pixeljunk* et ses shoot-them-up, tower defense et expérimentations diverses et variées), change complètement d'univers avec *The Tomorrow Children*. Dylan Cuthbert (président britannique du studio japonais) le qualifiait à la Gamescom de "*jeu social asynchrone*", ou en quelque sorte un jeu solo peuplé par d'autres joueurs. Chacune de ses villes abrite entre 50 et 100 joueurs, dont le train-train quotidien est de prendre le bus communal vers des "îles" un peu au large de la ville. Il s'agit en fait de restes de géants morts depuis longtemps, que vous et vos camarades allez miner pour obtenir des ressources et, parfois, trouver un bruyant bébé humain. Ne vous reste plus qu'à reprendre le bus (ou l'un des rares véhicules privés de la commune) pour ramener ressources et bébés jusqu'à la ville : les ressources sont partagées entre tous les joueurs et bénéficient à l'ensemble de la ville, et les bébés sont votre but final. Après tout, vous et vos camarades clones êtes là pour rétablir l'espèce humaine.

Pour une poignée de coupons. Mais votre petit kolkhoze pépouze n'est pas vraiment une utopie communiste bien tranquille : des monstres l'agressent régulièrement, et c'est à vous (et j'utilise ici le "vous" global, le "vous" qui englobe tous les braves camarades) de défendre le bien commun contre l'oppresseur. Le design des streums rappelle (un peu comme tout le reste d'ailleurs) les années 60, et surtout la S.F. de l'époque. Il y a du coup des araignées géantes, un godzilla chromé… Une fois abattus, ces monstres peuvent à leur tour être minés durant quelques minutes par toute la communauté et donnent des ressources spéciales, plus rares. Bien entendu, votre ville est un monde persistant : rien n'empêche une attaque de monstres pendant que vous êtes au lit ou au travail. Une fois vos activités remplies, direction le bureau communal (où vous devez faire la queue avec les autres joueurs) pour être payé en coupons, qui servent à acheter du matos ou à améliorer votre personnage. Les autres joueurs, quant à eux, ne sont visibles que quand ils ont une activité (miner, défendre la ville), mais disparaissent le reste du temps, laissant le jeu tout de même très lisible. Q-Games promet beaucoup d'autres choses pour son petit MMO bizarre (un marché noir, peut-être des combats entre villes à terme…), mais a pour l'instant refusé de se prononcer sur le modèle économique du jeu, laissant la porte ouverte à un possible Free-to-Play rempli de micro-transactions.

GENRE : Kolkhozeville
DÉVELOPPEUR : Q-Games (Japon)
ÉDITEUR : Sony
PLATEFORME : PlayStation 4
SORTIE PRÉVUE : 2015

CORSAIR®
corsair.com

"...le K70 est mon nouveau clavier gaming préféré."
Alex Roth, PC Gamer, Septembre 2013

CORSAIR VENGEANCE

K70

Affirmation. Domination. Victoire.
Vous jouez pour gagner ? Il vous faut des outils, pas des jouets. Pour les gamers professionnels du monde entier, le K70 constitue un atout de choix. Il allie en effet performances, confort, durabilité et style à un niveau sans précédent. Vous savez ce qu'il en est si vous en possédez déjà un. Dans le cas contraire, vous avez probablement déjà été battu par un joueur en possédant un.

Plus d'infos sur corsair.com/K70

CHÂSSIS EN ALUMINIUM BROSSÉ ANODISÉ DURABLE

DISPONIBLE AVEC TOUCHES CHERRY MX ROUGES, MARRONS OU BLEUES

RÉTROÉCLAIRAGE PERSONNALISABLE TOUCHE PAR TOUCHE

Le Corsair Vengeance K70 intègre les touches Cherry MX d'origine, privilégiées par les gamers. Fabriquées en Allemagne avec une précision inégalée, au moyen de véritables contacts en croix dorée, les touches Cherry MX ont fait leurs preuves, avec plus de 5 milliards d'unités utilisées dans le monde entier.

CHERRY MX ROUGE
Retour linéaire, ultrafluide et ultrapide

CHERRY MX MARRON
Retour tactile léger et silencieux

CHERRY MX BLEUE
Retour tactile avec clic audible

CHERRY

facebook.com/CorsairFrance @CorsairMemory youtube.com/CorsairMemoryInc

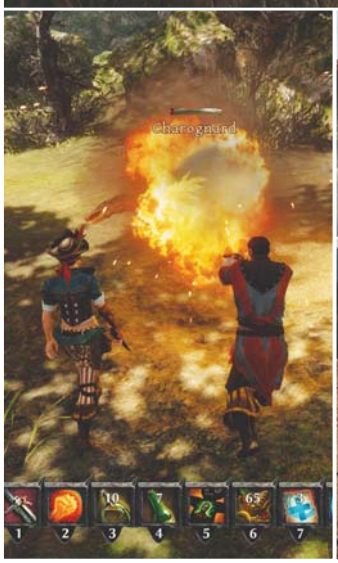
Logo est une marque commerciale de Future US, utilisée avec son autorisation. © 2014 Future US, Inc. Tous droits réservés. Citation imprimée avec autorisation.

Genre : Action - RPG **Développeur :** Piranha Bytes (Allemagne) **Éditeur :** Deep Silver **Config. recommandée :** Dual-Core 2,7 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique GTX 470 / Radeon 5850 **Download :** 5 Go **Prix :** Environ 50 euros **DRM :** Steam

Risen 3
Titan Lords

Bonne tambouille, mais sent le réchauffé

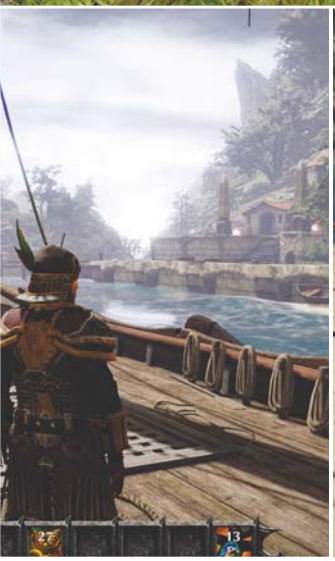
Une fois n'est pas coutume, je vais commencer ce test par la conclusion : *Risen 3* est indéniablement le meilleur *Risen* de la série. Là, vous allez vous dire qu'il n'est nul besoin de lire la suite, qui ne sera qu'un salmigondis de détails techniques et d'anecdotes personnelles foireuses. Puis le doute va vous étreindre. Vous vous demanderez s'il n'y a pas un piège. Et cette introduction s'achèvera au moment où vous entamerez une réflexion personnelle sur la sémantique et la capacité des mots à tout dire et ne rien dire à la fois.



S'entendre dire que *Risen 3* est meilleur que ses prédécesseurs, voilà qui fera une belle jambe à ceux qui ne connaissent pas la saga, ou seulement de nom. À ces derniers, qui ignoreraient les spécificités des RPG de Piranha Bytes, *Risen* et *Gothic* confondus, je répondrai : "*Et Wikipédia, c'est pour les chiens ?*" On retrouve donc le traditionnel héros sans nom et quelques têtes et lieux connus des précédents *Risen* au départ d'une aventure mêlant piraterie, apocalypse, magie et recherche d'âme. Pas au sens littéral, hein, au sens propre. Notre Anonyme de service, s'est en effet fait trucider, puis ressusciter et, réduit à l'état de coquille vide – ce qui explique sans doute son doublage par un acteur dépressif sous Xanax –, tente de récupérer son âme. Enfin, ça, c'est sur son temps libre. Parce que son vrai boulot, c'est de rassembler les différentes factions pour organiser la lutte contre la menace apocalyptique qui pèse sur le monde, d'en rejoindre une parce qu'il faut bien faire quelque chose de sa vie, de dégoter un bateau, parce qu'un capitaine sans bateau, c'est comme Nadine Morano sans vulgarité, c'est impensable, de recruter un équipage de PNJ qui pourront également faire office de compagnons de route et j'en passe...

Capitaine de soirée. Oui, j'en passe, car il y a beaucoup de choses à faire dans ce *Risen 3*. Son monde ouvert – plus question de débloquer les îles les unes après les autres – est un terreau fertile sur lequel poussent des dizaines et des dizaines de quêtes secondaires. C'est bien simple : tout être vaguement humanoïde doté d'un nom propre aura un problème dont la solution est pile-poil dans vos cordes. À certains moment, on se croit dans une barque avec une voie d'eau : on écope en finissant des quêtes, mais on a tellement croisé de monde sur le chemin que le niveau a encore monté. À tel point qu'on traverse parfois une ville en rasant les murs pour ne surtout parler à personne et ne pas encombrer davantage un journal de quête effroyablement bordélique. Problème de riche, vous dites-vous ? Peut-être bien. Car s'il y a une chose qu'on ne pourra pas retirer au jeu, c'est sa générosité : il y a de quoi faire (comptez entre 30 et 40 heures pour en faire le tour) avec, outre les quêtes, les caches au trésor, les objets à collectionner, la progression hiérarchique dans la faction choisie ou le craft – pour les plus téméraires, tant l'investissement requis est élevé en regard des résultats obtenus. Le souci, c'est que la qualité ne suit pas toujours la quantité.

S'il est beau ? Euh, il a du charme. C'est un peu le problème historique des jeux de Piranha Bytes, ça... On se trouve devant une sorte de resto-route



du RPG : l'accueil est chaleureux et avec le buffet à volonté dans un coin avec son assortiment de charcuterie et de céleri rémoulade, il y a largement de quoi s'éclater la panse. Mais il ne faut pas s'attendre à des verrines de foie gras en entrée, ni à évoquer Spinoza avec ses compagnons de tablée entre le fromage et le dessert. *Risen 3*, avec ses doublages médiocres, son écriture en dents de scie, son univers qui peine à retrouver la cohérence des anciens *Gothic*, ses allers-retours incessants sur des îles un peu exiguës, son interface pensée pour la console et son moteur graphique qui a pris un méchant coup de vieux – qui ne l'empêche pas de proposer des visions dignes de cartes postales de temps en temps, mais il ne faut vraiment aucun personnage dans le champ –, *Titan Lords* souffre de cet aspect "cheap" qui peut décourager le nouveau venu. Et qui procure quelques regrets quand on se met à imaginer ce que ce studio talentueux pourrait faire avec plus d'audace et de moyens. Et puis, pour ne rien arranger, il y a cette frustration des premières heures, autre signe caractéristique du studio allemand.

Lames en peine. La frustration en question concerne, une fois de plus, les combats. Pourtant, nos aimables Teutons ont pris soin de les améliorer depuis *Risen 2*, notamment en éliminant les bugs de caméra et en réintégrant la magie. Mais voilà : cette dernière ne se débloque qu'après plusieurs heures de jeu, quand notre âmectomisé anonyme jette son dévolu sur une des trois factions. Quant à la riposte, qui rend la pratique des armes blanches plus dynamique, c'est une compétence qui, là encore, nécessitera un certain niveau et la recherche du bon entraîneur (indice : y en a un qui s'appelle Magnus sur Taranis, foncez et débloquez-la au plus tôt). Les heures de jeu qui précèdent l'acquisition de ces nouvelles capacités sont donc rythmées par des combats pas franchement passionnants en plus d'être difficiles si, comme moi, on ne parvient à se résoudre à spammer la roulade (également connue sous le nom de "cabriole d'invincibilité") pendant que notre compagnon se tape le boulot. Si bien que si mon verdict avait dû tomber après quatre ou cinq heures de jeu, il aurait été vraisemblablement sanglant.

Grog dealer. Finalement, il ne le sera pas. Parce qu'une fois le début laborieux ingurgité, digéré, *Titan Lords* montre que sa générosité peut faire oublier ses maladresses. Le plaisir de voir l'équipage s'étoffer, la situation sur les îles s'améliorer et le sentiment d'assister à une véritable montée en puissance de notre pirate dépressif – au point d'ailleurs de rendre le jeu un peu trop facile et de nécessiter un petit rééquilibrage de la difficulté – le rend sympathique et, par bien des aspects, plus complet que ses deux grands frères. Alors oui : ce troisième opus est bien le meilleur des *Risen*. Mais pas meilleur dans le sens "je transcende mon concept initial", non. Meilleur comme "je dépoussière la version précédente en corrigeant ses problèmes et en réintégrant des éléments qui n'auraient jamais dû disparaître (hein, la magie ?)". Ça ne découragera pas les amoureux transis du genre, qui y trouveront indubitablement leur compte, mais ça ne convaincra pas non plus les autres qui estimeront, à raison, que deux ans d'attente et cinquante euros pour ce *Risen 2,5*, ça fait beaucoup.

Guy Moquette

Notre avis Avant de râler sur la note, appliquez ces modificateurs (cumulables) : +1 si vous avez aimé les précédents Risen ; +1 si vous bouclez vos fins de mois sans problème d'argent ; -1 si vous avez du mal à gérer la frustration ; -2 si vous n'aimez pas l'ambiance pirates sauce Disney (rhum / perroquet / "*yaaaarrrr*") ; +3 si vous travaillez pour Deep Silver ou Piranha Bytes (je suis lâche et je ne veux pas d'ennuis).

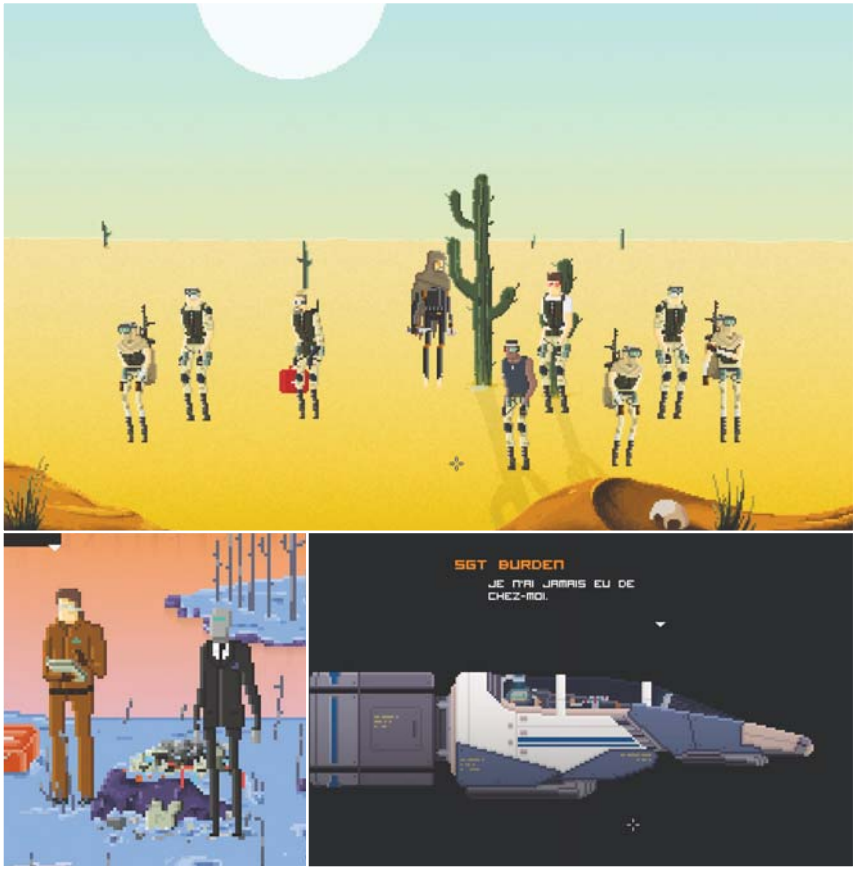
6

Genre : Aventure moralement difficile **Développeur :** Deconstructeam (Espagne) **Éditeur :** Devolver Digital **Config. recommandée :** Dual-Core, 2 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo de RAM **Langues :** Français, anglais, espagnol, portugais, allemand **Download :** 350 Mo **Prix :** Environ 9 euros **DRM :** Aucun, ou Steam si vous y tenez

Gods Will Be Watching

À la survie, à la mort

C'était il y a un peu plus d'un an. Au détour d'une énième gamejam (la Ludum Dare 26 pour ne pas citer son nom), on s'était retrouvés à une demi-douzaine, échoués au milieu d'un désert glacé, autour d'un feu de camp maigrichon et pixelisé. Ça s'appelait *Gods Will Be Watching* et avec ses deux animations et demie, ce petit jeu web se payait le luxe de nous plonger dans des abîmes de déchirements intérieurs alors qu'il fallait choisir entre réparer la radio et empêcher ses camarades d'infortune de mourir de faim.



Nous voici à l'été 2014 et, alors que *Gods Will Be Watching*, version longue, vient de causer une vague de dépressions et d'automutilations parmi les joueurs du monde entier, je suis là pour vous rassurer. Je viens de passer cinq ou six heures sur la version commerciale de *Gods Will Be Watching*. Peut-être même plus, mais à la rédaction c'est difficile de compter précisément. Je n'en regrette aucune minute. Alors certes, au début, j'ai voulu faire ma fière, et j'ai laissé le jeu en mode de difficulté normale. Dans le chapitre 1, vous faites connaissance avec votre personnage, Burden (rien que ça)[1]. Vous venez de prendre une équipe scientifique en otage, histoire de lutter pour les droits des peuples extraterrestres, et vous voulez éviter de vous faire dépecer par les gardiens de la station spatiale, tout en récupérant des données sensibles. Mes premières tentatives furent un four. Dans un esprit très tour par touresque, vous pouvez choisir de calmer les otages, mais pas trop, de peur qu'ils ne s'enfuient ou vous attaquent ; de repousser les gardes ennemis ; d'avancer sur le piratage des données scientifiques, et quelques autres trucs un peu subtils dans le même goût (en fait beaucoup plus subtils, mais si je commence à vous expliquer ça alors qu'il y a sept chapitres et qu'ils reposent tous sur des puzzles différents, il va me falloir huit pages et je vous rappelle qu'on a un numéro Gamescom à faire). Ce fut une catastrophe. Ma valeureuse équipe a dû mourir une bonne douzaine de fois. Au bout d'un moment, je me suis résolue à tester tous les modes de difficulté pour finir par m'installer en mode facile. En gros, à moins que vous ne soyez à la recherche d'une bonne raison de pleurer et d'insulter la galaxie, vous désactiverez les événements aléatoires[2]. Après, selon votre aptitude à gérer des tableaux Excel dans votre tête, vous choisirez l'un ou l'autre des modes sans événement aléatoire, le difficile ou le moins difficile.

Les yeux dans les Dieux. Une fois réglé ce détail crucial (mais qui a embourbé une génération de joueurs dans une souffrance psychique délétère), vous êtes parti pour une aventure de science-fiction plutôt bien écrite, pleine d'humour distancié et de puzzles complexes. Même en mode facile, il faut s'y reprendre à plusieurs fois pour ne pas se faire avoir par ce monde sans pitié. Alors certes, la police de caractères est dégueulasse et c'est dommage parce qu'on lit beaucoup, l'interface n'est pas toujours fantastique, les règles changent à chaque chapitre et il faut parfois mourir un coup pour le comprendre, mais l'aventure n'en reste pas moins très plaisante, et fidèle dans l'esprit à la scène originelle du feu de camp. Du coup j'applaudis des deux mains, et j'en redemande.

Maria Kalash

1. Ça veut dire fardeau en anglais
2. Ça veut dire "fin de partie immédiate sur un coup de dé alors que vous aviez tout fait parfaitement" en langage développeur

Notre avis Si vous prenez la peine de fouiller dans les niveaux de difficulté pour virer les événements aléatoires, *Gods Will Be Watching* vaut son pesant de morts injustes. Une fois que vous aurez goûté les délices de cette aventure spatiale où les choix moraux feraient pâlir d'envie un *Mass Effect*, vous pourrez toujours la relancer avec les événements aléatoires pour voir jusqu'où va le sadisme des développeurs.

8

Sacred 3

Usurpation d'identité

Vous. Oui, vous là ! Vous avez aimé les jeux *Sacred* ? Vous vous êtes dit récemment que vous referiez bien un petit Hack & Slash ? Vous aimez l'humour ? Génial ! TOURNEZ LA PAGE ET TIREZ-VOUS D'ICI !

Oh, je sais bien que vous êtes encore là, poussé par cette curiosité morbide, attiré par l'odeur du sang. Vous vous doutez que, parti comme cela, on s'apprête à dire du mal de *Sacred 3*. Mais croyez bien qu'on ne va pas le faire par plaisir. Seulement parce qu'on ne nous laisse pas vraiment le choix : parce que dans le genre mandats foireux, le dernier-né de la saga est un sacré cumulard. Et puisque l'on est parti pour dresser une liste, autant commencer par le gros bras d'honneur délicatement adressé aux joueurs des deux premiers épisodes qui pouvaient s'attendre à une certaine continuité. Perdu. Cet opus-là n'est même plus un Hack & Slash comme les deux précédents. Ou alors, c'est un Hack & Slash sans loot, sans feuille de perso et sans exploration. En réalité, *Sacred 3* se résume à un beat-them-all qui se contente de reprendre l'univers de la saga. De le reprendre pour ne pas en faire grand-chose, au demeurant, tant le scénario est déconcertant de platitude. Ne lui jetons pas la pierre sur ce point. Car il s'agirait de ne pas manquer de projectiles au moment d'aborder la composante humoristique. Oui, car *Sacred 3* fait le choix de la déconne. De la marrade. De la poilade intégrale. Ce choix d'intégrer des saillies humoristiques au milieu d'une action frénétique rappelle forcément *Borderlands 2*. Bon, là je réalise qu'un tel rapprochement reviendrait à comparer Michel Leeb à Raymond Devos. La charité, le savoir-vivre et mon cardiologue m'incitent à l'unisson à l'interrompre immédiatement.

Level-Resign. Résumons : *Sacred 3* est aussi lifté et méconnaissable qu'un reboot de licence par Electronic Arts, il assaille le joueur de tirades d'humour lourdingue – au milieu desquelles, marge d'erreur oblige, quelques-unes sont hilarantes – mais indépendamment de son héritage, il pourrait valoir le coup en tant que beat-them-all un peu défoulant, non ? Certes. Mais non. Quelle que soit la classe choisie parmi les cinq de départ, quelles que soient les maigres options de personnalisation choisies au fur et à mesure de leurs passages de niveau, *Sacred 3* se place entre le perroquet bourré et le disque rayé de chanteur bègue sur l'échelle de la répétitivité. Ben oui, déjà qu'il n'y a pas de loot pour exciter les avides matérialistes que nous sommes, il faut se contenter de deux coups de base, deux coups spéciaux et une défense (esquive ou blocage) pour zigouiller les vagues d'ennemis clonés qui nous arrivent sur la truffe. Le tout dans des niveaux qu'il est possible de résumer ainsi : couloir / arène / couloir / bâillement / arène avec mini-boss / couloir / double bâillement / arène / couloir / arène avec boss. Oui, on bâille beaucoup. Heureusement, la difficulté des combats (quand on joue seul, et ce n'est pas toujours par choix vu les postulants pour faire de la coop') empêche de s'endormir. Je crois que c'est d'ailleurs le seul point positif que j'ai noté à propos de ce *Sacred 3* : il a beau être médiocre, il n'est pas condescendant.

Guy Moquette

Notre avis Déjà qu'il n'a plus grand-chose à voir avec ses prédécesseurs, *Sacred 3* est un beat-them-all sans génie, répétitif, sans relief et à la maniabilité très discutable au clavier. L'humour aurait pu pardonner beaucoup de choses. Mais cet humour-là relève davantage de la circonstance aggravante. Allez, à l'ultime limite, en coop' avec trois potes, *Sacred 3* peut meubler quelques soirées. Mais aux seules conditions d'être un inconditionnel du genre et de ne pas l'acheter à ce prix-là.

4

Metro 2033 / Last Light : Redux

Genre : Survival FPS **Développeur :** 4A Games (Angleterre) **Éditeur :** Deep Silver **Config. recommandée :** Quad-Core 3,3 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 2 Go **Download :** Environ 6 Go (2033) / Environ 7 Go (Last Light) **Prix :** Environ 20 euros pour chaque jeu **DRM :** Steam

Metro 2033 Redux

Metro 2033

Salut, j'ai 1 500 signes pour vous expliquer que les gars de 4A remettent le couvert avec des versions HD pour *Metro 2033* et *Last Light*. Voilà, merci d'être venu. Vous pouvez tourner la page. Ah... vous voulez en savoir plus ? Tant pis pour vous. Donc, *Metro 2033 Redux* consiste en la réadaptation d'un titre "bien mais pas top" à coups de nouveaux modèles 3D, d'effets en tous genres, de textures qui sentent le neuf et même de quelques cut-scenes savamment distillées. De quoi occuper honnêtement ceux qui n'ont pas eu l'occasion d'y jouer en 2010 et ceux qui veulent le redécouvrir sans avoir l'impression de s'enfoncer les yeux dans un bac plein de piranhas armés de petites épées toutes pointues. Et aussi pour profiter un peu d'un gameplay revu et corrigé, bien plus proche de son successeur dont la réédition se montre moins convaincante. Si, si. On peut parler d'un échec quand on doit plisser les yeux pour remarquer la gestion plus fine des éclairages ou des effets volumétriques plus... volumineux. Enfin, rien à signaler au niveau du contenu, chaque titre étant fourni avec l'ensemble de ses DLC, y compris le mode de difficulté Ranger qui fut honteusement sabré de *Last Light* lors de sa sortie. Et tout ça pour 19,99 euros le morceau. Oui, ma bonne dame.

Kahn Lusth

Notre avis
J'ai jamais joué à un *Metro* : **7**

Notre avis
J'ai loupé *Metro 2033* : **7**

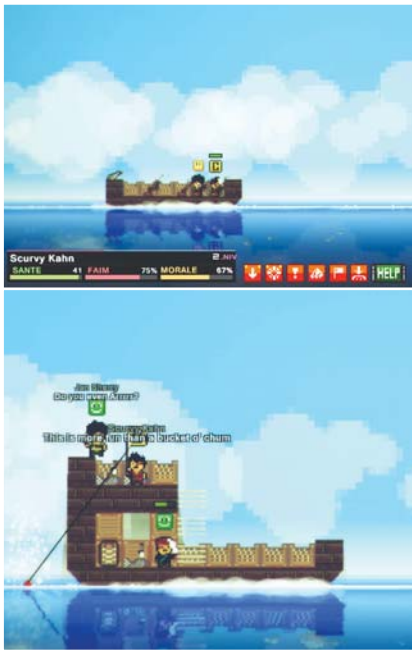
Notre avis
Je veux redécouvrir *Metro 2033* : **7**

Notre avis
Je veux redécouvrir *Metro Last Light* : **5**

Notre avis
J'aime pas les FPS :
Alors arrêtez de m'emmerder.

Pixel Piracy

Genre : Gestion **Développeur :** Quadro Delta (Finlande) **Éditeur :** Re-Logic **Config. recommandée :** Quad-Core 3,3 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 1 Go **Download :** 200 Mo **Prix :** Environ 14 euros **DRM :** Steam



Avez-vous entendu un grand bruit sourd vers fin juillet ? C'était *Pixel Piracy* qui sortait en trombe, laissant sur place une bonne partie de son gameplay après sept pauvres mois de développement. Pourtant, le titre propose comme convenu de se lancer à l'aventure dans un monde vaguement aléatoire où notre petit pirate doit explorer des îles abandonnées, affronter d'autres bateaux et faire des affaires dans quelques coins civilisés. Une offre alléchante, surtout quand on peut construire son navire à l'aide d'un tas de cubes qui affecteront parfois son comportement, ou que l'on recrute d'autres pirates qui sont assujettis à la faim et au moral. Petit problème, le jeu ressemble encore à une grosse bêta, entre ses compétences archi-déséquilibrées (mention spéciale à l'esquive qui, une fois au maximum, rend un personnage quasi invincible), son interface hostile et son manque de variété dans les situations rencontrées. Tout ça pour dire que nous vous reparlerons de *Pixel Piracy*, si les développeurs arrêtent leurs conneries et terminent leur travail. Mais avec l'annonce d'un nouveau jeu en préparation chez Quadro Delta, difficile de croire en autre chose qu'une déception...

K.L. **5**

Pour 1 an d'abonnement

ÉCONOMISEZ 20%

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

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

TROIS FORMULES:

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

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

Boutique en ligne:
canardpc.com/boutique.html

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

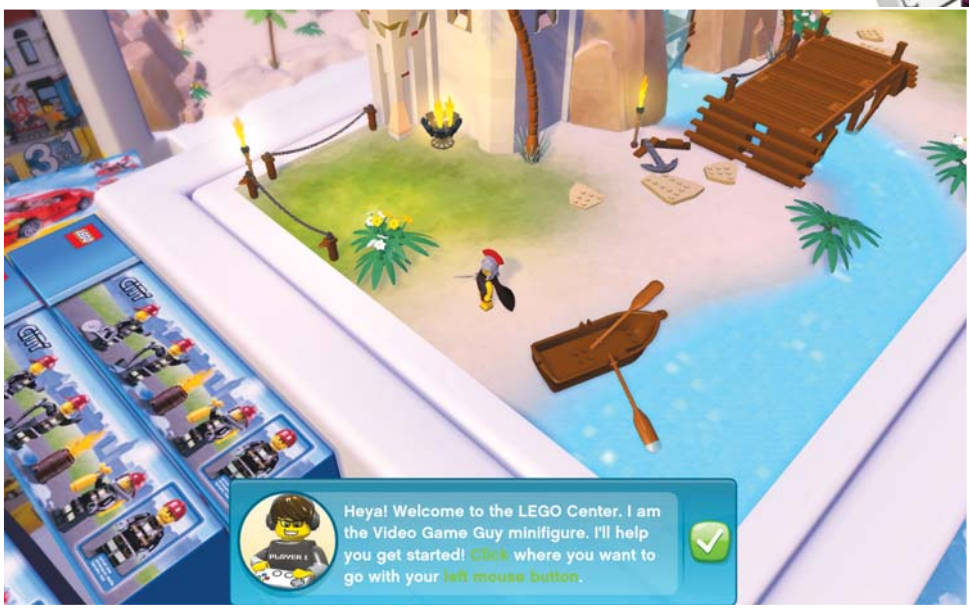
↘ Alors que vous vous souvenez sûrement d'eux pour Red Faction ou Saints Row, rappelez-vous que Volition, c'était aussi la saga Descent. Une série cultissime qui a évolué en sortant des univers souterrains pour conquérir l'espace avec Descent: Freespace, puis avec Freespace 2, encore aujourd'hui considéré par beaucoup comme l'une des meilleures simulations spatiales de tous les temps. Pour vous dire, il y a encore aujourd'hui des tarés qui continuent à bosser sur des mods et des conversions plus ou moins dingues pour mettre leur space opera préféré dans le jeu. Amen.

(PC, 1999, par Volition)

Lego Minifigures Online

Donjons et Pigeons

Pour nous, les salons de jeux vidéo, outre le moment de faire nos chaussures neuves à coups d'ampoules, c'est l'occasion de créer des liens avec les développeurs. De les rencontrer, de parler avec eux, et parfois, au hasard d'une rencontre, de nous intéresser à des jeux pourtant situés à mille lieues de nos prés carrés habituels. Et c'est ainsi, au gré d'un rendez-vous avec Funcom, que je glissai le doigt dans un dangereux engrenage.



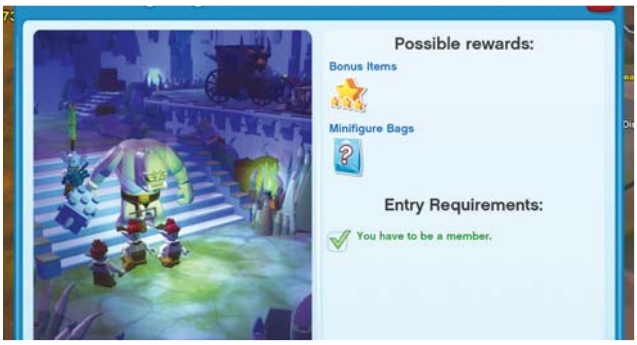
Infos

Genre : Diablo pour enfants
Développeur / Éditeur : Funcom
Sortie prévue : Automne 2014
Modèle économique : Free-to-Play

Le principal souvenir que je garde de ma première rencontre avec Funcom, ce sont les petits sachets de mini-figurines Lego, posés sur la table basse. Un tas de pochettes opaques, or et argent, trônait dans une corbeille, façon trésor pirate. Malgré ma faible prédisposition à la collectionnite, j'ai eu tout de suite envie d'en ramasser quinze paquets, de tous les avoir. En fait, si tous me plaisaient, celui que je voulais vraiment, c'était monsieur Poulet. Un bonhomme Lego, vêtu d'un costume de poulet. Qui pourrait résister ? Pendant que le chargé des relations presse faisait son petit discours introductif sur le MMO Lego en préparation, je restais hypnotisée par la perspective de le posséder. Du coup, des détails du jeu, je ne retenais pas grand-chose, si ce n'est qu'il fallait s'attendre à quelque chose de jouable par tous, des plus petits aux plus grands, avec des décors entièrement en véritables pièces de Lego, et qu'on ferait bien attention chez Funcom pour ne pas risquer d'exposer les plus jeunes aux affres du cyberbullying et de la pédopornographie. Des tas de questions s'entrechoquaient dans mon esprit : aurions-nous droit à un vulgaire MMO pour enfants ? à un chouette MMO pour enfants ? à une merveille digne de la folie Funcom ? Pourrai-je me faire une team de monsieur Poulet ?

Responsabilité parentale. Nous sommes près d'un an plus tard, et c'est avec un enthousiasme certain que je lançai la bêta de *Lego Minifigures Online*. Enthousiasme douché lorsqu'à l'inscription, on me demandait l'adresse mail de mes parents : je préfère qu'ils ne sachent rien de mes pratiques vidéoludiques. Après un mensonge (j'ai mis ma propre adresse mail), un téléchargement de client, et une mise à jour qui m'a laissé le temps de me faire les ongles (ce fut ensuite le cas à chaque lancement, systématiquement accompagné d'une mise à jour de nature à améliorer l'état général de ma manucure), j'accédais enfin au Graal. Le plus beau moment de ma vie de joueuse. Au lieu de me livrer à une bête création de personnage, j'ai eu le choix. Entre trois équipes de trois bonshommes Lego. J'optais pour le trio Légionnaire-Cartomancienne-Mademoiselle Abeille, parce que c'était l'équipe la plus féminisée et que j'aimais bien les cheveux de madame Irma. Les deux autres sets étaient à peu près équivalents, chacun avec un Striker, un Défenseur et un Builder. Autrement dit un qui attaque, un qui tient le coup face aux hordes d'ennemis, et le dernier qui construit vite et bien. C'est important, parce que dans *LMFO*, vous aurez essentiellement deux tâches. Défoncer des hordes d'ennemis Lego et des mètres cubes d'innocents décors (de navires pirates, de vaisseaux spatiaux ou de châteaux médiévaux), ce qui implique autant de leur faire des dégâts à coups de clic-clic-clic que de survivre à leurs attaques. Et, occasionnellement, construire des trucs.

Ni clous ni vis. Je sais, quand je vous dis qu'on va construire des trucs, vos yeux brillent. Les miens ont fait pareil. Ne nous emballons cependant pas trop. Dans *LMFO*, construire quelque chose consiste à maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé, tandis qu'un objet se construit tout seul. En général, c'est un panneau indicateur, qui vous donnera quelques étoiles (qui servent



ensuite à améliorer vos personnages à travers un arbre de compétences famélique) ; une feuille verte, qui vous accordera un boost de vitesse pendant environ trois secondes, ce dont on se contrecarre puisque ces feuilles vertes sont généralement situées dans des endroits assez sûrs de la carte ; ou un dispositif catapultant, qui vous permettra d'atteindre une zone inaccessible en l'état. Si vous utilisez un personnage créatif, la construction dudit objet se trouvera simplement raccourcie. Genre cinq secondes au lieu de douze. En de rares occasions – généralement un combat de boss –, il vous faudra construire des canons, qui tireront plus ou moins tout seuls, avant d'être détruits et de requérir une reconstruction. Et puis voilà pour la partie construction, vous êtes ravis d'être dans un jeu Lego, hein ? Et n'imaginez pas pouvoir déconstruire et combiner vos minifigurines, cela n'arrivera pas.

Le pot de fer et le pot de miel. Dès lors, vous avez compris que pour l'amusement, il faudra se concentrer sur la meule. À chaque fois que vous testerez les capacités offensives d'une nouvelle figurine, vous aurez le bonheur de la surprise. Un clic gauche pour une attaque normale (au corps à corps ou à distance, selon votre personnage). Un clic droit pour une attaque spéciale, dont les effets sont propres à chaque minifigurine. Madame Irma lance des cartes magiques qui font peu de dégâts mais rebondissent sur les ennemis à proximité, et s'entourent d'une poignée de cartes qui font office de bouclier piégé. Bumblebee Girl lance des nuées d'abeilles, et ralentit les ennemis grâce à son pot de miel. Le légionnaire donne de grands coups d'épée et dashe, le plombier lance des ventouses à chiottes et fait léviter les ennemis à grand renfort de geysers. Il y a une bonne trentaine de personnages différents, et même si je n'ai toujours pas pu mettre la main sur monsieur Poulet, je peux affirmer qu'ils ont bénéficié d'un paquet d'attentions. Rigolos, bien animés, on a très vite envie de tous les avoir, surtout ceux que l'on n'a pas. L'arnaque, c'est qu'on a tout le temps les mêmes. Sur les six que j'ai achetés, j'ai eu trois doublons. Qui du coup vous donnent droit à un minable bonus d'étoiles. Il s'agit ensuite de former une équipe de trois figurines dont les aptitudes se compléteront bien, histoire de survivre. Les ennemis sont très nombreux, et deviennent très vite très agressifs. Comme ils repopent comme des posters de One Direction dans une chambre de pré-adolescente, on se retrouve bien vite submergé. C'est là qu'il va falloir songer à alterner entre un personnage striker et un défenseur – pendant qu'ils sont inutilisés, les personnages continuent de guérir. Et un personnage mort au combat mettra en revanche pas mal de temps avant de redevenir disponible pour la baston.

Paiepette. C'est là que l'on atteint la grande limite de *LMFO*. Son modèle économique. Le gameplay manque, pour l'heure en tout cas, de profondeur, et, en dehors des décors généralement plutôt jolis, on se fait quand même un peu suer à détruire systématiquement le bouton de sa souris. Funcom nous propose donc de devenir membre. Pour 7 euros le mois, 35 euros les six mois, ou 50 euros l'année, vous aurez accès à un monde de fun, de bonheur, de ressuscitage de Lego nettement plus rapide, et de donjons autrement inaccessibles. Et surtout, être membre est à peu près la seule façon d'avoir accès à de nouvelles minifigurines, qui font, vous l'aurez compris, tout le maigre intérêt du jeu. Et, vous vous en doutez peut-être, les avantages sont dramatiquement plus nombreux (plus de figurines encore, plus de diamants qui permettent de les acheter et de les améliorer...) pour ceux qui déboursent directement 50 euros. Être membre, c'est aussi la seule façon de réellement profiter du côté multijoueur. Seuls les membres peuvent inviter d'autres joueurs dans leur équipe, et seuls les membres peuvent utiliser le chat. Du coup, l'ensemble me met un peu mal à l'aise. Funcom fournit à nos gamins un superbe terrain de jeu, la perspective de tonnes de super grands environnements, des quêtes à base de "*Ahoy*" et de "*Holà manant !*", et le rappel constant que, peut-être, ils vont pouvoir un jour avoir un monsieur Poulet. Avant de leur proposer un jeu qui n'offre en réalité pas la moitié de ce que l'on pourrait espérer. Et de discrètement leur dire : "*Eh petit, ta mère n'a pas payé, tu ne rentres pas, et ton monsieur Poulet, tu te le carres dans l'oignon.*"

Maria Kalash

Le patrimoine numérique

Jeux vidéo, musique, films, photos, courriers électroniques... Sommes-nous propriétaires ou locataires ?

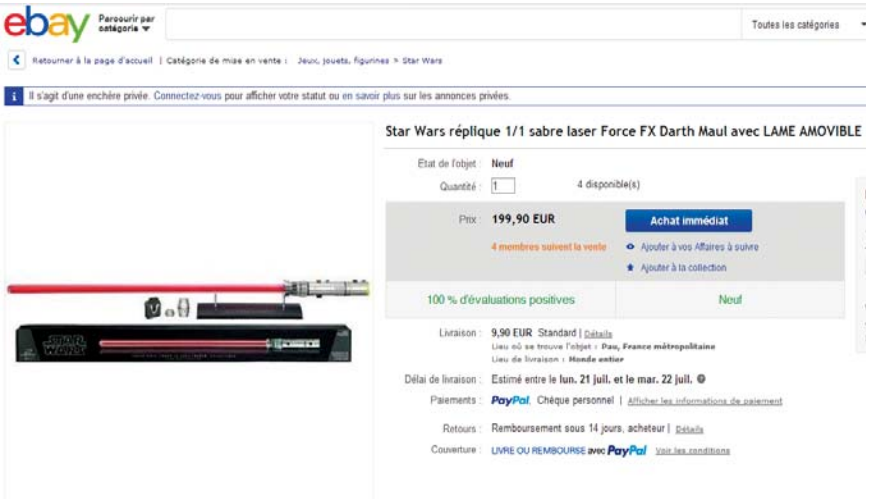
On glose souvent sur les conséquences néfastes du tout-numérique, notamment en ce qui concerne notre vie privée qui s'effrite chaque jour un peu plus sous les coups de boutoir de Facebook, Google +, Instagram, Twitter et autres. Mais il existe une autre conséquence au tout-numérique, tout aussi grave et qui pourtant ne fait guère la une des journaux, et cela concerne votre propriété privée. Parce que oui, Mesdames et Messieurs, il faut le savoir : plus le temps passe et moins vous possédez. Merci qui ? Merci la dématérialisation.

PAR GRAND MAÎTRE B.

Le plastique c'est fantastique

Avant le tout-numérique, les choses étaient très simples. Quand on voulait un produit, on l'achetait. On en devenait le propriétaire et, selon l'article 544 du Code civil, on avait tous ces droits :
- usus, le droit de l'utiliser
- fructus, le droit de l'utiliser d'une façon qui pourrait être rémunératrice, comme le louer
- abusus, le droit de le revendre, de le donner ou de le détruire.

Prenons un exemple : vous achetez un sabre laser, vous pourrez le revendre via eBay, le donner à un voisin ou encore le jeter à la poubelle en pestant faussement contre votre petit neveu imaginaire, pour éviter d'avoir à donner des explications embarrassées à votre nouvelle petite copine. C'est votre droit, vous en avez l'abusus. Mais tout ceci ne vaut que parce que c'est un objet matériel pour lequel un contrat de vente a été passé. En revanche, si vous voulez télécharger légalement un film ou une musique, un ebook ou un jeu vidéo, vous croyez acheter une œuvre de l'esprit, mais en réalité vous ne pouvez acheter un objet matériel. Au lieu du contrat de vente, vous souscrivez donc à une licence d'exploitation d'une œuvre distribuée en format numérique, que vous n'avez pas le droit de "prêter" ou de revendre (articles L. 111-1 et L. 111-3 du Code de la propriété intellectuelle). Et pour cause, puisque vous n'achetez pas un objet, mais le droit de jouir d'un programme. Dans ce cas, vous n'en êtes pas propriétaire et par conséquent vous n'avez rien à céder, sauf si la licence l'autorise.
C'est la licence qui fixe les périmètres des droits et obligations et, dans la quasi-totalité des cas, vous n'avez droit à rien. Par exemple, quand vous achetez une chanson sur iTunes, vous n'achetez en réalité rien du tout. Les conditions générales de vente et de service d'iTunes sont en effet très claires : vous ne pouvez ni revendre vos musiques, ni les prêter, ni les louer, ni rien en faire en réalité, à part les écouter et, encore, seulement sur un nombre limité d'appareils.



Que se passerait-il si Instagram décidait de publier un recueil des photos piochées sur la page de Snoop Dogg ?

Même les droits **sont épuisés**

Mais que se passe-t-il lorsque vous achetez un DVD qui contient une œuvre de l'esprit ? *A priori* il y a un conflit, et pas que de canard. Vous achetez un bien matériel, donc (544 du Code civil) vous pouvez le revendre. Sauf que ce DVD contient une œuvre de l'esprit dont l'installation et l'utilisation sont soumis à une licence qui vous interdit de prêter ou de revendre le jeu. Et ce, soit en l'interdisant textuellement dans la licence, soit en plaçant un DRM qui ne permet par exemple que trois installations (ce qui, *de facto*, ne permet de revendre le DVD que deux fois), soit en instaurant la politique du code unique d'activation, qui, également, ne permet plus la revente du DVD, puisque l'acquéreur doit acheter, souvent au prix fort, un nouveau code unique.

Vous avez donc acheté un DVD, que vous pouvez refourguer en guise de frisbee ou de dessous de table, et c'est tout. Votre droit de propriété est incomplet, vous n'avez pas l'abusus et l'article 544 du Code civil est en conflit avec les droits conférés par la licence.

Heureusement, il y a aussi un principe de propriété intellectuelle appelé l'épuisement du droit de distribution qui résout ce problème. En effet, l'article L.122-3-1 du Code de la propriété intellectuelle dispose que "*dès lors que la première vente d'un ou des exemplaires matériels d'une œuvre a été autorisée par l'auteur ou ses ayants droit sur le territoire d'un État membre de la Communauté européenne ou d'un autre État partie à l'accord sur l'Espace économique européen, la vente de ces exemplaires de cette œuvre ne peut plus être interdite dans les États membres de la Communauté européenne et les États parties à l'accord sur l'Espace économique européen*".

Cela signifie que dès la première vente au public, l'auteur épuise son droit de s'opposer à une revente du support matériel qui contient l'œuvre de l'esprit, ce qui signifie qu'aucune licence d'exploitation ne peut s'opposer à votre revente sur le marché de l'occasion d'un DVD.

Un bon rien vaut mieux que deux tu l'auras

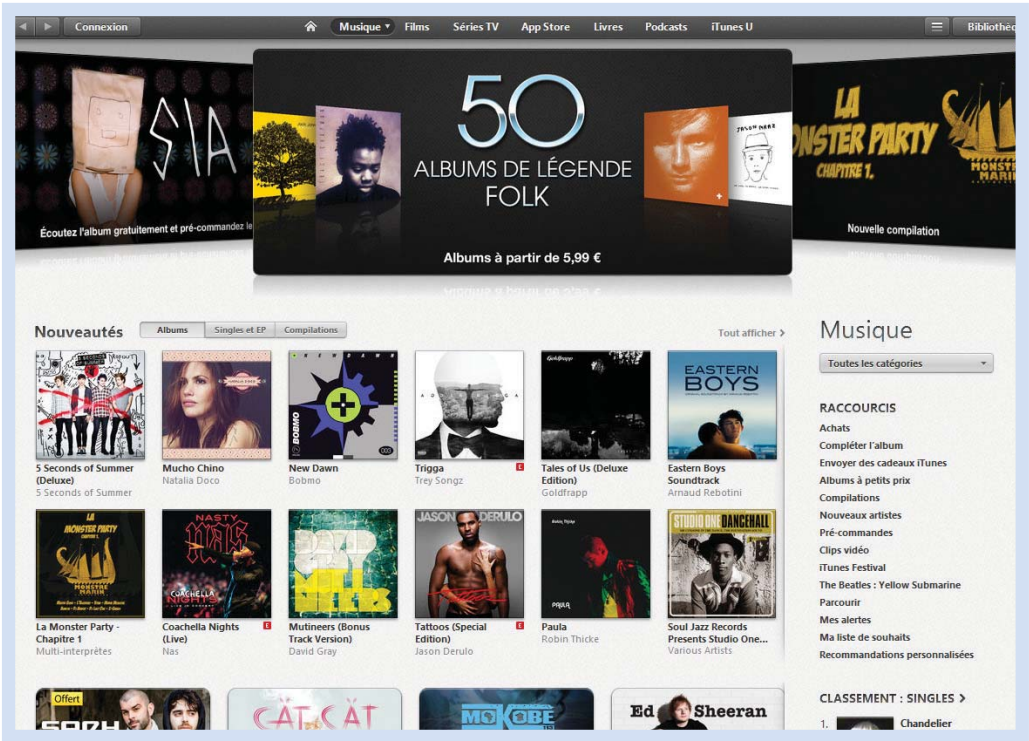
Le bilan est clair : chaque fois que vous croyez acheter une œuvre dématérialisée, c'est faux. En réalité, vous payez pour un droit d'utilisation. Cette réalité est tellement dure, que, même si les tribunaux s'y soumettent dans leur immense majorité – considérant que le consommateur sait ce qu'il fait en acceptant une licence – certains se rebellent. Ainsi, la Cour de justice de l'Union Européenne a jugé, le 3 juillet 2012, qu'un créateur de logiciels, comme Oracle, ne peut s'opposer à la revente d'occasion des licences permettant l'utilisation de ses programmes téléchargés via Internet (donc sans vente de support matériel), et ce même quand la licence l'interdit expressément.

Dans l'affaire qui a été soumise à la Cour, la société Oracle se plaignait de ce que l'un de ces licenciés allemands (qui avait téléchargé les programmes par Internet) proposait des "promotions spéciales Oracle", dans le cadre desquelles il offrait à la vente des licences "déjà utilisées" pour les programmes d'ordinateur d'Oracle et ce, alors que lesdites licences prohibaient expressément une telle revente. Or, la Cour de l'Union a jugé que la première vente d'une copie d'un programme d'ordinateur dans l'Union, par le titulaire du droit d'auteur ou avec son consentement, épuise le droit de distribution de cette copie dans l'Union.

Et ça c'est très surprenant. Pourquoi est-ce si surprenant ? Parce que l'on retrouve la notion d'épuisement des droits évoquée plus haut, mais qui n'est normalement pas applicable sans vente d'un support matériel. D'ailleurs, la société Oracle a tenu devant la Cour le raisonnement suivant : elle ne vend pas de copies de ses programmes mais elle les met gratuitement à la disposition de ses clients en téléchargement sur son site internet. La copie ainsi téléchargée ne peut cependant être utilisée par ces clients que s'ils ont conclu un contrat de licence d'utilisation avec Oracle. Une telle licence leur donne un droit d'utilisation à durée indéterminée, non exclusif et non cessible, du programme concerné. Et, selon Oracle, ni la mise à la disposition gratuite de la copie ni la conclusion du contrat de licence d'utilisation n'impliquent un transfert du droit de propriété de cette copie. Et s'il n'y a pas transfert du droit de propriété, eh bien il n'y a pas d'épuisement. C'est pour cela qu'en France, l'épuisement des droits existe lorsqu'il y a vente d'un support matériel contenant une œuvre de l'esprit. Comme je le disais plus haut, cette vente confère l'abusus à l'acheteur, donc le droit de revente.

Oracle, oh, des espoirs ? Mais voilà : la Cour de l'Union a décidé que le téléchargement d'une copie d'un programme d'ordinateur ET la conclusion d'un contrat de licence d'utilisation se rapportant à celle-ci forment un tout indivisible. En effet, le téléchargement d'une copie d'un programme d'ordinateur est dépourvu d'utilité si ladite copie ne peut pas être utilisée par son détenteur. Ces deux opérations doivent dès lors être examinées dans leur ensemble aux fins de leur qualification juridique. Et dans le cas d'Oracle, la Cour considère que la mise à disposition par Oracle d'une copie de son programme et la conclusion d'un contrat de licence d'utilisation y afférente visent ainsi à rendre ladite copie utilisable par ses clients, de manière permanente, moyennant le paiement d'un prix destiné à permettre au titulaire du droit d'auteur d'obtenir une rémunération correspondant à la valeur économique de la copie de l'œuvre dont il est propriétaire. Pour la Cour, cela implique le transfert du droit de propriété de la copie du programme d'ordinateur concerné. C'est donc ça qui est fort.

La licence implique un transfert du droit de propriété de la copie du programme, fût-il téléchargé sur le Net. Et qui dit vente, dit alors épuisement du droit de distribution et par conséquent, l'ayant droit ne peut plus s'opposer à la revente. La licence peut être cédée par le premier acheteur à un deuxième acheteur, même si une clause l'interdit. Parce que l'ayant droit ne peut pas lutter contre l'épuisement du droit de distribution. Le raisonnement est au fond simple : pour contourner le problème, la Cour a décidé qu'il fallait tout considérer comme une vente. Si vous me pardonnez l'expression, c'est couillu, parce qu'à nouveau, octroyer une licence d'utilisation à quelqu'un n'est pas juridiquement une vente. Mais la Cour n'est pas de cet avis et pour les consommateurs, c'est génial. Cela signifie que le marché de l'occasion, même pour un logiciel téléchargé sur le Net, est ouvert.



Cachez ce champagne que je ne saurais boire. Cela étant, tempérons un peu notre enthousiasme. Tout d'abord, l'affaire jugée par la Cour porte sur une licence à durée illimitée. Le licencié avait un droit

illimité d'utilisation du logiciel. La Cour aurait pu juger différemment si la licence avait été octroyée pour un temps limité. Vous me direz, les licences portant sur un jeu vidéo ne sont pas limitées dans le temps. Mais rien n'empêcherait Steam (ou n'importe quel "vendeur" de jeux dématérialisés) de nous octroyer une licence pour une année, dont il faudrait demander le renouvellement, même à titre gratuit, à chaque expiration. Du coup, la licence serait limitée dans le temps.
Ensuite, la copie du logiciel d'Oracle était disponible gratuitement sur Internet. Le deuxième acheteur pouvait donc légalement télécharger le logiciel et acheter d'occasion la licence au premier acheteur. Mais un jeu n'est jamais disponible gratuitement sur Internet et se procurer une copie consiste à le télécharger illégalement. En décider autrement reviendrait à permettre la libre circulation d'un jeu, ce qui est impossible au vu de notre droit actuel. Parce que n'oubliez pas que les DRM sont légaux et que la copie non autorisée d'un jeu est illégale. Même la copie privée n'est pas un droit, mais une simple exception. Donc, si vous ne pouvez pas télécharger un jeu légalement, sauf à l'acheter, acquérir d'occasion une licence ne servirait pas à grand-chose.

Logiciel vs. Jeu Vidéo. Enfin, la Cour avait à analyser une licence portant sur un logiciel. Or, le logiciel est traité à part dans le Code de la propriété intellectuelle. Alors, est-ce que cette jurisprudence vaut pour tous les fichiers numériques assortis d'une licence d'utilisation, ou seulement pour les logiciels ? Impossible de le savoir pour l'instant. La question n'est pas anodine, car, depuis un arrêt du 25 juin 2009, la Cour de cassation a jugé que "*Le jeu vidéo est une œuvre complexe qui ne saurait se réduire à sa seule dimension logicielle, quelle que soit l'importance de celle-ci*". Le jeu vidéo n'est pas un logiciel au sens juridique, c'est une œuvre de l'esprit complexe qui répond aux règles classiques du droit d'auteur et non pas à celles du logiciel (enfin, c'est un peu plus complexe que ça mais vous pouvez retenir que ce n'est pas qu'un logiciel). Du coup, si la jurisprudence de la Cour ne concerne qu'un logiciel, elle ne serait pas applicable aux *Call of Duty* qui, maintenant vous le savez et ça vous en bouche un coin, sont des œuvres de l'esprit.
Enfin, mais là vraiment enfin hein, un enfin définitif : même si on considérait que la décision de la Cour s'applique également, sans réserve, au cas du jeu vidéo, elle ne permettrait pas de contraindre Steam (ou un autre) à autoriser la revente d'occasion d'une licence sur un jeu. Il faudrait assigner en justice, en France, Steam ou un autre et invoquer devant le juge français cette jurisprudence européenne. Et il faudrait que le juge français la suive pour que le distributeur qui s'oppose à la revente soit condamné.

Docteur Jeckyl and Mister Bytes

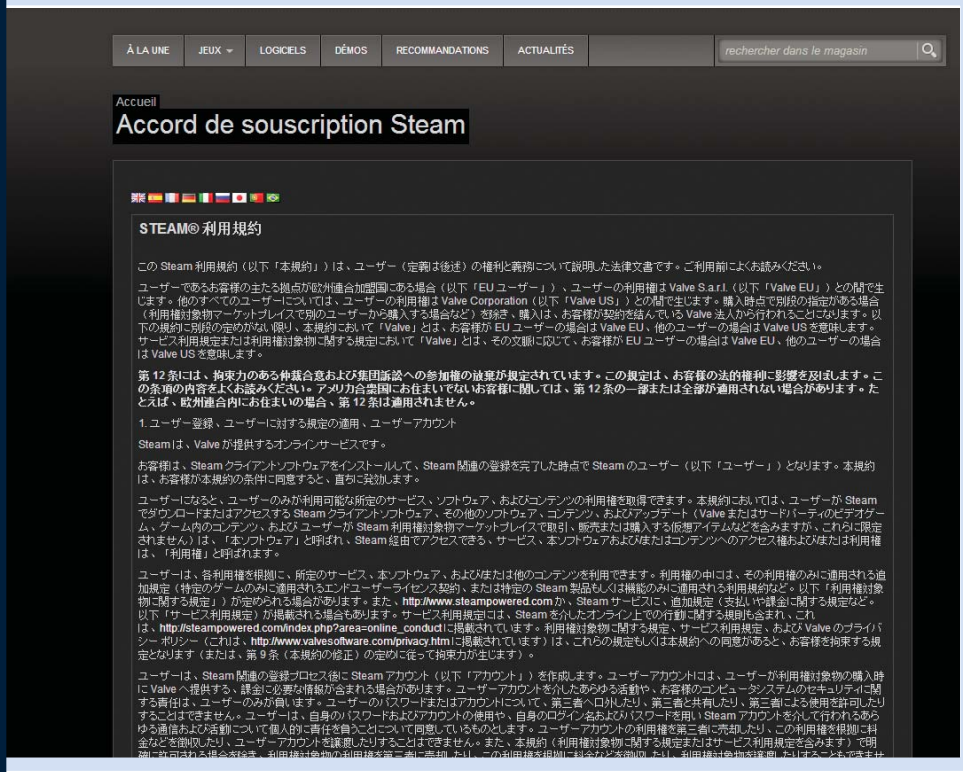
C'est donc clair : vous n'avez aucun droit de propriété sur votre bibliothèque de jeux Steam, de musiques iThune$ et autres ebooks. Mais votre vie numérique ne s'arrête pas à vos loisirs. Vous écrivez aussi des emails, vous postez des messages Facebook ou Twitter, des selfies Instagram, des photos de vacances sur Flickr, etc. Et la question se pose également : êtes-vous vraiment propriétaire de tous ces éléments ?
Ici, vous êtes non pas l'utilisateur de données, mais le producteur. Et il faut avoir à l'esprit que l'auteur d'une photographie ou d'un texte, d'un dessin ou d'une musique se voit automatiquement octroyer des droits d'auteur sur son œuvre, à la condition qu'elle soit originale, c'est-à-dire qu'elle révèle l'empreinte de la personnalité de son auteur. Et l'article L. 111-1 du Code de la propriété intellectuelle dispose que "*L'auteur d'une œuvre de l'esprit jouit sur cette œuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous*". Que tirer de ce constat ? Que tous les mails ou messages Twitter, toutes les photographies ne sont pas automatiquement des œuvres de l'esprit. Il faut qu'il y ait une originalité.

Pas forcément du talent, juste de l'originalité. Donc, les mails ou messages qui sont dépourvus d'originalité ne seront pas des œuvres de l'esprit. Vous me direz, c'est subjectif, et seuls les juges sont aptes à dire s'il y a une originalité ou pas. Mais quand même, on peut avoir parfois des certitudes. Le mail envoyé pour dire bonjour, comment ça va, ce n'est pas une œuvre de l'esprit. Le tweet qui indique "*aujourd'hui, j'ai encore pris un café, j'aime bien ça*", pareil. La photographie prise à l'arrache par un mec bourré, vite faite mal faite, en soirée d'un groupe de potes qui trinquent, c'est pareil, il n'y aura pas d'originalité au sens de la loi, c'est-à-dire que le photographe n'a pas maîtrisé suffisamment les paramètres de lumière, de pose de ses sujets, ni recherché un effet artistique quelconque ; il a juste souhaité figer un moment.
En revanche, le mail qui contiendrait des réflexions personnelles sur la vie, une déclaration d'amour, un tweet comportant une réflexion humoristique ou une photographie artistique... tout cela est protégé par le Code de la propriété intellectuelle. Il faut donc différencier, parmi votre "production", les œuvres de l'esprit, protégées, des simples productions n'octroyant aucun droit à personne.

Vous qui entrez ici, abandonnez tout droit d'auteur. Donc, déjà, vous n'êtes pas propriétaire des "œuvres" non originales. Mais même pour vos œuvres originales, c'est compliqué. Parce que vos photos, vos mails, vos messages, vous ne les conservez pas que sur votre disque dur. Vous les stockez sur un serveur distant qui, devinez quoi, vous contraint à accepter une licence d'utilisation si vous souhaitez bénéficier de leur espace de stockage. Et que disent ces fameuses licences ? La réponse vous attend page suivante.

Chez Facebook, on nous dit ceci (*cpc.cx/9YV*) :
"Partage de votre contenu et de vos informations : pour le contenu protégé par les droits de propriété intellectuelle, comme les photos ou vidéos (propriété intellectuelle), vous nous donnez spécifiquement la permission suivante, conformément à vos paramètres de confidentialité et des applications : vous nous accordez une licence non-exclusive, transférable, sous-licenciable, sans redevance et mondiale pour l'utilisation des contenus de propriété intellectuelle que vous publiez sur Facebook ou en relation avec Facebook (licence de propriété intellectuelle). Cette licence de propriété intellectuelle se termine lorsque vous supprimez vos contenus de propriété intellectuelle ou votre compte, sauf si votre compte est partagé avec d'autres personnes qui ne l'ont pas supprimé. Lorsque vous supprimez votre contenu de propriété intellectuelle, ce contenu est supprimé d'une manière similaire au vidage de corbeille sur un ordinateur. Cependant, vous comprenez que les contenus supprimés peuvent persister dans des copies de sauvegarde pendant un certain temps (mais qu'ils ne sont pas disponibles)."

Vous donnez donc le droit à Facebook d'utiliser gratuitement toutes vos œuvres de l'esprit dans le monde. Chez Instagram, on dit la même chose, mais en anglais, ce qui pose d'ailleurs la question de son application à un Français (*cpc.cx/9YX*) :
"Instagram does not claim ownership of any Content that you post on or through the Service. Instead, you hereby grant to Instagram a non-exclusive, fully paid and royalty-free, transferable, sub-licensable, worldwide license to use the Content that you post on or through the Service, subject to the Service's Privacy Policy, available here *instagram.com/legal/privacy/*, including but not limited to sections 3 ("Sharing of Your Information"), 4 ("How We Store Your Information"), and 5 ("Your Choices About Your Information"). You can choose who can view your Content and activities, including your photos, as described in the Privacy Policy."



Chez Twitter, devinez quoi ? On retrouve la même litanie (*cpc.cx/9YY*) :
"5. Vos droits : Vous conservez vos droits sur tous les Contenus que vous soumettez, postez ou publiez sur ou par l'intermédiaire des Services. En soumettant, postant ou publiant des Contenus sur ou par le biais des Services, vous nous accordez une licence mondiale, non exclusive, gratuite, incluant le droit d'accorder une sous-licence, d'utiliser, de copier, de reproduire, de traiter, d'adapter, de modifier, de publier, de transmettre, d'afficher et de distribuer ces Contenus sur tout support par toute méthode de distribution connue ou amenée à exister. Cette licence signifie que vous nous autorisez à mettre vos Tweets à la disposition du reste du monde et que vous permettez aux autres d'en faire de même."

Et chez Google ? Les mails de poésie ou de réflexion politique que l'on peut écrire, que deviennent-ils ? Ici, encore en anglais, on retrouve la même chanson (*cpc.cx/a0v*) :
"Some of our Services allow you to upload, submit, store, send or receive content. You retain ownership of any intellectual property rights that you hold in that content. In short, what belongs to you stays yours. When you upload, submit, store, send or receive content to or through our Services, you give Google (and those we work with) a worldwide license to use, host, store, reproduce, modify, create derivative works (such as those resulting from translations, adaptations or other changes we make so that your content works better with our Services), communicate, publish, publicly perform, publicly display and distribute such content. The rights you grant in this license are for the limited purpose of operating, promoting, and improving our Services, and to develop new ones. This license continues even if you stop using our Services (for example, for a business listing you have added to Google Maps). Some Services may offer you ways to access and remove content that has been provided to that Service. Also, in some of our Services, there are terms or settings that narrow the scope of our use of the content submitted in those Services. Make sure you have the necessary rights to grant us this license for any content that you submit to our Services."

C'est donc clair : vous restez l'auteur de vos œuvres de l'esprit, mais vous donnez le droit à toutes ces entreprises de les utiliser gratuitement.

Licence... to kill

Ceci n'est pas illégal en soi, puisque l'article L. 122-7 du Code de la propriété intellectuelle dispose que : "*Le droit de représentation et le droit de reproduction sont cessibles à titre gratuit ou à titre onéreux.*" Vous pouvez donc céder vos droits de reproduction gratuitement à Twitter, Facebook et consorts. Et le L. 122-7-1 du même Code d'enfoncer le clou : "*L'auteur est libre de mettre ses œuvres gratuitement à la disposition du public, sous réserve des droits des éventuels coauteurs et de ceux des tiers ainsi que dans le respect des conventions qu'il a conclues.*" Mais il se trouve que toutes les cessions de droit d'auteur, y compris à titre gratuit, doivent répondre à un formalisme édicté dans l'article L. 131-3 du Code de la propriété intellectuelle, qui dispose que : "*La transmission des droits de l'auteur est subordonnée à la condition que chacun des droits cédés fasse l'objet d'une mention distincte dans l'acte de cession et que le domaine d'exploitation des droits cédés soit délimité quant à son étendue et à sa destination, quant au lieu et quant à la durée.*" Et il a été jugé notamment qu'en l'absence de mention sur la durée, ou si la mention est imprécise, la cession est nulle et par conséquent, les reproductions sont des contrefaçons !

Clauses-combat. Et, ça tombe bien – pour nous –, dans toutes les licences évoquées plus haut, la durée n'est justement pas précisée ou alors de façon très imprécise. En outre, il faudrait, pour respecter l'article L. 131-3, que la cession de vos droits, fût-elle à titre gratuit, se formalise par un "acte de cession". La clause d'une licence, perdue au milieu d'une quantité d'autres articles, peut poser une difficulté à ce titre (même si un Tribunal isolé a déjà jugé qu'une licence peut être considérée comme un acte de cession au sens de l'article L. 131-3). Sans compter que cet acte de cession, toujours selon l'article L. 131-3, doit énumérer les modes d'exploitation, sachant que des cessions ont été annulées car l'adverbe "*notamment*" n'est pas assez précis, tout comme, la mention "*etc.*" L'autorisation d'exploiter ne vaut que pour l'usage stipulé, sinon, là encore, c'est une contrefaçon.

Or, relisez la clause de Facebook : on ne sait pas dans quel cadre ni à quelle fin vous cédez gratuitement vos droits d'auteur. On ne sait même pas si vous cédez votre droit de reproduction, votre droit de diffusion ou les deux. Pareil pour Google : cette société s'octroie même le droit d'utiliser vos œuvres pour les intégrer dans une autre ("*create derivative works*") ! En revanche, la licence de Twitter, sur ce point, est bien meilleure.

Propriétaire, t'es rien. Enfin, si l'on comprend parfaitement que Twitter, Facebook et ses amis puissent s'aménager, pour de pures raisons pratiques, le droit de diffuser vos œuvres au public, pourquoi réclament-ils également le droit de les reproduire sur d'autres supports, voire d'octroyer des droits de sous-licencié à un tiers ? Sachant que l'usage de l'article L. 122-7-1 aurait largement suffi à leur permettre de mettre vos œuvres, par leur intermédiaire, à la disposition du public, ces requêtes supplémentaires incitent, pour le moins, à la méfiance.

Quoi qu'il en soit, nous sommes bien obligés de constater qu'en passant par des plateformes telles que Google+ ou Instagram, vous donnez le droit à ces sociétés de faire ce qu'elles veulent de vos œuvres. Certes, rien n'empêcherait de saisir un juge pour s'en plaindre, mais on ne peut que déplorer cette tendance du tout-numérique à grignoter votre propriété privée. Que ce soit en tant que consommateur ou en tant qu'auteur, vous ne maîtrisez plus vraiment les œuvres que vous créez ou dont vous voulez profiter. Et le pire est que cette évolution n'ira pas en s'améliorant.

Dans le prochain article, j'évoquerai avec vous la question encore plus problématique du devenir de ces œuvres, les vôtres comme celles d'autrui, après votre mort. Mais il vous faudra attendre la rentrée. Parce qu'entre-temps... *summer is coming* !

G.M.B.

Les Nanars du Jeu vidéo

Amusez-vous avec les sous-doués

C'est enfin l'été… Les boissons sont fraîches, les copains sont là mais le barbecue tarde à s'allumer. L'apéro est bien parti pour s'éterniser. Manque de bol, vous avez épuisé tous vos jeux de société, ainsi que tous les sujets de discussion pacifiques. Maintenant, pour meubler avant l'arrivée des merguez, il ne vous reste que la politique et l'éternel débat pain au chocolat versus chocolatine. Vous entrez dans une zone dangereuse… Heureusement, *Canard PC* est là pour sauver vos vacances ! Quelque part à la lisière de l'univers vidéoludique se cachent des jeux capables d'amuser petits et grands sans même qu'ils aient à y jouer, des merveilles qui transforment à coup sûr la plus morose des Cènes en fiesta endiablée. Installez tout le monde devant l'ordinateur et rejoignez-nous dans le monde merveilleux des Nanars.

PAR OMAR BOULON

Mais avant de commencer, un petit point de vocabulaire. Mesdames et messieurs, qu'est-ce qu'un nanar ? Pour répondre à cette question brûlante, adressons-nous à des spécialistes. Je laisse la parole à nos adulés confrères de Nanarland. Je cite leur glossaire : « *Le terme "nanar" est employé par certains cinéphiles pour désigner des films particulièrement mauvais qu'on se pique de regarder ou d'aller voir pour les railler et/ou en tirer au second degré un plaisir plus ou moins coupable. Soit, selon la définition d'un amateur,* "un navet tellement navet que ça en devient un dessert." » OK, nous maîtrisons le concept. Mais celui-ci peut-il s'appliquer au jeu vidéo ? Il est bien connu que la passivité du spectateur de cinéma permet la mise en place d'un commentaire continu créant un contrepoint à l'action et aux procédés cinématographiques. Mais l'interactivité – plus petit dénominateur commun du jeu vidéo – n'interdirait-t-elle pas au joueur d'adopter la même position critique, alors qu'il est lui-même sujet et objet à part entière dans cette expérience narrativo-ludique ? Euh, en fait, je crois qu'on n'en a rien à battre. 'Suffit de jouer quinze minutes à *Gene Troopers* pour ne plus se poser de questions. Plus du tout. Jamais. Principalement parce qu'on a le cerveau qui coule par les oreilles.

Super nanar. Mais cette réponse brute de décoffrage ne doit pas vous laisser penser que tous les jeux de merde ont été créés égaux… Pour accéder au statut de jeu nanar, il ne faut pas se contenter du simple triptyque "Histoire pourrave, Gameplay de merde, Graphismes minables". Il faut un supplément d'âme. Certains évoqueront grain de folie, d'autres parleront de foirage quasi surnaturel. Les plus tristes d'entre nous iront même jusqu'à dire que la débilité se trouve dans l'œil de l'observateur et qu'il serait grand temps qu'on aille faire une provision de collyre. Mais je refuse cette vision éthérée et antiscientifique. C'est pourquoi, je vous propose ci-après une typologie du nanar en jeu vidéo, illustrée par des exemples triés sur le volet. Vous y trouverez une analyse circonstanciée des quatre genres roi : l'incident industriel, la faute avouée à moitié pardonnée, le portnawak psychotronique et enfin le nanar et d'essai.

L'incident industriel

Définition :
Ce sont les moyens déployés ou la puissance de la licence exploitée qui ont saboté le jeu. Et si ce titre en est arrivé là, c'est que personne n'a voulu prendre ses responsabilités avec un tonitruant "*On serait pas en train de faire n'importe quoi, les mecs ?*".

Causes :
- Bob du Market' : "*Avec la licence, les pigeons vont acheter des caisses les yeux fermés.*"
- La peur d'attirer l'attention de Marvel/21th CenturyFox/JustinBridou sur le studio de développement
- La cocaïne : "*Sniffffff !!! On s'en fout ! On est les rois du monde !*", Tony, Creative Director (et cousin de Bob)

Caractéristiques communes :
- Une ou deux stars de cinéma modélisées à partir de morceaux de patates
- Un scénario – une histoire d'amour sur fond de thriller diplomatique – torturé à mort pour justifier la course de stock-car contre des zombies enflammés
- Pas de gameplay

L'incroyable Hulk (2008)

Développeur : Edge of Reality

Hulk, coincé en 640 par 480 et 256 couleurs à cause d'un plan machiavélique de l'Abomination, se balade dans une ville entièrement constituée de rues à angles droits et d'immeubles cubiques gris. De temps en temps, une myriade de taxis jaunes sans roues, tous semblables, viennent s'écraser sur lui. Hulk peut super taper, super sauter et super marcher. Parfois, Dieu lui donne une mission et les taxis sont remplacés par des tanks qui font pioupiou.

Soldier of Fortune : Payback (2008)

Développeur : Cauldron

C'est l'histoire d'un mec qui tue des Noirs, des Russes, des Chinois, des Arabes, des Afghans (presque des Arabes, attention !), des Irlandais catholiques, des Mexicains et quelques Pakistanais. On suppose qu'il est blanc, protestant et américain. Mais tout est excusé, parce qu'il les tue avec amour, un peu comme Maïté tuait les lapins : en les faisant exploser comme des boudins créoles qu'on aurait passés sous les chenilles d'un char.

Call of Duty : Black Ops II (2012)

Développeur :
Treyarch

Un soldat d'élite américain et son cheval, un pur-sang arabe marqué par une jeunesse troublée, vivent leur amour au jour le jour en compagnie d'une joyeuse troupe de Moudjahidins du peuple. Mais cette vie idyllique est bouleversée par l'arrivée des troupes soviétiques et plus particulièrement d'un séduisant tank lourd T-55. Un triangle amoureux se met en place sur fond de guerre. TRIGGER WARNING : le cheval meurt à la fin.

La faute avouée à moitié pardonnée

Définition :
Dieu, pardonnez-les, ils savent exactement ce qu'ils font. À un moment ou à un autre du développement, quelqu'un a eu le courage de dire "*On serait pas en train de faire n'importe quoi, les mecs ?*". Mais il était trop tard pour tout changer. Alors, on a dépêché un spécialiste du rattrapage aux branches – aussi appelé techniquement "Stagiaire" – pour essayer de transformer un jeu pourri en jeu pourri *et* auto-parodique.

Causes :
- Un projet alimentaire accepté de force
- Des moyens trop limités pour rattraper le coup
- Un minimum de respect pour le joueur

Caractéristiques communes :
- Trop "quelque chose" (raciste, débile ou vieillot) pour avoir été développé sérieusement
- Mine d'or en matière de citations ou de mèmes potentiels
- Un passage où l'on voit que l'équipe craque

Rogue Warrior (2010)

Développeur :
Rebellion

C'est l'histoire (vraie) d'un mec qui tue des Noirs, des Russes, des Chinois, des Arabes, etc. Sauf que ce mec-là existe vraiment, qu'il a fait tout ça et qu'il a écrit le scénario plus les dialogues du jeu. Mais c'est aussi l'histoire d'un studio, Rebellion, devenu célèbre à force de consacrer davantage de polygones à modéliser l'intérieur des ennemis que l'extérieur. Une rencontre parfaite sur fond de racisme démentiel, de torture et de mépris pour la convention de Genève. Mais, tout est pardonné, car le jeu se termine sur un rap d'anniversaire de Mickey Rourke, le doubleur officiel du héros. Happy Fuckin' Birthday !

Derrick : Meurtre dans un parterre **de fleurs** (2011)

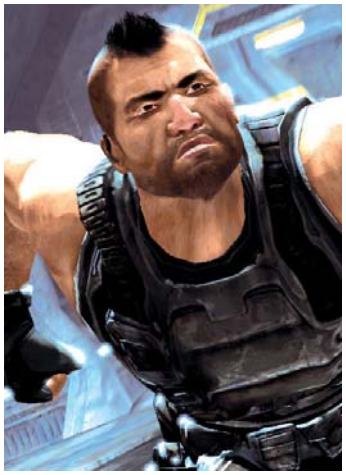
Développeur :
Daedelic Entertainment

Qu'est-ce qui a bien pu pousser Daedelic, les Allemands responsables des délirants *Deponia*, à nous offrir une adaptation parfaite du divertissement préféré des pré-morts (aussi appelés retraités par les bien-pensants) ? À cela, je réponds : l'atavisme, rien d'autre. Mus par un instinct racial enfoui aux tréfonds de leur cerveau reptilien depuis des millénaires, les développeurs nous offrent un sans-faute dans le domaine du non-divertissement. L'équivalent vidéoludique d'une horloge qui égrène les secondes dans le salon d'une gentille vieille dame attendant la mort. Idéal pour discipliner les enfants.

Turok (2008)

Développeur :
Propaganda Games

La Croix a qualifié ce jeu "*d'une vulgarité à faire rougir Jacky Sardou montant à califourchon Jean-Marie Bigard au milieu d'un plat de charcuterie viennoise*". Ouaip, rien que ça. Dans un FPS où l'arc est plus puissant que la mitrailleuse ou le lance-roquettes, un héros à la coupe follement tektonic backstabbe des tyranosaurus rex avec un couteau de cuisine. Mais tout va bien car les achievements se moquent du jeu… Big up à la merveilleuse "*FONTAINE DE VIANDE*" qui retentit à chaque fois qu'on fait glisser une grenade à fragmentation sous les pattes d'un dino.



Le portnawak psychotronique (aussi valable pour le jeu allemand)

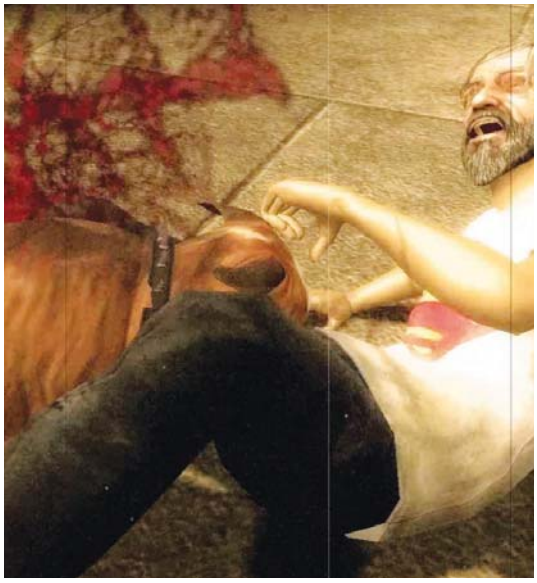
Définition :
"*Et alors, là, on dirait que l'Ange Gabriel tombe du ciel et se met à conduire le stock-car enflammé du héros tandis que tous les projectiles des ennemis se transforment en saucisses cocktail pendant que le véhicule dérape en bullet-time. Sur la Macarena.*" Au début du développement, quelqu'un a eu le courage de dire "*Allez, on va faire n'importe quoi, les mecs !*". Et ils s'y sont tenus.

Causes :
- L'hôpital psychiatrique a ouvert un atelier "résilience et développement de jeu vidéo"
- Une fumerie d'opium a racheté les locaux juste en dessous du studio au début du projet
- Ça a marché alors on recommence !

Caractéristiques communes :
- Les lois de la physique ne s'appliquent plus ici
- Celles du gameplay et de level-design non plus
- Celles du bon goût, n'en parlons même pas

Postal 3 (2012)

Développeur : Running with scissors



Dix gigas de téléchargement pour un jeu de trois gigas. La première chose qui s'affiche à l'écran ? Une image en 256 couleurs d'Uwe Boll qui vous fait un doigt. Puis la lettre T sodomise le M et finit souillée d'excréments. Des Mexicains-Chinois attaquent le joueur parce qu'il capture les chats sidaïques qu'ils cuisinaient pour leurs clients. Al Gore est accueilli d'un vibrant "*arrête d'apparaître derrière moi comme un Dracula pédé*". Un aspirateur à sperme fait vomir Sarah Palin. Et "*Tue-moi ces Arabes, espèce de connard*". N'envisagez pas *Postal 3* comme un nanar comique, il s'agit tout simplement d'un jeu documentant la faillite inévitable de toute expérience comique reposant uniquement sur la provocation.

Gene Troopers (2006)

Développeur : Cauldron

Si, depuis 2006, tous les FPS sont en gris-marron-kaki, c'est parce que *GeneSoldiers* a gâché toutes les couleurs de l'arc-en-ciel d'un coup. Un crapaud de l'espace vert pistache enlève votre fille et sa cellulite bump-mappée rose bonbon. Vous allez le traquer dans des marais acides orange en tirant des lasers violets sur des snipers invisibles pendant qu'on vous bombarde d'étoiles filantes rouge sang. Attention, il s'agit du premier jeu à introduire le level-design non euclidien : si l'on vous demande de chercher la clé, elle est toujours cachée derrière la porte qu'elle est censée ouvrir, il suffit de contourner.

Big Rigs : Over the Road Racing (2003)

Développeur : Stellar Stone

À force de sniffer du gasoil sur le parking d'un bar à routiers californien, une bande de copains a décidé de créer l'ultime hommage aux semi-remorques. Ce qui impliquait au passage de créer l'ultime insulte au jeu vidéo et aux lois universelles. Les camions traversent les maisons, les arbres, les bars et les montagnes faute de collisions, la marche arrière permet d'atteindre des vitesses supraluminiques grâce à une accélération continue, les véhicules s'envolent aléatoirement et quittent le décor. Une expérience qui confine au mystique.

Hellforces (2005)

Développeur : Orion

Ça commence comme un *Doom 3* moscovite. Chouette graphisme, impressionnante localisation des dégâts, copine enlevée par un prêtre fou. Puis, on descend en enfer. Mais les démons sont des extraterrestres qui enlèvent des innocents pour utiliser leurs âmes afin d'alimenter une machine qui va ressusciter Lucifer, alors on part dans l'espace et on affronte notre chérie transformée en cyber-vache. Et, là, ça part un peu en couille. Les textures disparaissent au profit d'aplats de couleur, les modèles 3D sont remplacés par des cubes, le décor se désagrège lentement pour finir en fil de fer. À la fin, on avance à l'infini dans le noir. Presque un nanar et d'essai.

Le nanar et d'essai

Définition :
Un artiste sommeille en chacun de nous et celui-ci s'est réveillé du mauvais pied. Et il s'est écrié : "*On serait pas en train de faire de l'Art, les mecs ?*"
La bonne nouvelle, c'est que les moutons consuméristes vont enfin comprendre que le jeu vidéo est un Art capable de les éveiller à : [À REMPLIR PAR L'ARTISTE, MERCI].

Causes :
- Auteur refusé aux Beaux-Arts mais accepté dans une école de jeux vidéo
- Parents qui n'ont jamais accroché les dessins de l'enfant sur le frigo
- Troubles égomaniaques à tendance messianique

Caractéristiques communes :
- "*Les esprits novateurs ont toujours été méprisés par le* vulgum pecus."
- "*Mais oui, c'est ça, retourne à tes pan-pan-boum-boum, pauvre connard !*"
- "*Le gameplay est une invention du grand Kapital ! Wake Up Sheeple.*"

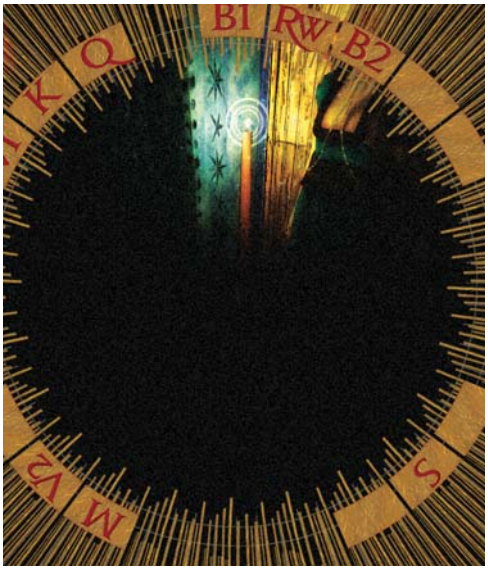
Dinner Date (2010)

Développeur :
Jercen Stout

Un jeune homme attend une jeune fille dans son appartement londonien. Il a préparé un dîner. Elle ne vient pas. Voilà. Parfois des touches apparaissent à l'écran, si vous appuyez dessus, le héros cogne la cuillère contre l'assiette, mange du pain, boit un verre de vin. Au bout d'un moment, il la traite de salope. Et il mange du pain. Le pain respawne. C'est une plongée dans "*le côté sombre que nous refusons de montrer à la société*". Ce qui, mine de rien, est aussi une bonne définition de mon cul.

Fatale (2009)

Développeur :
Tale of Tales



Voilà ce qui se passe quand une bande de tanches essaient de rendre hommage à Oscar Wilde. Ça commence par un passage en FPS dans lequel Jean-Baptiste essaie d'éviter le bourreau dans une citerne qui fait flic-floc. Et puis, on a Salomé qui écoute son iPod au clair de lune. À côté de son luth électrique et de son ampli, parce que tu vois, coco, cette histoire, elle est intemporelle, quoi. Malheureusement, on ne peut même pas jouer avec la tête tranchée de Jean-Bapt'. Mais, bon, que voulez-vous, il y a des limites à tout, même à l'Art.

The AssKickers (2011)

Développeur :
Ago Games

C'est la lutte finale. Le fils d'un simili-Nicolas Sarkozy et ses potes de HEC ont cassé la gueule de votre maître d'arts martiaux. Par la barbe de Marx, de Lénine et de Robert Hue, vous jurez de leur faire payer cher. Tableau après tableau, vous allez démonter du flic, du patron, du bourgeois, du curé car c'est grâce à la casse qu'on construit une société sans classe. Pensé comme un héritier lo-fi de *Street of Rage*, certains lui reprochent de n'offrir que deux coups et demi et trois étapes d'animation par personnage. En attendant, ça n'a pas empêché des versions pirates d'*Asskickers* de déclencher les printemps arabes.

COMMS
SECONDARY 1
SMALL MISSILES
6/24
CONDA
CORE
47%
HULL
100%

(PC, 2014, par Frontier)

← Fort de l'une des plus grosses campagnes Kickstarter de tous les temps (la septième en ce qui concerne les projets liés au jeu vidéo), Elite: Dangerous signe le retour de David Braben à ses premières amours : l'espace. Alors qu'il était occupé à réaliser des animaux mignons pour Kinectimals et le dernier Zoo Tycoon, David Braben a repris les rênes de sa série mythique pour un nouvel épisode qui, selon les premiers retours, pourrait bien nous déchirer l'espace-temps.

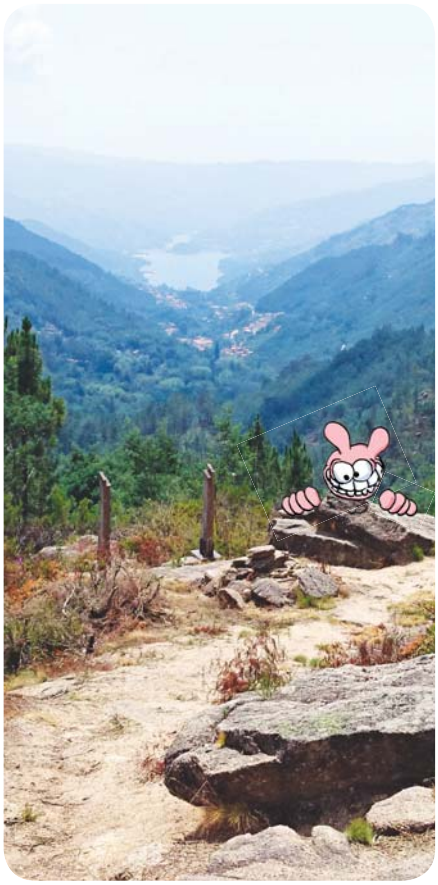
Ça s'est passé cet été

• Carbine promettait des mises à jour mensuelles pour *Wildstar*, destinées à filer du nouveau contenu aux boulimiques. Puis le studio s'est bouffé le train de la réalité dans les dents et a profité de la Gamescom pour expliquer que ces fameux patchs seront désormais "*bien plus espacés*" dans le temps, sans donner plus de détails.

• *World of Warplanes* s'est doté d'un mode PvE, à l'occasion de son patch 1.5. Selon Wargaming, l'objectif serait d'offrir aux débutants un moyen de se faire les dents, sans finir traumatisé par une dizaine de parties au milieu de vrais joueurs.

• Ça bouge encore chez ZeniMax qui évoque l'ajout d'arènes PvP à quatre contre quatre dans *Elder Scrolls Online*. Et sur un plan plus concret, le jeu offre désormais un programme de fidélité qui récompense le cumul de mois d'abonnement par des breloques virtuelles.

• *Star Citizen* s'approche des 53 millions de dollars. Pour une fois, le prochain objectif promet quelque chose de plus original qu'un nouveau vaisseau, puisqu'il sera question d'embaucher des gens qui joueront dans la "Guilde des Arbitres Indépendants", permettant à chacun de régler ses conflits et autres arnaques sans casser l'immersion. Ackboo, te voilà prévenu.



• Après *Anarchy Online*, *Wildstar* et *ArcheAge*, c'est désormais au tour de *Darkfall* de suivre la voie des PLEX pour permettre aux joueurs de revendre ou acheter du temps d'abonnement depuis le jeu.

• *Star Wars : The Old Republic* vient de sortir sa troisième extension, principalement centrée sur le housing et permettant d'aménager sa propre bicoque. Plus amusant, les membres de guildes pourront carrément s'offrir un vaisseau mère pour s'y retrouver et faire semblant d'avoir une vie sociale.

• Le nombre d'abonnés à *World of Warcraft* continue sa lente érosion et vient de passer sous la barre des 7 millions. Un fait qui n'est bien sûr pas ignoré par Blizzard, Tom Chilton (Game Designer) ayant expliqué dans une récente interview que chaque add-on avait l'effet d'un rebond sur les courbes de fréquentation, sans toutefois pouvoir assurer que celles-ci repartiront pour de bon à la hausse.

• Youporn, connu pour sa diffusion de petits films d'auteurs, démultiplie les appels du pied en direction de l'eSport et plus précisément de *Dota 2*. Dernière saillie en date, la révélation de ce qui pourrait être le maillot d'une équipe sponsorisée par leurs soins.

• Probablement motivé par Youporn, le bruit court que Brazzers souhaiterait reprendre le sponsoring en eSport. Bien inspiré, Émile Zoulou serait en train de pousser les organisateurs de la Foire aux Moules de Lannilis à suivre la tendance.

• Pour répondre à l'appel de ses nouveaux sponsors, Valve vient d'annoncer que le prochain International – le championnat du monde de *Dota 2* – se tiendra au salon de l'érotisme "*pour gagner du temps*". Bon, on déconne, mais au rythme où ça va...

• Et puisque l'on parle d'eSport, saviez-vous qu'un joueur pro était généralement considéré comme trop vieux à 27 ans ? C'est en tout cas la moyenne faite par Riot qui lance un programme pour aider les retraités à se reconvertir dans d'autres branches du secteur. Et contrairement à la news du dessus, c'est totalement sérieux.

• Un an et demi, c'est le temps qu'aura tenu *Wizardry Online* avant que SOE ne reprenne contact avec la réalité et ferme brutalement les serveurs.

• Selon un analyste embauché par Ubisoft, le modèle économique de *League of Legends* ne serait pas un exemple à suivre puisque seuls 3,75 % des clients passeraient à la caisse, contre 30 % sur *World of Tanks* et une moyenne générale située entre 15 et 25 %. En réalité, le succès financier de Riot Games reposerait davantage sur son nombre de joueurs, estimé à 67 millions.

• Suivant le modèle économique de Valve avec *TF2* et *Dota 2*, Gaijin vient de fournir un kit de développement pour créer son propre contenu sur *War Thunder*. Par la suite, le studio effectuera des sélections et récompensera les créateurs à hauteur de 25 % des revenus générés par leur création.

• Les développeurs de *Pathfinder Online* annoncent un Early Access du jeu pour ce 15 septembre. Et aussi une boutique qui permettra d'acheter des objets promis comme "*non mécaniquement supérieurs aux objets créés par les joueurs*". Préparez quand mêmes les torches et les fourches.

Nos trois **Configs** polyvalentes

Fiabilité, performances, prix

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

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

Ducky XXI

ENTRÉE DE GAMME

550 € environ

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

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

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

CanHard XXI

MILIEU DE GAMME

1 000 € environ

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

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

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

Duck Nukem XXI

HAUT DE GAMME

2 000 € environ

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

Processeur	Core i7 4790K	330 €
Ventirad	Noctua NH-U12S	63 €
Carte mère	Asus Z97-A	120 €
RAM	G.Skill Kit 2 x 8 Go PC12800 Aegis CAS11	150 €
Carte graphique	GeForce GTX 780 Ti	650 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
Disque Dur	Barracuda SATA 6 Gb/s - 3 To	100 €
SSD	Samsung 840 EVO - 500 Go	200 €
Graveur DVD	Sony Optiarc AD-5280S	20 €
Alimentation	Seasonic Platinum - 660W	155 €
Boîtier	Cooler Master Silencio 652 - Noir	100 €

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

Foi de Canard

Et la rentrée fut...

Par Fishbone

Il fallait bien qu'elle arrive un jour, cette fichue reprise de la rentrée. On était pas bien, là, assis sous les yuccas ? Hein mon Jean-Jean ? Mais oui bien sûr qu'on était bien... Allez, pleure pas va... L'important, tu vois mon Jean-Jean, c'est de ne pas céder à la sinistrose et d'adopter la positive attitude pour célébrer le miracle de la Vie en toute circonstance. Qu'importe le temps pourri, qu'importent les recommandés d'impayés qui s'accumulent dans la boîte aux lettres, au diable ce gras sur les fesses qui n'en finit pas de s'étendre jusqu'au ventre, place à la danse sacrée, au spectacle vivant et à la chansonnette riante. Tiens, j'ai écrit une petite ritournelle pour remonter le moral de la troupe, que tu pourras chanter au prochain conseil d'administration ou avec tes collègues à la cantine, sur ce très bel air de Tata Yoyo (bouge les mains façon marmotte, ça apporte un réel plus à la profondeur du texte) : "*Oh, oh, oh, ohhh, l'Ebola, c'est pas du gâteauuuu, Ah, ah, ah, ahhh, la Malaria, c'est plus rigoloooo. Hi, hi, hi, hiii, dis adieu à tes économieeeees, Hé, hé, hé, héé, les banques elles vont tout te piquerrr !*" Allez, tous avec moi !!! "*Oh, oh, oh, ohhh...*"

Sharp border line

Si vous n'aimez pas les smartphones avec des bords – et du coup, vous n'êtes pas vraiment à la fête – apprenez que l'Aquos Crystal et Aquos Crystal X de Sharp se distinguent de la masse grâce à un écran de 5 et 5,5 pouces presque sans bordures. Un jeu de lentilles disposé de chaque côté de la fine dalle a pour fonction d'étendre la zone d'affichage aux confins de l'univers connu du smartphone, pour un rendu "plein écran". Côté technique, l'Aquos Crystal dispose d'une dalle de 1280x720, d'un SoC Qualcomm SnapDragon Quad-Core 1,2 GHz, de 1,5 Go de mémoire et 8 Go de stockage (jusqu'à 128 Go via microSDXC). La déclinaison X est équipée d'une dalle 5,5 pouces 1080p (1920x1080). Disponibles aux États-Unis (sauf le X) et au Japon, à partir de 240 dollars environ.

Apple a la bourse pleine

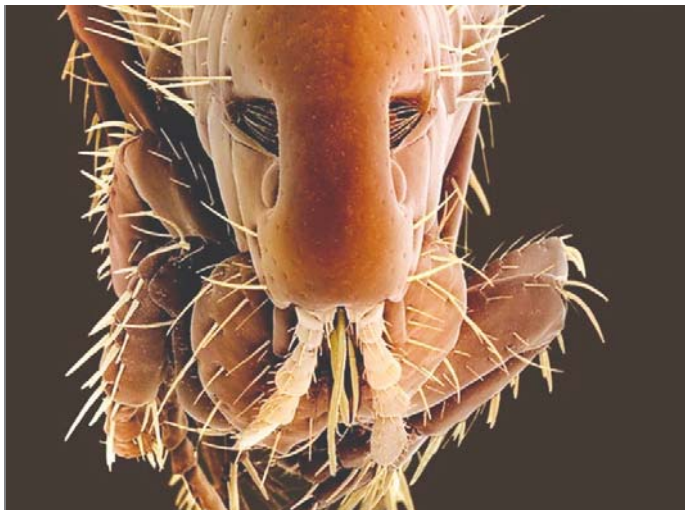
Sans rentrer dans les détails de la vie sexuelle d'Apple qui ne nous regardent pas, il se trouve que l'action de la société a battu un nouveau record de capitalisation boursière le 20 août dernier, avec la valeur de 100,89 dollars par action (rappelons qu'un "split" a récemment été effectué pour rendre l'action plus accessible en en multipliant le nombre d'actions par sept, alors que le titre était à 700 dollars). La valorisation d'Apple est de 600 milliards de dollars, soit à peu près celle de *Canard PC*.

Ventilateur ou à travers ?

L'hystérie de la connexion tous azimuts n'épargnera rien, rien vous m'entendez. En tout cas, pas les produits de Big Ass Fans puisque la compagnie vient de signer un contrat avec Nest, le fabricant de thermostats récemment gobé par Google. L'objectif est de produire des ventilateurs plafonniers "intelligents". Histoire de lever le doute sur une ambiguïté de langage, dans ce cas de figure "Big Ass" ne signifie pas "Fessier en surpoids avéré", mais plutôt "Super Grand", en argot. Comme il se doit, le ventilo connecté dispose de son application pour être contrôlé selon votre bon vouloir, c'est un peu ça la surpuissance. Le XIX^{e} siècle, y a pas à dire, ça fait rêver.

À l'endroit, à l'envers

Une bonne chose de faite, l'USB-IF a ratifié les spécifications définitives du nouveau type de connecteur de Type C. Compatible avec le prochain USB 3.1 (10 Gbps théoriques) et l'USB Power Delivery (100 max dans les deux sens), ce connecteur a pour principale vertu d'être réversible. Vous pourrez enfin enticher vos prises comme bon vous semble sans avoir à chercher le sens pendant des heures. Des adaptateurs seront disponibles pour que la transition se fasse en douceur. Le connecteur sera disponible d'ici quelques mois.



Le point puces

Juste pour vous tenir informé, quelques chiffres sur le marché des puces graphiques pour PC au second trimestre 2014, fournis par Jon Peddie Research. Intel caracole toujours en tête avec 67 % du cake aux pruneaux, suivi d'AMD avec près de 18 % et Nvidia avec près de 15 %. Je dis "près", car je ne pense pas que les dixièmes et centièmes des pourcentages que j'ai passés à la trappe par pure fainéantise changeront drastiquement votre vision du monde. Et puis c'est la reprise, faut y aller doucement, je ne voudrais pas risquer le claquage. Retenons simplement qu'Intel progresse par rapport à 2013, avec 6 points de mieux, au détriment d'AMD et Nvidia, de par le fait même. Dernière info pour la route, les livraisons de puces graphiques pour ordinateurs sont passées de 500 millions d'unités en 2011 à 400 millions en 2014, dont 32 % uniquement concernent les cartes graphiques dédiées. Prends-les tes 100 millions dans les dents.

Tongateau est servi

C'est durant le salon Siggraph qu'AMD a dévoilé ses nouvelles cartes graphiques professionnelles, dont la FirePro W7100, la première à intégrer le GPU Tonga 28 nm. Si toutes les spécifications n'ont pas encore été dévoilées, nous pouvons désormais nous faire une idée de ce pourrait donner la déclinaison grand public de la puce, incarnée par ce qui devrait être la Radeon R9 285. Beaucoup de conditionnel, je l'avoue, mais vous savez bien que je suis un lâche. En l'état, la W7100 embarque 28 Compute units pour 1 792 Stream Processors, le tout interfacé en 256 bits. La fréquence n'est pas officiellement avancée, mais à 1 GHz, on atteint 3,5 téraflops (3,3 téraflops pour la Radeon R9 280). Il est également question de 8 Go de mémoire GDDR5 à 1 250 MHz (160 Go/s de bande passante). Le TDP est annoncé à 100 watts, soit 50 de moins qu'avec la Firepro W7000. Sortie prévue au dernier trimestre 2014.

200 Go la galette

La Blu-ray Disc Association a pondu un nouveau format pour le support optique idoine, le BD-DSD. DSD, pour Disc Double-Sided. Conçu pour les professionnels, ces galettes double face de 200 Go sont amenées à être insérées dans des cartouches et manipulées par des automates. L'objectif est de damer le pion aux solutions de stockage recourant à des bandes magnétiques.

D.D fait des siennes

Microsoft va proposer un nouveau disque dur de 500 Go pour la Xbox 360, destiné à remplacer le modèle actuel de 320 Go. Preuve en est qu'un certain nombre de joueurs n'a pas encore quitté les rangs, même si les éditeurs comme Ubisoft ne vont pas tarder à laisser tomber les consoles Old Gen. Profitant du verrouillage (contournable) mis en place pour éviter que n'importe quel disque non officiel puisse être installé sur la console, la firme n'y va pas avec le dos de la cuillère en ce qui concerne le tarif : 110 dollars le bout magnétique (pas encore d'annonce de prix pour la France). Une belle culbute pour Microsoft, puisque un disque dur de 2,5 pouces de 500 Go standard se négocie publiquement dans les 40-50 euros.

How are you ? Raspberry well.

Les ventes du microordinateur Raspberry Pi se portent bien, avec 3,5 millions d'exemplaires écoulés de par la planète – surtout en Asie et Europe, notez – toutes versions confondues (A à 25 dollars, B et B+ à 35 dollars). Une belle réussite pour David Braben, le concepteur du Raspberry, qui peut désormais se targuer de faire partie de l'Elite de l'industrie hardware. Ça, c'est fait.

C'est Pas Lent

Devolo propose le dLAN 1200+, un kit de deux adaptateurs réseau CPL (4,2 watts en fonctionnement, 0,7 watt en veille) pouvant grimper jusqu'à 1 200 Mbit/s, oui, comme je te le dis Josiane. Ce, grâce au recours de la technologie MIMO (Multiple Input Multiple Output), une petite rigolote qui utilise les trois fils du circuit électrique de la maison : neutre, phase, terre (c'est quand même de drôles de prénoms à donner à ses enfants, mais passons). Et pour éviter que les débits ne s'écroulent en raison des interférences causées par l'aspirateur de votre mère, les adaptateurs sont équipés d'un filtre. Par ailleurs, il est question de chiffrement 128 bits pour déjouer l'espionnage des agences gouvernementales et d'une prise gigogne pour ne pas perdre une prise secteur. C'est important ça, il faudra bien le brancher quelque part l'aspirateur. 140 euros environ le kit et 75 euros environ à l'unité.

Google dépasse la limite

Le respect des limitations de vitesse, on pensait que cela irait de pair avec la voiture automatisée sans volant de Google. Eh bien non, puisque Dmitri Goldov, l'ingénieur logiciel travaillant sur le véhicule, confirme que dans certaines conditions, l'engin pourra se gausser des limites. En l'état, la voiturette de ville ne peut dépasser les 40 km/h, mais elle pourra cependant grimper jusqu'à 56 km/h – une vitesse de dingue – pour s'adapter au flux du trafic environnant. Ce, dans l'optique d'éviter un accident en raison de la faible allure du véhicule comparé aux copains. À ce propos, Google précise que sur les 500 000 km parcourus par ses voitures de test depuis 2010, aucune n'a déclenché d'accident. Je pense que Dmitri devrait quand même incorporer l'algorithme "Queue de poisson", afin de coller automatiquement cet enfoiré qui vient de se rabattre devant vous, tout en déclenchant klaxon et appels de phares. Un bitonio qui sortirait du capot pour faire un doigt vengeur serait à mes yeux un indéniable plus. Car l'automatisation, je veux bien, mais il faudrait quand même veiller à ne pas perdre tout le plaisir de la conduite.

Matière noire

Des chercheurs de la société Surrey NanoSystems ont créé "Vantablack", un matériau particulièrement noir. Mais alors, quand on vous dit noir, c'est vraiment noir. Composé de nanotubes de carbone, Vantablack absorbe pas moins de 99,96 % de la lumière visible, ce qui représente un record du monde en la matière. De ce fait, impossible de se faire une idée de la forme ou de la dimension d'un objet qui en est revêtu, tellement on distingue que dalle. Pour ce qui est des débouchés, Vantablack trouvera preneur du côté des systèmes de scans et des matériels astronomiques (appareils photos, télescopes). Jamais un trou noir n'aura été à telle portée d'œil.

DirectX 12 s'affiche

Microsoft et Intel se sont livrés à une première "démonstration technique" de DirectX 12 durant le salon Siggraph, quelques mois après son annonce à la dernière GDC. Notez d'emblée que la démo se concentrait sur le gain de charge CPU et non pas sur la qualité du rendu graphique. Ainsi, la scène concernait le rendu de 50 000 astéroïdes à l'aide du processeur Haswell d'une Surface Pro 3. À FPS identique, la consommation du CPU est réduite de moitié entre le rendu DX11 et DX12, alors que celle du GPU reste quasiment identique. À l'inverse, à consommation constante, ce sont les FPS qui grimpent en flèche en passant de 19 à 33. Pour rappel – à l'instar du Mantle d'AMD –, ces améliorations sont dues à l'accès bas niveau au matériel que permet DX12, ce qui libère de la charge CPU pour effectuer d'autres calculs : I.A., physique, etc.

Balmer les voiles

Steve Ballmer a certes quitté son poste de PDG six mois plus tôt, mais il continuait néanmoins de siéger au conseil d'administration de Microsoft. Le cordon ombilical est désormais totalement rompu puisque Steve a présenté sa démission dudit conseil, avec effet immédiat. Il argue d'un emploi du temps chargé, avec notamment la gestion de son joujou / équipe de basket, les Clippers de Los Angeles. Une décision acceptée sans délai par Satya Nadelia, l'actuel PDG, qui "*comprend et appuie cette décision*". Genre "*ne te gêne pas pour te casser, mon gars*". Peut-être que la décision de Steve, décrit comme proche de ses employés tendance paternaliste, est également motivée par son désaccord avec la nouvelle stratégie de Microsoft. Il est effectivement question de la suppression de 18 000 postes.

Dévergondage hertzien

Intel a officialisé les processeurs Haswell-E 22 nm à destination des gens désireux de faire grimper leurs benchmarks aux rideaux. Chacun son truc, moi c'est la chasse aux castors à la grenade, c'est bien plus respectueux de la Nature. Les Core i7–5960X (Hexa-Core, 3,3/3,6 GHz), Core i7–5930K (Hexa-Core, 3,5/3,7 GHz) et Core i7–5820K (Octo-Core, 3 - 3,5 GHz) disposent ainsi d'un coefficient multiplicateur débloqué et du support de la mémoire DDR4–2133. Tous offrent un TDP de 140 watts, disposent d'un cache L3 de 15 Mo et sont compatibles avec le socket LGA2011. Pas encore de prix au moment où je vous écris. De toute façon je ne suis pas une balance.

La joie de la remballe

Les SSD Radeon R7 d'AMD pour gamers sont là, oui, pour de vrai. Mais une fois le capot soulevé, rien de bien nouveau ne nous attend puisqu'il s'agit bien de modèles OCZ Vector 150 renommés. Disponibles en 120, 240 et 480 Go, on retrouve le SATA 3, la mémoire Flash NAND MLC 19 nm de Toshiba et le contrôleur Indilix Barefoot 3. Côté performances, il est question de 550 Mo/s en lecture séquentielle et 100 000 IOPS en lecture aléatoire 4K. Si l'on se réfère aux modèles OCZ, les tarifs devraient aller de 110 à 270 euros environ, en fonction des capacités.

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

Actuellement en kiosque

Maquillé comme une webcam volée

Une équipe japonaise dirigée par Nobushi Asai a développé une technologie de maquillage numérique en temps réel, ou "real-time face tracking & projection mapping". Pour expliquer le principe en quelques mots, le visage est tout d'abord scanné par le système, puis divers masques sont ensuite projetés sur celui-ci. Ces masques peuvent être animés et la vidéo de démonstration permet d'admirer des transitions et des effets spéciaux pour le moins impressionnants. On vous laisse admirer ça en youtubisant, vous ne regarderez plus jamais votre rouge à lèvres de la même manière. Non, ne niez pas, on a un dossier "comme ça" sur vous, tous les *Canard PC* sont équipés de nanocaméras et on consigne tout. Mais c'est pour votre sécurité, bien évidemment.

Holo, très ! (bientôt)

Attention, *a priori* c'est du lourd. Non, pas le titre (quoique), mais l'info. Après sept années de recherche, la compagnie Ostendo a développé un projecteur holographique 3D de la taille d'un bonbon capable d'être intégré à de multiples périphériques, dont les smartphones. L'hologramme est créé à partir de six projecteurs qui exploitent une puce QPI – pour "Quantum Photonic Imager" – qui contrôle la couleur, la luminosité et l'angle de chaque rayon de lumière. À ce stade du prototype, les objets sont affichés en 5 000 ppi et semblent disposer d'un réel rendu "solide". Ostendo prévoit l'arrivée de son projecteur dans notre quotidien (smartphones, tablettes, HUD pour véhicules, etc.) d'ici la fin 2015. Trop beau pour être vrai ?

Un drone dans la ville

La livraison par drones continue d'intéresser les distributeurs, avec cette fois des tests effectués par Amazon en Inde. Oui, en Inde, car pour l'heure, la réglementation américaine interdit l'usage commercial de ces parasites en extérieur. Une interdiction qui devait être levée en septembre 2015 mais qui, selon le *Washington Post*, pourrait durer plus longtemps que prévu en raison "*d'obstacles techniques et légaux*". Si la livraison sera rapide par le ciel, la route pour y parvenir semble encore longue... Sinon, tant qu'à faire d'être en Inde, Amazon pourrait essayer la livraison par éléphant. C'est sympa aussi. Et puis ça ne craint pas les embouteillages, ça écrase les voitures direct.

Pour le plaisir

Eh bien voilà, ça fait plaisir, nous sommes au moins deux ou trois, voire quelques millions, à ne pas croire une nanoseconde aux montres connectées. Une étude réalisée par la cabinet Jackdaw fait état que ces périphériques sans âme n'intéressent pas la masse. D'une part en raison de leur inutilité, de l'autre pour leur autonomie (2 jours en moyenne) et leur ergonomie limite (pas évident de répondre aux notifications sur un petit écran). J'en ajouterai bien une troisième ayant trait au potentiel beaufique de ces objets, mais je m'abstiendrai pour ne pas être accusé de subjectivité. Un comble, alors qu'il n'y a pas plus objectif que Bibi. Bon sinon, pour terminer, dans le genre marché de niche, il y a les Chromebooks aussi. D'après Gartner, il faudra encore cinq ans au moins pour que ces bestioles se démocratisent, car pour l'heure, 85 % des ventes sont à attribuer aux écoles nord-américaines.

Redevable moniteur

Si les ordinateurs sont exonérés de la redevance audiovisuelle, même reliés à une box, il n'en est pas de même si le moniteur est directement relié à ladite box. C'est la dure leçon qu'a apprise un client de Free, qui s'est vu contraint par les services fiscaux de payer cette formidable taxe qui permet la production de tant de merveilleux programmes. Dans les faits, la box et l'ordinateur de l'abonné partageaient le même moniteur, ce qui pour Bercy est suffisant pour ouvrir le champ d'application de la redevance. Moralité, regarder la télé sur son ordi via la box, oui (vous avez le bénéfice du doute,vous passez entre les mailles), connecter le moniteur sans passer par l'ordinateur, non (vous n'avez pas le bénéfice du doute, vous crachez).

Adieu veau, vache, lapin, couvée

C'est acté, les anciennes consoles ne feront plus partie du catalogue Ubisoft après 2015, comme l'a confirmé Yves Guillemot à Game Informer. PS3 et Xbox 360 seront donc livrées à leur sort, alors qu'elles prendront la direction du cimetière des consoles où elles agoniseront dans d'atroces souffrances dévorées par des fourmis rouges, sans eau ni patch à télécharger (vous me dites si je fais trop dans le pathos). Quant à la Wii U, les faibles ventes d'Assassin's Creed sur ce support ne font rien espérer de bon en ce qui concerne les licences "adultes" de l'éditeur.

Connecter pour survivre

BlackBerry n'est toujours pas en bonne santé, même si les pertes ont tendance à se réduire. Pour trouver une solution durable à ses problèmes existentiels, la firme canadienne a créé une nouvelle division consacrée aux objets connectés, BlackBerry Technology Solutions. Cette unité va regrouper 44 000 brevets de la firme, le système d'exploitation embarqué QNX, le Projet Ion (programme de partenariats, plateforme Cloud), ainsi que les produits Paratek et Certicon. Goud leuk.

Dedans Hollywood

Facebook est apparemment en pleine causerie avec les studios hollywoodiens pour que soit créé du contenu spécifiquement dédié à l'Oculus Rift. Si, de par ses qualités, le casque de réalité virtuelle est assurément promis à dépasser le cadre du jeu vidéo, il ne faut pas s'emballer pour autant. Que ce soit pour des raisons de coût ou techniques, les productions immersives ne sont pas pour un avenir proche.

Velocity 2X

La croisière Samus

Il y a un peu plus d'un an, je vous conseillais vivement l'achat de *Velocity Ultra* (*Canard PC* n° 278, 7/10) en affirmant que soutenir cet hybride entre le shoot et le puzzle permettrait peut-être à ses développeurs de se pencher sur un jeu tout aussi intelligent mais un peu plus fourni.

Eh bien mes chers amis, je suis fier de vous. En effet, FuturLab n'a pas attendu bien longtemps avant de plancher sur une suite qui vient de sortir, sobrement intitulée *Velocity 2X*.

Star Warps. Au premier abord, *Velocity 2X* est, comme son aîné, un shoot spatial assez commun. Pour tout vous dire, on n'y trouve même pas d'ennemis dans les premiers niveaux. On apprend à manier son petit vaisseau, à booster avec une gâchette et à ramasser des survivants représentés par de petites capsules bleues. On découvre ensuite les premiers ennemis et on leur tire dessus avec un laser qui fait piou-piou et des grenades que l'on peut envoyer dans quatre directions. Mais, en plus de ces capacités classiques, notre vaisseau peut aussi se téléporter d'un bout à l'autre de l'écran ou carrément poser des checkpoints tout au long du niveau et voyager entre eux à l'envi. Parce que le véritable intérêt des *Velocity* ne se situe pas vraiment dans ses phases d'action. Le titre de FuturLab est en fait un mélange particulièrement équilibré entre le shoot et le jeu de réflexion. Entre quelques phases de pan-pan boum-boum, ses niveaux vont se transformer en véritables labyrinthes constellés d'interrupteurs colorés et numérotés. Vous devrez les activer dans le bon ordre pour faire disparaître des champs de force et progresser dans le jeu. Si tout cela vous paraît un brin compliqué, il faut savoir que toutes les mécaniques du titre se mélangent avec homogénéité et sont d'une simplicité enfantine. Mais tout ce que vous venez de lire ne couvre que le gameplay des anciens épisodes. Et, alors que cette recette était légèrement épicée, FuturLab a dévalisé son épicier et a jeté dix-huit piments rouges, trois pots de coriandre et une pincée de paprika dans la marmite de ce nouvel opus.

Saint-Lazaire. Parmi les nouveautés de ce *2X*, notons tout d'abord la présence de boss qui manquaient cruellement à *Velocity Ultra*. Pas vraiment imposants, ils ont quand même de quoi harceler le joueur avec de gros lasers ou en balançant des pluies de boulettes un peu partout à l'écran. Mais s'il fallait parler d'une seule véritable innovation dans cette suite, il s'agirait évidemment des passages de plateforme. Car à présent, notre vaillante héroïne peut arrimer son vaisseau à des bases où elle devra continuer à activer des interrupteurs dans des dédales en 2D de plus en plus complexes, rappelant la structure de *Metroid*. Si cette idée permet à elle seule de complètement redynamiser le gameplay, les développeurs ne se sont pas arrêtés là et ont décidé d'allouer à l'héroïne des capacités équivalentes à celles du vaisseau. Tir multidirectionnel, téléportation, fusil à plasma, l'arsenal est fourni et apporte un couche supplémentaire aux phases de plateforme. Et puis parfois, au détour d'un niveau, le jeu va tout mélanger avec des sections à grande vitesse qui aboutissent sur un boss entouré d'interrupteurs qu'il faudra déclencher afin de lui rentrer dedans, gérer un niveau de plateforme puis ressortir pour l'exploser avec le vaisseau. Ça a l'air compliqué ? Ça ne l'est pas, les développeurs ayant eu l'intelligence de structurer leur jeu de manière didactique pour que le joueur ne soit jamais perdu. Et si je vous dis qu'en plus de ce cocktail de mécaniques de jeu malignes et bien pensées, on trouve de chouettes graphismes, une maniabilité naturelle, une bande-son qui tue et plein de petites bêtises à débloquer ? Eh bien, vous vous jetterez dessus si vous avez une Vita.

Pipomantis

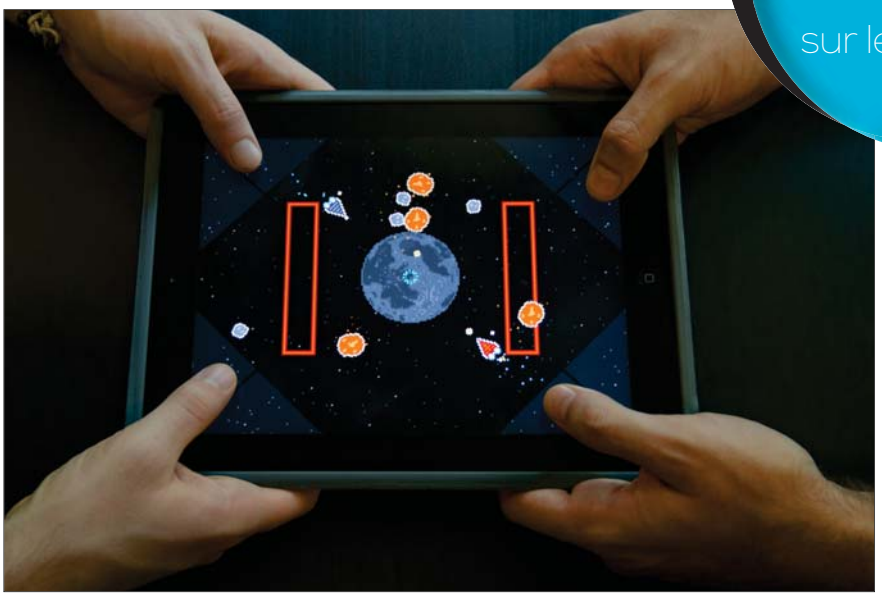
Notre avis Aussi intelligent que son prédécesseur mais encore plus impressionnant dans sa facilité à incorporer ses nouvelles mécaniques, *Velocity 2X* est une perle. Si vous possédez une PS Vita ou une PlayStation 4 et que vous pleurnichez encore sur le faible nombre de jeux disponibles, voilà qui devrait vous calmer un petit moment.

8

Touchez les titres ou les images pour aller sur le Store

Astro Duel

Rusty Moyher, iOS, 3 €



"Piou-piou" font les petits vaisseaux de pixels quand ils tirent des petits missiles ou des gros lasers de pixels. "Ah salaud !", fait le joueur touché et défait. Astro Duel, c'est du deathmatch pour 2 à 4 joueurs sur iPad (soit sur le même écran, soit en utilisant des iPhone ou des iPod Touch comme pad, mais ça demande tout de suite un peu plus de budget) : des petits vaisseaux vus de haut se mettent sur la tronche au milieu de l'espace entre les astéroïdes, dans des maps un peu tordues et pleines de surprises. Avec ses contrôles réussis et sa courbe d'apprentissage très courte, Astro Duel est immédiatement accessible et rigolo à plusieurs. Et puis le duel à coups de lance-roquettes et de railgun, même ultra-pixellisé, ça change un peu des jeux multi habituellement farfelus de l'app store.

8

Urban Trial Freestyle

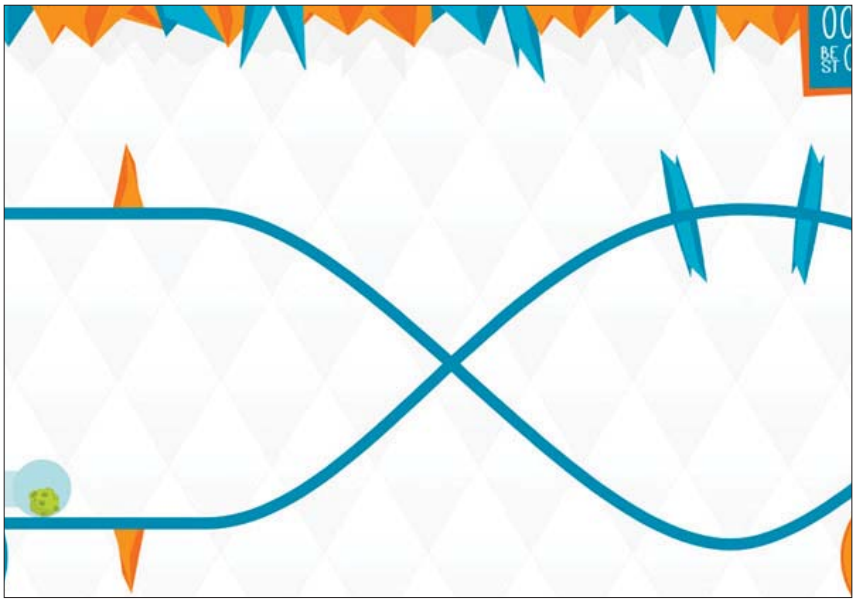
Tate Multimedia , iOS, 2 €

Gros clone des Trials de RedLynx, Urban Trial Freestyle avait hérité à sa (première) sortie d'un généreux 5/10 dans Canard PC, en mars 2013. Mais ça, c'était sur PS3, avec une manette confortable entre les mains et avec un stick analogique et des gâchettes. Sur mobile, Urban Trial Freestyle est pire. Avec ses niveaux trop petits et mal conçus, ses checkpoints trop rares et trop espacés, Urban Trial Freestyle n'était déjà pas bien intéressant. Ici, il est en plus encore moins agréable à jouer, la faute à des contrôles tactiles trop imprécis qui causent de nombreuses gamelles. Ajoutez à cela des temps de chargement exagérés pour des graphismes remarquablement hideux, et voilà, emballez c'est pesé : Urban Trial Freestyle est encore moins bien sur mobile que sur console. Bel effort.

3

Gravity Line

Arkadiusz Konopek, iOS, 1 €



Vous êtes collé à une ligne qui va de gauche à droite, et allez de plus en plus vite. Aïe aïe aïe, un obstacle devant vous… vous décidez de passer sous la ligne, vous avez la tête à l'envers mais vous survivez. De là, vous voyez une autre ligne en dessous, sur laquelle vous pouvez sauter, mais est-ce une si bonne idée ? Si vous vous trompez de ligne, vous finirez écrasé au moment où les deux se rejoindront. Gravity Line est une succession de choix rapides de ce genre à faire, un Runner frénétique et tout simple, où vous devez sans arrêt prévoir ce qui va vous tomber dessus et réagir immédiatement, tout en tenant compte de votre position présente. C'est tout bête et un peu spartiate visuellement, mais le jeu fonctionne très bien et apporte un peu de variété dans un genre pourtant déjà surchargé.

7

The Firm

Sunnyside Games, iOS, 2 €

Dans The Firm, vous jouez un trader débutant sous une pression monstre : si vous ne prenez pas vos décisions assez vite, vous êtes viré. Bon, déjà, côté droit du travail, je ne suis pas sûr que ce soit bien réglo, mais en plus de cela vous vous suicidez (ambiance Wall Street 1929) dès votre licenciement. Bref, mieux vaut aller vite. Le principe : des liasses d'actions tombent sur votre bureau et vous devez les trier à toute vitesse, en swipant à droite (achat) ou à gauche (poubelle). Plus vous allez vite, plus vous gagnez de points, mais une erreur (jeter un titre que vous auriez dû acheter ou en acheter un que vous auriez dû vendre) vous arrête net. The Firm est basique, simpliste et un poil trop lugubre pour être honnête, mais il a au moins le mérite d'afficher un très joli pixel-art.

5

Pako: Car Chase Simulator

Tree Men Games, iOS, 2 €

Votre caisse roule à toute blinde, vous avez les flics aux trousses et votre objectif immédiat est clair : survivre. Et soudain, c'est la catastrophe : votre 4x4 heurte un rebord de trottoir et votre voiture explose. Sale affaire. Dans Pako, tout a l'air simple : vous devez survivre le plus longtemps possible au volant de votre voiture. En pratique, c'est un peu plus compliqué : les contrôles sont un peu bizarres, votre voiture patine et la caméra rend un peu difficile l'évaluation des distances. Vos courses-poursuites ne dureront du coup que quelques secondes, même si parfois, dans un moment rare dont vous vous souviendrez longtemps, vous réussirez à échapper assez longtemps aux policiers et à votre propre maladresse pour visiter un peu le reste des niveaux.

6

One Tap RPG

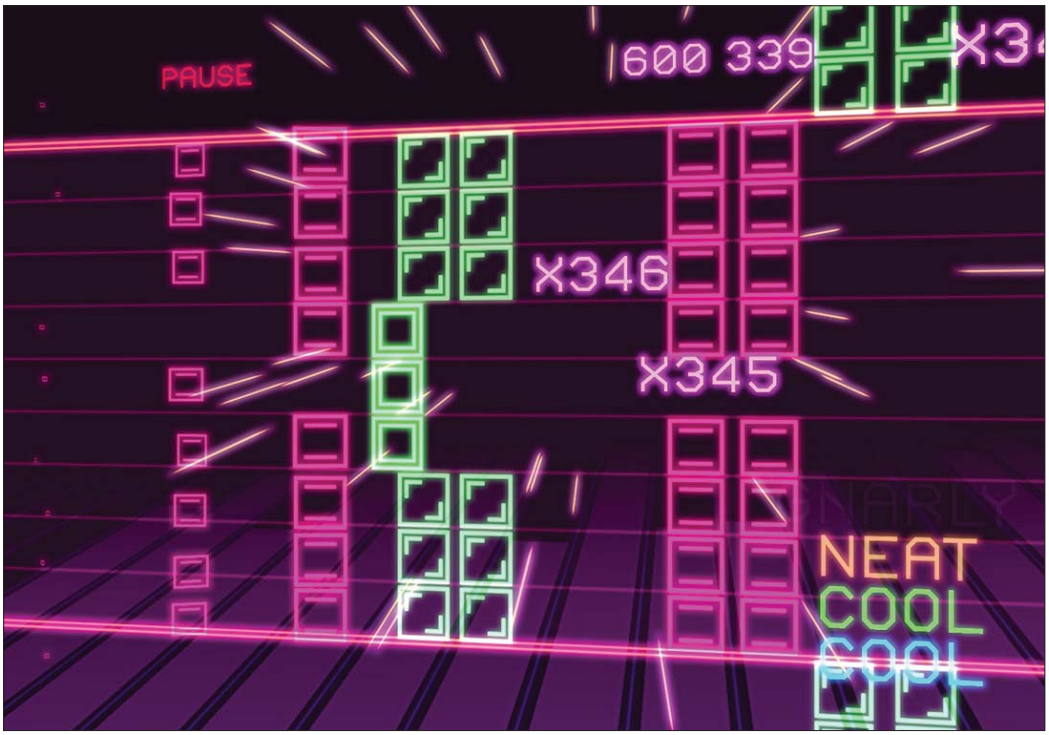
Tiny Touchtales, iOS, 0,89 €

Très inspiré de One Tap Quest, un petit jeu web où votre seule interaction se limite à un clic (vous placez le héros où vous voulez, et de là il fait tout seul son petit bonhomme de chemin), One Tap RPG lui apporte de nouveaux niveaux et quelques changements bienvenus. Le principe reste le même : une fois placé, votre héros se déplace seul, rebondissant comme une bille de flipper à chaque contact avec un ennemi ou un objet. Avec des petites pichenettes (comme au flipper toujours), vous pouvez l'orienter un peu, mais sans plus. Ça a son importance : l'arrivée est désormais bardée de pièges, et vous limiter au seul hasard est souvent décevant. Micro jeu de score, One Tap RPG n'est pas exactement mémorable, mais peut occuper quelque temps les pauses durant lesquelles vous n'avez qu'une main de libre.

6

Size DOES Matter

Channel 4 / Android et iOS / 1,24 €



Quand le département musical de la chaîne de télé britannique Channel 4 décide de faire son jeu de rythme, il n'y va pas avec le dos de la cuiller. En choisissant des artistes comme Savant, Chipzel ou encore Eirik Suhrke (Spelunky, Ridiculous Fishing), elle montre qu'elle s'y connaît un peu en artistes electro indé qui sentent bon. Au niveau du gameplay, une simili-barre de Tetris dont on peut changer la taille (1, 3 ou 5 blocs) qu'il faut faire passer à travers des murs criblés de trous plus ou moins larges à différentes hauteurs. Si les premiers niveaux sont assez simples, le jeu se complique très vite, jusqu'à devenir démoniaque. Précis, plutôt mignon et suintant l'amour ddu bon son, Size DOES Matter vaut clairement le prix d'une baguette tradition que vous auriez dévorée en quelques minutes. Gloutons.

8

Doppler

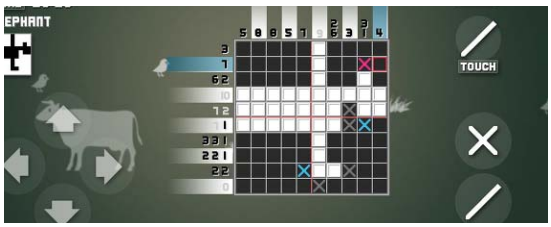
My Go Studio / Android et iOS / 1,79 €

Doppler est un jeu (de) salaud. Dans ce titre créé par la pire des raclures possibles, il faut maintenir deux cercles de part et d'autre d'une ligne zigzaguant infiniment le long de l'écran. Touchez la ligne, lâchez un cercle ou éloignez-les trop de la ligne, et c'est perdu. Vous aimiez Super Hexagon ? Imaginez le fruit de son accouplement avec le Docteur Maboule lors d'une soirée trop arrosée et voilà ce qui pourrait nous tomber dessus neuf mois plus tard. C'est atrocement difficile et ç'aurait pu être merveilleusement addictogène si sa trop grande vitesse et un léger manque de précision ne le rendaient aussi frustrant.

7

Pixelo

Megusta Games / Android et iOS / 1,36 € (version Lite disponible)



Si, comme nous à la rédaction console de Canard PC, vous êtes une personne de goût, alors vous devez fatalement aimer les Picross. Mais si, vous voyez, ces espèces de Sudoku indiquant les nombres de cases à colorier dans les rangées et les colonnes. Les mêmes qui, quand vous avez réussi votre niveau, montrent généralement de jolies images ! Bref, si vous n'y avez pas joué, foncez acheter les jeux sortis sur DS et 3DS, vous trouverez déjà de quoi faire. Mais pour les plus acharnés d'entre vous, ceux à qui il faut une dose quotidienne de cases à noircir, on conseille Pixelo. Reprenant tout simplement le concept de Picross adapté à l'écran tactile, il permet de jouer aussi bien avec un pad virtuel qu'en noircissant directement le tableau à l'aide du doigt (quoique la rédaction déconseille, trop peu précis). Agréable, plutôt bien réalisé et doté de petites surprises amusantes (on débloque des "pouvoirs" en réalisant certains puzzles), Pixelo est parfait pour étancher votre soif de petites cases.

8

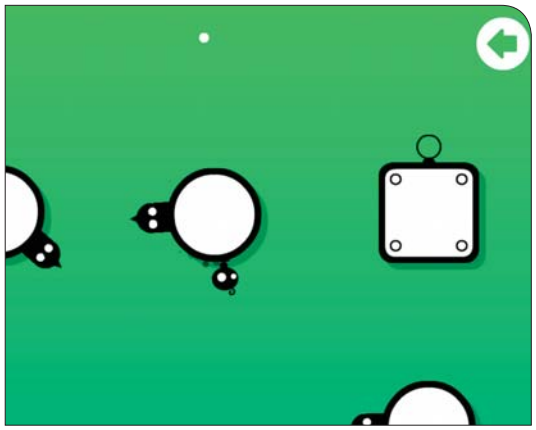
Touchez les titres ou les images pour aller sur le Store

Kapsula

Beavl Games / Android / 1,51 €

Derrière ses choix de couleurs austères et ses chartes graphiques rappelant les meilleures affiches de propagande de Staline, Kapsula ne fait pas terriblement rêver. Et pourtant, c'est mal connaître les développeurs de chez Beavl Games (l'excellent Faif, c'est eux) qui ont jeté dans cet univers un runner/puzzler terriblement ardu. Le long d'une piste à sept voies qui fleure bon les décors d'Audiosurf, on dirige un petit vaisseau. Si on a le malheur de passer à côté d'un bloc de couleur, ce dernier se colle à vos flancs. Pour le détruire, il faudra attendre qu'un autre bloc ou un mur de la même couleur arrivent pour essayer de l'exploser contre eux. Pendant ce temps, si votre nouvel ami collant touche un bloc qui n'est pas de sa couleur, c'est Game Over, comme si vous aviez touché le bloc vous-même. Le titre est terriblement frustrant et atrocement difficile, mais réussir une combo un peu chaude apporte un tel bonheur que vous devriez quand même y jeter un œil.

7



They Need to be Fed 3

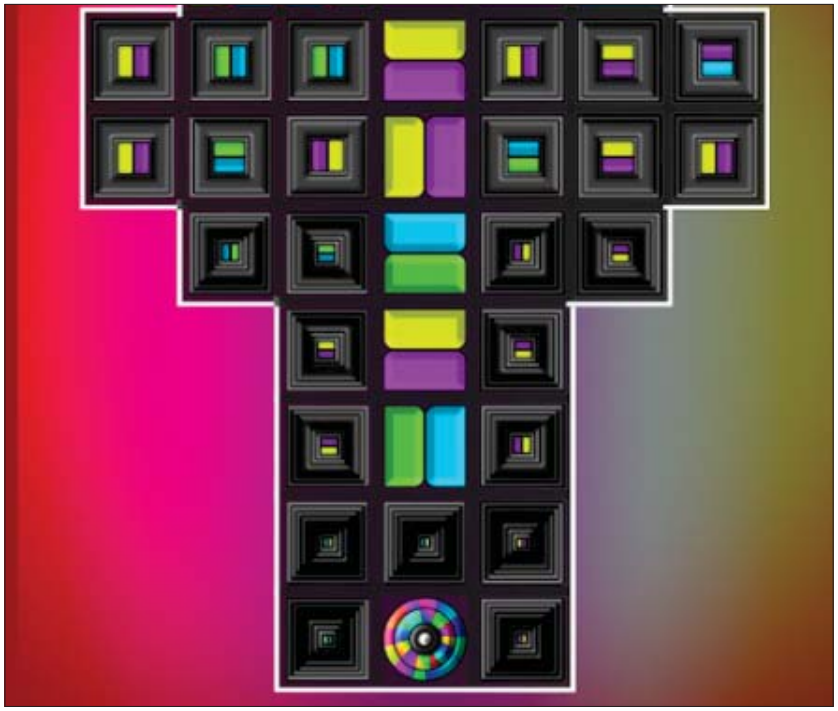
Bit Ate Bit / iOS et Android / 1,50 €

They Need to be Fed, c'est un peu comme dîner chez ses parents quand on a enfin acquis son indépendance : on s'y ennuie un peu mais on s'y sent bien et surtout, la bouffe est bonne. La série de Jesse Venbrux (aussi auteur des excellents Karoshi) nous fait toujours le coup du Mario Galaxy en 2D. On saute de planète en planète grâce à leur force d'attraction tout en évitant les pièges dégueulasses disséminés ici et là. Le titre est toujours agréable à jouer, ajoute deux ou trois idées ça et là mais ne révolutionne pas non plus le genre. Venbrux a également ajouté un mode "Aventure" où le héros se balade dans un monde un peu plus ouvert pour y remplir diverses missions dans une campagne un peu plus axée exploration. On se doute bien que ça plaira à certains déviants, même si l'on sent clairement que les mécaniques du jeu n'ont pas été pensées pour ce genre de structure. Mais voilà qui n'enlève rien aux qualités du jeu qui, même s'il est un peu classique, est toujours aussi efficace.

7

Coolorino

8181 Games / iOS et Android / Free to Play



Avec son design absolument immonde, Coolorino partait de loin. Il arrive pourtant à jouer assez intelligemment avec les codes du match-3 pour qu'on lui prête un tantinet d'attention. Partant d'une base assez simple de carrés bicolores à faire pivoter pour pouvoir les aligner et les faire disparaître, le jeu va s'amuser avec cette base en imposant de nouveaux types d'épreuves, des variantes, des ennemis… Malheureusement, son système de progression à base de vies limitées et d'achat de coups supplémentaires rappelle un peu trop des flibusteries comme Candy Crush Saga pour qu'on ne se méfie pas. Les paywalls arrivent assez vite et on se surprend à se sentir un peu le dindon de la farce. Pas très agréable.

3

Valkyrie Profile

Pour peu que vous ayez eu une Playstation et un peu d'esprit d'aventure, la fin des années 1990 (et le début de la décennie suivante) a été un moment extraordinaire. Encore plus si vous étiez amateur de RPG japonais. Il s'agissait d'une époque bénie où de merveilleux titres ont dépassé les côtes nippones pour aller s'écraser aux États-Unis. Encore peu de jeux pour nous autres pauvres Européens mais, avec un peu d'astuce et un bon dictionnaire, le Graal rôliste était à portée de main. Parasite Eve, Xenogears, Chrono Cross, Legend of Mana… c'est bien simple, il ne se passait presque pas un mois sans qu'un RPG de grande qualité ne tombât dans les rayons des magasins d'import. Mais parmi cette ribambelle de jeux de rôle absolument dingues, il en est un que je place un peu plus haut que les autres. Et, comme vous l'avez lu en titre de cet article (ou que vous êtes super forts en déduction), il s'agit de Valkyrie Profile.

Exposé plein Nord. Développé par tri-Ace (papas de la célèbre série Star Ocean) et édité par Enix (éditeurs historiques de Dragon Quest, depuis rachetés par Square), Valkyrie Profile est un RPG très particulier. Contrairement à la majorité des titres du genre, pas de héros amnésique découvrant que son village prend feu, pas de lapins niveau 3 à tuer par centaines et pas de sidekick trop kawaii terriblement agaçant qui se bat avec du fil dentaire (oui Final Fantasy XIII, c'est toi que je regarde). Ici, on incarne Lenneth, une valkyrie dont le but est de recueillir les âmes des meilleurs guerriers tombés au combat. Après avoir retrouvé ces combattants, Lenneth va devoir les entraîner pour en faire des einherjar (les soldats personnels d'Odin) qui iront combattre pendant la grande bataille du Ragnarök, l'apocalypse nordique. La structure du jeu est donc assez simple. On commence par un petit rendez-vous dans le bureau tout confort d'Odin où ce dernier vous demandera des profils spécifiques (des archers avec une grande connaissance des monstres, des guerriers doués en soin, etc.). A vous ensuite de parcourir le monde pour retrouver ces héros et les embrigader. Bien évidemment, chacun d'entre eux possède son histoire et vous demandera de remplir certaines quêtes avant de rejoindre votre équipe.

PLATEFORMES : Playstation
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Enix / Tri-Ace
ANNÉE : 2000

Ragnarök n' Roll. Le jeu est découpé en "périodes" qui correspondent à autant de visites dans des villages ou des donjons. Chaque chapitre du titre possède un nombre limité de périodes au bout desquelles il faudra aller rendre ses comptes à Odin. Au joueur alors de choisir ses priorités, et de voir s'il préfère grapiller de l'XP facile dans ce marais ou visiter ce hameau qui renferme sûrement quelques objets, voire un personnage. Alors bon, tout ça c'est bien joli mais nous savons tous que le squelette d'un bon RPG japonais est le combat. Eh bien ne craignez rien,

c'est peut-être là que Valkyrie Profile excelle de la plus belle manière. Chacun des quatre personnages de votre équipe correspond à un bouton de la manette Playstation. Il faudra alors trouver le bon rythme pour essayer de synchroniser leurs attaques afin de créer la plus longue combo possible. Plus la combo est efficace, plus elle augmente les chances de lancer une attaque spéciale qui elle-même pourra en déclencher une autre et ainsi de suite jusqu'au décès de l'importun. Ce mélange entre jeu de rythme et RPG est un véritable bonheur, et parvient à se révéler complexe malgré un postulat extrêmement simple. Je vous passe le chapitre sur les différents types d'armes qui donnent plusieurs attaques à un personnage, sur le système de skills permettant d'affecter des attaques ou des buffs passifs à des personnages, ou encore sur les circonvolutions terrifiantes auxquelles il faudra se soumettre pour avoir la meilleure fin, mais vous pouvez me faire confiance, c'est un jeu profond.

"120 periods remaining until the End of the World" Histoire de continuer à bien faire les choses, le titre de tri-Ace se pare d'une réalisation 2D pleine de couleurs et de chouettes sprites, à une époque où les développeurs versaient dans un tout-3D qui a aujourd'hui très mal vieilli. Valkyrie Profile porte très bien son âge et le seul moment où il succombe à la 3D, c'est pour sa carte du monde qui rappelle les plus beaux moments de Mode7 des RPG de la Super Nintendo. Au rayon des musiques, l'extraordinaire Motoi Sakuraba signe la bande-son, avec des morceaux très rock, d'autres lorgnant un peu plus vers l'électro, le tout accompagné par des pistes beaucoup plus proches des canons du genre. En plus de certaines compositions, certaines phrases lâchées par les personnages vous resteront en tête pendant un bon bout de temps. Mais ce qui ressort le plus du jeu, au delà de son gameplay jouissif et de sa réalisation charmante, c'est la qualité de son écriture. A une époque où la plupart des RPG parlent de vaillants héros qui bravent le danger en tuant des marmottes pour sauver leur village, Valkyrie Profile vous force à voir la mort de chacun des héros qui rejoindra dans votre équipe et baigne constamment dans une ambiance très mélancolique et vraiment sombre. Qui plus est, je lève mon chapeau au choix de la mythologie nordique, thème clairement sous-exploité, a fortiori dans les jeux japonais. Bref, voilà un jeu intelligent, difficile, mature, et plein d'autres adjectifs qui vous convaincront de sa grande qualité. S'il est aujourd'hui compliqué de trouver une version PS1 à bon prix (comptez une bonne soixantaine d'euros pour une version américaine), le titre a eu droit à un remake sur PSP qui, lui, a eu les honneurs d'une sortie européenne ! Ah ben voilà, vous n'avez plus d'excuses.

Pipomantis

Que fait-on après BioShock ?

BioShock et ses suites ont toujours connu un développement tumultueux. Le premier épisode a radicalement changé de concept, d'époque et de lieu au fil des années, le deuxième a été confié à un nouveau studio fondé pour l'occasion, qui a lui aussi bien galéré, et BioShock Infinite a semblé coincé durant des plombes. Peu avant la sortie du dernier DLC, Irrational Games a une nouvelle fois changé de forme, abandonnant la plupart de ses employés pour redémarrer avec une toute petite équipe pour faire de plus petits jeux. Le tout a engendré de nombreux départs, et beaucoup d'ex-BioShockeux ont monté leur propre petit studio indé. Hasard ou coïncidence, leurs productions ont elles aussi été pas mal remarquées.

FTL: Faster Than Light

Fondé par deux anciens de 2K China (qui avaient du coup bossé sur BioShock 2), Subset Games est un micro-studio indé qui a connu un succès immédiat avec FTL: Faster Than Light. D'abord sur Kickstarter, puis sur Steam, et enfin sur iPad : le rogue-like de gestion d'équipe et de combat spatial sans pitié a cartonné absolument partout, au point que je me demande s'il est bien nécessaire que je réécrive un paragraphe de présentation à son sujet. FTL a encouragé pas mal d'autres indés à se lancer dans des jeux spatiaux, y compris l'une des équipes de Double Fine qui travaille sur Spacebase DF-9, un jeu de gestion de base dans le cosmos. À sa tête, on retrouve… Jean-Paul LeBreton, lead level designer sur BioShock 2 chez 2K Marin.

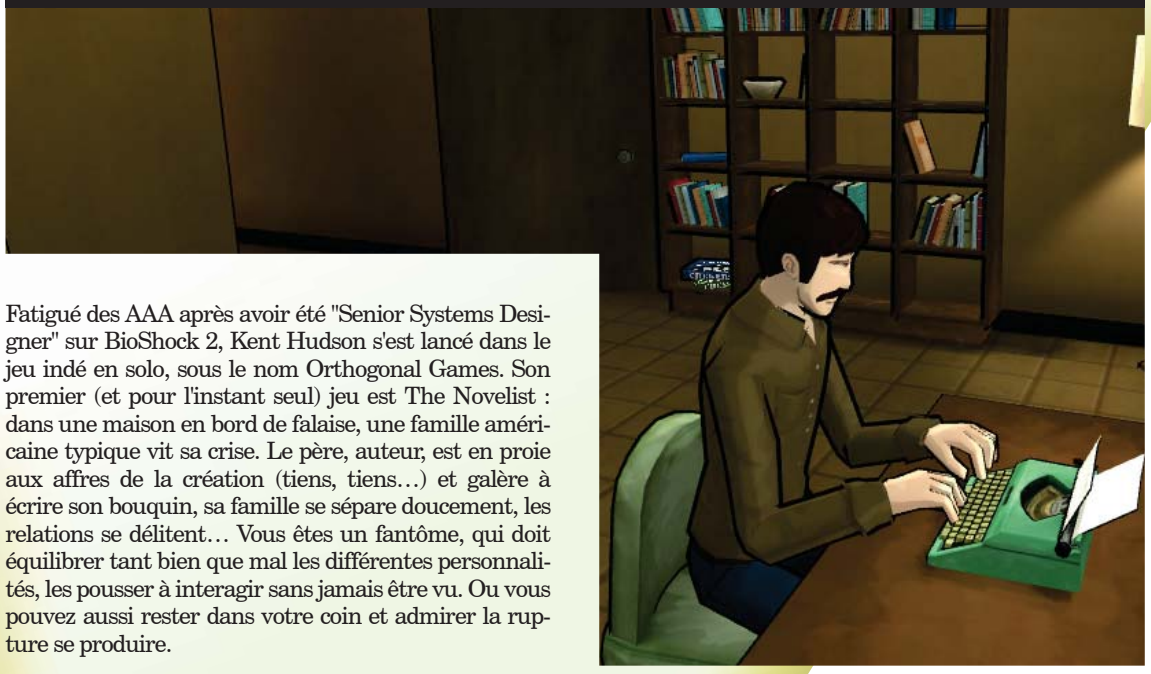
Gone Home

Partis en plein milieu du développement de BioShock Infinite, après avoir participé à celui de BioShock 2 et de son DLC, les membres de Fullbright n'ont pas vraiment regretté leur choix : Gone Home, pour l'instant leur seul titre, leur a assuré une petite place parmi les créateurs de jeux sérieux. Il raconte le retour à la maison, seule et en pleine nuit, d'une jeune fille, qui découvre peu à peu la vie de sa sœur absente. Le jeu fonctionne autant grâce à sa narration (pleine de bidules à ramasser, comme dans un BioShock) que grâce à son atmosphère, avec une reconstitution assez fidèle du milieu des années 90. Pas de morts, pas de flingues, pas de twist incroyable : même s'il est sombre et en vue subjective, Gone Home ne donne pas vraiment l'impression d'avoir été réalisé par des anciens de BioShock.

Eldritch

David Pittman s'occupait de l'I.A. dans BioShock 2. Quand il a quitté 2K Marin, il a monté Minor Key Studio, une petite boîte avec son frère jumeau, un ancien de Gearbox. Son premier projet : Eldritch. De loin, Eldritch ressemble à un FPS plein de couleurs, avec des niveaux formés de gros cubes pixellisés à la Minecraft. Et c'est un peu ça, mais avant tout, Eldritch est une version FPS et lovecraftienne de Spelunky. Comme dans le jeu de Derek Yu, vous êtes fragiles et devez explorer le niveau en faisant le plus attention possible. Le résultat ? Un FPS dur et tendu comme jamais aucun BioShock ne l'a été. Et tant pis s'il faut un peu plisser les yeux pour ne pas se prendre les gros pixels dans la tronche : tout comme Spelunky, Eldritch mérite que vous y perdiez un peu de temps et de santé mentale.

The Novelist



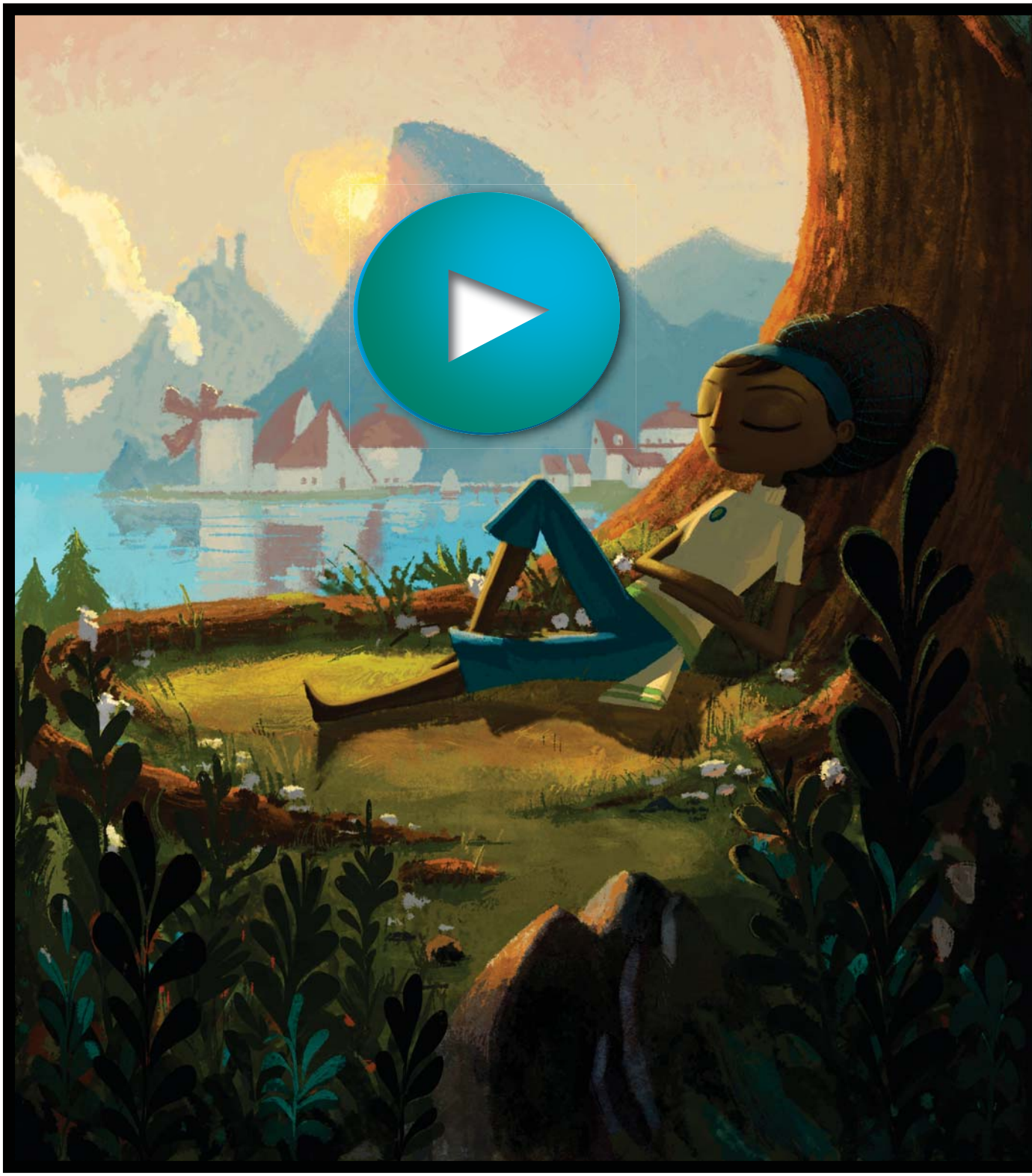
Fatigué des AAA après avoir été "Senior Systems Designer" sur BioShock 2, Kent Hudson s'est lancé dans le jeu indé en solo, sous le nom Orthogonal Games. Son premier (et pour l'instant seul) jeu est The Novelist : dans une maison en bord de falaise, une famille américaine typique vit sa crise. Le père, auteur, est en proie aux affres de la création (tiens, tiens…) et galère à écrire son bouquin, sa famille se sépare doucement, les relations se délitent… Vous êtes un fantôme, qui doit équilibrer tant bien que mal les différentes personnalités, les pousser à interagir sans jamais être vu. Ou vous pouvez aussi rester dans votre coin et admirer la rupture se produire.

The Magic Circle

Pour ceux qui ont un peu suivi le développement des BioShock, le nom de Jordan Thomas est loin d'être inconnu : designer sur le premier BioShock, chef de projet sur le deuxième et scénariste sur BioShock Infinite, il était pratiquement le bras droit de Ken Levine. Son jeu indé, récemment annoncé, est peut-être le plus proche de ses précédentes productions, tout en en restant bien éloigné. The Magic Circle (dont la sortie est vaguement prévue pour "bientôt") est un puzzle en vue subjective, où le protagoniste peut modifier les attributs de tous les objets du jeu pour, par exemple, transformer un ennemi en allié. Surtout, il s'agit d'un jeu sur le processus de développement des jeux vidéo. Pendant que vous dirigez le personnage principal, vous entendez en fond sonore les développeurs discuter (et se disputer) sur la pertinence de tel ou tel passage, de telle ou telle feature. Toute ressemblance ou similitude avec une série de AAA au développement houleux serait bien entendu fortuite.

Broken Age

Mo



og Chothra – Peter McConnell

↗ Quand on se souvient des vieux Point & Click du début des années 90, ce n'est pas forcément à leur musique qu'on pense en premier. Pourtant, les bandes-son de Michael Land et Peter McConnell étaient souvent réussies (prenez celle de The Dig, par exemple !). Du coup, pour son retour au genre, Tim Schafer a fait une fois de plus appel à Peter McConnell, qui avait aussi composé pour d'autres jeux de Double Fine (Psychonauts notamment). Le résultat est une bande-son orchestrale superbe, qui rappelle plus les vieilles productions Amblin des années 1980 (les Goonies, Retour vers le futur…) que les musiques de jeu vidéo d'aujourd'hui.

nous sur Twitter
@Canardpcredac

Dead Rising 3
et Les Sims 4

Le 15 Septembre dans Canard PC n° 303

CANARD JEUX VIDEO

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

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

Siège social :
14 rue Soleillet, BAL 62 75020 Paris

Rédaction
Directeur de la publication : Jérôme Darnaudet
Responsable de l'édition numérique: Cécile Fléchon
Ont participé à ce numéro : Denis Bourdain, Sébastien Delahaye, Cécile Fléchon, Ivan Gaudé, Ambroise Garel, Freddi Malavasi, Olivier Peron, Sébastien Rio, Pierre-Alexandre Rouillon Gauthier Andres, Marie Simon et Étienne Rouzet

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

COMPOSITION
Premier rédacteur graphiste: Jean-Ludovic Vignon
Rédacteur graphiste: Thomas Rainfroy,
Secrétaires de rédaction : Sonia Jensen et Sébastien Rio
Dessinateur & logo : Didier Couly
Dessinateur & basic : Donatello World

Publicité
Chef de publicité : Denis Bourdain
denis@canardpc.com
Tél : 09 66 88 42 27

Numéro 20, prix unitaire 2,69€
Date de parution : 05 Septembre 2014

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

Les indications de prix et d'adresses données dans les pages rédactionnelles du magazine le sont à titre informatif, sans but publicitaire. Les manuscrits, photos et dessins envoyés à la rédaction ne sont ni rendus nirenvoyés. Ne dites pas "bière" mais dites "eau de Cologne". Ne dites pas "saucisse radioactive" mais dites "Currywurst". Ne dites pas "Nous safons lé moyens dé fous faire barler".