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

- N° 21 - 05 Octobre 2014 -

Le désert dégobille

EN TEST
## Endless Legend
La tête et légendes

EN TEST
## Hohokum
Locco Rococo

EN TEST
## Bayonetta 2
Démons de Vénus

EN TEST
## Les Sims 4
La douche froide (l'eau chaude en DLC)

EN TEST
## Destiny
L'Aventure inférieure

À VENIR
## Civilization: Beyond Earth
Les colons se copient

SARKOZY-HOLLANDE
NOS ZÉRO PAGE D'ANALYSE

EN TEST

# Wasteland 2

## Vous reprendrez bien un peu de désert ?

Old school, profond, hardcore…
Le créateur de Fallout revient avec un grand RPG

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 021

# Sommaire

# À la Une :

16 / Wasteland 2

## Actualités

5 / Édito
6 / News

## Les jeux à venir

66 / Alien
46 / Attila Total War
55 / Borderlands: The Pre-Sequel
54 / Butcher
48 / Civilization: Beyond Earth
68 / Clockwork
58 / Due Process
52 / Nuclear Throne
56 / Particle Mace
54 / Ronin
53 / La Terre du Milieu: l'Ombre du Mordor
60 / The Crew
64 / This War is Mine

## Les jeux online

84 / News online
90 / Battleborn
88 / Warframe

## Les tests PC

28 / Dead Rising 3
20 / Endless Legend
39 / Five Nights at Freddy's
30 / Hatoful Boyfriend
24 / Les Sims 4
44 / Lethal League
45 / Lichdom
36 / Lovely Planet
38 / Mind: Path to Thalamus
34 / Planetary Annihilation
46 / Murder in the Hotel Lisbon
29 / Road Not Taken

## Dossier: les jeux indé

70 / Asylum
72 / Crypt of the Necrodancer
80 / Distance
77 / The Escapists
79 / Les jeux franco-bordelais
81 / Les jeux de la GDC
78 / Les jeux inuits
76 / LA Cops
73 / Le multijoueur local
74 / Les Portal-like
76 / Roche Fusion
71 / Les Rogue-like
22 / Roundabout
32 / Sherlock Holmes: Crime & Punishments
40 / Train Fever
41 / The Walking Dead
42 / The Wolf Among Us
16 / Wasteland

## ET AUSSI

92 / C'est développé près de chez vous : Dontnod
14, 82, 108 / Les pages du screen
104 / Au coin du jeu
13 / Casual
106 / Développez Couché
96 / Je vis des hauts et des bas : Gender Bender
98 / Je vis des hauts et des bas : Space Engine
100 / Les Mods: Kerbal Space Program
102 / Les Mods: Company of Heroes
103 / Les Mods: XCOM Enemy Within

## Le hardware

110 / Actualités
116 / Tour du Périph'
118 / Configs de Canard

## LE CAHIER CONSOLES ET MOBILES 119

### Événement

122 / Bayonetta 2

### News 120

### En test

130 / Destiny
135 / Hohokum
136 / Hyrule
139 / Infamous
138 / Metrico
134 / Murasaki Baby
128 / Super Smash Bros. for Nintendo 3DS
126 / Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
140 / Les jeux sur mobiles et tablettes

### Avec en plus

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

Mentions légales / 156

EVE ONLINE
REJOIGNEZ-NOUS
EVE ONLINE EST EN FRANÇAIS
JOUEZ GRATUITEMENT PENDANT 14 JOURS DÈS AUJOURD'HUI
TRIAL.EVEONLINE.COM/FR

CJV#21
05 Octobre 2014
CANARD PC
CANARD PC

# Édito

Un édito, c'est fait pour dire des choses essentielles. Alors, une fois n'est pas coutume, nous allons nous pencher sur un problème de vie ou de mort : les astuces indispensables à connaître avant de commencer à jouer à *Wasteland 2*. Non, parce qu'après, vous allez vous rendre compte que vous avez raté des dizaines de trucs et vous pleurnicherez comme moi. Donc, tout d'abord ne choisissez que des multiples de 2 pour vos caractéristiques : les méthodes de calcul arrondissent toujours à l'entier inférieur. Ensuite, appuyez très souvent sur la touche Z (ou W, au cas où) pour mettre en évidence les objets avec lesquels vous pouvez interagir. Même en étant attentif au point de l'obsession, on rate les trucs super bien cachés. Ne vendez jamais les objets au nom en blanc, même s'ils sont considérés par le jeu comme des bricoles pourries : ils peuvent déclencher des choix de dialogues inédits. Vos persos dotés de points en armurerie peuvent démonter les armes lootés dont vous ne voulez pas, d'un clic droit. Évitez de jouer sans le son, déjà la musique, l'ambiance sont démentes – merci Mark Morgan – et, en plus, certains effets sonores peuvent vous donner des indices sur certaines interactions. Hum… Et sauvegardez comme des malades. Ah oui, et ne jetez jamais le caca. Le caca c'est surpuissant. Surtout dans *Wasteland 2*.

**Avis aux inspecteurs du travail du 20e arrondissement : la société Presse Non-Stop, immatriculée 450 482 872 au RCS Paris, n'est pas responsable de l'état lamentable de ses locaux. Ce sont les employés eux-mêmes qui ont décidé de travailler entourés d'ordures, enfoncés jusqu'aux genoux dans leurs propres déjections, soi-disant pour "*se mettre dans l'ambiance pendant qu'on joue à Wasteland 2*".**

## Impression gore

Certains développeurs de jeux vidéo vous racontent volontiers en interview comment ils sont tombés sur leur derrière en 1993, en voyant *Doom* tourner sur le PC d'un collègue. Peut-être les écoutera-t-on bientôt nous décrire leur émotion lorsqu'ils l'ont vu tourner sur l'écran de l'imprimante Pixma du studio. Michael Jordon, le responsable du département recherche de Context Information Security, a en tout cas fait sensation à la 44Con, une convention consacrée à… la sécurité de l'information, en démontrant qu'une imprimante branchée en Wi-Fi avait de fortes chances d'être une porte ouverte à toutes les fenêtres. "*Si vous pouvez faire tourner* Doom *à distance sur une imprimante, vous avez probablement la possibilité de faire bien pire*", a résumé Jordon. Canon s'est fendu d'un communiqué, promet une mise à jour pour les imprimantes vulnérables, et de faire plus attention à l'avenir.

## Pad problème

ENFIN. Depuis que nos collègues de la console ont reçu la Xbox One à la rédaction, nous n'avions d'yeux que pour elle. Pas la console, mais la manette.

Malgré notre amour pour les touches en surnombre et les configurations exotiques que les claviers permettent, il est parfois agréable, voire indispensable, de poser nos doigts délicats sur l'une d'elles. Et celle de la Xbox One est chouette. L'espace de quelques instants, nous nous sommes donc réjouis d'apprendre la mise en vente d'une manette de Xbox One destinée à être branchée sur un ordinateur de type personnel. Notre enthousiasme de bon aloi s'est cependant vu balayé par le prix sur l'étiquette : 60 euros environ, contre 25 environ pour son équivalent Xbox 360 et une quarantaine d'euros pour la version sans fil, destinée à l'utilisation avec la console.

## Docteur Cloud

Nous vivons une époque formidable.

D'un côté, nous trimbalons en permanence des appareils de plus en plus connectés qui envoient nos données personnelles dans des clouds moyennement sécurisés, comme vient de nous le rappeler l'épisode Jennifer Lawrence. De l'autre, lesdits appareils s'intéressent de plus en plus à nos paramètres physiologiques et enregistrent nos rythme cardiaque, saturation en oxygène, nombre de pas par jour et cycles de sommeil. D'où la question : n'est-il pas risqué d'envoyer dans des serveurs décentralisés de telles données qui relèvent pour certaines du secret médical ? "*ABSOLUMENT ! C'EST HYPER DANGEREUX, NE LE FAITES PAS !*" répond… Apple, qui vient de donner des consignes très claires aux développeurs d'applications utilisant les données de HealthKit, le module iOS 8 chargé d'enregistrer les informations liées à la santé. Toute application qui enverra dans le iCloud de l'utilisateur ses données HealthKit sera refusée, prouvant ainsi qu'Apple 1) n'a pas entièrement confiance en son propre cloud 2) ne souhaite pas s'attirer les foudres de la loi, qui a tendance à prendre beaucoup plus au sérieux les fuites de dossiers médicaux que celles de selfies.

## Les fans parlent aux fans

Pour rendre un œuvre cinématographique vivante, certains ne jurent que par le son et le visuel. C'est notamment grâce à ces gens que les séries policières sont pleines d'ordinateurs qui font "*tibidip bwip wooooosh*" au moindre clic. Et puis il y a ceux qui n'en ont strictement rien à carrer, comme les réalisateurs de documentaires qui passent en pleine nuit sur des chaînes de télé oubliées du temps et des dieux. Or, il semblerait que l'un d'entre eux soit sorti de sa tanière, puisqu'une petite trentaine de salles de cinéma britanniques diffuseront le 7 octobre un documentaire sur... *Football Manager*. Oui, ce même *Football Manager* qui, en dépit de ses qualités, n'en reste pas moins fourré de tableurs jusqu'à l'os. Du lourd, voire très lourd pour ceux qui vont passer deux heures dans une salle obscure à se faire conter l'histoire "*des fans qui s'échappent dans une réalité alternative, celle d'un manager de football, et de l'impact que cela a sur leurs vies*". Puis quand les fans en sauront plus sur d'autres fans, un trailer présentera les nouveautés à venir pour le prochain opus et un développeur se prêtera au jeu des questions/réponses.

## Je ne veux pas rester sage

*Sleeping Dogs*, le *GTA* en moins bien mais qui est quand même rigolo, va bientôt avoir une suite qui n'en sera pas vraiment une. Si votre tête ne vient pas d'imploser à la lecture de cette phrase alambiquée, sachez que United Front Games vient d'annoncer *Triad Wars* pour début 2015. Au programme, une version 100 % multijoueur de leur précédent titre, où chacun devra faire progresser sa mafia. Or, pour satisfaire à vos besoins de chef d'entreprise, le jeu vous proposera une progression "non linéaire" qui permettra de spécialiser votre triade dans certains types de crimes, comme l'extorsion de fonds en tuant des gens, les paris en tuant des gens, la contrefaçon en tuant des gens et surtout, l'assassinat en tuant des gens. Difficile d'en savoir plus, à l'heure qu'il est, les développeurs se contentent de rester vagues en expliquant que leur soft va tout déchirer. La bêta qui se profile déjà à l'horizon devrait permettre d'en savoir plus assez rapidement.

## Dernières nouvelles de la déchetterie

Les aventures du "*plus mauvais jeu vidéo du monde*", comme l'appellent ceux qui n'ont jamais joué à *Thomas Was Alone*, continuent. Rappelons à ceux qui auraient perdu tout contact avec la réalité durant les douze derniers mois qu'une vaste opération d'excavation a été lancée au printemps dernier dans une décharge du Nouveau-Mexique, tout ça dans l'espoir de retrouver les millions de cartouches invendues de *E.T : le jeu vidéo* qu'Atari y aurait enterrées en 1983. Eh bien, sachez-le, des cartouches ont bien été exhumées. Pas des "millions", comme disait la rumeur, puisque d'après Atari, seuls 800 000 exemplaires auraient été mis sous terre. Mais pas 800 000 non plus puisqu'à peine un peu plus de mille ont été découvertes, les autres étant, je cite le directeur du chantier, "*enterrées trop profond*" et "*pff… pas facile tout ça*". Bref, tout ce bordel, qui, je le rappelle, a été filmé par une équipe de Microsoft dépêchée spécialement sur place, a permis d'extraire seulement 1 300 cartouches dont 800 finiront dans les archives et de la ville dans un musée, je ne sais pas lequel, probablement le musée des ordures ménagères du Nouveau-Mexique. Le reste partira sur eBay dans les semaines à venir, pensez donc à aller y jeter un œil si vous avez du fric en trop et un goût prononcé pour les trucs sortis d'une poubelle, ça vous regarde, je ne suis pas là pour vous juger.

**TELEX** *Depth* devait être un FPS multijoueur, opposant des requins à des plongeurs chargés de récolter des trésors. Ça semblait rigolo mais les développeurs ont abandonné le projet il y a de cela plusieurs mois, expliquant ne pas être satisfaits par la qualité de leur travail. Finalement, ce sera quand même un FPS multijoueur et gnagnagna, les développeurs s'étant fouettés en secret pour faire avancer le projet et annoncer une sortie pour ce mois de novembre.

## 22 v'là Netflix

À l'heure où vous lirez ces lignes, la France aura arrêté de tourner. En effet, à la date du 15 septembre, Netflix – le gigantesque vidéo-club numérique qui avait déjà mis à genoux les économies américaine et britannique – vient de débarquer dans notre aimable petit pays. Selon les scientifiques, les premiers signes de paralysie économique et institutionnelle devraient apparaître le 17 septembre à 18 h 30, heure à laquelle les nouveaux abonnés auront, en masse, décidé d'entamer la première saison d'*Arrested Developpement* pour se changer les idées après avoir été traumatisés par les derniers épisodes de *Broadchurch*. Devraient rapidement suivre un arrêt complet des systèmes de transport en commun quelques minutes après la découverte de la version HD de *Bill & Ted's Excellent Adventure* puis une fermeture généralisée des services des urgences dans les villes de plus de 50 000 habitants parce que "*regarde, y a plein de spectacles d'Eddy Murphy en VO*". Aucun souci en revanche pour la réception du courrier, les saisons complètes de *Maggie*, *RIS Police Scientifique* et *Julie Lescaut* n'ayant pas encore été signées sur la plateforme de streaming.

## Stop ou Ankgor

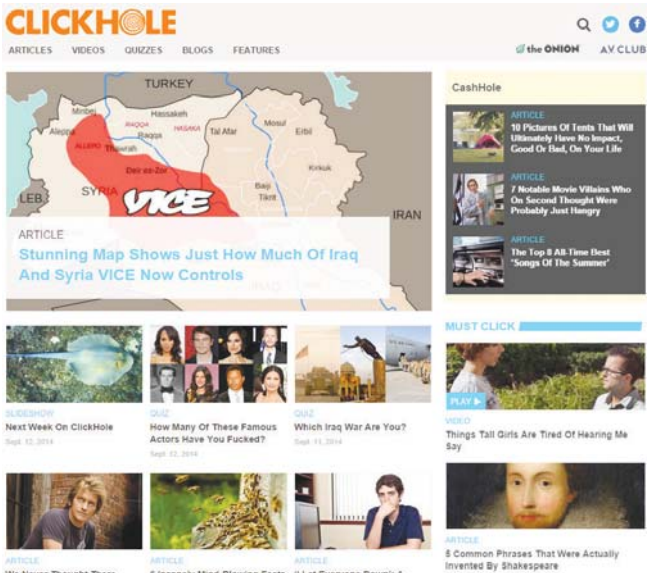
Tendez l'oreille ! Vous entendez ce sanglot lointain ? C'est Fishbone, assis sous le Tetrameles nudiflora qui protège sa cahute du soleil de plomb cambodgien.

Fish pleure car ses petits chouchous, oui, Simbin, les champions de la course de voiture horriblement réaliste, viennent de déclarer leur faillite. Adieu *RaceRoom*, *GTR3* et tout ça... On les pleurera longtemps même si leurs derniers opus avaient un petit quelque chose de traviole. Ah mais non ! La dépouille est agitée de spasmes. Sèche tes larmes mon petit Fishbono, portés par les puissantes arcanes des lois suédoises, Simbin se relève, est nimbé d'un halo de lumière aveuglant... Ses traits se brouillent, ses os se fondent en un squelette étranger ! Et le voilà revenu parmi nous sous le nom de *Sector 3*. Avec une bonne grosse partie de l'équipe et une volonté de poursuivre les mêmes projets. Bon, ben, tu peux retourner piller les temples d'Angkor, Fish. Ça a pas mal réussi à Malraux.

**TELEX** Vous avez loupé *Divinity : Original Sin* ? Honte à vous. Oh, je ne dis pas que vous êtes l'idiot du village qui débarque après la guerre en se demandant pourquoi ses copains ne bougent plus du tout, mais simplement que 500 000 personnes l'ont déjà fait. Ouais, vous êtes à la bourre mais tout l'argent généreusement versé à Larian vous permettra de découvrir ce RPG avec une petite couche supplémentaire, les développeurs ayant patché leur jeu pour y ajouter deux nouveaux compagnons et ceci, pour pas un rond de plus.

**TELEX** Quake Live, la version free-to-play de Quake 3 encore jouée par des milliers ~~de trentenaires barbus au chômage~~ d'amateurs enthousiastes de FPS, vient de passer sur Steam. Vous pouvez désormais l'ajouter à votre ludothèque en un seul clic. Après un modeste téléchargement de 700 Mo et la très rapide création d'un compte Quake Live, vous connaîtrez la joie de vous faire humilier en boucle par des types qui jouent au même jeu huit heures par jour depuis quinze ans. Le tout sans débourser un centime. Une affaire.

**PAPIER CULTURE**




## ClickHole.com

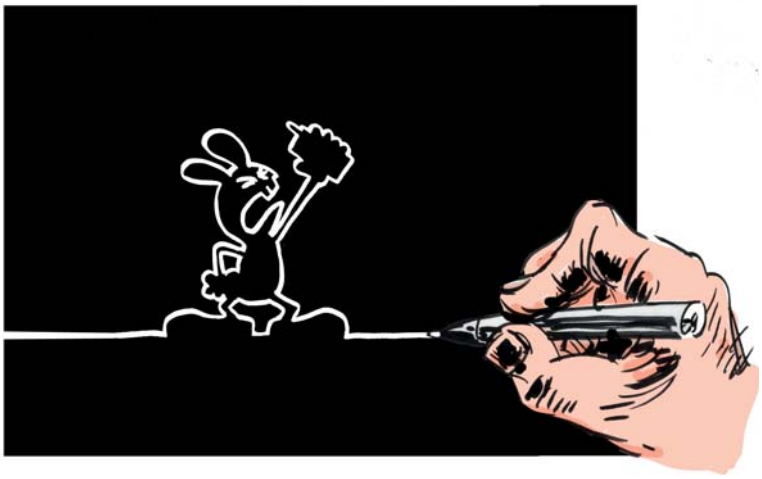
Au commencement était *The Onion*, magazine puis site web parodique qui, depuis son lancement en 1988, est passé du stade de petit projet rigolo animé par deux glandus désœuvrés à celui de multinationale du lol. Désormais à la tête d'une armée d'auteurs, *The Onion* produit faux articles d'actualité, podcasts bidons et vidéos hilarantes en quantité industrielle. Malheureusement, depuis quelques années, *The Onion* est devenu payant pour les visiteurs non américains. Le niveau de procrastination des Européens était sur le point de s'effondrer quand, en juin dernier, le miracle eut lieu : ClickHole était né. ClickHole, c'est le nouveau site de *The Onion*, entièrement gratuit celui-là puisqu'il pique aux sites web bas de gamme leur modèle économique : des articles courts et putassiers, financés par la pub. On y trouve des titres à faire pâlir d'envie BuzzFeed et consorts : "*Quelle guerre d'Irak êtes-vous ?*", "*Avec lesquelles de ces célébrités avez-vous couché ?*", "*Cette femme se filme en train de mettre du baume à lèvres à son chat et ça ne risque pas de devenir viral*", "*Compilation 2014 des vidéos de gens qui boivent un verre d'eau*", "*Nos six prédictions complètement fausses à propos du nouvel iPhone*" (par exemple : il faudra le transporter dans une grande brouette). The Onion, Le Gorafi, Groland avaient su tourner en dérision les médias du XX$^{e}$ siècle, ClickHole ridiculise à la perfection le pseudo-journalisme 2.0. Quant à nous, on n'est pas près de se remettre à bosser.

*Un site web hilarant et idiot, par les créateurs de* The Onion.

***Louis-Ferdinand Sébum***

## Double gangueur

Un jour, nous aurons tous un jumeau, ou une jumelle. Ils sauront quand nous avons rendez-vous avec notre conseiller financier, connaîtront nos dépenses caloriques, jour par jour, et seront capables de citer nos principaux centres d'intérêt par ordre alphabétique ou par dépenses engagées au cours des six derniers mois. C'est en tout cas ce que prédit John Smart, qui n'est pas astrologue ni clairvoyant mais futurologue, à la tête de la Acceleration Studies Foundation. D'après lui, d'ici cinq ans, donc à l'horizon 2020, ce qui n'est pas si loin, nous aurons tous un double numérique, construit à partir des enregistrements de nos gadgets de Quantified Self, de nos habitudes en ligne, de nos échanges de mail et tutti quanti. Ils pourront tenir des conversations à notre place, et même nous remplacer quand on sera mort. Moi tout ça je m'en cogne, tout ce qui m'intéresse c'est qu'ils bossent à ma place, histoire que je puisse jouer à *Wasteland 2* peppouze.



## À pied par la Chine

Lointaine est l'époque où les Chinois n'étaient qu'une bande d'espions industriels sans grande ambition qui bricolaient des versions bas de gamme des produits occidentaux fabriqués dans leurs usines. Aujourd'hui, c'est de Chine que vient l'innovation, et pas seulement l'innovation technologique. Prenez par exemple cette idée de la municipalité de Chongqing, l'une des cinq plus grandes villes chinoises : désormais, les trottoirs de la ville disposent d'une bande spéciale réservée aux utilisateurs de téléphones portables, un peu à la manière des pistes cyclables dans les villes occidentales. Le but est bien sûr d'éviter les bouchons et les accidents de piétons : pendant que les gens aux yeux rivés à leur iPhone avancent lentement parmi leurs semblables dans leur couloir dédié, les autres, ceux qui regardent où ils vont, marchent à vitesse normale sur l'autre moitié du trottoir. Et là, je pose la question : qu'est-ce que l'Europe a à répondre à pareille idée géniale ? Après une recherche rapide, j'apprends qu'un designer hollandais, Ingmar Larsen, a créé un faux téléphone appelé le "noPhone" : *cpc.cx/aun*. OK, super… On vous le répète depuis 30 ans : les Chinois vont nous bouffer.

**TELEX** Allez : une bonne et une mauvaise nouvelle. On va commencer par la bonne. Parce que. Donc, la bonne, c'est que la sortie du film *Assassin's Creed*, prévue en 2015, a été repoussée. La mauvaise, c'est qu'elle n'est repoussée que d'un an.

## Une sacrée inspiration

Il est d'usage, dans ces pages de news, de tout prendre à la légère, de moquer, de salir tout ce qui est beau – ce qui est, pour une équipe de gens qui ne sont qu'amour et tolérance, un sacré exercice de style, sachez-le. Mais là non. Pas question. Cette fois, sans arrière-pensée et sans même moquer son nom ridicule, nous allons tirer un sincère coup de chapeau à Arsh Shah Dilbagi. Ce jeune Indien de 16 ans, qui concentre à lui seul un QI supérieur à celui de toute la rédaction de *Canard PC*, vient de mettre au point "Talk" un dispositif visant à permettre aux grands paralysés de communiquer. Son appareil, dont il estime le coût de production à moins de 100 dollars, permet à l'utilisateur de communiquer via de simples expirations – par la bouche ou le nez – lues comme un code Morse et retranscrites par un synthétiseur vocal. Un peu comme quand, du temps où il maquettait le magazine, on obtenait un résumé fidèle du week-end de Capt'ain Ta Race quand il expirait devant notre nez le lundi matin, mais en plus élaboré et plus utile.

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. Intel, le Logo Intel, Intel Inside, Intel Core et Core Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

## Facebook contre la drag

Parfois, il est bon de s'amuser un peu de la naïveté des gens voués à contrôler le monde et à nous envoyer dans les mines de sel sur Pluton d'ici à la fin du siècle. Facebook par exemple explique très gentiment dans ses pages d'aides, à l'onglet "Paramètres du compte" : "*Facebook est une communauté dans laquelle les gens communiquent en utilisant leur identité réelle. (…) Cela aide à garantir la sécurité de notre communauté.*" Et cette règle appartient pour le réseau social au domaine du non négociable. Une fois que l'on s'est amusé, on peut prendre le loisir de s'étonner. Car Facebook, qui, dans un élan de bonne volonté et de tolérance, propose dans sa version anglaise une bonne cinquantaine de genres (homme, femme, asexuel, double spirited...) fait avec cette règle en bois une tripotée de victimes collatérales : les drag queens, empêchées d'utiliser leur nom d'artiste. Malgré une rencontre au sommet entre des responsables de Facebook et les Sœurs de la Perpétuelle indulgence (une association qui mêle volontiers imagerie religieuse et drag queen pour promouvoir la joie multiverse et l'amour de tout le monde), rien ne change. Et peu à peu, Facebook se vide de ses Sister Boom Boom, et permettez-moi de trouver ça triste.

**TELEX** Le milieu du jeu vidéo est encore jeune, c'est pourquoi il est assez rare d'avoir à écrire une nécro. Du coup, comme on n'a pas l'habitude, on va faire sobre. Douglas Smith, le créateur de *Lode Runner*, est mort à l'âge de 54 ans. Rappelons pour mémoire que *Lode Runner*, puzzle-platformer qui comptait parmi les premiers jeux publiés par Brøderbund (le défunt éditeur de *Prince of Persia*, *Wings of Fury* et *Carmen Sandiego*, entre autres merveilles), avait marqué à l'époque le petit monde du jeu vidéo puisque c'était l'un des premiers titres à disposer d'un éditeur de niveaux.

## Envoyé spécial

*The Last of Us Remastered*, la version améliorée de *The Last of Us* destinée aux possesseurs de PS4, est sortie, enrichie d'une fonction qui nous a tous laissés un peu perplexes : la possibilité de prendre des photos en jeu. Alors certes, ça n'est pas le premier titre à le faire, mais il n'empêche qu'on continue de se gratter la tête face à cette tendance. Heureusement, un reporter de guerre, un vrai, qui a couvert des conflits en Irak, en Afghanistan ou au Kurdistan, est venu lui donner une justification en partant en reportage dans le jeu de Naughty Dog. Après avoir tenté de jouer et de photographier lui-même, Ashley Gilbertson – c'est son nom – a fini par demander à un collègue de tenir la manette pour procéder aux éviscérations de zombies : dans sa carrière de photojournaliste, il a pris l'habitude de ne pas s'occuper de l'élimination des ennemis. Le résultat, une série de clichés et un texte paru dans Time Magazine, lui a permis de formuler une critique à l'encontre du jeu : aucun des personnages, plongés dans cette apocalypse zombie, ne semblait montrer le moindre signe de détresse. Il termine en formulant une critique à l'encontre de lui-même : "*Je suis nul en jeux vidéo.*"

## Ici et Maintenant

Un petit tour des meilleures ventes hebdomadaires de Steam, ça faisait longtemps, non ?

Je suis super excité à l'idée de découvrir dans quoi les gens ont claqué leur PEL cette semaine. Voyons…*The Elder Scrolls V : Skyrim Legendary Edition*, un jeu sorti en 2011 et toutes ses extensions ! *Counter-Strike : Global Offensive*, la version payante d'un jeu gratuit. *Dead Rising 3*, un jeu console tellement mal porté sur PC qu'on peut à peine y jouer. *DayZ*, la version payante et moins bien finie d'un mod gratuit. *Middle-earth : Shadow of Mordor*... Oh, chouette, un jeu pas encore sorti que les gens précommandent aveuglément ! Et puis *Kingdoms of Amalur : Reckoning Collection*, un jeu de 2012 ! Et *NARUTO SHIPPUDEN : Ultimate Ninja STORM Revolution* : tiens, celui-là, il est sorti le 12 septembre, c'est déjà ça, même si c'est du Naruto. Et il reste quoi ? La version pour pauvres de *Skyrim*, les pré-commandes de *Civilization : Beyond Earth* et celles de *The Binding of Isaac : Rebirth*. Entre les jeux sorti y a deux ans, les jeux pas sortis et les jeux pas vraiment jouables… décidément, ça fait vraiment plaisir de voir que les joueurs PC sont aussi bien ancrés dans le présent.

## Bonne Newell. *Civilization V*, le 4x connu pour plonger ses joueurs dans des failles spatio-temporelles, se pare également de mods produits par sa communauté.

Rien de bien neuf, à moins de se pencher sur la création de Monk Preston qui permet d'ajouter la civilisation du "Glorious PC Master Race". Les pécéïstes, quoi. Et qui d'autre pour mieux mener ce noble peuple à la victoire qu'un Gabe Newell représenté au travers de quelques illustrations, tantôt gouvernant sur son trône, tantôt chevalier en armure étincelante. Et pour combler le tout, le Pape des joueurs PC débarque avec son atout personnel : les Soldes Steam qui réduisent de 75 % le mécontentement de la population. Si cette nouvelle ne vous fait pas réinstaller le jeu dans la seconde qui suit, je n'y comprends plus rien. À moins que cela ne vous fasse le même effet qu'ackboo, qui vient de s'oindre le corps d'huile en poussant de petits couinements.

Pour télécharger cette création divine : *cpc.cx/avK*

**TELEX** D'habitude, chez *Canard PC*, on se moque beaucoup. On fait "*Hinhinhin*" en haussant les épaules. Mais, pour une fois, on aimerait dire "*Bravo le veau*". Ou "*Bravo Techland*". Quand on a joué à *Specforce* ou à *Dead Island*, ça sonne pareil. Bravo pour avoir retourné l'un des lieux communs de la presse de jeu vidéo. En effet, plutôt que de repousser *Dying Light*, le studio l'a avancé au 30 janvier 2015. Ça, c'est un coup de com', coco ! Et comme Nets' et Sébum ont eu l'air d'apprécier la présentation Gamescom, on est un peu pressé.

## L'avenir est à la réalité diminuée

Il semblerait que ça bosse dur chez Airbus, pour améliorer le confort des braves passagers.

Attention, ne vous emballez pas non plus : il n'est pas question de revoir le positionnement des sièges afin de permettre aux gens de plus d'un mètre soixante d'allonger leurs jambes ; dans le transport aérien, il y a des traditions avec lesquelles on ne badine pas. Non, il s'agirait d'installer des dispositifs de réalité virtuelle à bord de leurs appareils, histoire de faire oublier à ces grands stressés qu'ils sont dans une tube de métal à 10 000 mètres d'altitude. Là encore, ne vous emballez pas trop, "*peut-être*" et "*dans longtemps*" sont les deux mamelles de cette information. Les croquis, aimablement transmis à la presse par le propriétaire du restaurant dans lequel les ingénieurs d'Airbus aiment à griffonner les nappes en papier en attendant le pousse-café, montrent des dispositifs personnels évoquant étrangement ces casques de salon de coiffure de sous lesquels sortent des dames qui donnent l'impression d'avoir mis deux doigts dans une prise de courant. Il serait même question d'y ajouter un clavier virtuel pour travailler ou des diffuseurs d'odeur. On attend donc impatiemment les simulateurs de sièges en première classe ou l'intégrale des plus grands crashs aériens en 3D et en odorama, pour bien profiter des effluves de chair brûlée, afin de tuer le temps au-dessus de l'Atlantique.

## Take-Two et le baiser de la mort

On a beau vouer Rockstar aux gémonies, souhaiter à ses dirigeants les pires tourments dans un salon d'épilation à la cire froide – et ça ne risque pas de changer tant que *Red Dead Redemption* ne sera pas porté sur PC parce que bon merde à la fin ça suffit zut quoi –, au fond, on les aime bien. Et voilà que le côté sale gosse attachant du studio écossais se met à déteindre sur son éditeur, Take-Two qui, par la voix de son président Karl Slatoff, a balancé un gros tacle à la concurrence. C'était comme ça, l'air de rien, lors d'une présentation à des investisseurs, expliquant que bla bla bla, et que oui, exploiter les franchises historiques, genre *GTA*, c'est bien, c'est rassurant et c'est la quasi-garantie de faire rentrer du cash dans le cochon tirelire mais que pour autant, 50 % des efforts de l'entreprise sont centrés sur la création de nouvelles franchises. Parce que ne pas le faire, ce serait se donner "*le baiser de la mort*". Parce que sinon, expliqua-t-il, quand une de vos grosses franchises se met à décliner, vous vous retrouverez dans le pétrin. Et qu'en plus de préparer l'avenir avec de nouvelles IP, il convient de prévenir cette usure de franchise. "*Et pour ça, la première chose à ne pas faire, c'est d'en sortir une exploitation tous les ans.*" Aux dernières nouvelles, EA, Activision et Ubisoft seraient toujours en train de se battre pour savoir lequel d'entre eux était le plus visé.

## Titan aux pieds d'argile

Le *Projet Titan*, ça vous dit quelque chose ? Nan, ne trichez pas en vous rendant sur Google, répondez franchement. Ça sonne de manière assez étrangement familière, mais vous n'arrivez pas à mettre le doigt dessus, pas vrai ? C'est normal : Blizzard bosse très officieusement dessus depuis longtemps sans avoir jamais dit de quoi il retournait exactement. Enfin "bossait" plutôt puisque le projet a été abandonné. Un petit sondage au sein de la rédaction de *Canard PC* révélait divers pronostics : un "Starcraft Ghost *ressuscité*" pour l'un, un "*gloubiboulga d'idées ambitieuses*" ou encore "*un FPS pourri avec des mechas, ah non, c'est déjà fait, déjà sorti, déjà oublié, pardon*". Mais plus généralement, ce petit monde s'accordait à penser qu'un "*World of Starcraft*" était dans les cartons. Perdu. On a appris depuis qu'il s'agissait bien d'un MMO mais sans aucun rapport avec *Starcraft*. Un jeu qui, selon le grand chef en chef Mike Morhaime, après sept (oui : 7) ans de travail, ne provoquait ni l'enthousiasme des dirigeants, ni celui des programmeurs. Mais Blizzard le considérait toutefois comme "*le jeu le plus ambitieux que l'on puisse imaginer*". Vu que la dernière révolution autoproclamée était *Destiny*, on se dit qu'il vaut mieux que *Titan* reste à l'état de chimère et de mythe moderne.

## Malin comme un singe

On les connaît les écolos. Toujours à râler, à dire que gnagnagna le nucléaire ça pollue, ah mais on veut pas non plus des centrales à charbon parce que ça pollue encore plus et puis les éoliennes ça fait du bruit. De vrais chieurs qui ont bien mérité leurs 2,3 % aux présidentielles. Eh bien, la prochaine fois qu'un de ces emmerdeurs vous expliquera que l'expérimentation animale est un crime, parlez-leur un peu des babouins qui ont servi de cobayes à Vasagel. Parce que Vasagel, voyez-vous, est un contraceptif masculin, un polymère qu'on injecte dans les canaux déférents pour bloquer le passage des spermatozoïdes. Et comment fait-on pour tester l'efficacité d'un contraceptif ? On baise à couilles rabattues, pardi ! Les trois babouins à qui Vasagel a été injecté se sont donc vu offrir l'accès "*illimité*" (*sic*) à une douzaine de femelles chacun, avec lesquelles ils ont fait tout ce qui a traversé leur esprit de babouin pendant six mois. Première bonne nouvelle : aucune femelle n'est tombée enceinte, ce qui est plutôt bon signe. Deuxième bonne nouvelle : les essais sur l'humain doivent commencer début 2015, au cas où vous voudriez postuler...

## À la baguette

Encore mieux que les trottoirs pour utilisateurs de téléphone portable, voici la dernière invention venue de Chine : les baguettes intelligentes. Briquées par Baidu, le Google local, ces merveilleux bâtons sont capables de détecter des dizaines de substances toxiques dans la nourriture et, en cas de contamination avérée, de transmettre l'information par Bluetooth au smartphone de l'utilisateur avant qu'il ait commencé à s'empiffrer (l'utilisateur, pas le smartphone). Le but est bien sûr de protéger les consommateurs chinois contre l'interprétation assez funky que leur industrie agro-alimentaire a du concept de "normes de sécurité". Rappelons pour mémoire qu'au cours des dernières années, les Chinois ont mangé de la viande de rat étiquetée "bœuf", des choux trempés dans le formol (un cancérigène) et de l'huile récupérée dans les caniveaux des restaurants. Un grand progrès pour la sécurité alimentaire dont, malheureusement, nous autres, Européens, ne bénéficieront pas : Baidu n'estime pas nécessaire d'exporter ses baguettes sur le marché occidental, preuve qu'il n'a jamais vu la gueule du kebab en face de la rédac.

RECETTE

# Les aubergines à la parmigiane

*Oh ça va, je suis journaliste jeux vidéo, pas photographe culinaire.*

Les aubergines, c'est sympa, ça meuble bien ma corbeille à fruits, mais je ne sais jamais trop comment les manger. Voici donc une recette qui combine légèreté, délices, et utilisation des aubergines qui squattent ma cuisine comme des malpropres. En plus c'est cool, c'est comme des lasagnes, mais sans pâtes. Ce qui fait que vous pouvez manger des pâtes avec vos lasagnes.

**PRÉPARATION :** 30 à 40 minutes. **CUISSON :** pareil.
Pour deux portions en plat principal, quatre en accompagnement :

**INGRÉDIENTS :**
- 600 grammes d'aubergines sous forme de deux à trois fruits pas trop biscornus
- une grosse boîte de tomates pelées (celles qui font dans les 800 grammes)
- un oignon pas trop gros, une gousse d'ail
- une demi-boîte de coulis de tomates
- 100 à 150 grammes de mozzarella ou d'un autre fromage du genre qui font bien
- 30 grammes de parmesan que vous prendrez la peine de râper
- du basilic
- un tout petit chouille d'huile d'olive
- éventuellement un peu de sucre ou un peu de jus de citron pour ajuster l'acidité à votre goût
- sel, poivre, parce qu'on n'est pas des bêtes

• Faites suer gentiment votre ail et votre oignon, soigneusement coupés petit petit dans un filet d'huile d'olive.
• Ajoutez-y les tomates concassées et le coulis de tomate. Salez maintenant si ça vous chante. Vous allez maintenant laisser cuire tout ça à feu doux un bon moment. Genre 30-40 minutes. Il faut que tout ceci ait bien réduit.
• Pendant que vos tomates cuisent, il vous faut vous occuper des aubergines. Et laissez-moi vous dire que si vous n'avez pas de mandoline, vous allez GALÉRER. Il faut les couper en tranches fines (de l'ordre de 5 mm d'épaisseur), dans le sens de la longueur ça me paraît plus rationnel, mais vous faites comme vous voulez. Revenez quand c'est fait.
• Vous allez ensuite faire euh... griller ? rôtir ? vos tranches d'aubergines, des deux côtés. Dans une poêle anti-adhésive à feu super vif, sans huile ni matière grasse. Il ne s'agit pas de les faire brûler, juste de les faire dorer joliment. L'opération peut se révéler un peu périlleuse : les aubergines veulent parfois coller à la poêle. Faites gaffe.
• Le temps de griller vos aubergines, votre saute tomate devrait être à peu près prête. Goûtez-la, rectifiez l'assaisonnement. Courage, le plus dur est fait. Mettez votre four à chauffer à 180 °C.
Dans un plat à gratin, faites une jolie couche d'aubergines. Mettez une louchette de tomates par-dessus. Saupoudrez d'un peu de parmesan. Recommencez jusqu'à épuisement des stocks. Tâchez de terminer par de la sauce tomate, ça fait plus chic.
• Il est temps de passer aux finitions. Recouvrez le tout de mozzarella, terminez votre parmesan, et quelques feuilles de basilic sur le dessus. Passez ça au four environ 30 minutes, jusqu'à ce que la tête du fromage vous convienne. Servez encore bien chaud.

***Maria Kalash***

# Fonctions Corporelles

Je m'en rends bien compte en observant certains de mes collègues dont la dernière séance de sport remonte au lycée : les jeux vidéo ont tendance à oublier le corps. Quand ils le montrent, c'est à peu près toujours un corps fantasmé, quasi-indestructible, parfait. Une machine quoi. Alors que bon, si vous regardez bien, on est faibles, et fatigués, et soumis à des impératifs de la nature dont on se passerait bien.

PAR MARIA KALASH

## Tampon Run

LA RÈGLE DU JEU

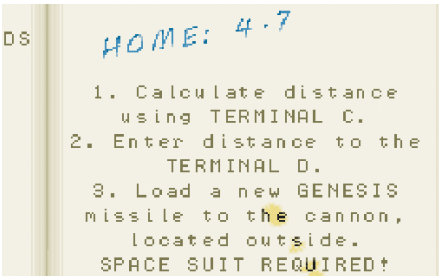
*Tampon Run* part d'une idée triviale, mais curieusement inexploitée par les jeux vidéo. À peu près la moitié de l'humanité est dotée d'un cycle menstruel, qui se manifeste principalement par des pertes de sang plus ou moins régulières. Un peu moins d'un milliard d'armes à feu sont en circulation dans le monde (nous sommes 7 milliards). Pourtant, on voit bien plus d'armes dans les jeux vidéo que de serviettes hygiéniques et de coupes menstruelles, corollaire des pertes de sang sus-citées. Une paire d'élèves du programme "Girls who code" a décidé de remédier à cette incongruité avec leur projet de fin de stage, *Tampon Run*. Un jeu dans lequel votre personnage à couettes lance des tampons au visage des personnages à casquette qui croisent sa route. Votre personnage doit attraper les boîtes de protections périodiques avant que les autres ne s'en emparent, et leur en jeter (non usagées) au visage. Vous (re)vivrez donc cette angoisse d'avant la découverte de la coupe menstruelle, cette perpétuelle crainte de vous retrouver démunie, sans rien pour absorber le flux tabou. Alors certes, en termes de jeu, on n'a pas affaire à une mécanique bien complexe. Il vous faut sauter pour attraper les boîtes, et lancer les tampons. Ça vous prend deux touches du clavier, et si on remplace les tampons par des flèches, vous y avez déjà joué vingt fois. L'équilibrage pourrait être un peu plus serré aussi. M'enfin, pour le premier jeu d'une paire d'ados, perso, j'applaudis. Ma seule critique : tout ceci manque sérieusement de sang.

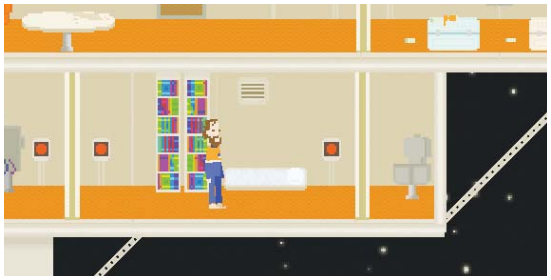
**Genre :**
Runner
**Développeur :**
Andrea Gonzales et Sophie Houser (États-Unis)
**URL :**
*tamponrun.com*

## On the Edge of Earth : 5000

BLBLBLBLBL

L'aannée dernière, je m'étais amusée comme une petite folle avec le jeu de *Roope Tamminen, Lakeview Cabin* (*cpc.cx/8lW*), qui, lui, ne manquait pas de sang. Il y avait même une femme enceinte zombie, c'est dire. Alors en attendant la version longue et greenlightée du survival horror champêtre en 2D, j'étais plutôt ravie de tomber sur *On the Edge of Earth: 5000 - Director's cut*, la version retravaillée d'un jeu proposé lors d'un concours de développement de jeux vidéo, la Ludum Dare 48. Vous dirigez un petit personnage barbu et solitaire, dans sa station spatiale. Chambre à coucher, toilettes, salle des contrôles, salle à manger : tout est absolument adorable, comme une maison de poupées. Il y a même des dessins d'enfants accrochés au mur. Votre mission semble assez cruciale puisque vous êtes chargé de faire naître la vie sur une planète du secteur. Le vaisseau est plein de machines, de postes de travail et de portes, et il va vous falloir expérimenter un peu afin de comprendre comment mener votre mission à bien. Tout se fait aux touches directionnelles, et l'on n'oubliera pas de passer aux toilettes avant de sortir dans l'espace.



**Genre :**
Aventure - Escape the spaceship
**Développeur :**
Roope Tamminen (Finlande)
**URL :**
*cpc.cx/auY*

↗ Les jeux de course en monde ouvert n'ont jamais été très courants, mais ils n'ont jamais non plus été très rares. Burnout Paradise, sorti début 2008 et dernier représentant d'une franchise qui manque aujourd'hui un peu, avait réussi à proposer une ville immense, variée mais cohérente, où les activités ne manquaient jamais. Son modèle a depuis été repiqué un peu partout ailleurs. Quant à Criterion, son développeur, il ne s'est pas trop remis de l'abandon de la franchise : après deux Need For Speed, le studio a subi des licenciements et travaille aujourd'hui sur un jeu de sports extrêmes. Les fondateurs, eux, ont préféré partir monter un autre studio.

(2008, Criterion, PC et consoles)

**Genre :** RPG Tactique **Développeur :** Inxile (États-Unis) **Config. recommandée :** Dual-Core, 4 Go de RAM, Carte graphique 128 Mo **Download :** 9 Go **Prix :** Environ 40 € **DRM :** Steam

# Wasteland 2

## Ceci n'est pas un Fallout 3

"*Laissez tomber, la chance, ça ne sert à rien.*"

PAR OMAR BOULON

*Il n'y a qu'un type de perso valable, c'est Fusil d'assaut en primaire et Lames en secondaire.*" ; "*Qu'est-ce que c'est que ces dialogues ? Il y a juste des mots-clés, pas de phrase ?*" ; "*Ils se sont foirés sur la difficulté : pourquoi je me fais massacrer par une grenouille ?*" ; "*Ils nous disent que c'est dans l'esprit de* Fallout *mais c'est juste un jeu de tactique pourri. Pas de solution pacifique.*" ; "*Le Charisme, je vois même pas pourquoi j'en mettrais.*" ; "*Sawyer aurait fait mieux, on s'amuse beaucoup trop.*" ; "*Qu'est-ce que c'est que cette caméra pourrie ?*" ; "*Les combats sont basiques.*" ; "*C'est moche.*"

**Complètement à l'ouest.** Depuis la sortie de *Wasteland 2*, je passe autant de temps à lire les forums qu'à jouer. *Canard PC*, RPGcodex, NoMutantAllowed, les boards Steam, le forum officiel d'Inxile, les sub-reddits… De temps en temps, je lis les tests de mes confrères. Et je m'émerveille. Je m'émerveille du tour de force de Fargo et de sa bande. Joueurs et testeurs titubent dans le brouillard. Les commentaires des acheteurs sont positifs mais pas aussi dithyrambiques que pour un *Divinity : Original Sin*. Les tests, eux, sont assez sympas – mais pas trop, hein. D'ailleurs, ils aboutissent toujours à la note anglo-saxonne totem de la lâcheté, l'emblème du "je suis passé à côté mais sur les forums ils ont l'air d'aimer et je ne voudrais pas d'emmerdes". Le Très Saint 8. Testeurs, joueurs, tout le monde est paumé. Il y en a bien une majorité qui ont l'intuition d'avoir entre les mains une véritable pépite. Mais il y a tous les autres : ceux qui sont en colère parce qu'ils attendaient autre chose, ceux qui trouvent que c'est trop ou pas assez et ceux qui ne comprennent même pas pourquoi ils sont là. Après tout, il y a trop de texte, trop de chiffres. Et pourquoi il y a une caverne à cet endroit-là, alors qu'elle n'y était pas tout à l'heure ? Pourquoi j'ai eu deux résultats différents en refaisant mon dialogue avec le même perso d'une sauvegarde à l'autre ? Pourquoi mon flingue n'arrête pas de s'enrayer alors que sur sa fiche le risque n'est que de 2 % ?

> **Un univers post-apocalyptique violemment marqué par les années 80**

**Plus hardcore que Windows Millenium.** Merci Fargo de nous avoir ramenés aux temps héroïques du jeu PC. Merci Finley de nous avoir laissé le droit de passer complètement à côté du jeu, de ses subtilités, de sa richesse. Merci Keenan de m'avoir ramené à l'époque de *Fallout*, de la ville fantôme de Necropolis et de ses goules massacrés parce que, sans le savoir, j'avais trop traîné. Merci Brother None de ne pas avoir balisé le chemin comme on illumine une piste d'atterrissage. Merci d'avoir pris le risque de vous faire sous-noter par un tas de testeurs fainéants, dans le seul but d'offrir au joueur un plaisir suranné mais enivrant : celui d'être paumé et de trouver son chemin tout seul, en tâtonnant, à force d'expérimentation et de vautrage. Quelle joie de jouer à un RPG où l'attention accordée aux petits détails offre vraiment un retour sur investissement. Un morceau d'équipement, d'une situation débile, d'une solution pacifique ou carrément d'un pan de gameplay planqué ! Prions Inxile : nous réclamions tous du *old school*, ils nous l'ont amené sur un plateau d'argent et maintenant nous le leur reprochons...

**L'instant descriptif.** *Wasteland 2* est un jeu de rôles, avec une très forte composante tactique se déroulant dans un univers post-apocalyptique violemment marqué par les années 80. Presque autant un jeu de tactique qu'un RPG. Vous baladez une bande de Desert Rangers, en Arizona puis en Californie, mais toujours en caméra libre, afin de protéger ou de massacrer la veuve et l'orphelin, à vous de voir. Le jeu se découpe en deux phases. Votre groupe explore d'abord le monde via une carte topographique, en remplissant ses gourdes aux oasis pour ne pas crever de soif et en évitant de se faire roussir par la radioactivité. En chemin, vous croisez des groupes d'ennemis, des marchands ambulants, ou des villes, des campements qui vous font passer à la seconde phase. Dans cette dernière, vous tentez de remplir les missions qui vous ont été fixées dans un mélange d'exploration, de discussion et de combat. À vous de survivre et de mener à bien vos différentes quêtes grâce à l'utilisation intelligente des compétences, des objets et informations que vous avez glanés auparavant. Ça a l'air simple comme ça, non ?

**Cryptique studio.** Sauf que *Wasteland 2* est régi par un nombre incroyable de règles plus ou moins évidentes. Tout

### Défauts pour de vrai

OK, *Wasteland 2* est moche. Mais vous êtes un joueur de RPG, ça ne devrait pas vous arrêter. OK, il est un tout petit peu bugué... Mais rappelez-vous *Fallout 1* et *2*. On a attendu 10 ans pour une version nette. Il n'y a pas de discrétion ni de localisation des tirs en dehors des headshots. Pour les tirs visés, ça viendra dans un patch d'ici quelques semaines. Pour la discrétion, oui, moi aussi ça me fait mal. Mais, avec leur budget réduit et les progrès du combat par rapport à *Fallout*, on doit pardonner. Allez, le seul véritable problème de ce *Wasteland 2*, c'est sa traduction française complètement pétée. Au point de gâcher l'aventure. Heureusement, tout cela devrait rentrer dans l'ordre d'ici quelques semaines.

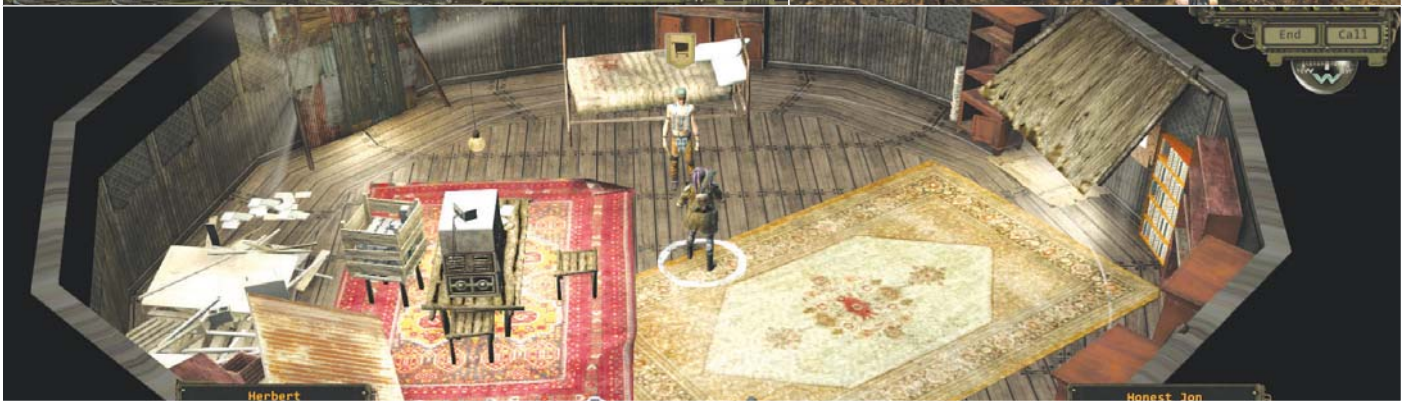
Angela Deth
Insert blood sample.
DNA Sequencer
Analyzing...
DNA Sequencer
Results confirmed:
Subject is human female of American origin. Analysis indicates excellent eyesight into old age. Statistical modeling also suggests presence of third nipple.
kk
Smart Ass: 0
Hard Ass: 0
Kiss Ass: 3
Blood sample
Exit
End
Call

The Provost
QVEM SI NON TENVIT, MAGNIS TAMEN EXCIDIT AVSII.

Larry
The barrel you already took from the truck is yours for free.

Flagged
Ongoing
Resolved
Sort By
Priority
Find a way to reach Damonta and set up a second radio repeater
Prison
Find a way to resolve the Topekan/Atchison conflict
Rail Nomads Camp
Look for the rest of Ace's logbook
Radio Tower
Retrieve Mr. Holliday's stolen supplies from the junkies
Rail Nomads Camp
UPDATED!
Rail Nomads Camp
UPDATED!
Rail Nomads Camp
Look for Gorkinovich's missing Squeezins shipment
Rail Nomads Camp
Gather raw materials to help restock the Rangers' ammo
Ranger

Finally!
Yay!
Woo-Hoo!
Woo-Hoo!
Hurrah!
Yay!
Hurrah!


Herbert
Honest Jon
End
Call

d'abord, à la création de perso, on a l'impression que les caractéristiques et les compétences ne sont quasiment pas liées. Et, après plusieurs heures de jeu, on finit par se rendre compte que c'est plus compliqué que ça. Que la coordination, la chance, la perception, la force, la vitesse, le charisme possèdent tout un tas de qualités cachées. Vous êtes très fier de votre petit minimaxage permettant au sniper de tirer trois fois par tour ? Bon, il vous a fallu sacrifier tous vos points de chance qui, tout le monde le sait, ne servent à rien. Et vous vous étonnez que votre fusil tout neuf s'enraye à chaque tour ! Vous avez délaissé le charisme – tout juste bon à recruter des nouveaux soldats – pour tout consacrer à l'intelligence qui multiplie les gains de compétences ? Et vous regrettez que vos interactions avec l'univers soit un peu limitées et bien trop âpres ! Des chausse-trappes comme ça, il y en a partout. Dans *Wasteland 2*, il n'y a pas de caractéristiques inutiles. Des stats extrêmement basses vous créeront de vrais ennuis sur le terrain. Comme si le studio avait voulu rendre difficile la création de gros bills et forcer les joueurs à faire de vrais choix de construction. Celui-là sera faible mais rapide, celui-là pourra encaisser et taper fort mais apprendra plus lentement que les autres… Ces faiblesses, ces forces créent autant de personnalités, d'approches différentes, d'outils que vous prendrez un plaisir fou à faire interagir pour cambrioler des esclavagiste ou empêcher une guerre civile.

**Indices à l'œil.** Même chose pour les compétences hors combat… Vraiment, qui a besoin d'un personnage doté d'une grande capacité d'observation ? Ça ne sert qu'à accumuler un peu plus de loot. Et voilà qu'on se retrouve à traverser le jeu comme un bigleux. On saute sur les mines. On rate les détails qui auraient pu annoncer que ce moribond ensanglanté s'apprêtait à se retourner contre l'équipe. On passe à côté d'une description s'attachant au body language bien particulier d'un PNJ, qui aurait transformé une discussion quelconque en point de départ d'une quête passionnante. On se demande comment s'infiltrer dans un lieu inaccessible alors qu'un passage secret trop bien caché attend d'être déniché à deux mètres. En même temps, on ne peut pas trop en vouloir aux joueurs de passer à côté de tout ça : là où *Divinity Original Sin* simplifiait ce genre de concepts à coups de didactisme – "*Si vous prenez cette compétence permettant de parler aux animaux, vous débloquez un jeu dans le jeu*" –, *Wasteland 2* se comporte comme un titre des années 90 : "*On a mis ces trucs à votre disposition, démerdez-vous pour trouver comment ils marchent*." Exigeant certes, mais quand même vachement valorisant.

**Badinage of decadence.** Et les dialogues ? Même combat. Sous des airs de mots-clés simplissimes confisquant au joueur la direction de la discussion – la phrase entière n'apparaît que si vous posez le curseur, sur le mot –, Inxile a dissimulé un système d'une élégance et d'une perversité rares. Si vous utilisez les termes dans l'ordre dans lequel ils apparaissent, vous froisserez votre interlocuteur. Après tout, même la discussion la plus légère est régie par des règles formelles. On ne saute pas du coq à l'âne, on essaie de s'intéresser à celui qui parle, on suit le fil de sa pensée, on l'encourage à approfondir, on n'aborde les sujets qui fâchent qu'après de longs préliminaires. Et si une question de vie ou de mort vous condamne à l'exploit, gardez à l'esprit qu'un score élevé de charisme ne sert que de lubrifiant social. Il empêchera tout juste l'interlocuteur de prendre la mouche quand vous tenterez quelque chose d'audacieux. Allez, j'exagère, un 10 en charisme vous entrebâillera peut-être une porte de sortie. Mais cela ne vous dispensera jamais de débattre avec soin pour pouvoir placer un skill check de compétences sociales (Kick Ass, Smart Ass ou Hard Ass) dès que vous en aurez la possibilité. Mais pas après. Chez Inxile, impossible de revenir à la conversation après avoir monté sa skill peinard : quand c'est passé, c'est raté. Il faut assumer.

### Vachement mieux que Fallout

*Wasteland 2* se la joue *XCOM* light. Niveau de difficulté élevé, spécialisation forcée des unités afin de compenser la rareté des munitions, interaction entre les différents rôles, possibilité de s'accroupir, de tendre une embuscade ou d'utiliser le terrain à son avantage à coups de couverture et de mise à profit des positions hautes, grenades ravageuses... Ça se veut modeste mais ça fonctionne au poil, surtout contre les humanoïdes. Et les fumbles, les réussites critiques, les saignements rendent les affrontements très dynamiques.

**Apocalypse mot.** Si vous voulez faire le malin, rien ne vous empêche de taper un mot-clé au clavier. Qu'il s'agisse d'italiques dans les dialogues, de références à *Wasteland 1*, d'une description issue d'un jet réussi en perception ou d'un extrait de journal intime volé, *Wasteland 2* a des manières de vous mettre sur la piste. Tout ça pour amener la discussion dans une direction secrète et inattendue, parfois purement humoristique, souvent providentielle. Évidemment, ça bugue de temps en temps, il n'y a pas autant de réactions que prévu mais tout devrait rentrer dans l'ordre rapidement. Je vous remets encore une couche de finesse et d'amour du jeu vidéo ? Non ? Vous êtes sûrs, parce que j'en ai encore plein… Des petites pépites sadiques et délicieuses : des quêtes en temps limité que l'on découvre lorsque c'est foutu, des scènes cinématiques aux conséquences dramatiques que l'on peut interrompre si on est assez rapide et audacieux, des actions sans importance qui entraînent des conséquences terribles quelques heures plus tard…

**Malin comme un songe.** *Wasteland 2* est constellé d'idées de gameplay fantastiques, de petits cadeaux réservés aux joueurs tenaces, de prises de risques démentes. Mais, je me dis qu'il faudrait peut-être que j'évite de toutes vous les énumérer. La place commence à se faire rare et il me reste un paquet de choses à traiter. Je ne vous ai pas encore parlé du background, de l'écriture ou de la construction du jeu… Pour le background, je ne m'attarderai pas : vous avez juste besoin de savoir que le monde de *Wasteland 2* est aussi désespéré et noir que celui de *Fallout 1*, tout en étant encore plus délirant et caustique que celui de *Fallout 2*. On est dans le commentaire culturel sous couvert de jeu vidéo : on a droit à tout ce qu'il faut de vacheries rigolotes, sans jamais tomber dans le piège du donneur de leçons. Les sujets traités vont de l'orthodoxie en religion poussé à l'absurde jusqu'aux inventions lexicales de l'ultra-capitalisme tout en passant par les conséquences sociétales de la prise de la pop culture au premier degré. Des heures de rigolade.

De l'or qui se transforme en platine au fur et à mesure de l'aventure

**9mm Gag.** Mieux encore, des heures de rigolade bien écrites ! Si le jeu se montre souvent très bavard – surtout au début, les différents protagonistes se répètent – tout a été fait avec talent. Les blagues font systématiquement mouche, les scènes dramatiques fonctionnent et les personnages ont tous une voix immédiatement reconnaissable. D'ailleurs, si vous croisez un poivrot avec un calibre 12, prenez-le dans vos bagages. À vrai dire, je n'aurai qu'une véritable critique au niveau de l'écriture : je trouve la dose de références geek indigeste. Bon, je comprends bien que l'équipe a dû rendre hommage aux gens qui l'avaient soutenu via Kickstarter… Mais les private jokes internet LOL sont aussi nombreuses que sur le Twitter de Pipomantis. Après, je suis un vieux réac' haineux. Surtout que ces saillies discutables ne tombent jamais dans les moments importants. Pas de gâchis, donc.

**Causes perdues.** Et la structure alors ? Ouf… Le gros morceau. Avec *Wasteland 2*, Inxile a réussi un double coup de maître. Tout d'abord – et vous êtes déjà au courant car toute la communication reposait là-dessus –, le jeu se veut ultra-réactif : faire un choix a des conséquences, prendre un parti vous brouille avec l'autre camp, protéger une ville aboutit à la destruction de sa voisine, engager un homme cause la mort des gens qu'il escortait… Et c'est vrai. Ça marche. La plupart des actions entraînent une réaction, pas forcément prévisible, rarement immédiate. Cela rend le jeu incroyablement vivant. Bon, j'attends encore de voir de vrais séismes géopolitiques. Je me dis que la disparition d'une certaine faction pourrait peut-être changer la physionomie du wasteland. Faut voir. Pareil, j'aurais aimé que le choix AGcenter/Highpool se ressente dans l'économie du jeu. Mais je fais la fine bouche. On est en face d'un sacré boulot et les scripts semblent tenir le coup… Sauf dans cet endroit où l'on continue de traiter un sale traître comme un héros.

**Le début de la fin.** Mais, ce n'est pas ce qui m'a le plus impressionné. Comme *Arcanum*, comme *Fallout*, *Wasteland 2* respecte la formule consacrée du bon RPG : "*Si le début est chiant, c'est que ça va être géant.*" Les premières heures – particulièrement l'AgCenter – sont pénibles. Puis, le titre trouve un rythme de croisière, se révélant de moins en moins linéaire et de plus en plus inspiré. C'est du bon. Mais, à un moment, on se dit qu'il y a beaucoup de combats, de désolation. On se prend à rêver de ville, de quêtes moins tendues. C'est chouette quand même. Et quand on ne s'y attendait plus – dans mon cas au bout de 29 heures –, le jeu change du tout au tout. Second souffle ? Non, c'est une putain de transmutation. De l'or changé en platine : les rangers quittent l'Arizona, où tout le monde les connaît, les craint ou les respecte, pour Los Angeles.

**Californianiania.** À Los Angeles, tout le monde est anonyme. Le milieu de *Wasteland 2* devient donc le début de *Fallout 1*. Paumés dans un univers incompréhensible, avec de vagues objectifs, pas vraiment d'indices. Mais de la liberté. Il va falloir faire ses preuves, convaincre, prendre des risques. Se faire tout petit, souvent. Et explorer des communautés bien vivantes, découvrir leurs coutumes, se mêler de leur politique. Sur un forum, un couillon se plaignait de la fainéantise d'Inxile qui, pour la seconde moitié du jeu, avait opté pour l'option "*Trop de blabla, pas assez de baston*". Oh oui, des flemmards comme ça, il en faudrait dans tous les studios. Car *Wasteland 2* fait partie de ces jeux rares qui n'arrêtent pas de vous surprendre et que vous aimerez davantage après chaque heure de jeu.

**Omar Boulon**

**Notre avis** *Wasteland 2* ne veut pas être *Fallout 3*. Tant mieux. Ça ne l'a pas empêché de réveiller en moi des émotions enfouies depuis 1996. Une désorientation merveilleuse, le sentiment d'être un pionnier, paumé dans un monde plus grand que nature. C'est déjà exceptionnel… Et d'ici quelques patchs, croyez-moi, ça sera 10.

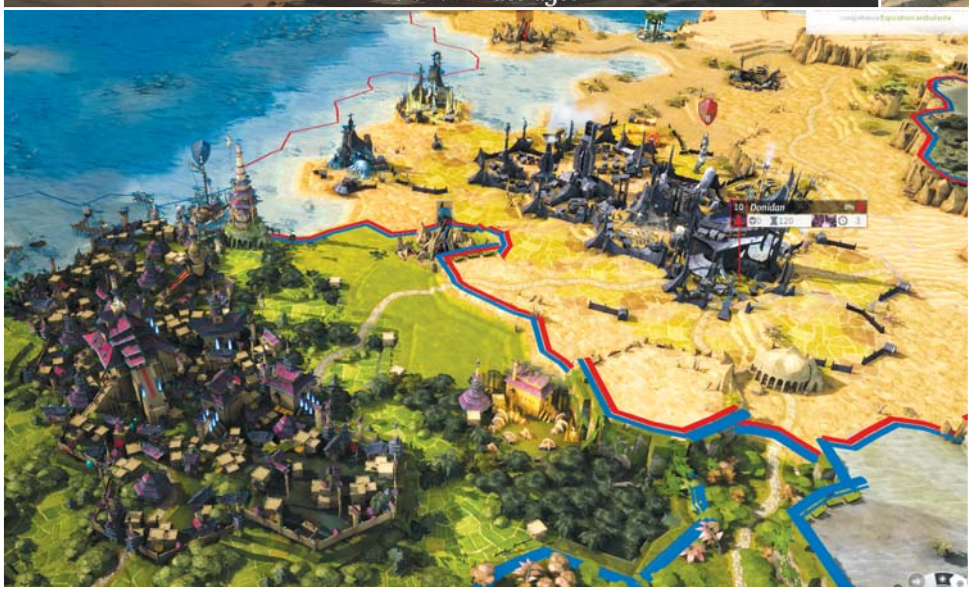
**9**

**Genre :** Civilization-not-like **Développeur :** Amplitude Studios (France) **Éditeur :** Iceberg Interactive **Config. recommandée :** CPU 3 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 1 Go **Langues :** Voix en anglais, sous-titres et interface en français **Download :** 2 Go **Prix :** Environ 30 € **DRM :** Steam

# Endless Legend

## Vive le vent d'hiver

Ah ben voilà, c'est malin… On va encore dire que *Canard PC*, ce sont des vendus et des chauvins. Tout ça parce que des développeurs français ont eu le malheur de m'offrir une bière tiède sur un salon et de sortir un bon jeu dans la foulée.



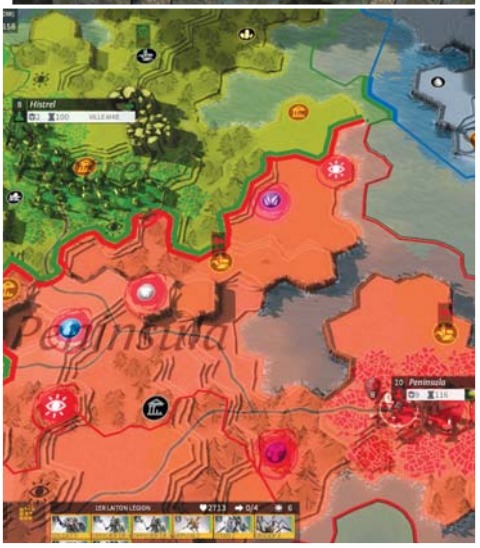
Pas le choix, du coup, il va falloir bien insister sur les défauts d'*Endless Legend*, leur nouveau jeu, voire tenter de décourager un ou deux lecteurs de l'acheter pour faire bonne figure et éviter de se faire soupçonner de collusion aggravée. Non, parce que ça va finir par se savoir, qu'Ivan le Fou est le parrain du petit dernier du directeur du studio, alors autant prendre les devants. Mais avant cela, et pour le cas où vous auriez manqué le reportage dans le *Canard PC* n° 297, *Endless Legend* est la suite spirituelle d'*Endless Space*. Spirituelle parce qu'on barbote toujours dans un grand bain de 4X, mais avec moins de vaisseaux et de planètes et plus d'heroic fantasy. Sorte de prequel se déroulant sur Auriga, une planète à l'agonie dont tenteront de s'extirper les huit factions du jeu, en prenant justement la direction des étoiles.

**Réforme des régions.** Regardez en bas de la page de droite. J'ai jusque-là pour vous parler de ce jeu et de ses mécaniques. Admirables, mais très, très nombreuses. Aussi me garderai-je bien de tenter de vous les décortiquer ici et me contenter des éléments les plus notables. Par exemple, aux traditionnelles conditions de victoire héritées de canons du genre (scientifique, conquête militaire…) s'ajoutent les quêtes de factions. Une succession de missions, allant de la visite d'une ruine à la construction de bâtiments spéciaux en passant par le contrôle d'une région précise ou l'oblitération d'une grosse vague d'assaillants. Je vous balance tout cela au visage, comme ça, mais en jeu, elles sont servies sur un chouette lit d'écriture assez poétique. Des quêtes, *Endless Legend* en propose d'ailleurs un paquet d'autres : pour équiper des héros, pacifier des villages ou… Voyez ? Ça en fait des choses à expliquer. Les héros, avec leur arbre de compétences et leur inventaire propre, peuvent officier en tant que général d'armée ou gouverneur de villes. Villes qu'il n'est possible de construire qu'en nombre limité : la carte est divisée en régions, chacune ne pouvant accueillir qu'une seule cité, dont le propriétaire pourra exploiter les ressources. Les villages, occupés par des races mineures qui génèrent des armées errantes et agressives, peuvent être pacifiés. À grand renfort de pots-de-vins, de tartes dans le groin ou par un petit service

### Luxe, calme et volupté

Le parti pris artistique d'*Endless Legend* et son univers, mélange d'heroic-fantasy, de magie, de technologie et de facéties darwiniennes ne plaira sans doute pas à tout le monde. Pas plus que la représentation graphique de son monde. J'ai beau personnellement adorer ce style très à part, je sais qu'il divisera. En revanche, l'interface et l'ergonomie mettront tout le monde d'accord. Pas étonnant vu la prouesse déjà accomplie sur *Endless Space*. Les panneaux de gestion sont clairs, toutes les infos accessibles en un clic et pour couronner le tout, le design est sobre, le fond sonore beau et relaxant et les notifications délicatement zen. C'est bien simple, on a l'impression d'être vautré dans un jardin feng-shui tandis que Scarlett Johanson (ou Hugh Jackman, selon votre inclination) nous grattouille le cuir chevelu en nous susurrant à l'oreille de sa voix suave que la famine va frapper la population d'une ville si on ne se bouge pas notre gros cul de despote fissa.

Ciblage



ponctuel. Ceci effectué, la race peut être – ou pas – intégrée à l'empire et ses unités produites pour garnir les rangs de ses armées, tandis que le village et sa population devient une extension de la capitale. Oui, un peu comme Deauville et Paris.

## Change pas de main, l'hiver vient.

En évoquant une ressource spéciale, l'influence, qui permet de pratiquer l'art délicat de la diplomatie et d'établir des politiques générales à l'échelle de l'empire, les ressources stratégiques qui permettent d'améliorer et personnaliser les équipements des troupes, les ressources de luxe qui débloquent des boosters extrêmement puissants, ou encore la présence d'un marché – ressources, unités mercenaires, héros… – régi par les lois de l'offre et la demande, je ne ferai là encore qu'effleurer la profondeur d'*Endless Legend*. Au point que ses mécaniques évoquent moins le *Civilization*-like que le jeu de plateau. Pardon : le jeu de plateau ALLEMAND. Un truc touffu, tentaculaire, fait de combinaisons en tous genres, incitant à mettre en place dès le début de partie une tactique liée aux particularités de sa faction (chacune à ses spécificités, assez violentes et/ou contraignantes pour certaines), opter pour une spécialisation, s'y tenir et développer toutes les synergies autorisées par les mécaniques complexes sorties des esprits malades des développeurs. Un jeu de plateau, certes sans les petits cubes en bois, mais avec des phases bien distinctes (l'hiver façon *Trône de Fer*, star météorologique du jeu qui paralyse les troupes autant que l'économie et qu'il veut mieux anticiper) et ses nouvelles ressources qui apparaissent sur le plateau à mesure que les ères technologiques se succèdent.

## Né sous le signe de l'hexagone.

Allez, il est temps de dire du mal, sinon, les photos de Casque Noir qui bronze au bord de la piscine du chef comptable d'Amplitude vont ressortir sur Internet. Il y a d'abord les combats. Là encore, on sent une réelle profondeur dans ces batailles où le joueur ne contrôle pas directement ses unités mais leur donne des consignes générales. Pour faire simple, sachez qu'ils sont régis par un paquet de paramètres, de capacités passives et actives et qu'au terme d'une partie entière, certains de ces aspects m'échappent encore. Dégâts de zone, unité assommée, blocage… Le manque d'explications (le didacticiel se contente de la base) et de feedback au cours des batailles les rend complexes à appréhender, pour ne pas dire confuses. Dans la catégorie "laborieux", citons également les améliorations d'unités avec les ressources stratégiques. Conséquence d'une volonté de trop bien faire, avec pas moins de six slots d'équipement pour une unité de base. Vous êtes prévenu : *Endless Legend* a beaucoup à offrir, mais il n'y met pas toujours du sien, au risque de rebuter le néophyte. Mais ceux qui auront le courage de sortir la lampe torche pour explorer les zones d'ombre et de tripatouiller les options de difficulté de l'IA – pour compenser son effrayante apathie en mode normal – et du monde – trop généreux en ressources par défaut et qui incite peu à la négociation avec les voisins – auront le plaisir de savourer un excellent titre, riche et profond. Et dont on sait, connaissant Amplitude, que le suivi sera impeccable. C'est le parrain du petit dernier du directeur du studio qui l'affirme.

**Guy Moquette**

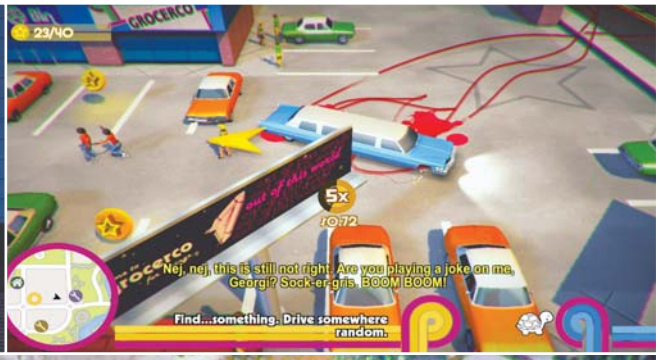
**Notre avis** C'est vrai qu'on croise les doigts pour qu'Amplitude mette un petit coup de polish sur *Endless Legend*, notamment pour le rendre accessible sur certains points. Mais en attendant, et malgré ses petits défauts, il reste le 4X le plus riche et le plus rafraîchissant qu'on ait vu depuis longtemps, avec ce qu'il faut de profondeur et de rejouabilité grâce aux factions qui disposent chacune de mécaniques de jeu qui leur sont propres, pour un prix qu'on peut difficilement qualifier d'exorbitant.

**8**

# Roundabout

## Graine de pivot

Depuis que les conspirationnistes du #GamerGate m'ont appris que nous autres, journalistes de jeu vidéo, étions à la botte des sociologues féministes, je suis bien embêté. Non parce que moi je veux bien faire semblant, hein, mais j'y comprends rien à leurs histoires. Par exemple est-ce que je dois ajouter un point à *Roundabout* parce que son personnage principal, Georgio Manos, y vit une relation lesbienne ou au contraire lui en retirer un parce qu'il entretient l'idée reçue que les femmes ne savent pas conduire ? Pas facile.



Oublions donc un instant le côté brûlot féministe du titre (qui, soyons sérieux cinq minutes, tient plus de la parodie volontairement kitsch de *Thelma & Louise* que d'autre chose) pour nous intéresser à son gameplay. En gros, *Roundabout* est une version améliorée de *Kuru Kuru Kururin*, jeu Game Boy Advance dans lequel il fallait amener d'un bout à l'autre d'un labyrinthe une barre en perpétuelle rotation sans qu'elle n'entre en collision avec un obstacle. Même chose dans *Roundabout* avec une Limousine à la place de la barre et une ville bourrée d'obstacles mouvants ou non en guise de labyrinthe. Bien sûr, le résultat est complètement con et souvent hilarant. Une fois passé le premier quart d'heure, assez frustrant, durant lequel on apprend à négocier un rond-point et à éviter le trafic à bord d'une voiture qui tourne constamment sur elle-même, on s'amuse beaucoup à prendre des risques inutiles, à faucher des piétons et des cônes de signalisation, à négocier les virages serrés entre les arbres d'un parc. Et, parce qu'après tout on n'est plus à une connerie près et que la physique du jeu est tellement pétée que Newton arracherait tous les poils de sa perruque s'il la voyait, on se met aussi à bondir par-dessus les obstacles et sur les toits des bâtiments d'une pression sur espace, comme dans un FPS.

**Les ronds-points sur les l.** Mais le plus drôle dans *Roundabout*, et c'est assez rare pour être signalé, sont ses dialogues. Chaque course (oui, car il s'agit tout de même de prendre des clients pour les amener d'un point A à un point B, on joue une conductrice de Limousine après tout) commence et s'achève par une petite séquence vidéo où une poignée d'acteurs campent quelques personnages récurrents. Ces scènes de série Z sont si réussies qu'on en oublie presque le gameplay des missions, assez mal branlé. Le monde (divisé en trois grandes zones) a beau être ouvert, les courses sont balisées de checkpoints à suivre scrupuleusement ; en cas de crash contre le décor, on est téléporté au dernier franchi. Malheureusement, ils sont si rapprochés les uns des autres qu'on peut faire absolument n'importe quoi et arriver quand même, sans grand effort mais à grand renfort de respawn, à la fin de la course. Si ça ne permet pas de réussir les missions avec le meilleur temps du classement Steam, ça suffit à torcher l'histoire en deux heures et à mater d'une traite toutes les cut-scenes, qui auraient dû être les petites récompenses offertes au compte-gouttes au joueur. Mais bon, ne boudons pas notre plaisir. Entre les nombreux défis (écraser le plus de piétons en un temps donné, participer à un "destruction derby"…) à débloquer et les challenges proposés au sein de chaque mission (atteindre la cible en temps limité, sans écraser personne…), *Roundabout* a largement de quoi satisfaire les amateurs d'arcade qui cherchent un jeu différent.

**Louis-Ferdinand Sébum**

**Notre avis** Si vous avez déjà rêvé de piloter une Limousine en perpétuelle rotation, vous devriez d'abord consulter un psy puis ensuite acheter *Roundabout*. Son gameplay simple (négocier les virages et éviter les obstacles à bord d'un véhicule qui tourne sur lui-même) et le grand nombre de modes "défis" vous tiendront occupé un bout de temps. Dommage que les missions scénarisées soient beaucoup trop faciles et ne mettent pas en valeur son excellent scénario.

**7**

# ConfigMatic
mon PC sur mesure

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

TopAchat.com,
une marque du groupe

# topachat.com

ALTAREA COGEDIM

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

**Genre :** Simulation de boîte à chaussures **Développeur :** Maxis (États-Unis) **Éditeur :** Electronics Arts **Config. recommandée :** CPU 2,3 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 1 Go, Connexion internet pour l'activation **Langues :** Français, anglais et des tas d'autres **Download :** 8,5 Go **Prix :** Environ 60 euros le jeu de base **DRM :** Origin

# Les Sims 4

## Coloc' Duty

Cela faisait longtemps que j'en rêvais, Maxis l'a fait : donner à la romance implicite que vivent mes collègues Louis-Ferdinand Sébum et Pipomantis la possibilité d'exister pleinement. C'est donc avec leur consentement que pour ce test, nous avons réuni sous un même toit leurs deux sim-avatars, et, comme un trait d'union entre eux, leur fille. Pour lui donner naissance, nous avons martelé le bouton "création de sim d'après un matériel génétique parental" de façon répétée jusqu'à ce que tous les deux, d'une même voix, s'exclament : "*C'est elle. Elle est trop mignonne, et elle a l'air mauvais.*" Nous avons étudié l'impact de cette expérience sur les vrais Pipomantis et Sébum. Ces observations seront notées en gras.

PAR MARIA KALASH

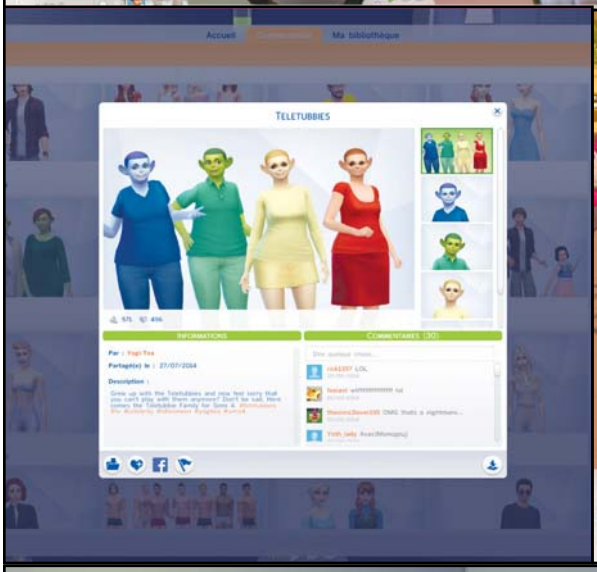
Chlamydia Sébum-Mantis a deux papas : L.-Ferdinand Sébum et Pipo Mantis. Ils ont beau l'avoir faite ensemble, leur relation est pure, vierge de tous ces souvenirs communs, ressentiments, périples ou abandons qui émaillent généralement la relation des gens qui ont pris le temps de faire un enfant. Ils emménagent ici, au milieu d'un paysage rocailleux, dans une maison-témoin. La moins chère du voisinage, parce qu'ils n'ont ni argent ni goût pour l'architecture. La cabane des cailloux, ou quelque chose comme ça. Pipo est un grand romantique, Sébum un assoiffé de connaissance. Ils s'installent ensemble, avec Chlamydia, une enfant vive et turbulente, dans la maison des cailloux. Une nouvelle vie. Une chance de vivre enfin le bonheur.

**Douche écossaise.** Le jour de leur arrivée, la maison n'est encore que sommairement meublée. Elle ne compte d'ailleurs qu'une chambre. J'en rajoute une toute faite sans aucune difficulté, une pièce en forme de cube, avec une porte à un bout, aussi sommairement meublée que la première. Mais le soir venu, un problème inattendu se présente. Pipo déjà couché dans le lit deux places, L.-Ferdinand refuse de s'étendre à ses côtés : l'absence de relation, amoureuse comme intellectuelle, des deux avatars, les empêche de partager une couche. Il se contentera du canapé, tandis que Chlamydia rêve de cages à poules. **Pipomantis prend relativement mal ce refus. Il lance un regard plein d'attente à Sébum, qui travaille et l'ignore.** Le lendemain, la répartition des rôles au sein du foyer commence à se dessiner. Pipo se découvre un amour pour la cuisine. Sa première tentative pour réaliser des œufs brouillés n'est que passable et rendra sa fille malade. Mais déjà il se sent pousser des ailes, et, plein de confiance, décide de continuer dans cette voie. Le malaise de Chlamydia comble L.-Ferdinand d'aise, qui éclate d'un rire maléfique, et vient ainsi valider la vocation culinaire de son compagnon. De son côté, il se consacre à la lecture, à l'analyse de livres, et à la programmation. Il lui arrivera ↘

### Derrière la scène : Create a Sim

Le premier intérêt des *Sims*, que ce soit historiquement ou ludiquement, réside dans la création des personnages. Que vous reproduisiez vos amis, votre famille, vos collègues ou le dernier gouvernement en date, vous avez à cœur de recréer au plus près le physique avantageux (ou non) de vos protagonistes. Lorsque Maxis m'avait laissée jouer une petite demi-heure avec *CAS* (pour *Create a Sim* ; *Canard PC* n° 299), j'avais été plutôt impressionnée par l'outil. Il suffisait de cliquer sur n'importe quelle partie du corps et d'étirer dans un sens ou dans l'autre pour élargir une hanche ou rétrécir un nez. J'avais donc attribué mon incapacité à reproduire fidèlement le physique de mes collègues, Pipomantis et Louis-Ferdinand Sébum, à un manque de maîtrise ainsi qu'à une mémoire visuelle défaillante. Maintenant que j'ai pu manipuler leurs visages sous l'œil expert de notre rédacteur graphique Toto, et que les développeurs ont ajouté un petit guide visuel qui vous permet de voir quelle zone de la face vous êtes en train de lifter, je suis formelle : l'outil n'est pas aussi puissant qu'il en avait l'air. D'abord, il n'est pas du tout possible de modifier la forme du crâne. L'inclinaison du front, sa distance à l'occiput, sont fixes. Les éditeurs de personnages de *Saints Row* ou de *Skyrim*, sont, de ce point de vue, plus puissants. Peut-être pas plus faciles à utiliser, certes. Mais ça n'est pas la seule limitation du *CAS*. La couleur des yeux de Pipomantis est une nuance exotique, entre le vert et le marron. Eh bien, parmi les couleurs d'iris possibles, rien n'approche cela de près ou de loin. Et pas possible d'aller piocher dans un nuancier. Pour les vêtements, c'est pareil. Pour un modèle de polo bicolore, le jeu vous propose une demi-douzaine de jeux de couleurs : vert et violet, rose et jaune, bleu et noir... Très bien. Mais il ne me laisse pas choisir les miennes. Ça explique pourquoi Sébum, dans ces pages, est vêtu d'un gilet en jacquard, alors que le sien est uni. Dernière grosse déception, et après on s'arrête, la génétique. Si le brassage des matériels génétiques de Pipo et L.-Ferdinand a donné naissance à l'intrépide petite Chlamydia, la rencontre avec la légendaire Reum à Pipo fut plus difficile. Les ascendances méditerranéennes de notre Pipo national l'ont pourvu d'un teint naturellement doré, que nous avons bien sûr reproduit de notre mieux. Le jeu en a manifestement conclu que la maman de Pipo n'était pas bien chic, et persistait à la doter de vêtements hippies et de tresses plaquées. Alors que la reum à Sébum arborait de ravissantes robes à péplum, en parfait accord avec son teint d'albâtre.

En colère, Pipo Mantis sort pour insulter les passants.



L.-Ferdinand dans un des rares moments où il se sent capable d'assumer sa paternité.

Exclusif : Clementine, l'héroïne de deux saisons de The Walking Dead The Game, aurait pu être la mère de Pipo Mantis.

L'authentique Reum à Pipo, telle qu'elle était au jour de sa rencontre avec ackboo.

L'autre surnom de Pipo Mantis est Cooking Papa.

d'ailleurs fréquemment de pirater la société Lamacorne pour des sommes modiques. La famille possède un smartphone par personne, et décidera bien vite, sous l'impulsion impérieuse de L.-Ferdinand, de faire l'acquisition d'un ordinateur premier prix.

**Cuisine and Out.** Pipo, que l'on appelle déjà "Cooking Papa" **Pipo se rengorge et parade à travers la rédaction, et nous parle déjà des burgers sans fromage qu'il va se faire le soir même**, a décidé de faire de la cuisine un hobby. Il se met aussi bien vite au jardinage, complément indispensable de son activité. Il plante du basilic. "***Les gens savent-ils que je ne m'imprègne plus que de gel douche au basilic ?***", **s'interroge Pipo, bluffé par le réalisme de son avatar.** Il arrose ses plans, et, d'humeur joueuse, il patauge avec délice dans les flaques devant la maison. Une jolie jeune femme passe souvent en courant devant, mais il ne parvient pas à la héler. Il souhaiterait faire la connaissance de cette voisine, qui semble si épanouie, avec son épaisse natte rousse. Mais cela ne sera pas pour tout de suite. Pour l'heure, il cherche plutôt à coller les morceaux avec L.-Ferdinand, qui, la plupart du temps, le snobe. Ou ne s'intéresse à lui pour se réjouir de son malheur. Il remportera d'ailleurs le premier trophée de la partie : "Introverti", pour n'avoir eu aucune interaction particulière avec un autre Sim pendant plus de 24 heures. Cette indifférence pèse à notre héros. Pipo a-t-il préparé une assiette de gâteau de mariage ? L.-Ferdinand ne le remercie même pas. Se brûle-t-il à l'heure de préparer le petit-déjeuner pour toute la famille, prend-il feu jusqu'à sentir le cochon rôti ? L.-Ferdinand devient extatique, et applaudit à ce spectacle. Peu à peu, Pipo lâche prise. Et se met à rêver à l'amour. L'amour dont il ne voit plus comment il pourrait naître entre L-Ferdinand et lui. **Je passe ici sous silence les frictions dont j'ai été témoin entre Sébum et Pipo. À ce stade, nous avons failli cesser l'expérience, de peur que l'économie psychique de la rédaction ne s'en trouve trop lourdement perturbée.**

**Fierté paternelle.** Chlamydia est une élève moyenne, tout au plus. "***C'est bien ma fille !***", **s'exclame Pipomantis, penché avec admiration sur l'écran**. Plutôt douée pour les activités manuelles, elle apprécie aussi la compagnie des autres, principalement des adultes, et ne néglige pas son banc de petit chimiste. À la faveur d'une sortie au parc, durant laquelle elle cherchera désespérément, et sans succès, comment pêcher, elle rencontre Julie et Chantal. Sans raison particulière, elle sort alors ses devoirs de son cartable, et se met à travailler. Julie et Chantal restent à côté d'elle, pendant que Pipo cuisine des burgers et que L.-Ferdinand cherche des toilettes. Du coup, elles l'aident. Concentrée, elle lira sur la lancée le premier livre de son père Pipo, intitulé *Le Château de ma Reum*. Sa nature mauvaise la pousse à l'insulter copieusement après. Au moins elle ne pousse pas encore d'éclats de rire maléfiques. Dans la semaine qui suit, un genre de routine s'installe. Chlamydia rentre de l'école vers quinze heures, prend un bain à bulles, puis elle appelle Chantal et Julie. Aucune des deux ne semble jamais travailler, et elles accourent aussitôt. Pendant que l'une ou l'autre aide Chlamydia, Pipo rentre du travail, et se met en cuisine. Pendant ce temps, il discute avec l'autre, et, très progressivement, une forme d'amitié se noue. Souvent, probablement quand Chlamydia se moque de son visage, Chantal s'énerve et va mettre un coup de pied dans les poubelles. L'odeur incommode l'assemblée, tout le monde fait la tête, sauf L.-Ferdinand qui rit de manière maléfique. **Sébum rit de manière maléfique.**

Chlamydia, la fille de Pipo et L.-Ferdinand, est malveillante, comme son papa.

## Tout ce qui a disparu, ou qui devrait être là et n'y est pas (et ne vous en faites pas, ça n'est pas exhaustif).

• **Les piscines.** Pour l'heure, il n'est pas possible de construire une piscine dans *Les Sims 4*. Selon les grands chefs de la franchise, il a fallu faire des choix au moment du développement et donc sacrifier les piscines, afin de permettre aux animations du reste du jeu d'être correctes. Corollaire : il n'y a pas de maillots de bain non plus. Hypothèse : les piscines et les bikinis arriveront bientôt sous forme de DLC.

• **Les bambins.** Pour l'heure, les bébés deviennent directement enfants, sans passer par la case toddler. Selon les grands chefs de la franchise, il a fallu faire des choix au moment du développement et donc sacrifier les bambins, afin de permettre aux animations du reste du jeu d'être correctes. Hypothèse : les toddlers arriveront bientôt sous forme de DLC.

• **Le monde ouvert.** Vous passez désormais d'une boîte à chaussures à l'autre, avec un temps de chargement entre chaque. Fini les grandes sorties running, qui se terminaient dans l'épuisement et la puanteur ! Votre Sim court désormais en ligne droite devant chez lui avant de faire demi-tour au bout de douze mètres (ou en fait Pipo Mantis n'est pas un grand coureur).

• **La terraformation**. S'il vous est possible de modifier la disposition des tables sur les terrains communaux, et qu'on vous présente ça comme un truc fantastique, il est en revanche impossible de s'amuser, comme à la grande époque, avec la terraformation. Les collines et autres fossés, lacs et mares n'ont pas droit de cité dans *Les Sims 4*. Hypothèse : aucune. Si vous en avez une, écrivez à la rédaction qui transmettra.

• **Le lit à faire.** Vos Sims donnent désormais un petit coup sur leur lit en se levant, et celui-ci se retrouve fait, comme par magie. Engager quelqu'un pour faire le ménage est du coup beaucoup moins crucial. Hypothèse : les lits défaits arriveront bientôt sous forme de DLC.

• **La customisation colorimétrique de tout et de rien.** Avant, les obsessionnels de la couleur pouvaient absolument tout assortir avec tout. Le pull avec les yeux et avec le tapis de la salle de bain. Vous en êtes désormais réduit à choisir de bêtes pre-sets.

• **Le plombier.** Quand votre douche se met à fuir, vous pouvez choisir de la réparer vous-même, ou d'en racheter une en un clic. Évidemment, on rachète. Hypothèse : le syndicat des fabricants de matériel d'électroménager cherche à encourager la surconsommation.

• **Le réveil-matin.** Des horloges, qui ont une fonction décorative, sont disponibles. Il n'existe en revanche plus de réveil-matin pour forcer vos Sims à aller au travail.

• **Les moyens de transport.** Vous passerez votre temps à utiliser l'icône "voiture". Pour aller de votre domicile au parc, du parc à la zone commerciale, et même, inexplicablement, à l'intérieur de la zone commerciale, de la salle de fitness au bar qui la jouxte. Mais jamais vous ne verrez le moindre véhicule. Les vélos ont disparu. Les voitures aussi. Hypothèse : un DLC motobécane devrait sortir à l'occasion du salon de l'automobile.

• **Les lave-vaisselle**. Soit vous envoyez vos Sims faire la vaisselle à la main, soit vous glissez leurs assiettes à la poubelle. Il n'y a plus non plus d'alarme anti-intrusion, de journaux, de poubelles de recyclage.

• **La sauvegarde automatique**. Elle n'existe pas. Ou si peu. Sauvegardez. Souvent. Ou vous pleurerez des larmes de sang.

• **Le support des mods**, une source de contenu pourtant gratuit et infini pour Maxis, reste très timide. L'outil de partage in-game ne permet de partager que des foyers (non, je n'ai pas encore mis Pipo Mantis, L.-Ferdinand Sébum et Chlamydia Sébum-Mantis), et pas les objets créés par les joueurs industrieux.

**Parc à gemmes.** Dans l'inventaire de Chlamydia, au retour d'une promenade au parc, l'on trouve un jour un cristal. Plutôt joli, il est décidé de le poser sur un meuble du salon. Ce cristal, une fois activé par mes soins, a un effet des plus étonnant : il énergise les gens qui se trouvent autour. Alors que Pipo Mantis, énervé, avait jusqu'ici ressenti une fois seulement l'envie de faire du sport (il était en colère suite à une réflexion très blessante de L.-Ferdinand), et l'avait ensuite amèrement regretté (sa nature de paresseux vit particulièrement mal les courbatures), il se met subitement à vouloir faire des pompes, à même le sol, au milieu du salon. Et il en tire une grande satisfaction. Ainsi énergisé, il se met à cuisiner des portions spéciales de nourriture saine et protéinée à la place des habituels gratins de macaronis. Peu à peu, son corps se transforme. Il prend confiance. Et, sans que leurs conversations ne deviennent plus profondes pour autant, il parvient à donner naissance à une barre d'attirance amoureuse chez celle qui est désormais sa dulcinée, Julie, celle qui lui offrira son premier baiser. **Pipo danse dans la rédaction "*Ma fille me wingueuh, ma fille me wingueuh !*"*** Dans la pièce à côté, L.-Ferdinand et Chlamydia effectuent un high five, manière de célébrer la réussite de la première partie de leur plan maléfique.

**Maria Kalash**

* "winguer", dérivé de l'anglais *wing* (aile) : aider quelqu'un à séduire une tierce personne.

**Notre avis** Oui c'est plus joli, oui c'est plutôt agréable à jouer, les relations entre les personnages gagnent un peu en profondeur grâce au système d'émotions. Mais à quel prix. Le monde ouvert devient un agrégat de petites boîtes, la caméra est pourrie, les Sims que vous ne dirigez pas semblent figés en dehors de vos interactions avec eux... On est plus près du pas de côté que du progrès. Et l'on sent déjà souffler le vent des DLC qui veulent boucher les trous d'un jeu vendu 60 euros.

**5**

**Genre :** Survival Action, en roue libre mais pas tant que ça **Développeur :** Capcom Vancouver (Canada) **Éditeur :** Capcom **Config. recommandée :** Dodecacore, 32 Go de RAM, 4 GTX Titan, 4 To de mémoire vidéo **Download :** 36 Go **Prix :** Environ 45 euros **DRM :** Steam

# Dead Rising 3

## L'enfer des Ports-vivants

Un bon survival horror, c'est un jeu qui doit – avec finesse et cruauté – éprouver vos nerfs et vous faire ressentir les minutes qui passent comment autant de menaces voilées et d'occasions ratés.

Et je dois avouer que, dans le domaine, *Dead Rising 3* vient de me coller une sacré claque. Enfin, pas le jeu. Son installation et sa technique plutôt. 36 gigas occupés sur un SSD de 120 gigas. Des choix cornéliens : quel fichier dois-je sacrifier ? Et puis, une véritable course contre la montre… Sept heures de téléchargement à condition que ma ligne ADSL se sente bien. Oh, et je vous ai parlé des rebondissements ? La première version qui ne fonctionne pas à cause d'une erreur des développeurs ! La seconde qui tourne mais qui se retrouve désinstallée par Steam parce qu'il y a eu une faute dans la base de données. 21 heures avant de jouer. Et l'incompatibilité avec les cartes graphiques mobiles Nvidia, la limite à 30 fps déblocable par un ini. Et le jeu qui plante à chaque capture d'écran, le framerate asthmatique, même sur un PC monstrueux. Comme quoi, avec un portage salopé, on obtient plus d'angoisse qu'avec *Amnesia*, *Alien* et *Silent Hill*. Bon, en ce qui concerne le jeu en lui-même, c'est un peu plus tranquille. Capcom a décidé de la jouer gentillet : en démarrant l'aventure, vous pouvez choisir de jouer au vrai mode *Dead Rising*, histoire en temps limité et échec impliquant un gâchis généralisé, ou au mode bébé (rien n'a d'importance, prenez le temps de vous amuser). Vous vous doutez bien de celui auquel il faut jouer...

**Next-gène.** *Dead Rising 3*, comme tous les jeux de cette génération, se la pète Open World. D'ailleurs, le héros n'est pas "photo journaliste", il est garagiste. Et vous allez passer votre vie à assembler des véhicules les uns avec les autres pour engendrer des machines de guerre improbables comme vous perdiez votre temps à scotcher des poulets en plastique avec des plats de nouilles aux truffes dans le précédent épisode. Évidemment, vos machins pleins de roues vous serviront à écraser des zombies et à traverser la ville dans laquelle vous et vos potes survivants avaient échoué. L'idée est bonne, la modélisation des bâtiments et de leurs intérieurs phénoménale de détails, la marée plus si humaine que ça qui les peuple fonctionne superbement bien, les armes et les engins sont tout à fait défoulants et les psychopathes toujours aussi tarés. En clair, ça pourrait faire un carton plein. Manque de bol, c'est le cœur même de l'aventure qui n'a pas supporté le transfert d'un monde lentement déblocable à une version grande évasion : on passe son temps à se retrouver coincé injustement par le décor, à se faire télétransporter par une cinématique, à perdre ce qu'on avait conçu parce que les développeurs ont jugé que ça ne collait pas à leur idée. C'est un cas d'école de conflit entre les règles les plus essentielles d'un gameplay et le monde dans lequel on l'avait implanté. Et c'est bien regrettable. Car, le stress né de la contention (et du temps qui passe) si propre à la licence *Dead Rising* se transforme un peu trop souvent en frustration. Et il faut s'accrocher pour vraiment profiter du *Dead Rising* planqué derrière toutes ces couches de cambouis.

***Les screens illustrant cet article ont été fournis par l'éditeur. À moins que le jeu ait été patché avant le bouclage...***

**Omar Boulon**

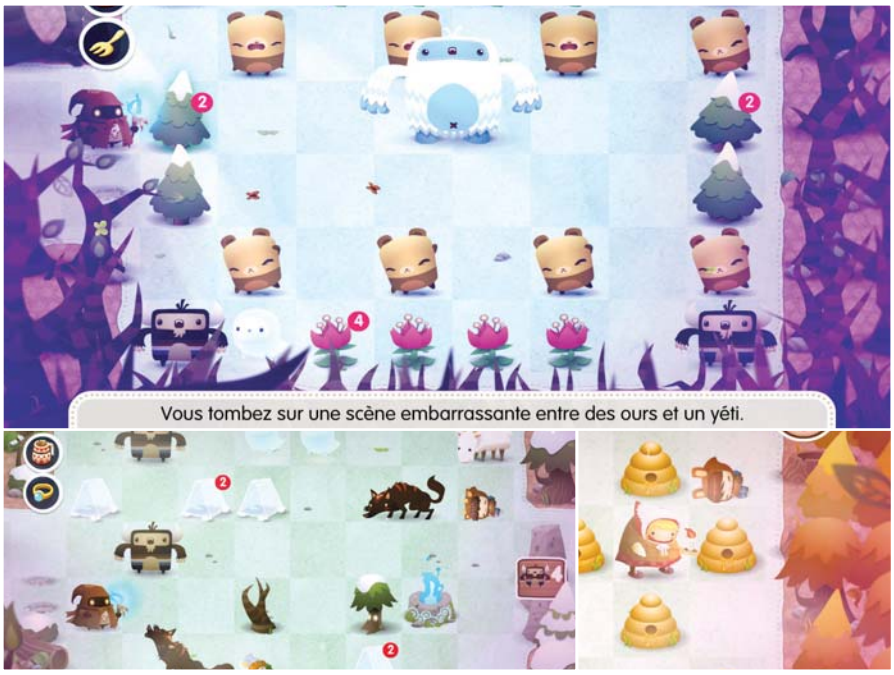
**Notre avis** Accélération de la souris, framerate cacochyme, plantages aléatoires, incompatibilités : ce *Dead Rising* est un portage effectué au lance-pierre. Voilà qui ne vous aidera pas à apprécier un bon jeu dont les qualités sont déjà bien diluées dans un tas d'erreurs de design.

**6**

# Road Not Taken

## Sur le bord de la route

Il paraît qu'on commence à vieillir quand on finit d'apprendre, et cela me rassure un peu car malgré mon grand âge, la vie vient de m'enseigner une leçon. Et à moins qu'elle ne me frappe aussi sec de démence sénile, je m'en souviendrai longtemps.




Si vous êtes l'un de nos lecteurs réguliers et attentifs, d'abord je vous félicite, mais ça vous vous en cognez. Vous vous souviendrez peut-être en revanche d'un article qui date de l'E3 dernier. Si vous n'en faites pas partie, rassurez-vous, cela arrive à des gens très bien et laissez-moi vous résumer les épisodes précédents. Lors d'un gros salon de jeux vidéo, j'ai rencontré un développeur. Il m'a dit : "*Regarde mon jeu, c'est* Don't Starve *qui a mangé* Triple Town." Autrement dit, un jeu mignon, punitif, dans lequel il faut combiner astucieusement des ressources afin d'avoir accès à des objets enviables et de nature à me permettre d'avancer dans l'aventure. Comme j'aime bien *Triple Town,* que j'adore *Don't Starve,* que les graphismes de son jeu étaient mignons comme des aquarelles pour enfants et que le premier chapitre était absolument adorable, je suis immédiatement tombée amoureuse. Et j'ai ignoré la voix de Netsabes qui chuchotait à mon oreille "*spa terrible*".

**Hiver et contre tout.** J'ai donc enfin lancé le jeu qui faisait battre mon cœur depuis deux mois. Alors c'est l'hiver, il fait froid, et votre petit personnage emmitouflé dans son grand manteau est chargé par monsieur le Maire d'aller sauver les enfants surpris par le blizzard alors qu'ils ramassaient des baies pour les riches. Avant de partir vraiment, il est possible de parler à quelques villageois, de leur offrir des cadeaux et de les romancer, ce qui n'est pas tout à fait anecdotique puisqu'ils vous offrent éventuellement des cadeaux qui ont une influence sur la difficulté de votre partie (nombre d'enfants à sauver, quantité d'énergie disponible, présence de vilains esprits ou non...). Chaque hiver pendant quinze années de suite (si vous tenez quinze années sans mourir, ce qui est peu probable), vous allez donc partir chercher des enfants et les ramener à leur maman (pas de papas dans ce jeu par ailleurs plutôt progressiste). La première année, tout se passe bien. Vous commencez par le premier écran, une grille élégamment dissimulée par de jolis graphismes sur laquelle vous vous déplacez avec les touches directionnelles. Vous allez au deuxième écran. Là, on vous informe que pour arriver au troisième, il vous faudra réunir trois arbres. Les mettre côte à côte, quoi. Vous ramassez un arbre en vous mettant (par exemple) à sa gauche. Vous le lancerez donc vers la droite. Il ne

s'arrêtera que lorsqu'il rencontrera un obstacle : un mur ou un autre objet. Petit à petit, vous découvrirez des tas de combinaisons pas piquées des hannetons, certaines super perverses (par exemple un esprit plus un lapin, ça donne un lapin démon, et croyez-moi, vous regretterez de l'avoir faite celle-là).

**Action-frustration.** Il est évidemment possible de se déplacer en portant un objet ou un personnage, mais cela vide votre jauge d'énergie. Et quand vous n'avez plus d'énergie, vous mourez. Il faut donc se montrer avare en déplacements. Des tas d'animaux en voudront à votre énergie : les loups, les lapins démons que vous aurez créés par mégarde, les ratons-laveurs que vous aurez dérangés en tâchant de ramasser un enfant. Et c'est relou. Il n'y a pas de bouton annuler. Alors dès que vous soulevez quelque chose, il vous faudra le jeter. Si les 2-3 premières années ressemblent à des promenades de santé, assez rapidement les écrans se trouvent saturés d'objets, d'animaux, d'oursons qui se promènent, de ninjas qui sautent... Les puzzles se trouvent étouffés sous des caisses de gestion d'ennemi agaçante. Sans compter que pas mal d'erreurs sont à peu près irréparables. Du coup, c'est rapidement la frustration qui domine, et on se contente de passer les niveaux en mode petit joueur, en ne sauvant que trois enfants sur six et en se détestant pour ça... Vous saurez donc que Netsabes a toujours raison.

**Maria Kalash**

**Notre avis** Une histoire mignonne, des graphismes à tomber, une bande sonore aux petits trognons... Tout ça ne parvient malheureusement pas à sauver un gameplay un peu bancal combiné à un équilibrage foireux. Comptez environ une heure de plaisir avant de commencer à vous arracher les cheveux.

**6**

**Genre :** Dating Sim **Développeur :** Mediatonic (Royaume-Uni) d'après l'œuvre de PigeoNation Inc. **Éditeur :** Devolver Digital **Config. recommandée :** CPU tranquille, 1 Go de RAM détendue, Carte graphique zen **Download :** 420 Mo **Langues :** Japonais et anglais **Prix :** Environ 8 € **DRM :** Steam ou pas

# Hatoful Boyfriend

## Colombophilie

Oui, je sais. *Hatoful Boyfriend* ressemble à une bonne blague. Une simulation de drague dans laquelle votre personnage, une jeune humaine plus dégourdie que futée (vous commencez le jeu avec 1 point de sagesse, 1 point de charisme, et 800 en vitalité), romance des pigeons. Ha ha ils se creusent pas trop le crâne les développeurs de jeu vidéo hein, ils se contentent d'écrire sur un bout de papier ce qui leur vient pendant une descente d'acides, et zou ! En plus ce n'est même pas leur idée à eux là, ils se contentent de refaire un jeu japonais qui était un peu difficile à se procurer.

Si vous vous êtes reconnu dans le chapeau de cet article, sachez que je suis là pour vous détromper. Votre première partie de *Hatoful Boyfriend* – car vous en ferez de nombreuses, je n'en doute pas – commence comme une rentrée des classes au PigeoNation Institute, le très réputé établissement d'enseignement aviaire. Ce n'est plus le temps de la découverte, puisque c'est votre deuxième année ici, et vous retrouvez vos professeurs et camarades de classe. Oko San, l'athlète de haut niveau obsédé par les puddings, Yuuya, le mystérieux beau gosse un peu flirt, ou Nanaki Kazuaki, votre prof de maths narcoleptique, tous ont leur personnalité, leurs histoires et vous apprendrez à connaître ceux que vous voulez. Comme c'est la rentrée, vous décidez ce dans quoi vous allez vous investir cette année (l'équipe d'athlétisme ou l'accueil à la bibliothèque ?). Et ce que vous allez étudier pour la journée. L'année se déroule ainsi, découpée en trimestres, que vous ne vivrez pas intégralement, ne vous en faites pas. Et inévitablement, au bout d'un certain temps à cliquer pour faire avancer les dialogues, et à choisir des trucs, vous arriverez à une fin. Vous aurez ri parfois, vous n'aurez rien compris à certains moments, vous vous serez interrogé souvent. Sans aller jusqu'à révéler des pans entiers de l'histoire, un joueur attentif se posera tout de même des questions : que fait cette lycéenne dans une grotte ? Quel est ce gang de punkgeons qui écume la ville ? Et surtout : qui est Brian Pigeon ?

**Love is aviaire.** Si vous n'êtes pas totalement dénué de curiosité, vous allez rejouer. Au lieu de rejoindre le club d'athlétisme, vous vous proposerez au Conseil des élèves. Plutôt que d'aller systématiquement en cours de maths, vous irez peut-être en musique. Vous vous rebellerez contre l'attitude aviaropatriarcale d'un enseignant. Bref, vous ferez des choix différents. Vous explorerez d'autres voies. Vous nouerez des relations avec d'autres pigeons. Et petit à petit, sous vos yeux ébahis, de nouveaux pans de l'univers dans lequel vous êtes plongé s'ouvriront à vous. Et derrière la bonne blague, vous trouverez que Moa Hato, la développeuse en chef du jeu original – qu'il faut donc créditer du mérite de l'écriture –, avait un grand Plan, un truc fantastique, drôle et touffu.

**Maria Kalash**

**Notre avis** *Hatoful Boyfriend* s'adresse à un tout petit public, capable de comprendre ou l'anglais, ou le japonais, sensible à un humour débile, curieux de découvrir le fin mot d'une histoire tordue, et apte à résister à une ergonomie perfectible, le temps de débloquer une quinzaine de fins. J'en fais partie, et je remercie Mediatonic d'avoir refait ce jeu en beau, sans eux je n'y aurais pas joué, et ma vie aurait été un tout petit peu plus triste.

**8**

CORSAIR GAMING™

# Forgé avec précision pour la victoire

Depuis des années les joueurs font confiance aux produits Corsair pour assembler les PC les plus puissants. Vous pouvez dès à présent avoir ce même niveau de haute précision technique pour améliorer votre expérience du jeu avec les souris, les tapis, les claviers et les casques Gaming Corsair. Parce que lorsque l'on parle de gaming, la précision fait la différence.

Découvrez la nouvelle gamme Forgée avec précision sur CorsairGaming.com.

> Clavier mécanique Gaming K70 RGB avec un rétroéclairage de 16.8 millions de couleurs

CHERRY



> Souris Laser Gaming M65 RGB
Haute résolution avec un rétroéclairage de 16.8 millions de couleurs sur trois zones

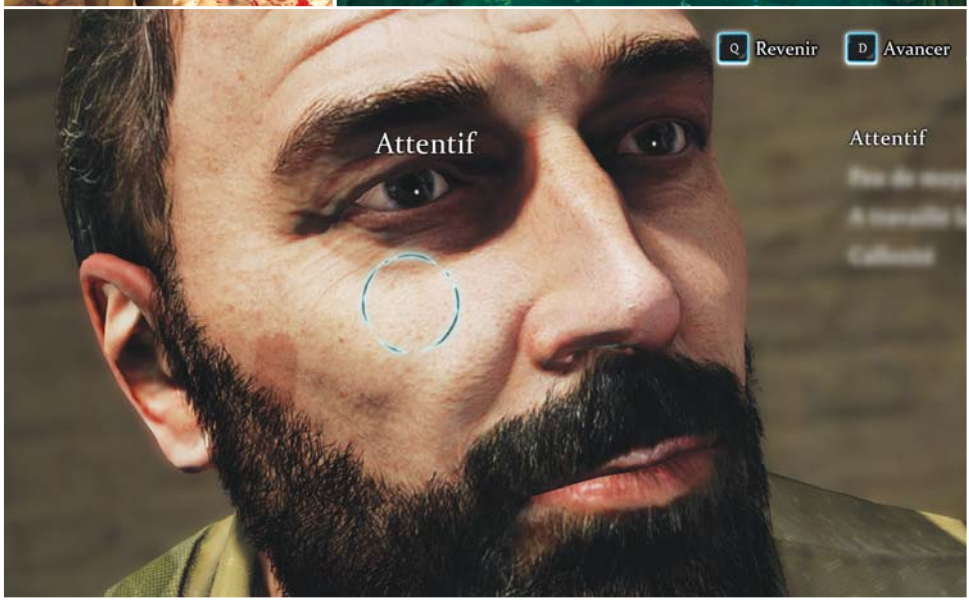
> H2100 Casque Gaming sans fil
Avec un véritable son Dolby 7.1 surround

PRECISION FORGED™

**Genre :** Aventure / Enquête **Développeur :** Frogwares (Ukraine) **Éditeur :** Focus **Config. recommandée :** CPU 2,5 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique dédiée 1 Go **Langues :** Voix en anglais, sous-titres et interface en français **Download :** 7 Go **DRM :** Environ 40 € **DRM :** Steam ou activation par Internet

# Sherlock Holmes : Crime & Punishments

## Enquête de réputation

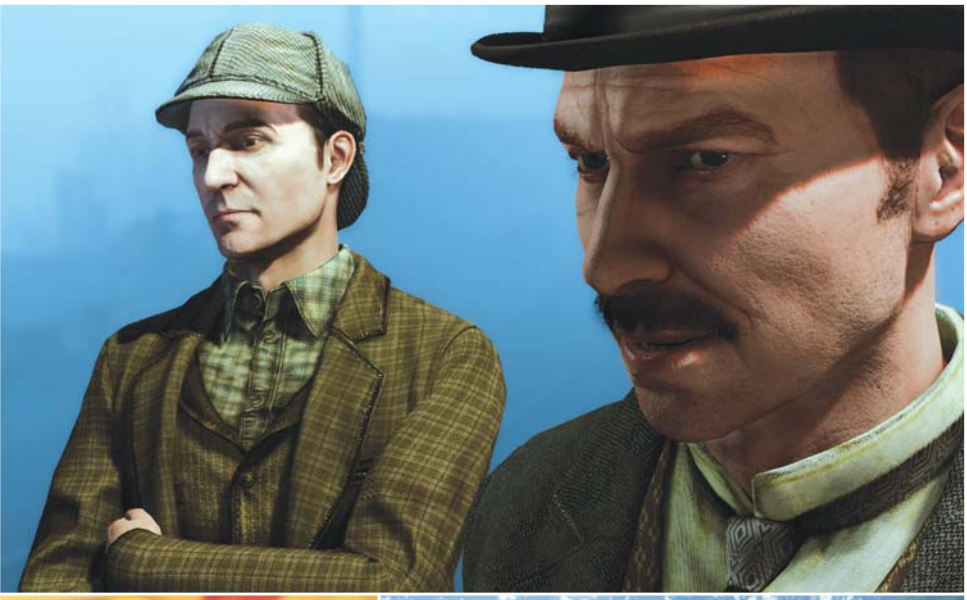



La série des *Sherlock Holmes* par Frogwares, c'est une valeur sûre. Depuis une bonne dizaine d'années, le développeur ukrainien s'applique à nous livrer des productions toujours plus léchées, pleines de 3D et de jolies lumières, dans lesquelles ils essaient, tentent, expérimentent, avec plus ou moins de bonheur et tâchent de faire de leur Point & Click des jeux d'enquête. Et si je n'ai pas souvent été très emballée, j'ai aussi rarement été franchement déçue.

Sans aller jusqu'à dire que j'attendais ce *Crime & Punishments*, j'étais plutôt contente qu'il arrive sur mon bureau. Enfin, j'étais contente que le téléchargement finisse par toucher à sa fin. 7 Go, pas le genre de volumes auxquels ma spécialisation en obscurs jeux de pauvres m'a accoutumée. Les habitués reconnaîtront les fondamentaux du *Sherlock* façon Frogwares. Vous dirigez Holmes la plupart du temps, Watson parfois, et occasionnellement le chien. Toujours vous pourrez alterner entre une vue subjective et une vue à la troisième personne. Tout le monde se dirige au clavier-souris comme dans n'importe quel jeu d'action. Les zones cliquables (objets à utiliser, décors à observer, interlocuteurs à interlocuter) surgissent devant vous sous forme de gros boutons inratables. Non, la chasse au pixel, ça n'est pas le genre de la maison.

**Appart' à jouer.** Votre appartement de Baker Street est fidèlement reconstitué, à l'exception notable de la cuisine et de la salle de bains. C'est là votre camp de base, où vous reviendrez fréquemment durant la demi-douzaine d'enquêtes de cet épisode pour consulter vos archives, vous renseigner auprès d'un de vos indic', ou analyser des indices ramassés au cours de vos enquêtes. Autrement dit, c'est là que vous résoudrez la plupart des mini-jeux et puzzles qui parsèment vos aventures. Oh, vous en aurez aussi dans le cours de vos investigations : d'assez nombreuses serrures, un bras de fer auquel je n'ai rien compris, un labyrinthe, un système complexe de portes et de mécanismes ambiance Indiana Jones... Ça n'est pas tout de réfléchir, il faut aussi quelques émotions fortes : vous serez donc confronté à des QTE. Accusez Untel et il sort son pistolet pour vous faire la peau, ce sont les risques du métier. Ça n'est jamais bien difficile, c'est loin d'être systématique *(The Walking Dead* non plus ça n'est pas le genre de la maison), et tout se passe bien. Si ça n'était le cas, la plupart du temps, vous avez l'option de passer les mini-jeux, qu'ils soient orientés petites cellules grises ou bouffées d'adrénaline.

**Et les menteurs, mon cher Watson.** À chaque fois que j'ai vu les gens de chez Frogwares, ils insistaient : ça n'est pas un traditionnel jeu d'aventure. C'est un jeu d'enquête. Même si bien souvent la distinction repose sur des changements cosmétiques, je vois ce qu'ils veulent dire. Les "difficultés" habituelles des P&C passent au second plan. C'est ce que je vous disais plus haut avec le coup des boutons qui surgissent : l'exploration se limite à repérer les zones interactives. Ainsi libéré des basses œuvres, le joueur devient ainsi disponible pour les tâches nobles. L'interrogatoire, et le travail d'interprétation des preuves et de déduction. En ce qui concerne le coup des interrogatoires, j'y croyais à fond. Je me voyais déjà interrompre à tout moment des suspects pour les prendre en flagrant délit d'affabulation. Mais ça ne se passe pas tout à



fait comme ça. Une fois que vos suspects grelottent à Scotland Yard, vous passez en revue les sujets disponibles. Un par un. Parfois – et même plutôt rarement –, vous sera donnée l'occasion d'interrompre un suspect en plein mensonge. Mais vous ne pourrez l'interrompre QUE lorsque le jeu vous proposera de l'interrompre (et qu'il y a motif à le contredire). Un petit bouton apparaît, vous avez un temps limité pour le presser, vous le faites. Et là, une liste d'objections apparaît, dans laquelle vous choisirez celle qui vous paraît adaptée. À moins que vous ne fussiez en train de chatter sur Messenger tout en conduisant en même temps, vous avez peu de chances de vous tromper. Et même si c'était le cas, vous pouvez recommencer. Le tableau de déduction est le seul moment où vous pouvez vous planter. À la fin de chacune des six enquêtes, vous vous retrouvez avec un certain nombre de faits, auxquels vous donnez une interprétation. Par exemple : Untel est mort d'une plaie à la tête : a) il a été frappé, b) il est tombé. Des connexions se créent entre les faits, et au bout d'un moment, tout se goupille pour accuser quelqu'un. Si vous avez fait les bons choix, vous parvenez à la bonne conclusion. Sinon, vous pouvez toujours revenir en arrière, et réorganiser vos déductions. C'est un véritable jeu dans le jeu, et selon les enquêtes, c'est ou fantastique, ou raté. Sur certaines, de petits détails mettent sur la piste. Sur d'autres, je ne vois pas ce qui est censé nous orienter.

**Biture Conan Doyle.** Mais ça n'est pas bien grave. Les six enquêtes nous trimbalent dans une pléthore de décors magnifiques. Les environnements incroyablement variés (ça va du jardin botanique aux charmantes gares britanniques, en passant par une morgue et des thermes romains) ont, pour certains, été modélisés pour la beauté du geste, ou pour un demi-indice à relever. Les visages bénéficient de détails de l'ordre du pore de la peau, c'en est limite dégoûtant. On sent d'ailleurs que sur les scènes d'autopsie, les graphistes se sont un peu bridés. Plus en tout cas que les scénaristes, qui n'hésitent pas à nous causer alcoolisme, violences conjugales et règlements de comptes. Sinon, les flaques de sang sanguinolent, les corps gisent, les morts meurent bien. C'est hyper beau. Et ça se paie. Les chargements durent trois plombes. Ça scintille, les flous de distance des cinématiques gigotent, et j'ai dû aller trifouiller la synchro verticale dans mes options graphiques, au prix d'un tiers de mes FPS. Du coup j'étais dans les 23, on était limite.

**Le train fantôme.** Mon seul véritable problème avec *Crime & Punishments*, c'est qu'il ne nous lâche jamais vraiment la bride. Tout du long, on est sur des rails, et on n'en dévie pas. Le journal d'enquête, par ailleurs bien fichu, vous liste en permanence ce que vous avez à faire. C'est bien. Ce qui est moins bien, c'est ce sentiment occasionnel que l'on n'a somme toute pas grand-chose à faire. Quand vous rencontrez quelqu'un, vous avez la possibilité, à tout moment de la conversation, de l'observer pour en tirer des conclusions. D'une alliance à la main, on va conclure que le type est marié, d'une étoffe riche, qu'il a les moyens, d'un chignon sévère, qu'une dame est un peu conservatrice. Dans ce *Sherlock,* c'est rendu fadasse par la mainmise laissée au jeu. Vous passez en vue rapprochée sur le sujet. Quand votre pointeur se transforme en énorme rond bleu, il y a quelque chose à observer. Une des personnes que vous rencontrez a les mains rouges. Vous cliquez. Une série de mots s'affiche à l'écran, "*mains rouges*", "*séquelle de maladie infantile dont j'ai oublié le nom*", et boum, "*origines modestes*". En tant que joueuse censée incarner Sherlock, je suis un peu frustrée : mon travail s'est borné à trouver les endroits où le pointeur s'allume pour ensuite écouter mon personnage donner une interprétation à mille lieues de ce que j'aurais pu trouver. Mmmpf.

**Maria Kalash**

**Notre avis** Beau, bon et bien écrit, *Sherlock* est un divertissement de bonne facture, qui vous occupera une quinzaine d'heures sans vous demander trop d'efforts intellectuels. Je lui en veux beaucoup : il ne lui manque pas grand-chose (un ou deux niveaux de difficulté et quelques subtilités dans l'écriture de certaines enquêtes) pour être fantastique.

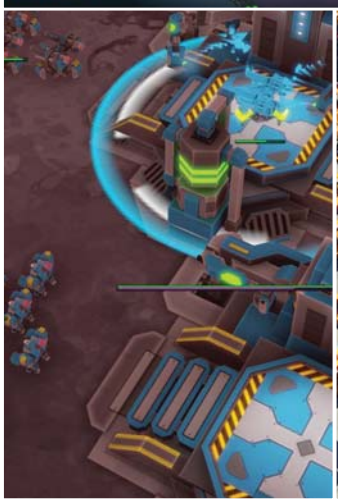
**6**

**Genre :** Sphérique Commander **Développeur / Éditeur :** Uber Entertainment (États-Unis) **Config. recommandée :** CPU 3 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 1 Go **Download :** 1,8 Go **Prix :** 28 € **DRM :** Propriétaire / Steam

# Planetary Annihilation

## Un SupCo et au lit

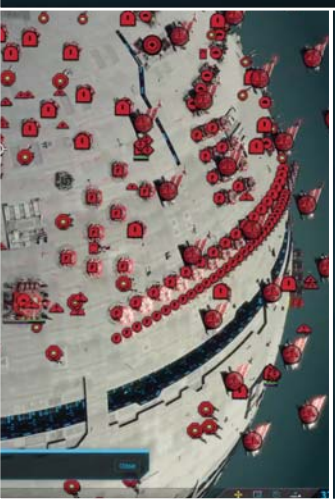
Après "*l'Early Access à 90 balles et les joueurs bannis pour avoir osé s'exprimer sur les forums*", voici que débarque le nouvel épisode des aventures d'Uber Entertainment au pays du Kickstarter, intitulé "*Release surprise et connexion obligatoire.*" Sous les sifflets d'une foule de gogos légèrement remontés, *Planetary Annihilation* vient en effet de sortir avec deux mois d'avance, un DRM vicelard pas du tout prévu sous le bras et des bugs plein sa musette.



"*Pourquoi ?*" C'est la première question qui vient en tête après quelques heures passées sur *Planetary Annihilation*. Pourquoi s'auto-proclamer héritier spirituel de STR comme *Supreme Commander* et *Total Annihilation* quand on n'a manifestement pas saisi ce qui faisait leur efficacité ? Pourquoi se coltiner une levée de fonds participative et passer deux ans à redévelopper en moins bien un jeu déjà sorti, comme on réinventerait la roue tout en rabotant grossièrement le contour ? Allez, parlons-en, de contour. À la traditionnelle map en vue du dessus, le STR d'Uber préfère des planétoïdes en 3D qu'on oriente du bout du curseur. À un instant T, il m'est donc impossible d'obtenir une vue d'ensemble de l'action sans faire rouler cette satanée balle de golf avec des arbres dessus. Et la lisibilité à grande échelle, bah c'était pile poil ce qui faisait frétiller les joueurs de *SupCo*. Mais Uber s'en fiche : leur concept à eux, il pète la classe et même qu'il est plus mieux. Non content de devoir gérer son propre caillou, il faudra envahir les planètes voisines, en passant de l'une à l'autre en temps réel. Et bien entendu, tout cela sans minimap ou système d'alerte efficace. J'apprends ainsi que mes unités essuient des tirs ennemis ? Ah ? Et sur laquelle des mes trois planètes en cours d'annexion, Messire Jeu ? Silence de mort sur fond de clics paniqués.

**La mécanique des fuites.** Une fois l'aspect "planetary" mis de côté, "annihilation" s'aborde comme ses prétendus modèles. On commence dans les grolles titanesques d'un commandeur, grâce auquel on met en place les bases de son économie : des extracteurs de métaux et des générateurs d'énergie dont le flux entrant permet d'éponger nos premiers chantiers. Car pour botter le séant du commandeur adverse, rien ne fait mieux l'affaire que quelques dizaines d'usines qui dégueulent de l'engin de guerre en flux tendu. En sus de la triade classique air, terre et mer, on trouve maintenant les engins dédiés à la tatane orbitale (satellites radars, transports spatiaux, chasseurs de spoutniks, etc.). Et les constructeurs peuvent bâtir une version améliorée de leur usine mère, exactement comme dans *SupCo*, mais sans le fameux troisième Tiers et ses super robots géants. C'est d'autant plus dommage que la moitié des engins disponibles n'a déjà rien à fiche là-dedans. Que faire de ces tanks incendiaires si fragiles qu'ils n'arrivent jamais à portée de tir ? Et de tout l'arsenal naval, rendu obsolète par des océans riquiquis – ou absents 80 % du temps ? En bon naïf, j'ai cru un temps que le coup des avions infoutus de franchir un téléporteur ou d'effectuer des vols spatiaux était un bon gros bug. Mais non : il faudra les faire transporter un à un d'une planète vers l'autre (une certaine idée du futur) ou démarrer leur production sur place, à trois cent mètres de la base adverse (une certaine idée de l'assaut surprise).

**Jaffa j'suis coincé !** Et la menace atomique dans tout ça ? Bof bof. En multi comme en solo, il suffit de doubler régulièrement son nombre de rampes anti-nukes pour éteindre les tirs adverses comme des pétards mouillés en haute atmosphère. Contrairement à *SupCo*, *Planetary* peine un brin à motiver l'agression. On est vite



tenté de se la couler douce façon city builder en regardant l'ennemi s'écraser sur ses défenses. La faute à des globes trop petits, souvent sans enjeux stratégiques et trop faciles à défendre : une cinquantaine de chasseurs et de satellites suffit généralement à boucler l'espace aérien. Une partie en 1v1 avec seulement deux planètes, c'est la garantie de voir deux superpuissances poireauter chacune de son côté pendant que les deux camps enchaînent les percées ratées : des vingtaines de constructeurs envoyés au casse-pipe dans l'espoir de bricoler un portail chez l'adversaire et d'y faufiler deux milliers de tanks. Évidemment, les petits génies d'Uber ne nous épargnent ni les cargos poussifs, ni le pathfinder à la ramasse, ni la procédure d'embarquement manuel : réduites en cendres en moins de vingt secondes, ces opérations prennent une vingtaine de minutes à planifier. Du coup, quelles solutions subsistent ? Rusher tel le fier sanglier, évidemment. Pousser tous les potards vers la guerre orbitale dès le départ et tomber sur le râble du commandeur adverse alors qu'il branche encore son compteur EDF. Tant pis pour la guerre totale.

**Guerre épaisse.** Allez, il doit bien y avoir une configuration dans laquelle *Planetary* se laisse jouer ? Pas en solo, en tout cas : la "Galactic War" (une série de batailles sans scénario avec unlocks technologiques) est totalement ratée et l'IA des escarmouches confine à la folie (douée d'un esprit de guérilla brillant, mais capable de planter net à la deuxième minute de jeu). Ai-je précisé que le DRM tout connecté du jeu ne proposait aucune option de sauvegarde ? Du coup, non, pas en solo. Privilégiez le multi sur des systèmes vastes, qui motivent les joueurs avides de sortir de leur trou pour aller farmer les lunes environnantes. Veillez également à ce que le coin comporte au moins une station spatiale ou des lunes de petite taille : la première se change en plateforme d'artillerie géante en échange d'un investissement conséquent et les secondes peuvent être déviées de leur trajectoire en y plantant d'immenses réacteurs. Le potentiel destructeur de ces zones en fait des points de chauffe très intéressants où des milliers d'unités peuvent enfin s'en coller dans le cornet. Quelques moments de grâce où *Planetary* dévoile un mignon potentiel et se montre presque digne de ses illustres aïeux. Si seulement ça n'arrivait pas qu'une fois toutes les dix tentatives de partie.

**Evangelion selon Saint-Bro.** Mais oui, messieurs d'Uber, j'ai vu qu'on pouvait coller des réacteurs au cul d'une petite lune pour en faire un projectile orbital ou rejouer le massacre d'Alderaan dans votre jeu. Et bien sûr que je me suis émerveillé au lointain passage d'une planète grouillante de tanks que je pouvais observer comme d'autres reluquent la Grande Muraille depuis la Lune. *Planetary* est le plus cool de la récré, ça va comme ça ? Le souci, c'est que c'est son seul objectif : qu'on le remarque, qu'on parle de lui et qu'on le Twitche. Le jeu embarque d'ailleurs tout un tas de raccourcis spécial streaming, mais aucun didacticiel décent. Exception faite d'une vidéo YouTube où un type beaucoup trop enthousiaste me conseille de "*Bâtir ! Assembler ! Annihiler !*". Bref, une fois ses quelques gimmicks éventés, ce plus cool de la récré n'a rien de bien finaud : c'est juste un fort en gueule qui compense son manque de subtilité en vous braillant à l'oreille "*AS-TU VU MES 5 000 TANKS ?*" Le genre de mec qui se pointera chauve, gris et triste à la réunion d'anciens élèves avec sa médaille de foot autour du cou, mais que tout le monde aura oublié.

**Alphonse 2D**

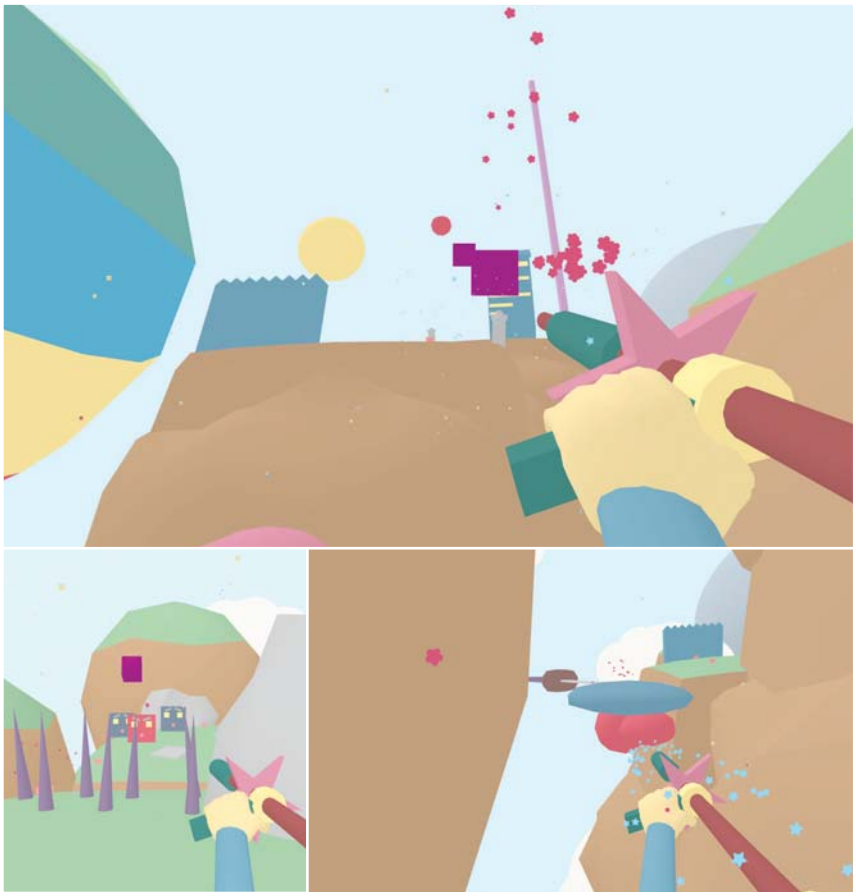
**Notre avis** Voilà un engin qui aurait mieux fait de rester au garage quelques mois de plus. Bugs en pagaille, multijoueur vite répétitif et solo maigrelet sans sauvegarde ni mode offline : *Planetary Annihilation* n'honore ni la mémoire des productions Chris Taylor, ni les nombreuses promesses faites aux backers du projet aux 2,2 millions de pépètes. Le pire est qu'entre des pognes plus expertes, son concept de "STR cosmique" aurait pu filer le vertige. Gardez vos sous et réinstallez *Supreme Commander* : c'est le même jeu, sans les mauvaises idées.

**5**

**Genre :** Frenetic Person Shooter **Développeur :** QuickTequila (Kawaiistan) **Éditeur :** TinyBuild **Config. recommandée :** CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** 50 Mo **Prix :** 4,50 euros **DRM :** Steam

# Lovely Planet

## Rainbow warrior



Vous n'avez pas idée à quel point le métier pourtant grotesque de testeur de jeux vidéo pousse parfois à de grands moments d'introspection. Là par exemple, je voue à *Lovely Planet* une haine farouche. Si j'avais les types de QuickTequila devant moi je les étranglerais un par un, lentement, en leur hurlant dans les oreilles la musique insupportable de leur jeu pourri jusqu'à ce qu'ils crèvent. La question est : est-ce que je les hais pour de bonnes raisons ?

Parce qu'il y a de mauvaises raisons de haïr *Lovely Planet*. Par exemple parce qu'il est affreusement dur, aussi frustrant que *Super Meat Boy*. Dans *SMB* au moins quand on crève, on crève pour de bonnes raisons : parce qu'on s'est empalé, qu'on a été écrasé, qu'on est tombé dans la lave... Dans *Lovely Planet* on crève pour tout et pour rien. Parce qu'on a été touché par un projectile, bien sûr. Mais aussi parce qu'on a touché un "civil". Ou parce qu'on a touché une surface rouge. Ou parce qu'on est resté trop longtemps sur une plateforme. Ou bien parce qu'un de nos tirs a endommagé une plateforme sur laquelle on devait passer. Ou bien parce qu'on a atteint la sortie du niveau sans avoir pris soin de tuer TOUS les ennemis jusqu'au dernier. Ou bien parce qu'on n'a pas réussi à dégommer une cible de ball-trap qui a surgi d'on ne sait où avant qu'elle ne touche le sol.

**Il n'y a kawaii qui m'aille.** Surtout que bon, je devrais aimer *Lovely Planet*. J'ai toujours aimé les FPS frénétiques. J'ai adoré *Drunken Robot Pornography*. Je sacrifierais mon premier né à Vlambeer en échange d'une version longue de *GunGodz*. Mais là non, rien à faire. Pourquoi ? Parce que le jeu, comme *Super Meat Boy*, repose autant sur la mémorisation que sur le skill ? Parce qu'il est nécessaire de refaire le même niveau cent fois (ce qui ne prend pas longtemps : chaque carte est torchée en une minute maximum) pour réussir à passer au suivant ? Parce qu'au bout d'un moment le jeu devient répétitif ? Que se taper 80 niveaux à enchaîner sauts, tirs précis, rafales, rotations à 180° pour dégommer une cible ayant surgi derrière nous tout en rebondissant sur des plateformes friables est un peu pète-couilles ? Parce qu'on a la même arme semi-automatique du début à la fin du jeu ? Ou bien tout simplement parce que le jeu est trop dur pour moi, que je sais que mes temps sont trop pourris pour espérer un jour entrer dans les leaderboards ? Non, ce n'est pas pour ça que je hais *Lovely Planet*. Ce seraient de mauvaises raisons de le haïr, d'ailleurs. On ne peut pas reprocher à un jeu hardcore d'être hardcore. On ne peut pas non plus lui reprocher son esthétique kawaii-dégueu façon *Katamari Damacy*. Je n'ai pas à faire payer aux types de QuickTequila (qui, soit dit en passant, mettent beaucoup de temps à mourir étranglés, je commence à avoir mal aux mains) mon peu de goût pour l'esthétique nippone. Après tout, un jeu ultra-minimaliste, sans textures, pourquoi pas… Au moins c'est lisible. Alors je cherche en moi-même, je fais le vide et me vient la révélation. Je sais pourquoi je n'aime pas *Lovely Planet*, pourquoi j'ai l'impression, en y jouant, de ne pas être devant un jeu mais devant un logiciel d'entraînement pour joueur pro de *Counter-Strike*. *Lovely Planet* n'a pas compris qu'un FPS, fût-il minimaliste, est un gameplay mais aussi un feeling. Les quinze ou seize bruitages qui font office d'ambiance sonore sont nuls. L'arme n'a aucun punch. Les déplacements sont rapides mais mous. Toucher quelque chose n'est pas gratifiant : aucun feedback, aucun "*oomph*", rien. Quand on rate quelque chose par contre on s'en rend compte, on est puni et on meurt. Désolé mais c'est un peu triste.

**Louis-Ferdinand Sébum**

**Notre avis** *Lovely Planet* voulait être le *Super Meat Boy* du FPS et y parvient à moitié. Le gameplay frénétique, qui demande un skill de malade et une mémoire parfaite, où l'on crève mille fois de suite, est excellent. L'absence totale de feeling, l'impression de parcourir à l'infini le même niveau en abattant des cibles quelconques en tirant des balles en mousse, en revanche, dégoûteront tous les joueurs sauf les plus obsédés du leaderboard.

**5**

# LE COMPAGNON MOBILE PRÊT 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

**379€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'eco-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.

**Genre :** Puzzle **Développeur / Éditeur :** Carlos Coronado (Espagne) **Config. recommandée :** CPU Quad-Core, 4 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** 1,8 Go **Prix :** 13 € **DRM :** Steam

# Mind : Path to Thalamus

## Esprit mal placé

Connaissez-vous, chers lecteurs, l'expression "programmer game" (jeu de programmeur) ? Elle désigne un jeu développé par une ou deux personnes, généralement titulaires d'un diplôme d'ingénieur, d'une barbe et d'une grosse bedaine. Ces jeux n'ont en général pas de graphismes, ou des graphismes hideux, et reposent entièrement sur une seule idée de gameplay. Eh bien, *Mind : Path to Thalamus,* est tout l'inverse d'un jeu de programmeur. C'est un jeu d'artiste.

Carlos Coronado et son pote Dani Navarro, qui ont développé le jeu quasiment à eux seuls, ont une vision. Et même des visions. Chaque niveau du jeu est un chef-d'œuvre, une toile surréaliste en trois dimensions que le joueur est libre d'explorer comme il l'entend. Arches brisées, perspectives improbables, ciels immenses et pesants, cavernes percées de puits de lumière, forêts inquiétantes, lacs glacés à perte de vue... *Mind* fait partie, avec *Myst,* avec *Zeno Clash,* de ces rares jeux à l'identité visuelle si forte qu'on a dès la première minute de jeu et longtemps après la dernière, l'impression de visiter un autre monde.

**Marche à l'ombre.** Le gameplay de *Mind,* lui, est assez simple. Passée l'introduction et ses quelques énigmes en trompe-l'œil assez originales, le principe reste toujours le même. À différents endroits de chaque niveau se trouvent des zones qui changent les conditions environnementales ou météorologiques lorsque le joueur s'y trouve : restez au milieu d'un cercle de menhirs et il pleuvra (ce qui fera monter les ponts), placez-vous entre trois arbres tordus et morts et le brouillard envahira la carte (ce qui fera disparaître les poches d'air opaque qui bloquent certains passages), mettez-vous dans une mare de sable décorée d'engrenages rouillés et la saison changera (certains bâtiments en ruines apparaîtront alors dans toute leur splendeur passée).

À chaque niveau, il s'agit de combiner ces différents effets pour atteindre le portail qui conduit à la scène suivante. Résultat : moi qui suis tellement nul en puzzle game que la rédac a dû faire venir de Philadelphie un neurologue spécialisé dans les troubles de la cognition pour m'examiner, je l'ai fini en moins de 4 heures. *Mind* est facile, oui. Et c'est là son moindre défaut. On a l'impression que Coronado, à part de bien belles images, n'avait pas grand-chose à nous offrir. Le gameplay est sympathique mais simple et répétitif. Le scénario (une sombre histoire de héros dont la sœur a été emportée par un tsumani sous ses yeux) est exposé de façon, selon les moments, prétentieuse, peu claire ou complètement insipide, quand elle ne verse pas dans le méta bas de gamme (oui oui, on a compris, les protagonistes de jeux à la première personne ne voient pas leur propre corps, pas la peine d'insister). Les développeurs sont d'ailleurs en train de préparer un patch pour "corriger" la narration. Mais qu'importe tout ça. Il reste ces images. Ces paysages oniriques, sublimes. *Mind* vaut-il 13 euros ? Si vous cherchez un jeu vidéo, sûrement pas. Si vous cherchez une expérience esthétique, pourquoi pas.

**Louis-Ferdinand Sébum**

**Notre avis** *Mind : Path to Thalamus* est l'un de ces jeux dont les images continuent de nous hanter longtemps après qu'on a cessé d'y jouer. Sa première et sa dernière heure – il en compte quatre – sont parmi les plus saisissantes qu'il m'ait été donné de voir. Dommage, putain de dommage, qu'une telle créativité ait été mise au service d'un puzzle game très simple et beaucoup trop court.

**7**

# Five Nights at Freddy's

## Un, deux, trois... t'es mort !

00 h 00 Prise de service de M. Lusth. Prise en compte des documents et matériels, conformément à leur état.
00 h 05 Vérification des animatroniques : RAS
00 h 10 Vérification des animatroniques : Lapin manquant
00 h 12 Lapin visible sur la caméra 4
00 h 13 Perte d'image sur l'ensemble des cam'

Au premier abord, *Five Nights at Freddy's* ressemble à l'un de ces jeux indés dégueulasses qui envahissent Steam depuis un bon bout de temps. Vous savez, le genre vite codé, vite rentabilisé et surtout, vite oublié. La bannière de présentation semble être faite sous Paint, les screenshots nous ramènent vingt ans en arrière et pourtant, il se dégage un petit je-ne-sais-quoi faisant que seul l'œil expert reconnaîtra l'excellent titre sous la couche de crasse. Nan, je déconne. Pipo a insisté pour que je teste le jeu "*parce que t'as été agent de sécurité, looool*". Oui, il dit lol à voix haute et si je n'avais pas un profond respect pour lui, je pense que je l'aurais déjà tué à coups de casque. Bref, ce jeu entend nous mettre dans la peau d'un gardien de nuit, embauché pour surveiller pendant cinq nuits une pizzeria qui doit fermer après le meurtre non élucidé de cinq enfants. Bouh, j'ai peur.

**Ça prend par les trouilles.** Ça y est, je suis en service, de minuit à six heures. C'est crade et sombre, au point que mon imagination carbure déjà à 200 km/h. Le téléphone sonne, c'est l'ancien agent qui me laisse un message pour essayer de m'aider. À vrai dire, je ne vois pas en quoi une formation serait nécessaire, les lieux étant assez simples avec une porte à gauche et à droite, chacune pouvant être fermée à l'aide d'un bouton et dont le couloir peut être éclairé à l'aide d'un dernier switch. Petit problème, leur utilisation fait tourner le groupe électrogène et je ne pourrai simplement pas passer ma nuit enfermé. Il faudra donc profiter du système de caméras – utilisant aussi de l'électricité – pour surveiller les lieux et m'enfermer, si besoin est. Pas de quoi fouetter un chat... jusqu'à ce que l'image ne se coupe en laissant entendre un chantonnement accompagné de bruits de pas, puis se rallume pour me laisser découvrir que le lapin s'est rapproché dangereusement de ma location. Ça défie la logique mais le fait est qu'il est là et que je sens la tension s'installer. Je rezappe sur la caméra du dépôt et cette fois, c'est le canard qui est parti en vadrouille, fixant désormais la caméra de la cantine avec son regard mort. Et le lapin ? Il vient de disparaître du couloir mais j'entends une respiration aiguë. Pipo, je te déteste.

**Kahn Lusth**

**Notre avis** Sur le papier, *Five Nights at Freddy's* est un Point & Click tout bête où l'on doit surveiller des animatroniques inquiétantes dans une pizzeria lugubre. On scrute, on écoute, on tente de comprendre le mode de déplacement des quatre robots et on tente de fermer les portes de son bureau au bon moment pour ne pas finir en pièces. Dans les faits, on flippe sa race grâce à une tension constante, savamment construite autour de l'intention des animatroniques et non de leurs actions. Quoique, quand on sait de quoi est capable M. Foxy... En bref, un classique instantané qui, en dépit d'une poignée de défauts grossiers, fera probablement encore parler de lui dans les années qui viennent.

**8**

**Genre :** Transport Tycoon light **Développeur :** Urban Games (Suisse) **Éditeur :** Gambitious
**Config. recommandée :** Musclée de préférence, puisque le jeu est assez mal optimisé **Download :** 1 Go **Prix :** Environ 25 € **DRM :** Steam

# Train Fever

## Le petit prince du rail

Si vous êtes un habitué de ce magazine, vous m'avez peut-être déjà vu dans le rôle dit "du vieux con qui pleure sur les tycoons d'antan". Aujourd'hui, il est temps de varier mon répertoire, aussi incarnerai-je celui du "vieux con qui va vous démontrer qu'il n'est pas le seul".

Dans mon club, il y a aussi, c'est une évidence, les développeurs d'Urban Games. Pas que leur *Train Fever*, sorte de *Transport Tycoon* modernisé, soit irréprochable, non. Mais il essaie de faire honneur à ses pairs. Très fort. Et puis, au milieu des pseudo-tycoons qui n'arrivent pas à la cheville des canons du genre, ce tout premier titre du studio suisse se hisse lui, facile, au niveau du nombril. Alors hein... Tant qu'à faire à parler de gestion à base, notamment, de petits trains, évacuons tout de suite les gros manques de *Train Fever*, par rapport aux mythiques *Transport* et *Railroad Tycoon* : il n'y est question que de transports routier et ferroviaire (donc non : pas de bateaux ni d'avions), les types de matières premières et de produits transformés se comptent sur les doigts d'une seule main (possiblement amputée), pas d'achats d'usines ou de constructions

d'hôtels et pas de scénario ni de concurrence ; on sera seul comme un chien galeux sur une carte générée de façon procédurale. On a donc droit à chaque fois à des cartes différentes mais qui se ressemblent toutes, si vous me passez l'expression, et je n'aurais pas été contre quelques cartes faites à la main, d'où transpirent le talent et le sadisme d'un level-designer.

**La gare, toujours la gare...** 1850. Un gros prêt contracté, une carte faite de bourgades isolées. Voilà, le temps est venu de gagner de la thune comme un goret : on repère une ville un peu centrale, les opportunités industrielles, les topographies pas trop contraignantes... Quelques charrettes qui acheminent le pétrole vers la raffinerie, un réseau de transports en commun en ville, une première voie ferrée et notre embryon d'empire s'ébroue. L'économie ? Ultra-simplifiée. Je vous l'ai dit : oubliez *Railroad Tycoon* (et si vous êtes un inconditionnel d'*OpenTTD*, le *Transport Tycoon* avec du poil, passez votre chemin). *Train Fever* repose davantage sur la planification et l'organisation de votre réseau : prévoir les coûts de maintenance des véhicules, où doubler les voies ferrées et poser les aiguillages, les dépôts, les sens uniques... C'est aussi de la gestion de flux, en anticipant les développements, dynamiques, des villes et en tirant parti des découvertes technologiques. Pour être franc, on rage régulièrement : sur les lourdauds renouvellements de véhicules en fin de vie, sur un train qui reste bloqué sans raison apparente ou sur la pose des rails. Sans option d'annulation – le précieux "undo" – vous prendrez en effet l'habitude de sauvegarder avant le moindre chantier. Mais figurez-vous que ce monde, pourtant un peu fade, a ses bon côtés. On se surprend à aimer le voir évoluer, surtout sous l'influence de nos choix, à voir les usines pousser comme des champignons sur un pied sale, les lignes s'électrifier, les populations migrer... On lui pardonne ses erreurs de jeunesse, non sans garder tout de même un œil sur les mises à jour et les premiers mods, des fois qu'il aurait la bonne idée de se bonifier avec le temps...

**Guy Moquette**

**Notre avis** Oui, son ergonomie souffre de pas mal de défauts. Non, on ne risque pas de se noyer dans sa profondeur économique. Pourtant, *Train Fever* a ce côté sympathique du tycoon qui, en échange d'une micro-gestion attentive, peut offrir son petit lot d'autosatisfaction perverse devant un réseau qui tourne au poil et génère des tsunamis de thune.

**7**

# The Walking Dead S2

## Zombies Repetita placent

J'ai ri, j'ai pleuré. J'ai stressé avant de rallumer le PC, parfois. À d'autres moments j'ai eu hâte d'y retourner. Pourtant, j'étais loin d'être acquise à la cause de *The Walking Dead.*

L'année dernière, *The Walking Dead* m'avait parfois énormément frustrée. Les aventures de Lee et de la petite fille qu'il décidait de protéger, Clementine, m'avaient profondément touchée. Mais les mécaniques du jeu, qui se présentaient comme un genre de sur-mesure, m'avaient aussi beaucoup frustrée (j'avais l'impression de m'être fait refourguer une taille unique). J'ai peut-être grandi. Ou je me suis habituée. En tout cas, en cette deuxième saison, je me suis complètement laissée porter par Clementine, 11 ans (en tout cas c'est ce qu'elle dit), déterminée à surnager dans un monde ravagé.

**Viens petite fille dans mon comic strip.** Ceux qui ont joué à la première saison savent de quoi il s'agit. Un univers inspiré de la série de comics *The Walking Dead*, de Robert Kirkman, qu'il n'est pas nécessaire de connaître pour en profiter. Beaucoup de cinématiques très... cinématographiques, justement, toujours dans un style très proche des romans graphiques ; de fréquents dialogues à choix multiples, dans lesquels vos réponses influencent souvent davantage la perception que vous avez du personnage que le cours de l'histoire ; et régulièrement, des scènes d'action, dans lesquelles vous viserez la tête des zombies à l'arme à feu, leur échapperez aux touches directionnelles, ou leur arracherez une machette du crâne en martelant votre clavier. Entre les walkers qui rôdent, les animaux qui crèvent de faim, et les humains qui trahissent, le danger physique est quasi constant. Mais ça n'est pas le pire. Il faut aussi garder ses esprits. Rester rationnel. "Perdre la boule", c'est un des thèmes récurrents de la saison. Et certains détails vous la feront peut-être perdre. Probablement pour mieux servir l'histoire, des tas de nécessités du quotidien passent à la trappe. De la nourriture pour un jeune enfant, des vêtements à séchage instantané, j'ai parfois failli décrocher à force de trucs bizarres. Il y a, parmi des trésors d'astuce en matière de sons, des trucs étranges, comme un bruit d'eau sur une poêle brûlante quand on désinfecte une plaie avec de l'alcool. Et puis j'ai lâché prise.

**Roller Coaster Tycoon.** En termes de montagnes russes émotionnelles, *The Walking Dead* fait très fort. Alterne avec un sadisme certain les moments de crise absolue, où vous souffrez avec Clementine, où vous avez froid pour elle, faim pour elle, mal pour elle. Et les moments où vous trouverez un fragile équilibre. Un abri, une relation de confiance, un feu de bois, des rires. Ces moments de grâce ne sont là évidemment que pour mieux voler en éclats, avec au choix une mort tragique, une prise de décision déchirante, ou les deux. Cette saison vous colle dans une essoreuse à salade, tourne très vite la manivelle jusqu'à se faire mal à ses petits bras, et une fois que vous ne savez plus différencier vos bras de vos jambes, votre droite de votre gauche, votre bien de votre mal, elle vous demande votre avis sur la vie, la mort, la fidélité, et la direction à prendre.

**Maria Kalash**

**Notre avis** J'avais un peu peur de jouer Clem'. Une petite fille, on n'a pas exactement l'habitude que ça soit cool. Eh bien, Telltale m'a prouvé que j'avais tort, qu'une petite fille ça pouvait être bien plus intéressant que tous les guerriers en armure et tous les super-héros de la Terre. Rien que pour avoir créé mon personnage préféré des jeux vidéo, je leur dis merci, et je dis : jouez-y.

**9**

# The Wolf Among Us

## Peau d'arme

À la fin du premier épisode, j'ai décidé que ce serait trop difficile. *The Wolf Among Us*, à l'instar de la série de comics qui l'a inspiré, est nerveux, rapide et plein de retournements de situation. Plein de personnages complexes et attachants aussi, qui font ce qu'ils peuvent avec leurs faiblesses et leurs contradictions pour avancer dans ce monde qui leur est étranger. Du coup, je le savais, le cliffhanger à la fin de chacun des cinq épisodes, ce serait trop pour moi. J'attendais donc la fin de la saison pour vous en parler.

Le Big Bad Wolf a bien changé. Dans les contes de votre enfance, le féroce quadrupède éventrait les grands-mères, croquait les petits cochons et dévorait les fillettes aux cheveux bouclés. Au XXe siècle, après que le Pays des Merveilles a été envahi par l'Adversaire, ses habitants ont fui et se sont réfugiés dans notre monde. C'est dans un quartier de New York protégé par de puissants sortilèges que Bigbie Wolf exerce désormais sous forme humaine ses fonctions de shérif de la communauté. Pour les "Fables" comme ils se nomment, cette vie se révèle souvent âpre, notamment à cause du déclassement qui a suivi leur exode. Passer d'un château à un T2, c'est douloureux. Mais malgré ça, jamais ils n'auraient imaginé que leur petite société pourrait être la cible d'un tueur de sang froid.

**Contes de pouilleux.** C'est pourtant autour d'un crime atroce que vient se nouer l'intrigue de *The Wolf Among Us*. Un crime qui va mener Bigbie et sa supérieure, Blanche-Neige, à s'intéresser de plus près aux Fables laissées sur le bord de la route. Le dessin est sombre et dur. L'ambiance, pesante, se construit par touches, des cigarettes de Bigbie aux musiques tendues, en passant par d'assez nombreuses scènes de baston plus ou moins générales, dans lesquelles vous aurez parfois le choix de frapper l'un plutôt que l'autre, ou de blesser plutôt que d'achever. Les dialogues eux aussi sont taillés à la serpette. Et cela a son importance puisque l'une des trouvailles de Telltale dans *The Walking Dead*, à savoir les conversations à choix multiples en temps limité (hâtez-vous de répondre, sans quoi votre silence pourrait être mal interprété), est de retour. C'est malheureusement toujours réservé aux anglophones et peu adapté aux claviers non Qwerty.

**L'armée des sorts.** Sur les mécaniques de jeu en elles-mêmes, si vous avez déjà essayé *The Walking Dead*, vous savez parfaitement à quoi vous attendre. Sinon, sachez qu'il y a un tout petit peu d'exploration, un tout petit peu d'action (des QTE pas trop difficiles dans les scènes de bagarre, en gros) et un peu de jeu de rôles, quand vous choisissez comment interpréter votre Loup. Méchant, ou pas tant que ça, c'est à vous de décider. Et si, pendant le premier épisode, j'avais eu du mal à m'affranchir du Bigbie que je connaissais, celui de la série de comics de Bill Willingham, j'ai vite arrêté de m'en soucier. Et maintenant, c'est à mon Bigbie que je suis suspendue, en attendant une saison 2.

**Maria Kalash**

**Notre avis** Ben c'était chouette. Telltale a su créer son type de jeu, un truc bâtard entre narration prédominante, choix moraux lourds et séquences d'action qui mettent la pression, et cela sied comme un gant à ce polar noir et désabusé dans un monde de princesses déchues.

**8**

# WINDOWS® 7 FAIT DE LA RÉSISTANCE

Vous cherchez un PC ou un PC portable de dernière génération tournant sous Windows® 7 ou Windows® 7 Pro, faites votre choix parmi nos nombreuses références.

**58 PC LDLC W7**
à partir de **309€95**

**84 PC Portables LDLC W7**
à partir de **349€95**

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.

**Genre :** Dragon Guilty Pong Melee 2X **Développeur / Éditeur :** Reptile Games (Pays-Bas) **Config. recommandée :** Dual-Core 2 GHz, 2 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** 350 Mo **Prix :** 11,99 € (pack deux joueurs à 17,99 € et quatre joueurs à 34,99 €) **DRM :** Steam

# Lethal League

## Une balle dans la tête

Je suis tellement excité, vous n'avez pas idée. Ça fait maintenant plus d'un an qu'à la rédaction nous connaissons *Lethal League*. Mais, jalousement, on le cachait. C'était notre jeu et personne ne le méritait. Mais voilà que ses développeurs le sortent avec tambours et trompettes.

Et là, forcément, on est un peu obligés d'en parler, pensez-vous. Né l'année dernière dans une version jouable uniquement en browser, *Lethal League* est un titre de base-ball. Enfin, non, c'est plutôt un clone de *Pong*. Même si pas vraiment non plus, vu que c'est un jeu de baston. Allons bon, reprenons. Le but de *Lethal League* est assez simple, puisqu'il s'agit de réduire en poussière son (ou ses) adversaire(s) à l'aide de la balle de base-ball présente sur le terrain. Chaque coup donné à celle-ci la fera accélérer tandis que certaines attaques doubleront sa vitesse. Le gameplay est simplissime puisqu'il repose sur trois boutons qui permettront de sauter, taper dans la balle ou l'amortir – ce qui lui fait perdre toute sa vitesse jusqu'au prochain coup où elle repartira à toute berzingue. Chacun des cinq personnages jouables possède également un coup spécial (augmenter la vitesse de la balle, la téléporter…) ainsi qu'un bonus de déplacement (double saut, possibilité de s'accrocher au mur ou encore de courir au plafond). Mais jusque-là, *Lethal League* ressemble à un jeu tout à fait classique, voire banal et ennuyeux. Sauf que les développeurs de Reptile Games ont mis l'accent sur la violence des échanges, transformant ce jeu multijoueur simpliste en véritable hybride entre *Smash Bros.*, *Guilty Gear*, *Dragon Ball* et *Pong*.

**Bombe de batte.** Cette impression de puissance commence par le sound design. Chaque coup dans la balle nous gratifie d'un "thunk" métallique particulièrement réjouissant durant les premiers échanges pour se transformer en coups de tonnerre une fois que la balle atteint une vitesse suffisante. À partir de là, le jeu se transforme complètement. Le décor change, chaque frappe donne lieu à un freeze de l'image et des effets visuels de plus en plus fous viennent asseoir la force de chaque frappe, pendant que les joueurs apeurés cherchent à atteindre le projectile sans pour autant le prendre sur la nuque à 54 000 km/h. Et vous savez quoi ?

Il n'en faut pas plus. Mettez deux à quatre joueurs dans une pièce, apprenez-leur les fondamentaux du jeu et écoutez la douce mélodie des amitiés qui se brisent et des rancœurs qui ne disparaîtront jamais. Parce qu'au-delà de ses menus pas vraiment ergonomiques ou de son mode online qui a tendance à déconner dès qu'on dépasse les deux joueurs, *Lethal League* reste un jeu merveilleux. Sa vitesse, sa brutalité, sa bande-son extraordinaire, la possibilité d'envoyer valser le cadavre de son adversaire pour que l'humiliation soit totale, tout ceci fait du titre de Reptile Games un jeu précieux. Si j'ai passé une année sur sa version browser mal optimisée ne proposant qu'un seul personnage et jouable uniquement à deux sur le même clavier, imaginez un peu mon bonheur de le retrouver propre, bourré de subtilités et toujours aussi furieux.

**Pipomantis**

**Notre avis** Si vous avez des amis qui aiment les jeux vidéo, ne vous posez pas de questions et achetez *Lethal League*. La pureté de son gameplay et l'agressivité de ses échanges en font le jeu idéal à lancer avec des potes, même s'ils ne le resteront peut-être plus longtemps.

**8**

# Lichdom : Battlemage

## Mage en eaux troubles

"*Eh toi, là. Oui, toi avec ton regard d'ahuri. Je suis un dieu puissant et toi une merde incapable. Je te confère des pouvoirs magiques destructeurs et je vais te regarder foutre le boxon, parce qu'il n'y a rien à la télé et je m'emmerde.*" C'était pourtant simple de poser les bases de *Lichdom* en moins de trente secondes...

*Là, je lance un sort à aire d'effet qui volatilise une meute d'ennemis, mais on ne voit pas grand-chose.*

*Là, je réalise un combo super classe en enchaînant sort de glace, bouboule télékinétique et trait de feu, mais on ne voit pas grand-chose.*

*Là, derrière le boss, y a Christian Estrosi qui fait de la moto en tutu rose, mais on ne voit pas grand-chose.*

*Là, je suis mort pour la 9e fois consécutive parce que je ne voyais pas grand-chose.*

Et puis, cela aurait parfaitement collé à un jeu consistant à massacrer tout ce qui se présente devant soi. Mais non, les développeurs de Xaviant Games ont tenu à écrire un scénario falot pour légitimer la débauche ininterrompue de violence magique sur laquelle repose leur jeu. Vous me direz, c'est là le moindre de ses défauts. Mais je voulais commencer cet article en râlant. Parce que *Lichdom : Battlemage* me fait râler. Comme tous les aspirants doués qui gâchent leur potentiel. Si vous avez manqué notre À Venir qui lui était consacré dans le *Canard PC* n° 297, sachez qu'on se trouve en présence d'un FPS sans arme. Mais avec des sorts. Et si je me montre aussi contrit, c'est parce que ces braves développeurs ont bricolé un système de combat parfaitement au point. En plus d'un "blink" (une petite téléportation faisant office d'esquive) et d'un bouclier magique (qui, avec un bon timing, déclenche une contre-attaque à déchausser les molaires), le kit du mago énervé embarque jusqu'à trois magies simultanées – feu, glace, électricité, télékinésie... – chacune permettant trois attaques différentes : normale, chargée, à aire d'effet. Neuf sorts et deux capacités que l'on peut utiliser sans se faire des nœuds aux doigts. Mieux : le système de craft, bien qu'incroyablement bordélique, permet de personnaliser chaque capacité en misant sur ces centaines de possibilités de combinaisons de symboles magiques.

**Motion Bleurb.** Vous ne trouverez aucune arme dans le monde médiéval de *Lichdom*. Pas une épée, ni une batte cloutée, pas même une fourchette à escargot. Pas besoin. Avec un peu de pratique et la sélection de sorts complémentaires, on virevolte en enchaînant les combos. Les effets visuels sont jolis, les sorts de destruction ont de la pêche. Mais ça, c'est dans les moments de grâce. Et pour un moment de grâce dans *Lichdom*, il y en a deux ou trois de pénibles. Un coup, c'est le level-design navrant, recette éprouvée de couloirs saupoudrés d'arènes. Parfois, c'est le copier-coller des vagues d'ennemis qui chiffonne. L'autre coup, c'est l'équilibrage de la difficulté quand, après avoir traversé des zones trop faciles en sifflotant, on tombe sur une réunion syndicale des forces du mal qui se font un plaisir de nous ramener, pour la vingtième fois consécutive, au précédent checkpoint. Mais si *Lichdom* est, et à ma connaissance, le seul jeu à ce jour que j'ai toujours fermé d'un Alt+F4 rageur, c'est aussi parce qu'entre les effets magiques qui envahissent l'écran, le motion blur infect impossible à dégager, l'absence de feedback quand on prend des coups combinée à la fâcheuse tendance de certains ennemis de s'amuser à "popper" dans notre dos, les combats sont trop souvent confus et frustrants. Allez, vivement *Lichdom 2*, qu'ils nous peaufinent tout ça...

**Guy Moquette**

**Notre avis** Tout le budget de *Lichdom : Battlemage* a été dépensé dans la mise au point de combat magique très bien huilé et son système de fabrication de sorts. Quand il s'est agi de concevoir des ennemis, des niveaux et d'équilibrer les bastons, il n'y avait visiblement plus un rond dans les caisses. Si vous aimez le concept, franchement rafraîchissant, et les challenges, vous penserez à lui un jour de soldes.

**6**

# Attila Total War

## Huns vaut mieux que Rome 2, tu l'auras

Comme tout obèse qui se respecte, j'ai un copain patron de kebab. Un gars chouette qui pourfend le döner à coups de sabre cosaque et propose une canette gratuite à tous les clients acceptant de saluer sincèrement le portrait géant de Mustapha Kemal Atatürk trônant au-dessus de sa caisse.

**Infos**

**Genre :** Survival horror stratégique
**Développeur :** Creative Assembly (Royaume-Uni)
**Éditeur :** Sega
**Sortie prévue :** On verra

Et ce mec s'appelle Attila. Véridique. Alors, il est possible que j'aie un peu trop fantasmé cet *Attila Total War*. Utilisation d'agents séditieux dégueulassant la vitrine de la pizza-panini d'en face, déchaînement des hordes barbares levées du côté de l'école du BTP toute proche pour annihiler l'influence grandissante de la cafétéria Carrefour Market, alliance avec le coiffeur-barbier d'à-côté, négociée grâce à la livraison de petits thés-baklavas, afin de verrouiller tout le côté impair de l'avenue de la République… Il y avait un sacré potentiel. Mais je ne suis pas fâché que Creative Assembly ait délaissé la simulation géostratégique de restauration rapide en milieu urbain pour s'appesantir sur le fléau de Dieu et la chute de l'Empire Romain d'Occident. Parce que, comme on commence à en avoir l'habitude depuis *Shogun 2 Total War*, le stand-alone succédant à *Rome 2* est deux ou trois fois plus excitant que le jeu de base. Entre retour de vieilles mécaniques bien-aimées et introduction de nouveaux concepts alléchants, on finirait presque par se demander pourquoi Creative Assembly ne sort pas l'extension avant le jeu de base…

**Resident Total War.** Mais avant de commencer, permettez-moi une petite mise au point : *Attila Total War*, contrairement à *Napoleon Total War*, ne vous propose pas d'incarner la figure historique éponyme. Ou alors un tout petit peu, peut-être, au cours d'un scénario : pour l'instant, rien ne nous a été confirmé. Non, il faut plutôt voir Attila comme une sorte de Diable, une épée de Damoclès suspendue au-dessus de la tête du monde de l'époque. Et plus particulièrement des deux empires romains… En effet, les développeurs ont eu une idée géniale : faire d'*Attila Total War* un survival stratégique. Les deux campagnes principales du jeu vous placeront à la tête des empires romains d'Orient et d'Occident et vous forceront à prendre de terrible décisions qui vous permettront – au mieux de ralentir ou d'endiguer légèrement l'effondrement de votre pré carré. Rendez-vous à l'évidence : le territoire que vous devez contrôler est titanesque – du nord de l'Angleterre à la Syrie –, à vos frontières des tribus mènent une guerre de harcèlement permanente, à l'intérieur l'entente est loin d'être parfaite. Et vos armées sont ridiculement étirées entre les différentes zones de turbulence, la circulation au sein des empires est ridiculement lente. Sans compter qu'au loin, dans les steppes, l'orage le plus terrifiant que la Terre ait jamais connu commence à gronder.

**Ça sent le roussi.** *Attila Total War* est donc un jeu de stratégie apocalyptique. Une chute de température brutale a complètement transformé la physionomie de l'Europe, tout le monde se précipite vers le sud, la famine a fauché les plus jeunes et les plus faibles, les épidémies se répandent

de hameaux en village et de village en ville. Un million de cavaliers s'apprêtent à déferler sur le continent. Alors Creative a adapté son gameplay à cet univers terrible. Désormais, la carte stratégique vous permet de visualiser très facilement les goulets d'étranglement créés par les grandes forêts, les montagnes ou les cours d'eau. Après tout, il s'agit des seuls points où vous pourrez ralentir le déferlement des huns. Vous pouvez aussi afficher une carte de l'état de l'empire, extrêmement customisable, pour identifier d'un coup d'œil les zones d'affrontement, les querelles intestines, les migrations. Mais, il ne suffit pas de voir, il faut parfois agir… Et *Attila Total War* vous permet de le faire de la plus tragique des façons : à coups de sacrifices, à coups de terre brûlée. Vos légions sont occupées plus à l'ouest ? Le chemin est trop accidenté pour que les renforts arrivent à temps ? Alors brûlez cette ville et répandez du sel sur ses fondations fumantes. Aucun barbare ne pourra s'y installer et l'ensemble de la région souffrira d'une immense pénalité économique. Et, une fois que l'orage sera passé, rien ne vous interdit d'y installer une légion et de dépenser bien des tours de jeux – et bien trop d'or – pour tout remettre en état.

**Quand y a de la généalogie, y a pas de plaisir.** Évidemment, *Attila* introduit d'autres éléments, un peu moins jusqu'au-boutistes. Le système de l'arbre généalogique qui servait de colonne vertébrale au premier *Rome Total War,* et qui avait sournoisement disparu dans le deuxième épisode, revient : super fonctionnel, il affiche très proprement la manière dont les personnages sont liés, quels sont les bonus qu'un individu apporte à la province qu'il contrôle. L'interface permet même, en deux clics, de délivrer des édits régionaux ou de se lancer dans des embrouilles familiales. Vous pourrez adopter, chercher une femme, assassiner, chasser, bannir, empoisonner à tour de bras. Et déterminer les positions de vos héritiers au millimètre pour que le rythme des successions ne nuise pas trop à la survie de votre empire. Je me demande d'ailleurs si l'on va pouvoir aller chercher des petits princes "barbares" pour en faire de parfaits petits gallo-romains et, lentement, dissoudre son empire, comme en vrai. Pour tout avouer, je suis tout chose, j'ai l'impression que Creative est allé un peu loucher du côté de Paradox et de *Crusader Kings* pour enrichir cette partie du jeu mais je ne voudrais pas trop m'avancer.

**Cloaqua Maxima !** Au passage, Creative Assembly a décidé d'accorder un soin particulier à la gestion des cités : vous disposez désormais d'un building browser qui vous permet de visualiser facilement les ordres de construction ou les variations au sein d'un même type de bâtiment. Il va au moins vous falloir ça pour trouver un juste milieu entre la crasse et la gestion sanitaire : une ville sale coûte moins cher qu'une parfaite petite cité remplie de thermes, de cloaquae et d'autres jeux d'eau... Mais, une ville sale est le point de départ d'épidémies qui tuent vos habitants, freinent votre économie et, surtout, passent d'une région à l'autre en s'attachant à vos garnisons ou aux hordes qui vous tombent sur la tronche. Bon, après, rien ne vous empêche de mettre une cité en quarantaine ou d'y foutre le feu. Quoique, pour ça, je pense que vous pouvez compter sur les autres factions. On n'a pas vu grand-chose des combats tactiques –à part la possibilité de pouvoir monter des barricades à la position prédéfinie permettant de ralentir les assaillants– mais le studio a particulièrement tenu à nous montrer que désormais, les lieux assiégés se dégradaient lentement et que des incendies pouvaient facilement se déclarer. Oui, Creative Assembly semble avoir retrouvé le feu sacré. Oh. Oh. Oh.

**Omar Boulon**

# Civilization : Beyond Earth

## Le concert des colons

L'Humanité a la bougeotte. Elle veut changer d'air. Tel l'étudiant qui, après une année passée à organiser des soirées orgiaques dans son appartement, à dormir à quatre dans la baignoire et vomir dans les pots des plantes vertes, l'Humanité regarde derrière elle, contemple le merdier qu'elle a déversé sur sa planète et ressent comme un besoin de déménagement.

**Infos**

**Genre :** Variation sur un thème
**Développeur :** Firaxis (États-Unis)
**Éditeur :** 2K
**Sortie prévue :** 24 octobre 2014

Voilà, je viens de dresser le pitch de *Civilization : Beyond Earth*. Comprenez : on va tout reprendre de zéro et recommencer les mêmes erreurs commises depuis l'antiquité, mais cette fois dans un cadre dépaysant. Et par "dépaysant", il faut comprendre : sur une planète toute neuve où les multiples teintes de vert se mêlent joyeusement à un assortiment de violet et de jaune canari. Outre ce nuancier qui file des haut-le-cœur à mon voisin ackboo, esthète dont la rétine ne supporte que le gris et le kaki – on ne l'appelle pas "le spartiate" seulement parce qu'il vient à la rédaction le torse nu et oint d'huile d'olive –, ce nouveau foyer possède une particularité notable : il est déjà habité.

**Un air – vicié – de déjà-vu.** Il est extrêmement périlleux d'aborder l'arrivée prochaine de ce *Civilization : Beyond Earth,* sur lequel on a pu poser nos gros doigts gourds pour des débuts de partie (jusqu'au 200e tour) sans penser à *Alpha Centauri,* variation S.F. de *Civilization II* réalisé par Sid Meier lui-même en 1999. Pourtant, on risque d'éluder cette question, tant ce nouveau jeu tient moins de ce glorieux spin-off que… de *Civilization V.* Remplacez les ruines par des nacelles de ressources et des artefacts à exploiter par des explorateurs, l'indice de bonheur qui bride votre développement territorial par celui de santé, les cités-états par des stations commerciales indépendantes, reprenez le système de ressources du jeu original, l'espionnage de l'extension *Gods & Kings,* le commerce de l'autre add-on *Brave New World,* gardez l'inamovible socle d'unités militaires (le fantassin qui tape à une case, l'unité de combat à distance à deux, l'artillerie, etc.). En réalité, le joueur habitué à *Civilization V* se sent tellement à la maison que la véritable question en devient : ce *Beyond Earth* ne relèverait-il pas du mod payant davantage que du nouveau jeu ?

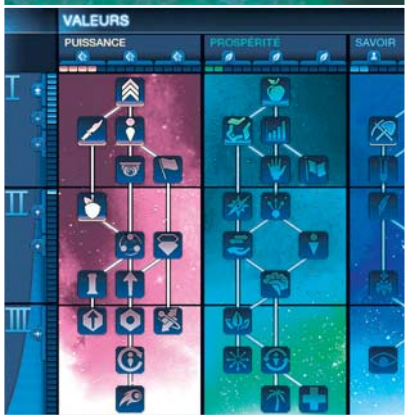
**Espace et manques.** Ne lui jetez pas la pierre, à ce joueur habitué. Il faut le comprendre : il a retourné le cinquième opus un paquet de fois, il retrouve ses réflexes, anticipe des problèmes presque instinctivement dès sa première partie et, pire, remarque que quelques aspects de son *Civ' V* ont été rognés : les unités qui prennent de l'expérience ne peuvent plus choisir de capacité spéciale (seulement un gain de puissance brute ou une guérison instantanée), les ressources "secondaires" qui pouvaient s'échanger entre factions et offrir des bonus variés dans le jeu de base n'offrent ici plus que des bonus de nourriture, de production ou d'argent – pardon, d'énergie – à la case sur laquelle elles se trouvent. Alors il se pose

des questions, faut le comprendre. Mais avant que l'envie ne vous prenne de lui faire sauter les rotules à coups de barre de fer, à ce joueur habitué, pour vous avoir brisé votre espoir, laissez-moi vous expliquer ici en quoi *Beyond Earth* diffère de son aîné. Et puis songez-y : le joueur habitué a beau être un sale con méprisable, il a une famille à laquelle vous ne voudriez certainement pas faire de peine et vous avez conscience que la violence ne résout jamais rien, pas vrai ?

## Comme à la maison, mais loin.

Car oui, cette variation sur un même thème possède bien ses propres spécificités. Dès le lancement de la partie, d'ailleurs. Puisque bien au-delà du choix de l'une parmi les huit – oui, c'est peu – factions terriennes futuristes (France-Ibérie, Union Africaine, Coopérative panasiatique, Fédération Slave…), le début de partie est conditionné par les choix de types de colons, de vaisseau ou de cargaison qui influent sur autant de bonus de début de partie. Vous me direz : ça, c'est surtout sur les tout premiers tours que ça va peser. Mais il n'y a pas que cela. Au-delà du gros morceau, les affinités (voir encadré), on trouve par exemple cet arbre technologique non linéaire, avec un point de départ au centre d'une toile, comme dans *Endless Space,* et la "surcouche" orbitale. De quoi bousculer un peu les habitudes, mais pas non plus retourner le cerveau. Dans le cas du premier, l'intérêt de se priver de technologies rapidement accessibles pour se focaliser sur d'autres, plus avancées mais dont la découverte nécessite plusieurs dizaines de tours, reste à démontrer. Quant à cette seconde grille orbitale, n'allez surtout pas imaginer un gameplay spécifique, à la manière des cités spatiales de *Call to Power.* Cet espace pourra être exploité par des satellites octroyant divers bonus ou permettant de nettoyer les cases de surface de ces miasmes toxiques qui suçotent doucement mais sûrement la santé des unités qui s'y arrêtent.

**Un ver, ça va...** Et puis, il y a ce système de quêtes. L'idée n'est pas neuve – d'autres 4X, à commencer par *Endless*




*Legend* testé dans ce même numéro, l'ont trouvé séduisante – mais elle remplit son office, à savoir dynamiser les parties en fixant des objectifs à court terme et mettre le joueur face à certains choix. Mineurs pour certains, comme accorder tel ou tel bonus à un type de bâtiment, majeurs pour d'autres, comme rayer de la carte une station commerciale pour le compte d'une autre, ou lancer une grande campagne de dissection de faune locale, dans l'espoir d'en tirer d'énormes gains de science mais avec l'assurance de foutre en rogne les "natifs" comme disent ceux qui répugnent à utiliser le terme officiel de "vermine insectoïde". Ah oui, je me souviens vous avoir dit que cette nouvelle planète, ce futur nouveau havre de paix (en attendant le prochain conflit thermonucléaire) pour l'humanité était déjà habité. Et s'il y a au moins une chose de certaine à propos de *Beyond Earth,* c'est que cette population autochtone représentera un enjeu bien différent de celui des barbares de *Civilization V.* Toutes différentes qu'elles puissent être – il y a du rampant et du volant, ainsi qu'une variété de lombric stéroïdé hyper agressif qui a visiblement lu tout l'œuvre de Frank Herbert et en a tiré une certaine inspiration – les espèces qui la composent sont unies par une intelligence collective. Un esprit de ruche dont l'attitude à l'égard de ces touristes bipèdes est conditionnée par les actions (attaques, destruction de nids qui rapportent des bonus et ralentit leur prolifération...) à son égard et qui va de l'indifférence à l'hostilité la plus totale.

**Cafards aux pruneaux.** Vous me direz, dès qu'il s'agit d'éradiquer une espèce, l'humanité a toujours fait montre de ressources et d'ingéniosité. Ainsi, la recherche permettra, dans un premier temps, d'installer des répulsifs et dresser des périmètres de sécurité autour des villes, de protéger les explorateurs, les convois commerciaux avant que, plus tard, dans le jeu, l'évolution des unités militaires ne permette de moins craindre le courroux des locaux. Mais avant de pouvoir vous en dire plus, il me faudra aller bien au-delà des 200 premiers tours et j'attendrai le test avant de pouvoir vous affirmer que le développement de la bombe insecticide n'est pas nécessairement prioritaire. Toujours est-il que le but ultime d'un *Civilization,* et *Beyond Earth* ne fait pas exception, est d'écraser la caboche des concurrents. Certes, la conquête pure et dure sera possible, mais j'ai la vague impression que la force brute sera moins présente que dans le jeu de base : il est parfaitement possible de grignoter le territoire adverse par des coups d'état dans chacune de ses villes et de freiner son développement en prenant possession de ses avant-postes, villes en devenir, ce qui ne constitue pas un casus belli. Trois fois 200 tours plus tard, je ne suis hélas pas en mesure d'affirmer que *Beyond Earth* sera beaucoup plus qu'un mod très évolué de *Civ' V*, mais je peux en revanche vous avouer être impatient de mener à bout une partie entière et de voir ce que réserve le milieu et la fin de partie. Pour ce qui est de savoir si cela vaut la peine de payer plein pot le prix d'un nouveau jeu, on verra au moment du test.

**Guy Moquette**

## Et plus si affinités...

"*À Rome, fais comme les Romains*" disait... euh... un type, en bas de mon immeuble. L'une des grandes interrogations qui s'imposera à cette humanité en transit, c'est-à-dire nous autres joueurs, porte sur l'attitude à adopter vis-à-vis de ce nouveau foyer et ses actuels locataires. Dans *Beyond Earth,* il existe trois courants de pensée auxquels les différentes factions peuvent adhérer : la Pureté, la Suprématie et l'Harmonie. Dit comme ça, on s'attend à avoir des hippies écolo et insectophiles d'un côté et, de l'autre, un mouvement crypto-fasciste qui passe régulièrement au Bricorama de Proxima du Centaure (le seul à ouvrir les dimanches dans ce coin paumé de galaxie) pour refaire les stocks de Baygon rouge, vert, rose, turquoise et de toutes les autres couleurs permettant de liquider tout ce qui a l'audace de posséder plus de deux pattes. C'est en réalité un peu plus complexe. Il est surtout question de l'évolution de la race humaine : la Pureté tend à la conserver telle quelle, l'Harmonie recherche la fusion avec le nouvel environnement – avec tout ce que ça implique, et là, étrangement, je pense au film *La Mouche* – tandis que la Suprématie lorgnera du côté de la cybernétique et du transhumanisme. Et en aucun cas cette affinité ne régit l'attitude vis-à-vis des colocataires, qu'ils soient humains ou insectes : il est parfaitement possible de mettre en place une Pureté pacifique ou une Harmonie génocidaire (qui est un paradoxe autant qu'un chouette nom potentiel pour un groupe de black metal). Dans la pratique, une faction a un score dans chacune des affinités, qui évolue en fonction des décisions lors des résolutions de quêtes et des recherches entreprises. Cela signifie qu'il est possible de les faire progresser simultanément (chaque palier apporte des bonus) mais on devine qu'une spécialisation sera indispensable au-delà d'un certain temps. De hauts scores dans une affinité sont en effet nécessaires pour faire évoluer technologiquement les unités militaires, débloquer de puissants bâtiments et certaines conditions de victoire spécifiques et donner accès à de très séduisantes options, comme amener des soldats hybrides sur le champ de bataille ou déclencher des attaques de vers sur des villes adverses. Là encore, on est très curieux de voir, dans la version finale, quelle sera l'étendue des possibilités. En croisant les doigts pour le concept ne soit pas sous-exploité.

# CONFIGURATIONS HARDWARE.FR : FAITES CONFIANCE AUX EXPERTS

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

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

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

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

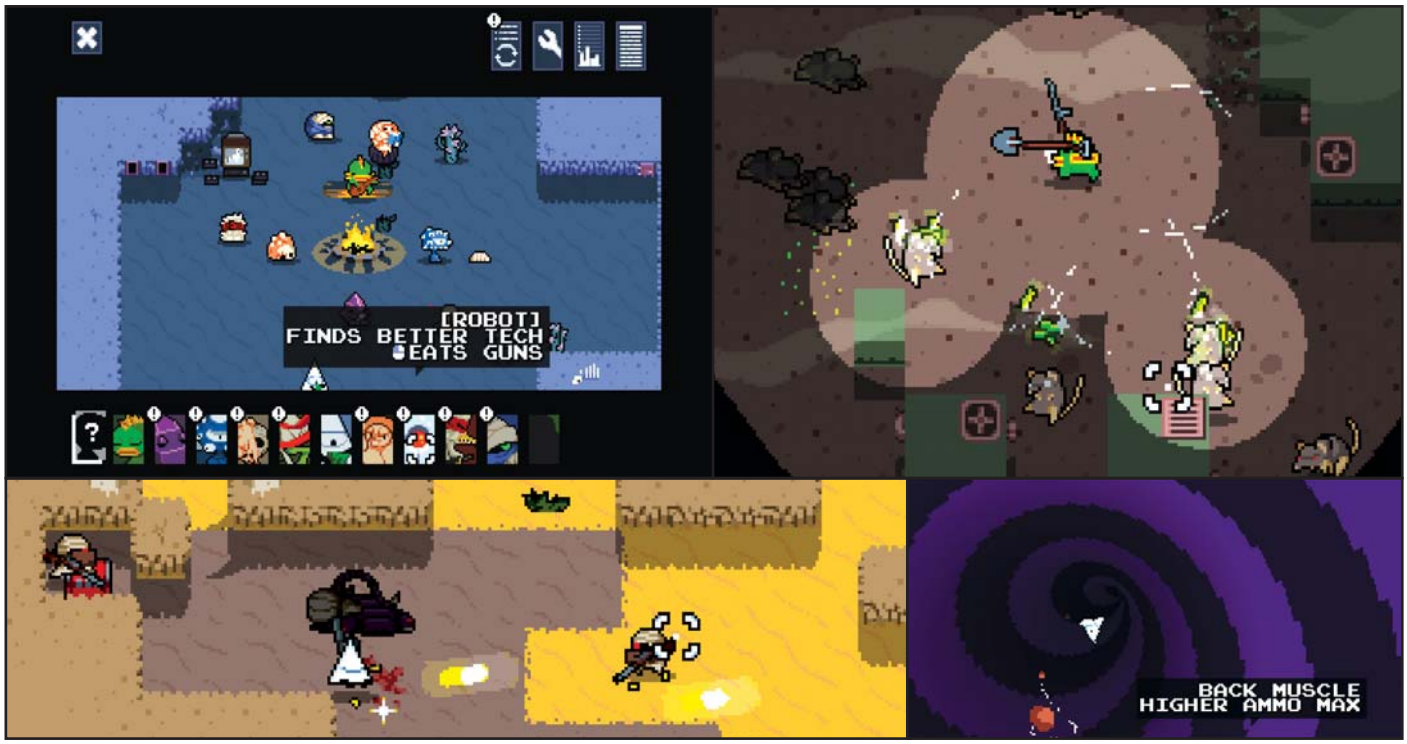
LDLC.com
HIGH-TECH EXPERIENCE

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.

# Nuclear Throne

## Gun of Thrones

On vous en parle depuis longtemps, il n'a toujours pas de date de sortie et pourtant, il continue de s'améliorer à mesure que le temps passe. *Nuclear Throne* est en passe de devenir un extraordinaire jeu d'action et vous n'en avez sûrement que trop peu entendu parler.




**Infos**

**Genre :** Wasteland beuh
**Développeur/ Éditeur :** Vlambeer (Pays-Bas)
**Sortie prévue :** Non annoncée (disponible en Early Access pour 12 €)

Vlambeer est une petite entreprise néerlandaise montée par deux personnes, Rami Ismail et Jan Willem Nijman. Des petits artisans faisant des jeux dans leur coin, ponctuellement aidés par d'autres développeurs indés, sans trop embêter le monde. Sauf que, voyez-vous, Vlambeer est le développeur de *Ridiculous Fishing*, *Super Crate Box*, *Serious Sam : The Random Encounter* ou, plus récemment, *Luftrausers*. Eh oui, comme vous êtes actuellement en train de le penser : "*Woah, c'est pas des baltringues.*" *Nuclear Throne* s'annonce comme leur prochain bébé, en développement depuis plus d'un an, un jeu de tir vu de dessus présentant quelques mécaniques pas forcément originales mais sacrément efficaces. Dans un monde post-apocalyptique, des mutants bataillent pour atteindre le trône nucléaire, véritable graal pour qui sera le premier à y poser son fessier dodu. À vous de choisir un mutant et de le lancer dans les différents niveaux du jeu pour essayer de devenir le roi de ce monde dévasté (le jeu s'appelait auparavant *Wasteland Kings* et ça n'est pas vraiment un hasard). Comme beaucoup de jeux indépendants, la mécanique principale repose sur des éléments de rogue-like, à savoir des niveaux générés aléatoirement, de la permadeath et une évolution du personnage tout au long d'une partie. Chaque stage est évidemment rempli d'ennemis de plus en plus vicieux, mais aussi d'armes et de munitions pour vous aider. Et c'est bien sûr là que, grâce à Vlambeer, on touche au sublime.

**Travail à mutant.** Si vous avez déjà joué à *Gun Godz*, *Super Crate Box* ou d'autres créations de nos amis Néerlandais, vous savez à quel point leurs jeux ont tout compris à la notion d'impact. Le moindre tir fait trembler l'écran et claquer les oreilles, et les armes sont toutes géniales à utiliser. Qu'il s'agisse de fusils d'assaut ou de lance-grenades, d'arbalètes ou de canons laser, de pelles ou de tournevis, chaque instrument de mort remplira de joie le cœur du joueur. À force de tuer des ennemis, il est possible de faire évoluer son héros en choisissant une mutation parmi quatre proposées. Là aussi, on a du choix. Résistance augmentée, chance de récupérer des munitions à chaque frag, ralentissement des tirs ennemis… la liste est longue et permet vraiment de se sortir des situations les plus complexes. Et si vous avez toujours peur de vous ennuyer avec ça, sachez que vous devrez aussi choisir votre mutant de départ. Poisson, plante, robot, ils possèdent tous un pouvoir particulier changeant parfois même la manière dont on appréhendera le jeu. Entre celui qui sacrifie des points de vie pour invoquer des minions et cet autre qui mange les armes secondaires pour gagner des munitions ou de la vie, le gameplay et le rythme du jeu changent totalement. Je manque de place pour vous parler des Couronnes (items cachés qui modifient carrément les règles du jeu), de la musique fantastique ou de la maniabilité parfaite mais on se gardera ça pour le test, même si aucune date n'a encore été annoncée (ici, on espère "vite").

**Pipomantis**

# L'Ombre du Mordor

## On ne teste pas si facilement en Mordor

Il y a deux catégories de gens que je ne supporte pas : les fans de *Doctor Who* et ceux de Tolkien. Les premiers sont les pires, de vrais ayatollahs capables de devenir violents quand on leur fait remarquer que non, vraiment, une série éclairée comme un porno où un type laid agite un tournevis à longueur d'épisodes répétitifs ne mérite pas tant d'éloges. Mais les tolkienites ne sont pas mal non plus, eux qui voient une profondeur insensée dans des bouquins à peine moins manichéens que *Superman contre Hitler.*

**Infos**

**Genre :** Boucherie open-world à la 3e personne
**Développeur :** Monolith (États-Unis)
**Éditeur :** Warner Games
**Sortie prévue :** 30 sept. 2014 (PC), 3 oct. 2014 (PS4 / Xbox One) et 21 nov. 2014 (PS3/Xbox 360)

Et pourtant, c'est bien l'œuvre fadasse de tonton J.R.R. qui nous a foutus cette semaine devant un dilemme cornélien. Warner ayant envoyé aux rédactions des versions PS4 de *L'Ombre du Mordor* mais pas de clés PC : devions-nous, au mépris de toutes nos coutumes, tester le jeu sur console, tout ça pour conclure "*mais attendez notre test au prochain numéro pour l'acheter, ça se trouve le portage sera pourri*" ? Ou bien attendre quinze jours pour vous donner un avis définitif, argumenté, après avoir décortiqué en long et en large la version PC ? Fidèles à nos principes, nous avons opté pour la deuxième solution. Vous trouverez donc le test de *L'Ombre du Mordor* dans le prochain numéro de *Canard PC*. Mais ça ne va pas nous empêcher de vous donner notre avis après quelques heures de jeu.

### Au Nord, c'étaient les Sauron.

*L'Ombre du Mordor* est un jeu d'action à monde ouvert qui, pour résumer vite fait, associe les combats de *Batman : Arkham City* aux grands mécanismes d'*Assassin's Creed*. Le monde est divisé en grandes régions où le joueur peut se déplacer librement pour chasser l'uruk et tenter de mettre en déroute l'armée de Sauron. Tous les moyens sont bons pour y parvenir : assassiner les chefs uruks en les séparant de leurs gardes du corps, utiliser le pouvoir de domination mentale dont dispose Talion, le héros du jeu, pour monter les orcs les uns contre les autres... On nous l'avait promis et c'est bien le cas : on peut tout aussi bien jouer la finesse en se téléportant de tour en tour pour convertir les archers avant de lancer ces nouveaux "convertis" assassiner leur cible, que se la péter gros bourrin et foncer dans le tas épée en avant (ce qui, même si le système de combat est assez simple avec un bouton d'attaque, un bouton d'esquive et un bouton parade, demande pas mal de skill quand on se retrouve entouré d'une horde d'uruks planqués derrière des pavois). Le système "nemesis", qui génère chaque chef uruk de façon procédurale et lui donne des traits aléatoires (phobies, vulnérabilités, résistances…), encourage le joueur à approcher chaque combat de façon différente et a le chic pour produire des situations imbitables : j'avais prévu d'assassiner ce lieutenant pendant le banquet qu'il organisait, planqué peinard en haut d'une tour – manque de bol, l'un de ses invités était un capitaine très balèze et immunisé aux attaques à distance. La seule question, finalement, est de savoir si le jeu réussira à maintenir jusqu'à la fin le rythme extraordinaire des premières heures. À côté de ceux d'un *Assassin's Creed* ou d'un *Batman*, le monde de *Mordor* est assez triste et répétitif (j'espère que vous aimez les ruines et la boue). Faute de variété visuelle, le jeu ne peut compter que sur son système de combat violent et efficace pour occuper le joueur pendant plusieurs dizaines d'heures. La courbe de progression très bien fichue (le gain de puissance du héros est manifeste et constant, avec par exemple la possibilité de dominer facilement au bout de quelques heures les monstres devant lesquels on fuyait en début de partie) est plutôt encourageante et, jusqu'ici en tout cas, nous a empêchés de nous ennuyer une seconde. Est-ce que ce sera suffisant ? Réponse, vous l'avez compris, dans quinze jours.

**Louis-Ferdinand Sébum**

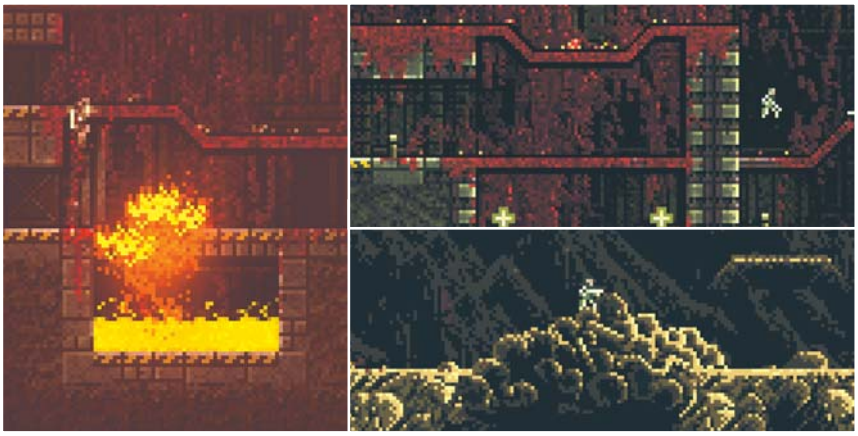
# Butcher

## Du sang, de la sueur et des armes

**Genre :** Bourrinage bidimensionnel
**Développeur :** Transhuman Design (un peu partout)
**Éditeur :** N.C.
**Sortie prévue :** N.C.

Vous l'avez lu ici en premier : dans un an ou deux, Transhuman Design sera devenu le nouveau Vlambeer. Si si, faites-moi confiance, c'est mon petit doigt assoiffé de sang et obsédé par le meurtre de masse (c'est un petit doigt bizarre) qui me l'a dit. Chez Transhuman Design (auteur, entre autres, du très chouette *Soldat)* comme chez Vlambeer, le même goût du gameplay old school frénétique, des explosions, des gerbes de sang à gros pixels, du sadisme virtuel entre tradition et modernité. Prenez *Butcher* par exemple, l'un des projets de Transhuman. Best-of des gameplays des années 90, le jeu ressemble au bâtard cradingue d'*Abuse* et de *Doom*. Comme dans le premier, on se déplace au clavier dans un environnement 2D tout en alignant les méchants à la souris. Comme dans le second, on fait éclater dans des gerbes de sang de pauvres types équipés des mêmes armes que nous, armes qu'on va ensuite piquer sur leurs cadavres. Mon petit doigt est heureux : *Butcher* est crade, violent, le feeling des armes est exceptionnel, le sang coule à flots, les ennemis éventrés se tordent de douleur par terre. Je le suis aussi : *Butcher* est bourré de subtilités, de bonnes idées de gameplay, de passages secrets et de labyrinthes cyberpunks pleins de rouille et de pièges. Mais vous n'êtes pas obligé de nous croire, moi et mon auriculaire maléfique. Allez plutôt télécharger le prototype du jeu ici : *cpc.cx/avr*

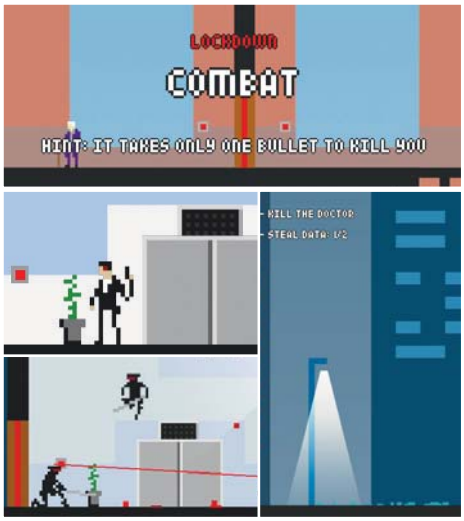
**Louis-Ferdinand Sébum**



# Ronin

## Ninja lutteur

**Genre :** Non non ce n'est pas *Gunpoint,* vous faites erreur
**Développeur :** Tedoubleu (Pologne)
**Éditeur :** N.C.
**Sortie prévue :** N.C.




Tiens, tant qu'on parle de prototypes en cours de développement, évoquons *Ronin*. Avec son look minimaliste et son gameplay éhontément pompé sur *Gunpoint, Ronin* a un sex appeal plutôt modéré. Et pourtant… Comme dans *Gunpoint,* on joue un ninja. Comme dans *Gunpoint,* le clavier sert à se déplacer et la souris à sauter avec précision sur n'importe quelle surface avoisinante. Comme dans *Gunpoint* toujours, différents gadgets permettent de se simplifier un peu la tâche : grappin pour se suspendre au plafond, hologrammes pour distraire les ennemis... Mais la ressemblance s'arrête là : *Gunpoint* était un jeu de puzzle/infiltration, *Ronin* fait dans l'action/réflexion. Bien sûr, il vaut mieux éviter de se faire repérer mais il est parfois utile (voire nécessaire) de se battre. Et, tenez-vous bien, dans *Ronin* on se bat en tour par tour. Au début de chaque round, des lignes rouges indiquent où l'ennemi va attaquer. Le joueur doit tout d'abord, vous vous en doutez, sauter de façon à ne pas se trouver sur la trajectoire de la balle à la fin du tour, quand les actions vont être résolues. Mais il doit aussi prendre garde à rester à proximité de l'ennemi, histoire de pouvoir l'assassiner, notre ninja de héros ne se battant qu'à l'épée parce que chasse, pêche, ninjutsu et traditions. À chaque affrontement on assiste tout content à un joli ballet façon "John Woo en tour par tour" qui s'achève en général par un grand découpage de vertèbres cervicales au katana. Si la chiropractie de l'extrême vous tente, la démo se trouve ici : *cpc.cx/avs*

**L.-F. S.**

# Borderlands : The Pre-Sequel

## Demain à la Lune

En arrivant dans les locaux de 2K pour ce hands-on sur *Borderlands : The Pre-Sequel*, j'avais du jeu une idée assez confuse. En gros, je savais que c'était un *Borderlands* sur la Lune avec une gravité réduite. Une grosse heure de hands-on plus tard, après mûre réflexion, je suis en mesure d'affirmer une chose : c'est un *Borderlands* sur la Lune avec une gravité réduite.

**Infos**

**Genre :** Hack & Slash / FPS
**Développeur :** 2K Australia (Australia), chapeautés par Gearbox (États-Unis)
**Éditeur :** 2K Games
**Sortie prévue :** 17 octobre 2014

Attention : je n'ai pas dit que c'était un mauvais jeu. Le gameplay, qui n'a pas changé d'un pouce depuis le dernier épisode ("*depuis le premier épisode*", diront les mauvaises langues), est toujours aussi efficace. Les quatre nouvelles classes, gladiatrice, justicière, enforcer et Claptrap, sont assez bien pensées. Mention spéciale à ce dernier dont un arbre entier de compétences repose sur le hasard et la prise de risque. On y trouve par exemple des "routines" exécutées régulièrement qui donnent un bonus temporaire avec tel type d'arme (au prix d'un malus avec tous les autres) ou une résistance à tel type de dégâts (et une vulnérabilité aux autres), qui obligent le joueur à changer de stratégie à la volée. D'autres compétences, comme celle qui lui octroie un bonus de vie mais endommage ses boucliers à chaque fois qu'un ennemi est abattu, feront plaisir à ceux qui aiment vivre dangereusement. Mais bon, le plus intéressant dans le fait de pouvoir jouer Claptrap, ça reste, euh, ben de jouer Claptrap justement.

**Sélène et les garçons.*** Parce que bon, vous vous en doutiez déjà, ce "*Pre-Sequel*" est surtout l'occasion pour Gearbox de nous servir à la louche de grosses portions de fan-service. L'excellent Handsome Jack de *Borderlands 2* est au cœur du scénario, les quatre héros que l'on peut incarner étaient des PNJ du deuxième épisode, on sent que tout a été fait pour plaire aux fans de la série et les assurer, à grand renfort de clins d'œil, qu'ils sont en terrain connu. Un peu trop peut-être. Elpis, la lune de Pandora, a beau être assez jolie et changer agréablement du post-apo' des deux épisodes précédents (un désert gris-bleu remplaçant l'habituel désert jaune-brun), on a quand même eu l'impression, durant toute cette heure de jeu, de se trouver devant un *Borderlands* de plus, et ce malgré les rares nouveaux éléments de gameplay qu'on a eu le temps de découvrir, par exemple le "grinder", sorte de cube horadrim du futur qui peut transformer trois armes d'un même niveau de qualité en une arme de qualité supérieure (et qui, bien sûr, permettra aux joueurs prêts à expérimenter – ou à chercher un tutoriel sur Internet trois jours après la sortie du jeu – de découvrir des tas de "recettes" pour crafter des pièces d'équipement spécifiques). Pour le reste, on tuait des bandits (lunaires) et on conduisait des buggys (lunaires). Un peu décevant, sans doute, mais ce hands-on n'a duré qu'une heure. Pas assez pour juger des nouveautés apportées à la licence par 2K Australia. *Saints Row 4*, après tout, ressemblait à un bête épisode 3.5 avant qu'on comprenne à quel point les super-pouvoirs, seule nouvelle idée apportée au jeu, changeaient radicalement le gameplay. Peut-être que les quelques nouveautés de ce nouveau *Borderlands*, comme les sauts en apesanteur ou la gestion de l'oxygène, suffiront à donner un coup de jeune à la série. C'est tout le mal qu'on lui souhaite.

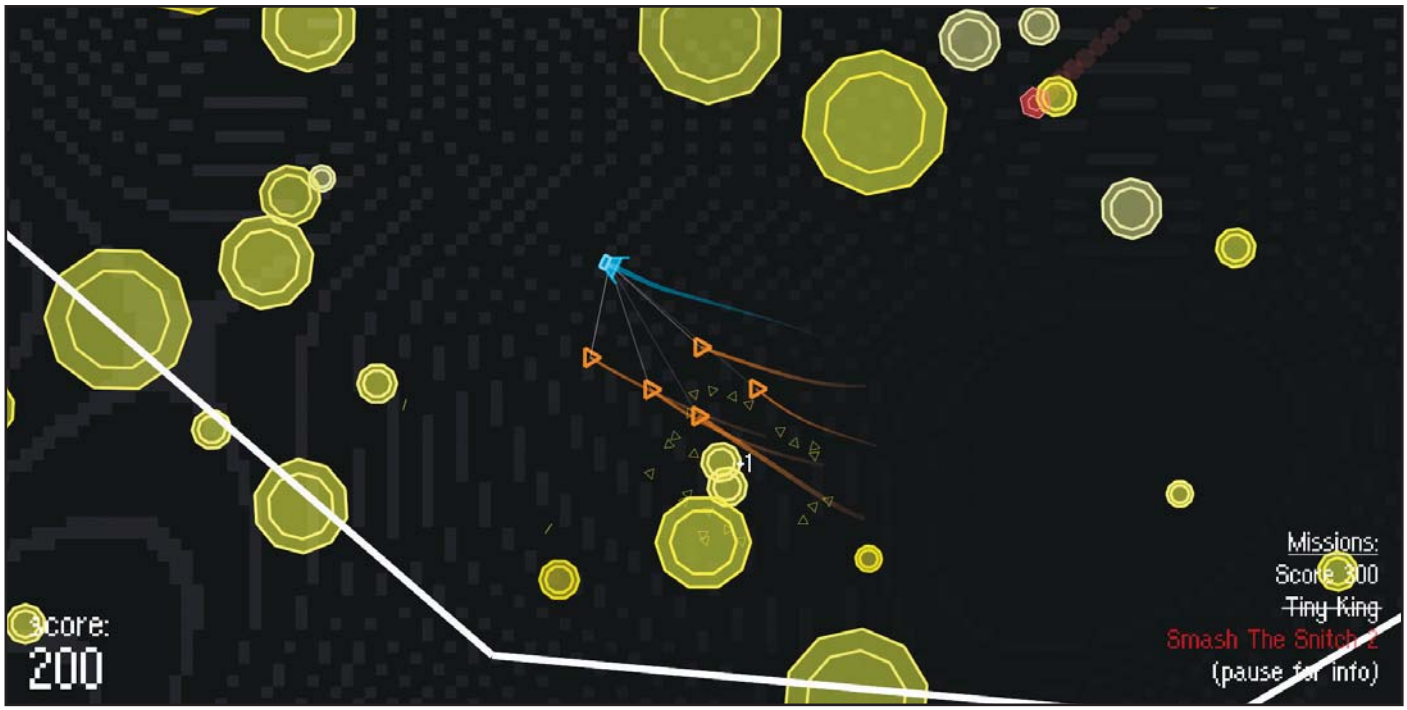
**Louis-Ferdinand Sébum**

* L'auteur vous prie de lui pardonner ce jeu de mots honteux non conforme à la norme ISO-54684 sur les calembours de merde.

# Particle Mace

## La masse est dite

L'accès anticipé Steam, c'est comme une boîte de chocolats, on ne sait jamais... euh... non, la comparaison ne marche pas du tout, je recommence. Hum hum... L'accès anticipé Steam, c'est comme une boîte de pâtes de fruit dégueulasses sur laquelle sont collées de grosses étiquettes rouges "*impropre à la consommation*" et "*contient des traces d'excréments humains*". Et parfois, dans ce cloaque infâme, miracle, on trouve un vrai bon chocolat truffé.




**Infos**

**Genre :** Arcade old school au lasso
**Développeur / Éditeur :** Andy Wallace (Etats-Unis)
**Sortie prévue :** *"C'est presque terminé"*

Le chocolat truffé, vous l'aurez compris, c'est *Particle Mace*. Derrière ce nom étrange se cache un jeu qui, pour citer Frédéric Nihous le jour où il a abattu sa première poule d'eau avec un fusil monté sur AR.Drone, "*se situe entre tradition et modernité*". *Particle Mace* est un hommage à *Asteroids*, avec des graphismes en fil de fer à base de formes géométriques simples, de gros rochers qui se fragmentent à chaque impact en cailloux plus petits et un gameplay bien hardcore où la moindre collision détruit immédiatement le vaisseau du joueur. Bien sûr, tout cela est remis au goût du jour avec de beaux effets de post-processings et de particules, ce serait dommage d'avoir acheté une carte graphique aussi chère pour rien. Mais la grande nouveauté de *Particle Mace* est ailleurs. Le vaisseau qu'on pilote n'a pas le moindre canon pour se défendre. Il dispose en revanche d'une poignée de particules qu'il traîne derrière lui comme un grand filet et qui, lorsqu'elles rentrent en collision avec un ennemi ou un astéroïde, le réduisent en charpie.

**Astéroïdes rage.** Or, si tirer avec un canon est assez simple puisqu'il suffit de se placer dans l'axe de ce qu'on souhaite buter, chasser au lasso est beaucoup plus technique. Il faut prendre en compte l'inertie du vaisseau, changer brutalement de direction pour envoyer ses bouboules dans la tronche d'un poursuivant, le tout en esquivant les obstacles qui dérivent un peu partout autour de nous. Ça demande une concentration et un skill considérable mais, en même temps, est si agréable et élégant que ça devient vite naturel. Addictif aussi. Si le mode "arcade", dans lequel il s'agit simplement de survivre le plus longtemps possible, n'est pas particulièrement original, les "missions" sont une idée extraordinaire. Le but est de réussir 150 challenges, fournis par groupes de trois. Par exemple, je peux avoir comme objectif de survivre 30 secondes dans une arène de plus en plus petite tout en détruisant 40 astéroïdes mais sans rien endommager pendant les 10 premières secondes. Lorsqu'un des trois challenges est réussi, un nouveau, plus difficile, prend sa place. On se retrouve parfois devant des combinaisons démentes (faire 300 points en quelques secondes dans un niveau rempli d'astéroïdes avec seulement deux particules pour se défendre) voire impossibles (détruire 4 ennemis en 10 secondes mais ne pas détruire d'ennemis pendant les 15 premières secondes). Il convient alors de choisir quel challenge on veut réussir en premier, tout en sachant qu'il risque fort d'être remplacé par un autre encore plus difficile. Ce mode de jeu brillant, terriblement bien réalisé, justifie à lui seul l'achat de *Particle Mace*. Et pourtant ce n'est rien à côté des modes multi locaux où de deux à quatre joueurs peuvent coopérer ou s'affronter à bord de tout un tas de vaisseaux (si les différents chasseurs doivent être débloqués en solo, ils sont tous immédiatement disponibles en multi : certains plus lents mais résistants, d'autres plus rapides ou équipés de grosses particules pour viser facilement…). C'est aussi frénétique qu'une partie de *RocketsRocketsRockets*, de *Nidhogg* ou de *Towerfall* mais cent fois plus gracieux. Pour ne rien gâcher, cette version Early Access est déjà presque terminée. Attention toutefois si l'envie vous prenait de claquer cinq euros pour y avoir accès : le jeu ne fonctionne pas sans gamepad.

**Louis-Ferdinand Sébum**

LDLC.com

HIGH-TECH EXPERIENCE

# Attiré par l'univers informatique, devenez notre prochain franchisé !

POSTULEZ SUR **FRANCHISE.LDLC.COM**

04 72 52 37 77

Crédit photo : Stef Gulochon

« Les franchises LDLC.com fleurissent et ce n'est qu'un début ! D'ici à 2018, nous aurons ouvert 40 magasins dans l'Hexagone. Rejoignez-nous et venez vivre une véritable expérience high-tech. »

**LAURENT DE LA CLERGERIE**
Président fondateur de LDLC.com

25 000 RÉFÉRENCES

SPÉCIALISTE INFORMATIQUE DEPUIS 18 ANS

40 FRANCHISES D'ICI 2018

CONCEPT STORE DESIGN (VENTE, CONSEIL & SERVICE)

# Due Process

## Honni SWAT qui mal y pense

Il est 21 h 30 dans les locaux de *Canard PC*. Casques sur la tête, quatre rédacteurs ont les yeux rivés sur l'écran. La concentration est telle que dans les tasses, le café a refroidi tandis que les sushis commandés plus tôt, eux, se réchauffent dangereusement…

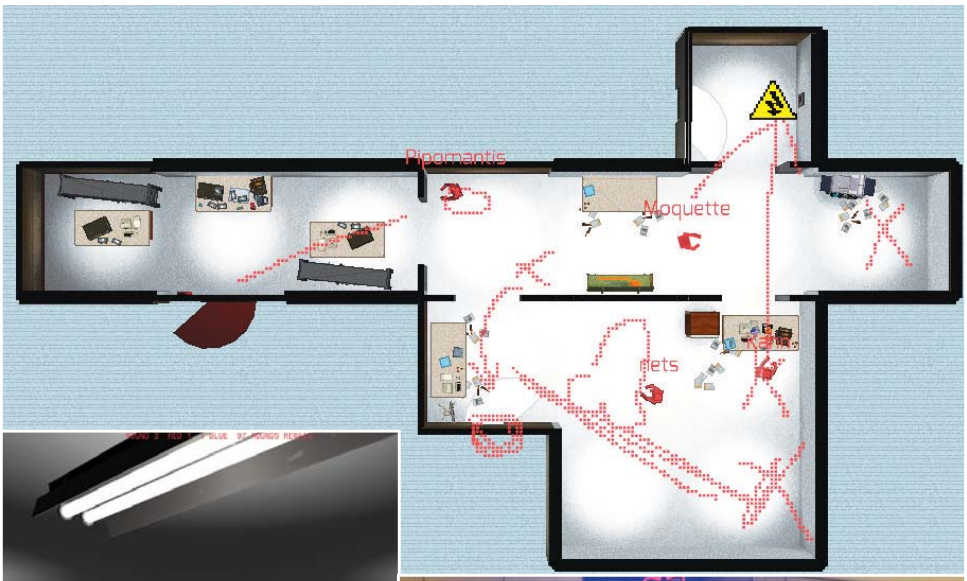
**Infos**

**Genre :** FPS tactique
**Développeur :** Giant Enemy Crab (États-Unis)
**Éditeur :** -
**Sortie prévue :** Mars 2015

"*OK… On résume : Kahn, tu couvres la porte ouest en te planquant derrière ce bureau, là. Avec Nets', vous les accueillerez avec un feu croisé et nous deux, on surveille la porte est, celle qui se trouve derrière vous. Pardon Pipo ? Ça les prendrait peut-être de court si on coupait la lumière au moment où ils entrent ? Peut-être, oui. Ou peut-être qu'ils auront leurs NVG sur la tête, et on aurait l'air malin. Placez-vous, ils vont arriver.*"
Vingt longues secondes s'écoulent sans que rien ne se passe. Tension, stress, violence verbale gratuite. "*Putain, mais qu'est-ce qu'ils foutent ces enfoirés d'Amerloques de ch…*" À ce moment, le mur nord explose, volatilisant Kahn et Netsabes au passage, une grenade flash atterrit au milieu de la pièce. Aveuglé, je vide un chargeur de 9 mm au hasard et loge une balle dans la tête du pauvre Pipo-mantis avant de me faire sécher par une rafale de fusil d'assaut. Les développeurs de *Due Process* viennent de nous coller une dérouillée. La 38e consécutive. Pas de quoi doucher l'enthousiasme général, et notamment celui de Netsabes qui lâche, dans un sourire mauvais : "*C'est quand même beaucoup mieux que* Destiny…"

### Un plan presque toujours parfait.

Il est 21 h 30 à Paris, mais midi et demie dans l'État de Washington, où résident les développeurs de *Due Process* qui nous ont invités à découvrir, en leur compagnie virtuelle via leur serveur Mumble, le tout premier jet de leur FPS compétitif / collaboratif. Oui, tout premier jet, ce qui explique les graphismes "sommaires" – on est entre nous, on peut dire "dégueu", allez – qui ne sont toutefois que temporaires. Et, surtout, qui n'empêchent pas le moins du monde de se faire une idée du potentiel de leur projet. Le principe ? Deux équipes de cinq qui occupent à tour de rôle les défenseurs (les bandits) et les attaquants (le SWAT). À chaque début de round, une nouvelle maison, dont la configuration est générée aléatoirement, et une phase de préparation. Deux minutes maximum au cours desquelles les deux équipes vont choisir leurs équipements et mettre au point leurs stratégies grâce à une carte interactive sur laquelle se dessinent aisément, à la souris, flèches, croix, pointillés – ou inévitables organes génitaux quand l'âge mental moyen de l'équipe ne dépasse pas celui des animateurs de NRJ 12 – à la façon d'un coach de football américain. Puis, une fois les deux minutes écoulées ou sous l'impulsion du SWAT qui peut anticiper son déclenchement, l'assaut lui-même. D'une indicible brutalité à laquelle se mêle une confusion semée par les assaillants et que les défenseurs tentent de contrôler. Aveuglement des flashbangs, fumée des explosions, voire l'obscurité totale quand le SWAT décide d'actionner (et parvient à l'atteindre) le levier du disjoncteur.



*L'équipe de Giant Enemy Crab au cours de la PAX. Oui, ce sont eux qui nous ont humiliés...*

**Police partout, justesse nulle part.** Bien sûr, les policiers disposent d'un temps limité pour mener leur assaut. Mais comme dans le football américain évoqué plus haut, *Due Process* fait alterner une phase de réflexion et de planification assez longue, pour une exécution qui peut s'achever en une dizaine de secondes. Violent, qu'on vous dit. Si, côté défenseurs, le choix d'équipement est sommaire (de petites mitrailleuses et quelques armes de poing), le SWAT débarque avec un arsenal permettant de multiples possibilités d'approche : des lunettes de vision nocturnes – à prévoir si le plan est de couper le courant – aux grenades flash et à fragmentation, en passant par les boucliers anti-émeutes et les charges explosives permettant de péter les portes rouges ou certains murs. Histoire de pimenter les choses, le SWAT doit gérer le nombre – très – limité de certains équipements qui leur serviront à leurs trois rounds consécutifs en attaque, tandis que les défenseurs pourront anticiper en tenant le compte des gadgets précieux et rares déjà utilisés. Gadgets qu'ils pourront d'ailleurs piquer sur les cadavres des assaillants et garder d'un round à l'autre s'ils ont la bonne idée de gagner et de ne pas mourir. Et croyez-moi : faucher un bouclier anti-émeute aux forces de police pour préparer la prochaine défense est d'une indescriptible volupté.

**"On était d'accord : avant de rentrer, la grenade. Pas après."** C'est bien simple, je pourrais consacrer une page entière à vous décrire le bonheur d'un assaut bien planifié et magnifiquement coordonné, d'une diversion créée par une brèche dans un mur tandis que le gros des forces s'enfonce par la porte d'entrée de l'autre côté de la maison, d'une défense héroïque dans l'obscurité à estimer l'emplacement des assaillants par les faisceaux de leurs lampes torches... Même moi, mauvais joueur de réputation internationale, je me suis retrouvé béat d'admiration devant certaines tactiques mises en place par nos adversaires pour nous faire la peau de façon propre et nette. Après nous avoir humiliés – et essuyé quelques défaites que l'on s'efforce, à la rédaction, de ne pas croire concédées par politesse –, les développeurs indés de Giant Enemy Crab nous ont expliqué que s'il y avait bien, dans leur équipe, quelques vrais amateurs d'*Arma* et de *Counter-Strike*, cette histoire de SWAT et de maison assiégée n'était qu'un prétexte. Que leur vraie marotte, ce sont les mécanismes de collaboration, communication et coordination entre joueurs. Deux d'entre eux avaient d'ailleurs déjà exploré ces thématiques avec *Grand Theft Flying Object* et *Super Space*, des projets étudiants qui leur avaient déjà valu l'intérêt de la scène indé et notamment l'Independant Games Festival.

**Une autre, une autre !** *Due Process* n'en est pour le moment qu'au stade d'alpha (et même, pour les citer, "alpha as f**k") mais on a déjà hâte d'y rejouer. Outre des graphismes améliorés – le projet a été mis en chantier il y a à peine trois mois –, les jeunes tarés de Seattle ont l'intention d'expérimenter un tas d'équipements à l'usage de l'équipe en défense, tels des pièges, des mannequins leurres, des détecteurs de mouvements et tout un tas d'autres choses qui sont en train de germer dans leurs esprits malades. Nous, on espère des maisons pouvant se montrer plus vastes de temps en temps, des objectifs un peu plus variés, comme des otages à libérer ou une bombe à désamorcer, l'intégration des fusils à canon scié pour faire plaisir à Pipomantis – qui ne sait pas viser, faut le comprendre – et un système de replays pour immortaliser les plus beaux assauts, les défenses les plus héroïques et les friendly fires les plus honteux. Avec ça, *Due Process* sera parfait.

**Guy Moquette**

# The Crew

## Petite automobile, tu parais si fragile

Savez-vous ce que *Vampire : Bloodlines* ou *PlanetSide 2* ont en commun ? Le simple fait d'avoir vu leur potentiel gâché par un démoulage trop chaud, le premier devant son salut à la brouette de patchs produits par ses fans, tandis que le second est encore sous le défibrillateur de SOE qui ne s'est pas donné les moyens de bosser au calme sur son projet. Et quelque chose me dit que *The Crew* pourrait bien rallonger cette liste, d'ici quelques mois.

PAR KAHN LUSTH

**Infos**

**Genre :** Course automobile
**Développeur :** Ivory Tower (France)
**Éditeur :** Ubisoft
**Sortie prévue :** 12 novembre 2014

Mais point de conclusions hâtives et faisons les choses dans l'ordre et comme si j'avais une carte de presse. *The Crew* est donc un jeu de course automobile développé par Ivory Tower, un petit studio artisanal français qui assemble son titre dans les Rhône-Alpes. Or, bien qu'il s'agisse de leur premier contrat, les développeurs n'en sont pas à leur coup d'essai puisqu'un certain nombre d'entre eux a déjà officié chez feu Eden Games, notamment sur *Test Drive : Unlimited* ou encore l'excellent *V-Rally*, sorti sur Playstation en 1997. Du bien beau monde, dont nous vous proposons de découvrir la nouvelle création dans le reportage qui va suivre. On dirait qu'il est grand temps de couper la télé qui beugle en arrière-plan, je crois que Jean-Pierre Pernaut essaye de voler mon âme. Bon, où j'ai rangé mes gros mots et ma tronçonneuse, moi ? Parce qu'il y a beaucoup à dire sur ce titre qui tend à passer sous les radars. En bien comme en mal.

### Les voyages forment la jeunesse...

Si vous avez déjà entendu parler de *The Crew*, c'est certainement pour son unique carte qui permettra aux joueurs d'arpenter une version réduite des États-Unis. Ici, la plupart des grandes villes comme New York, Las Vegas ou Los Angeles sont présentes, elles-mêmes étant réduites et fourrées de leurs lieux emblématiques que l'on s'empressera d'aller voir comme une grosse andouille de touriste. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que ça fonctionne. À merveille, même. L'impression de voyage est bel et bien présente, notamment grâce à la distance de vue qui laisse les grands ensembles se dessiner naturellement au loin dans un léger brouillard. Et croyez-moi, ça fait quelque chose de voir Las Vegas apparaître au milieu du désert, avant d'en visiter les rues quelques minutes plus tard. Malgré tout, j'imagine que les Américains seront traumatisés de voir des feux de signalisation installés "à la française" et que tout le monde trouvera les autoroutes bien trop étroites pour sembler authentiques. En revanche, je ne sais toujours pas quoi penser du GPS fou qui m'a envoyé au suicide à plusieurs reprises pendant mes voyages, que ce soit en me demandant de faire des demi-tours sur l'autoroute ou carrément de prendre une sortie à contre-sens. Non, tout ceci reste du petit pinaillage, comme ces quelques endroits qui semblent créés à l'aide d'un générateur et affichent des bâtiments un peu ensevelis ou des raccords des textures crados. D'un autre côté, on excuse d'avance les développeurs étant donné la taille de la carte, mais on restera sans pitié au sujet de l'IA des véhicules civils. Visiblement, quelqu'un a cru que les extraits de dashcams russes représentaient la réalité de la route, entre l'usage purement aléatoire des freins et autres embardées injustifiées. Oui, difficile de parler de pinaillage quand vous vous bouffez une voiture qui fait demi-tour sur l'autoroute.

### ... et déforment la culasse.

On pourrait ainsi se dire tout va plutôt bien malgré ces quelques défauts. Mais voilà, difficile d'ignorer le plus gros problème pour un jeu 100 % online : le lag. Ici, chaque joueur communique sa position au serveur central et s'entoure d'une sphère invisible de quelques kilomètres. Ainsi, quand deux joueurs croisent leurs bulles, le serveur se charge de les mettre en contact pour que chacun puisse se voir et interagir, sans toutefois dépasser un maximum de huit personnes par bulle. L'idée a du bon, si ce n'est qu'une fois les joueurs liés, le serveur ne s'occupe plus de grand-chose et laisse le peer-to-peer prendre le relais. On ne devrait d'ailleurs pas trouver à y redire, le jeu étant censé nous mettre en contact avec les "meilleurs profils". Sauf que le netcode crache régulièrement ↘

### La technique revue.

*The Crew* est développé dans une optique multisupport, au point que les développeurs expliquent leur volonté de "parité" entre les versions et, donc, que la version PC sera sur la réserve. Le bon point, c'est que le jeu tourne déjà en permanence à 30 FPS et ce, même sur une configuration de plusieurs années. Le mauvais point, le moteur 3D ne dépasse pas les 30 fps et ça fait un peu tache. Du coup, cette bêta fut l'occasion pour les bidouilleurs de comprendre que l'édition d'un fichier ini ne sera qu'une source d'ennuis, les animations étant prévues pour tourner à 30 fps et risquant de buguer si l'on modifie ce cap maximal. En conséquence, Ivory Tower a promis qu'une option permettra de choisir entre 30 ou 60 fps sur la version finale du jeu.

*Quelques petits problèmes de proportions sont à signaler au niveau des routes, avec des autoroutes trop étroites et des chemins de terre presque aussi larges.*

*Le Baboulinet de service, c'est lui.*

*La vue cockpit est une réussite, même si l'on regrette que des rétroviseurs fonctionnels ne soient pas au programme.*

*De véritables pistes (raccourcies) sont accessibles sur la carte, comme Laguna Seca.*

*Malgré une bonne gestion des affichages lointains, le moteur 3D montre parfois ses limites avec un clipping plus ou moins violent.*

**Tout a un prix.** Après l'abominable lag et un moteur 3D castré pour les consoles, *The Crew* décide de terminer sur un feu d'artifice en annonçant son tarif. Soit une cinquantaine d'euros et (heureusement) aucun abonnement. Pour ce prix, vous disposerez d'un accès complet au jeu et à ses 25 véhicules, qu'il faudra débloquer en accumulant des milliers de dollars via les missions et le multijoueur. Selon certains, compléter la collection pourrait être extrêmement long, à moins que l'on ne passe à la caisse avec une monnaie de singe dont le prix n'est pas encore déterminé. Et puis quitte à pousser le bouchon, autant flirter avec le Pay-to-Win en laissant augurer la possibilité d'acheter aussi les pièces de rechange que l'on débloque au fil des missions. Sans commentaire.

du sang, saturant les bandes passantes d'upload de ceux qui ne bénéficient pas de la fibre optique. Résultat, de nombreuses crises de lag vont et viennent, entraînant des disparitions ninjas chez les joueurs et des réapparitions sous notre nez. Et si possible, à fond de six. Pire encore, ce fameux lag affecte également les véhicules dirigés par l'IA au point de déboucher sur un grand n'importe-quoi, du camion qui se met à faire des "pas de côté" à la voiture qui s'envole, sans parler des apparitions et disparitions signalées plus haut. Attendez un peu. Un jeu en ligne qui se noie sous les problèmes de connexion ? Il n'y aurait pas comme une odeur de sapin magique ?

**Merci qui ? Merci Jacky.** *The Crew* sera donc un jeu entièrement ouvert. Du moins sur le principe, puisque dans les fait, le mode histoire servira de long didacticiel, avec son scénario et ses dialogues qui semblent bien partis pour transformer *Fast and Furious* en un essai philosophique. Pour vous la faire courte, vous incarnez un Baboulinet dans toute sa splendeur et votre frère se fait tuer sous vos yeux. Bien sûr, un méchant policier ripou qui fricote avec les gros pontes du gang vous fait accuser du meurtre, mais la gentille flic vous offre une couverture, à condition d'infiltrer le gang et de faire tomber tout ce petit monde. C'est ainsi que vous vous retrouvez à devoir

*Certains passages du mode histoire peuvent être joués en coop'. Ici, tout le monde doit protéger le joueur qui a lancé la mission.*

choisir votre première bagnole, entre une Camaro, une Mustang, un Challenger et un coupé Nissan 370Z qui semble paumé au milieu de ces muscle cars. De là, le jeu se télescope avec *Assassin's Creed*, guidant le joueur de région en région et l'incitant lors de ses arrivées à trouver une antenne radar qui lui révélera toutes les missions secondaires du coin. Un bon point pour l'exploration, même si l'ensemble de ces missions se résument grosso modo à faire du slalom, rester sur la route ou sauter en longueur, les variantes de gameplay étant imposées naturellement par le terrain rencontré. Mais le plus ennuyeux reste cette sensation de monde ouvert qui se recroqueville sur lui-même en vous empêchant d'exécuter les missions d'une région X ou Y, chacune d'elles étant assujettie à un niveau minimal. Oui, *The Crew* s'est aussi bouffé la porte du MMO, au point de suivre un choix de game design contradictoire avec cette volonté de proposer un environnement ouvert aux joueurs.

**L'effet Tuning-Kruger.** Vous l'aurez compris, votre principal objectif sera de prendre des niveaux pour briser vos chaînes, une progression qui s'accompagnera d'ailleurs de la customisation de vos véhicules sur trois plans différents. Vous commencerez donc par la partie visuelle, histoire de repeindre la carrosserie, apposer une décoration ou modifier des éléments comme le capot ou les rétroviseurs... et aussi histoire de souffrir un peu grâce à l'interface qui se contente d'un unique bandeau défilant. Personnellement, j'ai failli m'arracher le visage après avoir eu envie de changer les jantes de ma Mustang. Puis vient le choix du kit, déterminant les performances globales de votre véhicule sur les différents types de terrain et son style de conduite. Au programme : street, raid, dirt, performances ou circuit, sachant que certaines voitures ne pourront tout simplement pas accéder à certains d'entre eux, comme les supercars (Ferrari, Lambroghini...) qui se limitent globalement aux deux derniers kits. Reste enfin une dernière étape, reposant sur le déblocage de nouvelles pièces destinées à améliorer les performances point par point, comme le freinage ou la tenue de route. Plus simplement, chaque mission vous récompensera d'une pièce de bronze, argent ou or, selon votre résultat. J'imagine que ceux qui pensaient installer du Brembo sur leur caisse sont déjà en train de s'étrangler, et sans tomber dans l'extrême de ceux qui chouinent parce "qu'on ne peut pas sous-gonfler ses pneus pour gagner de l'adhérence", on ne peut que s'interroger sur la viabilité d'un tel système qui risque de déséquilibrer les courses entre joueurs, quand un type avec un tape-cul de niveau 100 roulera contre une fusée complètement préparée de niveau 200. Et ne riez pas, je l'ai déjà vu pendant cette bêta.

**À 50 mètres, tournez à drauche.** Choquant ? Pas tant que ça si l'on suit la logique des développeurs qui évoquent leur titre comme un jeu "arcade réaliste". Et qu'est-ce que ça signifie ? Tout simplement que votre véhicule se prendra facilement en main. Surtout le premier, qui s'ancre méchamment dans le sol et rechigne à nous laisser déraper dans les virages. Puis le réalisme fera revenir le joueur sur terre de temps à autre, obligeant par exemple à prendre en compte le trottoir dans une trajectoire pour ne pas décoller et tirer tout droit, là où d'autres jeux purement arcade se contenteraient d'une simple animation sans conséquences. Qui plus est, le positionnement de *The Crew* entre ces deux extrêmes n'est pas toujours très clair, notamment à cause de ses voitures qui semblent tourner sur un axe central. Résultat, on arrache des poteaux électriques sans sourciller et on apprend à craindre ces arbres vicelards qui peuvent, selon votre angle d'impact, nous laisser passer en glissant ou nous emplafonner comme dans les plus beaux spots de la sécurité routière. Pourtant, les développeurs ne laissent pas les gros barbus qui ont un siège baquet dans leur salon sur le côté de la route, puisqu'un tas d'options leur permettront de régler leur volant ou leur pad au micropoil prêt. Ces mêmes gros barbus qui trépignent d'impatience devant *Project Cars*, également attendu pour novembre...

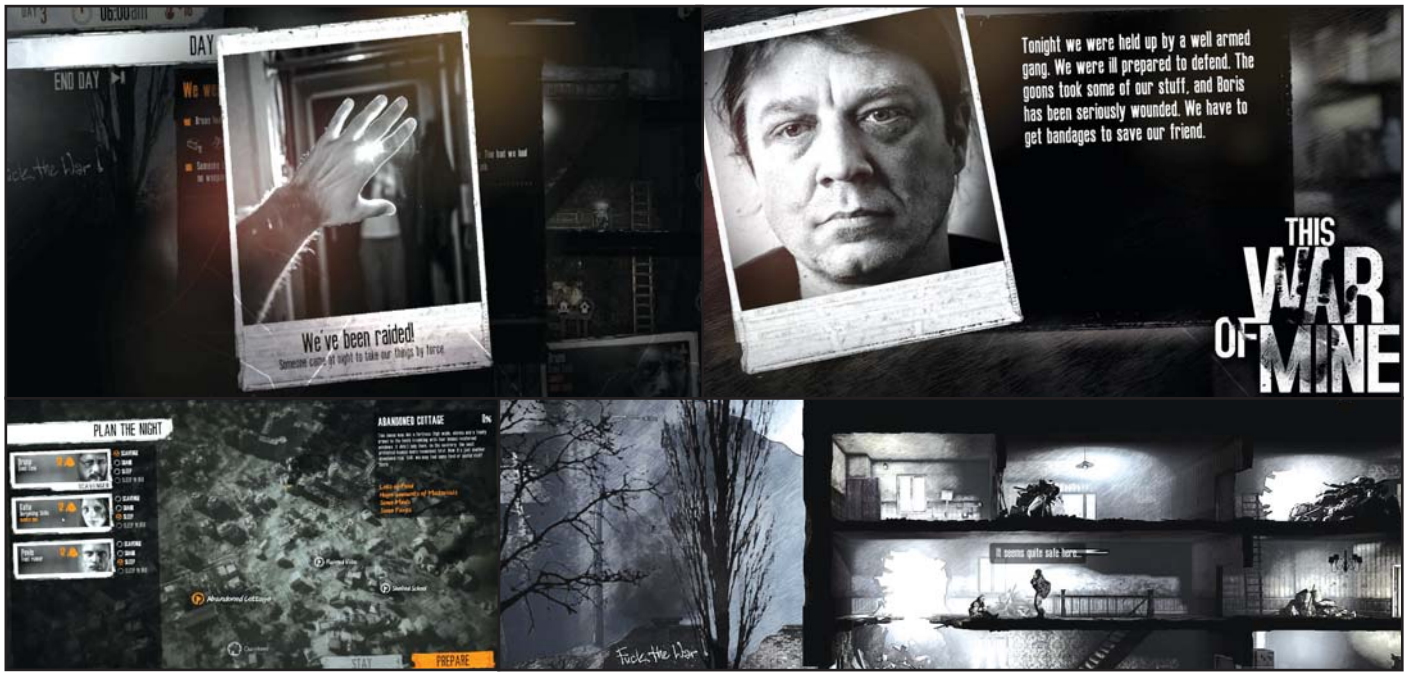
**Encore un peu débrayé.** Finalement (et en l'état), *The Crew* devrait être un chouette jeu de bagnole arcade... si tout fonctionne correctement. Si si, je vous jure que j'ai même pris du plaisir en PvP, lors d'une partie sans lag où j'ai pu profiter d'une piste de dirt vraiment bien foutue, avec son croisement et ses tremplins. Mais voilà, ces moments de pure grâce ont représenté l'exception et non la règle lors de cette bêta. Or, difficile dans ces conditions de ne pas imaginer un produit qui manquera cruellement de finitions, lors de sa sortie en novembre prochain. Oui, il ne reste plus que trois malheureux mois à Ivory Tower pour régler ces problèmes, Ubisoft devrait sérieusement s'interroger sur son calendrier. Avec un peu plus de temps pour régler et affûter ces points, le résultat pourrait être des plus surprenant.

**Kahn Lusth**

# This War of Mine

## Guerre des nerfs

"*On se dit toujours que la guerre ne viendra jamais, on vit toujours dans cette certitude, jusqu'au jour où elle est là*", explique Przemyslaw Marszal, directeur artistique de *This War of Mine*, aux journalistes venus voir son jeu. C'est là une des grandes différences entre la guerre et les jeux arty : si les deux viennent souvent d'Europe de l'Est, les jeux arty, contrairement à la guerre, sont très prévisibles.




**Infos**
**Genre :** Aventure / Survie
**Développeur :** 11 Bits Studio (Pologne)
**Éditeur :** N.C.
**Sortie prévue :** 2014

Par exemple ils partent toujours d'une bonne idée. Ici, un jeu de guerre qui ne nous met pas dans la peau d'un soldat mais dans celles, toutes suantes et cra-cra, d'un groupe de civils qui cherchent simplement à survivre. Ils ont aussi un joli trailer, comme celui de *This War of Mine*, qui commence comme celui de n'importe quel FPS mais où la caméra finit par s'éloigner des soldats pour nous montrer une famille terrée dans son appartement. Et puis ils sont beaux les jeux arty, c'est même à ça qu'on les reconnaît. Dans *This War of Mine* tout est parfait. Ce contraste extrême, ces silhouettes voûtées dans des bâtiments déchirés par les bombes, ces visages aux traits tirés, ce shader qui donne l'impression que l'image a été griffonnée avec un crayon 5H... Tout est sublime. L'ennui avec les jeux arty, par contre, c'est qu'ils pèchent souvent au niveau du gameplay.

**"Ils sortent surtout la nuit."** Si l'on choisit de croire le peu qui a été montré, *This War of Mine* semble lui assez bien parti de ce côté. Le but du jeu est simple : aider notre petit groupe de civils coincé dans une ville anonyme d'un pays déchiré par une guerre civile à survivre le plus longtemps possible aux bombes, aux infections, à la faim ainsi qu'aux petits coups de blues fréquents en cas de conflit géopolitique, contre lesquels les astuces bien-être de *Psychologies Magazine* sont en général assez peu efficaces. Après avoir trouvé un bâtiment abandonné, il faut s'y barricader, y crafter le nécessaire (nourriture, meubles...) et tenter de s'y sentir le moins mal possible. Parfois un inconnu vient cogner à la porte : gars qui cherche à faire du troc, survivant esseulé qui veut rejoindre le groupe ou connard avec un flingue venu tuer tout le monde ? Impossible de savoir. Au moins on est plus à l'abri dedans que dehors – impensable de sortir pendant la journée, les miliciens rôdent. Quand vient la nuit en revanche, le jeu change du tout au tout. Fini la décoration intérieure, il faut profiter de l'obscurité pour aller looter de quoi survivre un jour de plus. On commence par dire à chaque membre de l'équipe ce qu'il doit faire. Pour ceux qui restent au camp, s'ils doivent dormir ou monter la garde, sachant qu'une nuit blanche est très fatigante mais que chaque garde en plus diminue les chances d'être cambriolé. Les personnages qu'on envoie hors du camp doivent, eux, choisir une destination (école en ruine, supermarché, maison…) où ils pourront aller piller, le plus discrètement possible. Comme tout le reste du jeu ces séquences d'infiltration sont en vue de côté et assez subtiles : on peut regarder par le trou des serrures, de petits points rouges indiquent les sources de bruit, il est possible de se planquer dans un placard ou un escalier pour éviter de croiser un occupant insomniaque. Car il suffit que le con soit mal luné (et armé) pour que tout finisse mal pour notre cambrioleur improvisé. Pire, sa mort peut parfois suffire à provoquer l'effondrement nerveux des membres de l'équipe déjà un peu fragiles, qui se laisseront mourir de faim ou refuseront d'obéir aux ordres. Cette sensation de danger permanent, cette impression que tout le monde, PJ ou PNJ, est faillible et peut à tout moment faire une grosse connerie, suffit à faire de *The War of Mine* un jeu à part. Sortie prévue pour bientôt mais on ne sait pas quand exactement. Comme la guerre, tiens.

**Louis-Ferdinand Sébum**

MATERIEL.NET
Votre spécialiste High-Tech

# DU PLUS TRANQUILLE AU PLUS FURIEUX

## DECOUVREZ NOS PC GAMING !

www.materiel.net

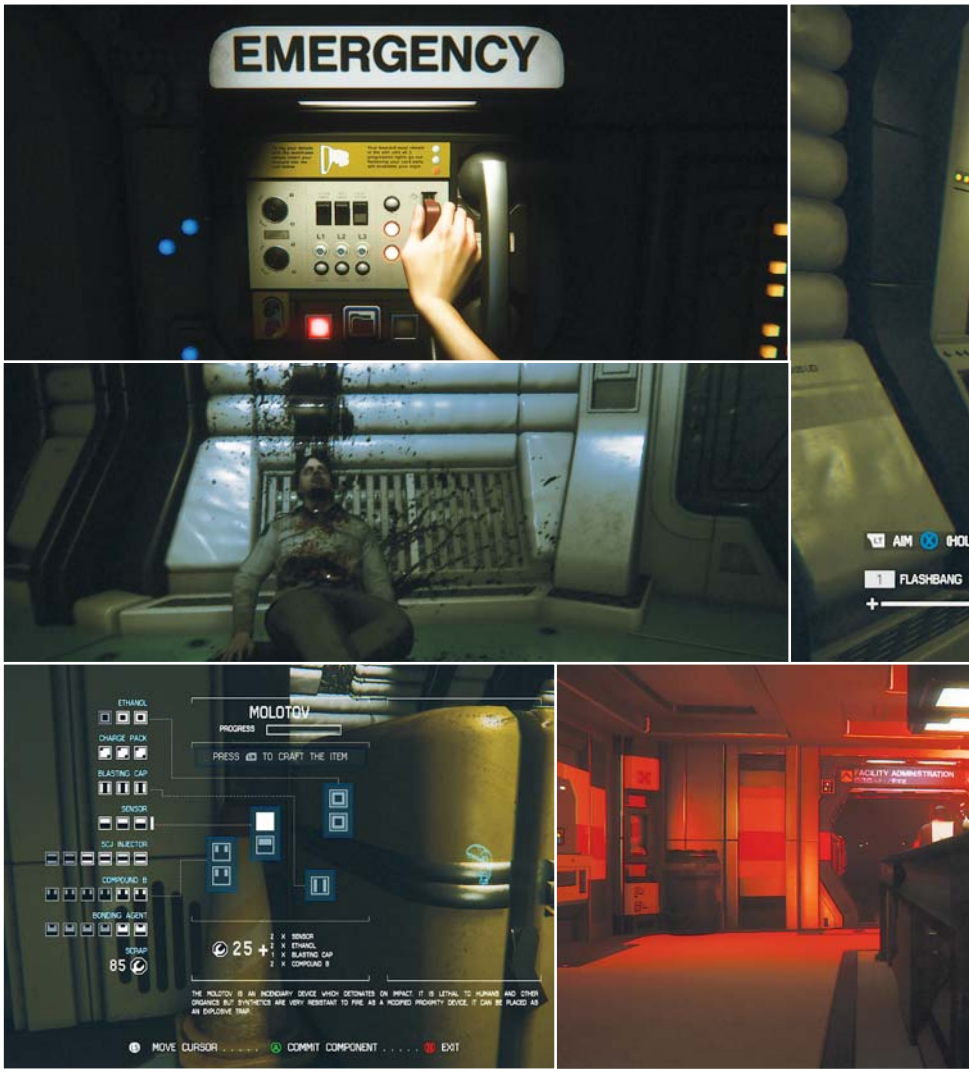
INFORMATIQUE - TABLETTES - SMARTPHONES - IMAGE & SON - OBJETS CONNECTÉS

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

# Alien Isolation

## Ripley value

Par un concours de circonstances extraordinaires – un tuyau d'évacuation des eaux usées défaillant ayant transformé mon coquet appartement en piscine à merde –, je me retrouve dans une situation étonnamment, horriblement similaire à celle de l'héroïne d'*Alien Isolation*.



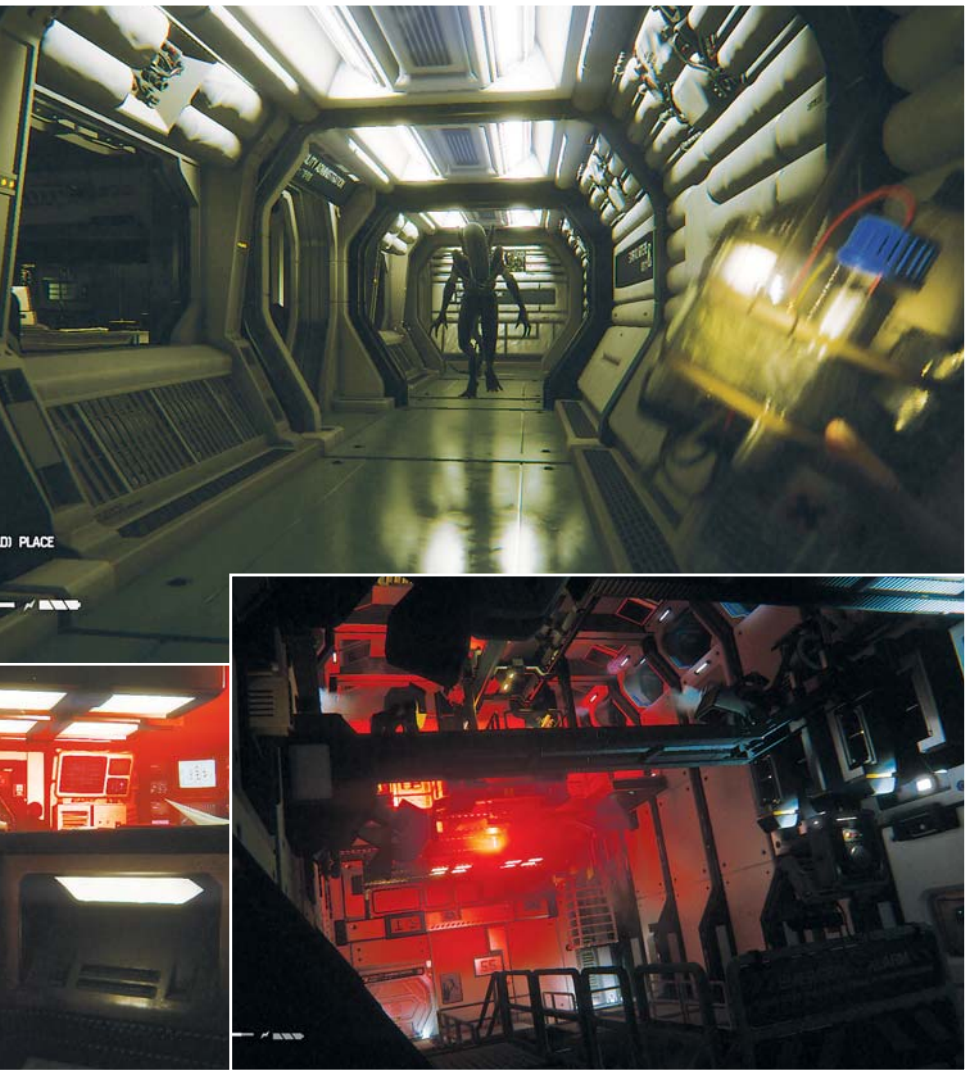

**Infos**

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

"*Perdu, isolé, dans un lieu inconnu et terrifiant, condamné à ramper d'une zone d'ombre à l'autre de peur d'être surpris par une menace contre-nature*" : OK, elle, elle est paumée sur une station spatiale qui se délite, traquée par un xénomorphe, des androïdes défaillants, des survivants apeurés et une corporation souffrant d'un sacré complexe d'infériorité vis-à-vis de la Weyland-Yutani. Moi, je suis exilé hors de Paris, en province, à Troyes-dans-l'Aube, évitant tout contact avec des habitants difformes et gentils par-delà la nausée qui veulent m'inviter à boire du champagne, à manger de l'andouillette ou à visiter leurs sinistres magasins d'usine. Voici bien la preuve que la réalité dépasse la fiction : entre la machine à tuer baveuse d'outre-espace et l'exil dans une cité dont la devise est "*Si t'es Fier d'être un Troyen tape sur ton Groin*", je sais bien ce que j'aurai choisi. Ah oui, c'est vrai, il manque le côté "familial" pour achever ce beau parallélisme : l'héroïne d'*Alien Isolation* s'est engagée dans cette expédition en espérant retrouver la trace de sa mère, Helen Ripley, disparue depuis dix ans. Moi je squatte la maison de ma grand-mère, pendant qu'elle profite de son stage de paintball à Ibiza.

**SHODAN vs Predator.** Stop ! Ça va vous déplaire, mais il va falloir que j'arrête de me plaindre pendant quelques paragraphes pour vous parler du jeu. En effet, j'ai mis la main sur une version contenant trois belles missions situées dans le deuxième quart de l'aventure. Et il y a un paquet de bonnes choses à dire. Tout d'abord, une merveilleuse constatation : si, comme on si attendait, l'univers d'*Isolation* rend à *Alien* le plus bel hommage jamais créé, son gameplay et sa structure ont quelque chose d'un *System Shock 2*. La balade à la première personne dans une station orbitale fantôme, évidemment, ça aide. Mais, au-delà de ce point, il y a cette tension constante entre le désir d'exploration – seul moyen de découvrir des infos et du matériel qui permettront de survivre un peu plus longtemps – et le besoin de se planquer pour éviter de tomber sur un monstre impossible à affronter – voire sur un ennemi plus faible mais qui risque d'attirer la bête en vous attaquant. Une vraie flippe, décuplée par la méconnaissance des lieux, mais qui ne s'estompe jamais vraiment. Même après avoir méticuleusement cartographié coursives, salles et canalisations. Par contre, ne vous faites pas d'illusion : il n'y a pas de feuille de perso ou de point à distribuer et l'embryon d'inventaire est surtout là pour vous permettre de crafter des gadgets facilitant la diversion. Par contre, vous rencontrerez régulièrement de nouveaux objets (upgrades de votre kit de hacking ou chalumeau dans la démo) qui vous permettront de revenir sur vos pas pour débloquer de nouveaux passages. Bon, moi je dis *System Shock 2*, mais un consoleux vous parlerait sans doute de *Zelda*. Chacun ses valeurs.

**Scripté. Ou pas.** Maintenant que vous savez que j'ai pu jouer autant que je voulais, en faisant n'importe quoi et en recommençant les trois niveaux dans tous les sens, je sens qu'une question vous brûle les lèvres : est-ce que l'Alien est vraiment terrifiant, imprévisible ? ou bien s'agit-il d'un Némésis de plus (référence,



*Resident Evil*, jeu console, je ne crache pas sur la basse-culture) ? Une simple bestiole qui apparaît de manière scriptée et ne provoque la peur que par son invincibilité et les ressorts d'un level design trop étroit ? Alors... Ça dépend des moments. On a des phases sans Alien du tout (mais vous n'êtes pas forcément au courant), des phases où l'Alien vous poursuit personnellement et des phases où l'Alien se balade dans le vaisseau en interagissant avec tout le monde. Certaines de ses apparitions sont scriptées : ils émergent d'un conduit d'aération après que vous avez trouvé un passe, il vous attend accroché au plafond alors que vous venez d'activer un générateur… Et d'une mort sur l'autre, il reste exactement au même endroit et peut être facilement évité. Mais il s'agit de phases de tutoriel : elles interviennent à chaque fois que la bestiole intègre une nouvelle technique à son arsenal, histoire de vous faire comprendre le mécanisme, de vous faire reconnaître les signes avant-coureurs (bave qui dégouline du plafond, nuage de vapeur apparaissant là où il n'y a pas de conduit). Et le reste du temps, le monstre se balade comme bon lui semble à proximité, attiré par différents stimuli.

**À tous les coups, on gagne !** Par conséquent, d'une partie sur l'autre, l'expérience est radicalement différente. Il y a bien de grandes tendances : si des alarmes se mettent en marche, le xénomorphe ira traîner dans le coin parce qu'il y a du bruit. Par conséquent, vous avez de très fortes chances de le croiser dès que des sirènes hurlent quelque part. Mais dans des coins plus tranquilles du vaisseau, Monsieur pourra ne pas se montrer du tout. Ou venir se promener comme ça, peinard, parce que les balades, c'est chouette. Je venais de réussir à contourner un campement de survivants – sur les dents après que des pillards ont tué un de leurs potes – sans me faire remarquer. J'explorais tranquillement les environs à la recherche de plans qui me permettraient d'améliorer mon matos ou d'infos capables de m'expliquer comment le vaisseau en était arrivé à cet état de délabrement. Et puis, au détour d'un couloir, je l'ai vu, au même étage que moi, passant la tête par-dessus une poutre afin d'observer les quatre bonshommes qui se trouvaient en contrebas. Je n'ai pas bougé. Et au bout d'une dizaine de secondes, il s'est laissé glisser et les hurlements m'ont vrillé les oreilles. J'ai rejoué cette scène une bonne demi-douzaine de fois et je ne suis plus jamais tombé sur la prédateur observant ses proies.

**Maso ma non troppo.** Mais j'ai vu bien d'autres choses. Mon crâne, explosé par son second jeu de mâchoire, sa queue, traversant mon ventre par-derrière, ses griffes, me lacérant tout le corps, les balles, rebondissant sur sa carapace… J'en ai vu tellement que je me suis senti mal, physiquement. Pas à cause du gore ou de la défaite, non ! À cause du désespoir et de la tension constante se dégageant de ces morts à répétition. Je me demande même comment va être reçu le jeu par les testeurs et les joueurs habitués à gagner. Moi, la lose, c'est un peu mon pain quotidien : j'ai fini par intégrer la blessure narcissique. Mais, est-ce que cet assaut constant sur l'ego des gens ne risque pas d'entraîner une petite pointe de malhonnêteté intellectuelle chez nos amis pro-gamers, je me pose la question. Creative Assembly aurait peut-être intérêt à offrir quelques passages évacuant un peu la tension… Tout le monde n'a pas mon amour des expériences traumatisantes. Ou alors, peut-être que les petites justices procédurales suffiront : le taré qui vous tirait dessus éventré parce qu'il faisait trop de bruit, l'équipage entier massacré parce qu'il vous hurlait de vous rendre depuis le mauvais couloir du vaisseau… Surtout que tout le monde n'a pas ma moralité exceptionnelle : une fois qu'on a compris qu'on pouvait attirer l'attention de l'Alien sur ceux qui nous ennuyaient, il est difficile de résister à la tentation de joueur une sorte de Hitman inversé en créant des incidents. Petit à petit, la proie se rend compte qu'elle peut chasser. Tout comme moi, je me rappelle finalement d'où je viens. Allez, tape sur ton groin...

**Omar Boulon**

# Clockwork Empires

## Atrocity-Builder

C'est rigolo de lancer un jeu sur lequel on n'a pas eu la moindre info auparavant. Avec *Clockwork Empires*, on repère le city-builder à des kilomètres, mais on dénote une tendance *Dwarf Fortress* quand le premier colon meurt de faim… Et quand un autre s'approche du cadavre pour s'en bouffer une tranche, avant qu'un homme-poisson débarque en effrayant la population, on se dit qu'il faut vraiment, vraiment garder un œil sur le projet.

**Infos**

**Genre :** Les Sims au pays de Dwarf Fortress au pays de Lovecraft
**Développeur :** Gaslamp Games (Canada)
**Éditeur :** N.C.
**Sortie prévue :** N.C., mais en accès anticipé sur Steam (28 €)

Un univers steampunk tendance Angleterre victorienne, un nouveau continent à coloniser, une quinzaine de courageux pionniers… Ça, c'est pour la base de *Clockwork Empires*. Le reste est, en tout cas de prime abord, conforme à ce que l'on peut attendre d'un city-builder : récolte de ressources, construction de bâtiments, transformation de matières premières… En réalité, on prend conscience du fait que Gaslamp Games (les développeurs de *Dungeons of Dredmor*) a voulu faire les choses un peu différemment quand on comprend que chaque colon, en plus d'avoir des traits de caractère et des capacités spécifiques, possède sa propre psychologie. Et qu'elle évolue, en fonction de ses expériences et discussions récentes. Puis, en furetant sur le cahier des charges du jeu, toujours en chantier, on comprend qu'en plus de faire progresser technologiquement notre colonie, de gérer les besoins des différentes classes sociales qui émergeront, on assistera à l'intérêt soudain de certains pour le "savoir interdit" comme on dit chez Hannibal Pédoncule Lovecraft, la constitution de sectes, l'émergence de meurtriers psychopathes et l'irruption de trucs indicibles et possiblement tentaculaires. Et paf, me voilà tout énervé et hypé comme un ackboo devant un simulateur de missile intercontinental en mode texte. Pour autant, je vous suggère de refréner toute envie de claquer 28 euros dans l'accès anticipé disponible sur Steam.

**Dagon comme un balai.** Oui, pour le moment, il est urgent de s'abstenir. Car si le projet est alléchant, en l'état il est plutôt inquiétant. Dans son gameplay, d'abord : l'absence d'automatisation de certaines tâches impose un micro-management éreintant qui, s'il n'est pas corrigé, ne laissera jamais au joueur le moindre temps pour s'intéresser à l'état psychologique de ses ouailles. Et en matière de stabilité, c'est pire : le jeu plante, au mieux, toutes les dix minutes. "*Bah, y a qu'à sauvegarder régulièrement*", suggère le petit malin au fond. Sauf que les sauvegardes ont deux chances sur trois de faire planter le jeu prématurément. "*Bah, y a qu'à sauvegarder régulièrement et se gaver d'antidépresseurs quand il faut refaire la même chose pour la huitième fois.*" Non. Parce qu'en plus, passées les premières constructions, l'IA est complètement déboîtée, comme si les affres de la consanguinité avaient frappé la communauté moins d'une semaine après son arrivée. Devant le navrant spectacle des colons ramassant le même tas de planches pour le reposer trois mètres plus loin en boucle, j'ai lâché l'affaire, non sans tous les marquer auparavant comme ennemis de la communauté ; au moins, le système de justice du jeu fonctionne. Mais maintenant qu'il ne me reste plus, en guise de colonie, que trois soldats quasiment à court de munitions, je vais attendre que le studio applique le gros paquet de rustines de rigueur.

**Guy Moquette**

MATERIEL.NET
Votre spécialiste High-Tech

ELU SERVICE CLIENT DE L'ANNÉE 2014

# LA RENTRÉE avec classe

## Roccat Pack Kone Pure

## EXCLUSIVITÉ MATERIEL.NET !

20€ OFFERTS WAR THUNDER

**SOURIS KONE PURE + TAPIS SENSE**
**+ DOGTAGS + 20€ DE CONTENU BONUS WAR THUNDER**

SEULEMENT
**69€90**
dont 0,10 € d'éco-participation

# www.materiel.net

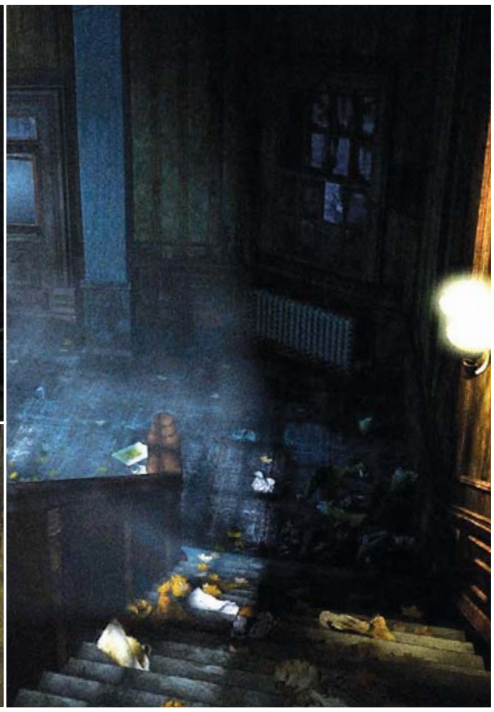
INFORMATIQUE - TABLETTES - SMARTPHONES - IMAGE & SON - OBJETS CONNECTÉS

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

Élu Service Client de l'Année 2014 : étude Inference Operations - Viséo Conseil réalisée de mai à juillet 2013 sur le principe du client mystère au moyen de 215 contacts répartis entre appels téléphoniques, e-mails, navigations Internet et réseaux sociaux. Code de réduction d'une valeur de 20 € utilisable lors de l'achat d'un pack addons tank ou avion dans la boutique en ligne de Warthunder (http://warthunder.com/fr/store/addons)

# Les jeux indés de demain

Ils envahissent les moindres recoins de Steam, ils occupent une place grandissante sur les salons, et notamment à la Gamescom : l'occasion était bonne, en plus des nombreux titres déjà mis en avant dans le numéro précédent, pour remettre un bon gros coup de projecteur sur les créations indépendantes. Du petit jeu en 2D un peu austère fait par deux personnes au gros jeu en 3D plein d'effets spéciaux et financé sur Kickstarter, on en trouve pour à peu près tous les goûts.



## Asylum L'horreur argentine

Agustín Cordes s'excuse. Il s'excuse de son retard, il s'excuse parce que son PC n'est pas allumé et pas prêt pour la présentation, il s'excuse du bruit alentour, car à cette heure à la Gamescom, la plupart des exposants rangent les cartes de visite et sortent les bières… Je le rassure : je suis en avance, il est en avance, il n'y a pas de problème.

**À l'asile.** Agustín Cordes s'excuse encore, et là je ne peux rien faire pour le rassurer : *Asylum* est en retard. *Asylum,* c'est l'un des jeux de son entreprise, Senscape, un petit studio argentin qui a déjà sorti *Scratches.* Et *Asylum,* kickstarté en janvier 2013 pour une sortie en décembre 2013, est une sorte de suite de *Scratches,* en tout cas un jeu du même genre. Une aventure terrifiante, en vue subjective (mais plus façon *Myst* qu'*Amnesia,* autrement dit avec des déplacements en Point & Click) et se déroulant sur une seule nuit, dans une bâtisse d'aspect peu accueillant. Cette fois, si *Asylum* n'est pas encore prêt (parce que le jeu n'en est pas à son premier retard, loin de là), c'est parce que Senscape a changé de moteur : de leur machin à eux, ils sont passés à Unity, et en même temps dans le XXIe siècle. Ils peuvent désormais avoir dans *Asylum* des personnages animés ! En 3D ! Dont les lèvres font des mouvements quand ils parlent ! Bon, je me moque un peu, mais l'ambiance d'*Asylum* est effectivement ce qu'il faut de craignos, pile sur la ligne entre "tout va bien" et "c'est bizarre, j'ai l'impression que quelque chose ne tourne pas tout à fait rond ici mais je n'arrive pas vraiment à mettre le doigt dessus". Maintenant que la transition est terminée et qu'*Asylum* tourne sous Unity, Senscape espère pouvoir sortir le jeu au premier semestre 2015, si tout va bien. Mais avant cela, Senscape va aussi commencer un autre jeu.

**Celui dont il ne faut pas parler.** Puisque l'essentiel du contenu visuel et du design d'*Asylum* est terminé, puisqu'il ne reste plus que des questions de technique et de versions (PC, tablettes…), une bonne partie de Senscape n'avait plus rien à faire. Au lieu de se tourner les pouces, ils ont commencé à taffer sur un autre jeu, toujours horrifique, mais bien différent. *Unspeakable* (ce n'est probablement pas son vrai titre, mais c'est le seul qu'Agustín Cordes m'a donné) ne sera formellement révélé qu'en octobre. Agustín Cordes a commencé par s'excuser (encore !), par me dire qu'il ne pouvait pas me le montrer, mais quand je lui ai dit que Maria Kalash (notre spécialiste ès *Scratches*) serait très déçue de me voir rentrer bredouille, il a cédé et m'a montré un petit bout du jeu. *Unspeakable* se déroule dans les années 1920, dans un pays anglophone. Le bout de niveau que j'ai aperçu était une grande bibliothèque au style art déco, où se tenait un dandy longiligne en costume de tweed. La grande nouveauté par rapport à *Scratches* et *Asylum,* c'est justement ça : il ne s'agit plus d'un jeu en vue subjective, mais d'une aventure où vous voyez le personnage que vous dirigez. Impossible d'en savoir plus pour le moment (j'ai vaguement eu l'impression que le tout s'inspirait de Lovecraft, mais qui ne s'inspire pas de Lovecraft de nos jours ?), mais Senscape lancera un nouveau Kickstarter début octobre pour le projet.

**Netsabes**

Renowned Explorers

The Curious Expedition

# Explorateurs à terre

Ils partent dans l'inconnu, du moins de leur point de vue. Se perdent, rencontrent des indigènes hostiles ou amicaux, des bêtes plus ou moins létales ou des dangers naturels qui finissent par causer leur perte.

Ce sont les joueurs de jeux d'exploration et de rogue-like. La Gamescom était l'occasion de découvrir deux nouveaux supports pour leur obsession.

**The Curious Expedition.** Développé depuis quelques mois par un micro-studio allemand, *The Curious Expedition* devrait si tout va bien être jouable, au moins en bêta, avant la fin de l'année. Sa première particularité : être développé en HTML5 et donc jouable dans un navigateur web, ce qui ne veut pas pour autant dire qu'il sera gratuit ou Free-to-Play. Sa deuxième particularité : il est bien hardcore comme il faut. Après avoir choisi votre explorateur (ou exploratrice) favori, vous vous engagez dans un territoire inconnu et composé d'hexagones, à la recherche d'un artefact mystérieux. Votre carte, découpée en plusieurs segments, ne vous est pas d'une grande aide ; vous savez tout juste qu'il y a peut-être un village quelque part au nord, une source d'eau un peu au sud, des trucs bizarres à l'ouest… Quant à l'objet de vos convoitises, vous savez seulement qu'il est vaguement à l'est, mais peut-être au nord-est, peut-être au sud-est ? Allez savoir. Votre boussole gagne en précision au fur et à mesure que vous explorez et après quelques tours, vous avez une meilleure idée de la direction à suivre. Bon, un petit souci tout de même : vos quantités de vivres sont limitées, et à moins de faire une étape dans l'un des villages du coin (vous accueilleront-ils les bras ouverts, d'ailleurs ?), vous risquez de crever avant d'atteindre votre but. Ou de voir les membres de votre expédition sombrer dans la folie, ou tenter leur chance en solo. Bien plus tactique qu'il n'y paraît (le terrain a aussi son importance, et le moindre de vos déplacements doit être calculé avec soin), *The Curious Expedition* est à surveiller avec attention.

### Out There : Omega Edition

Après son gros succès cette année sur mobile, *Out There* sortira en début d'année prochaine sur PC, dans une version corrigée et améliorée, notamment visuellement. Pendant le développement du portage, le scénariste et designer FibreTigre a de son côté commencé à travailler sur le prochain jeu du petit groupe, qui devrait être très différent tout en restant dans le même esprit.

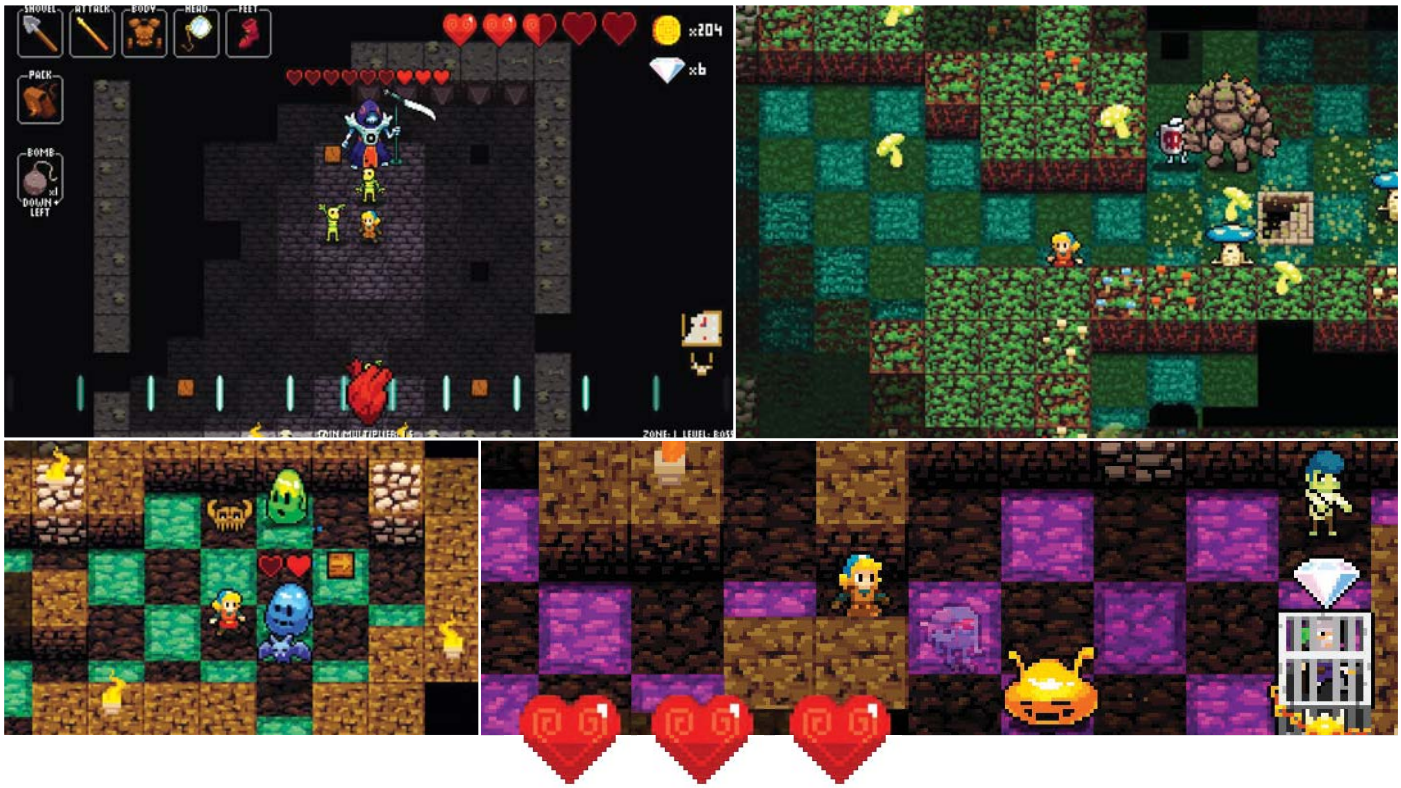
**Renowned Explorers : International Society.** Un peu moins axé exploration (malgré son titre, eh oui, ce sont les petites déceptions quotidiennes que la vie vous réserve), *Renowned Explorers* est le nouveau jeu d'Abbey Games, les Néerlandais responsables de *Reus*. Là aussi, vous dirigez un groupe d'explorateurs, mais cette fois vous parcourez le monde plutôt que la jungle et votre principal outil de découverte n'est pas une boussole mais des bastons avec des singes, des pirates ou des monstres géants… On a ici aussi du tour par tour et des hexagones, mais tout cela est réservé aux combats, où vous dirigez chacun des membres de votre petit groupe. Le tout propose quelques subtilités : vous pouvez petit à petit convertir vos adversaires au lieu de les taper, ou bien rogner leur moral, ce qui les rendra moins efficaces. Tant mieux d'ailleurs, car *Renowned Explorers*, du moins dans sa démo Gamescom, ne semble au final n'être qu'une succession de combats tactiques un peu longs.

**Netsabes**

# Crypt of the Necrodancer

## La gigue des gentlemen extraordinaires

Alors oui, je sais, c'est ENCORE un rogue-like, c'est ENCORE du pixel-art et c'est TOUJOURS des donjons, des dragons et des squelettes à tabasser à l'épée bâtarde +2. Sauf que cette fois, c'est un rogue-like musical. Et ça change tout.



**Infos**

**Genre :** Disco inferno
**Développeur / Éditeur :** Brace Yourself Games (Canada)
**Sortie prévue :** Non annoncée (disponible en Early Access)

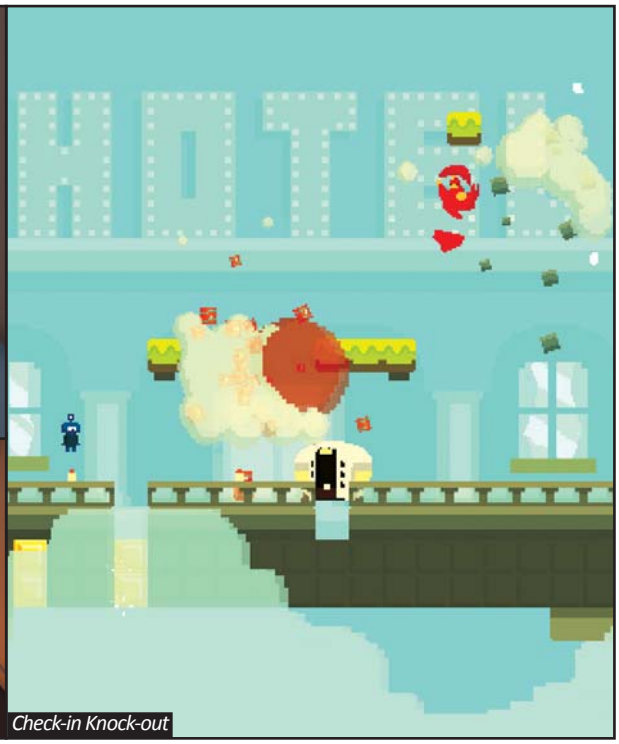
*Crypt of the Necrodancer* est donc un rogue-like qui commence en vous demandant une calibration vidéo et audio, comme dans les jeux de rythme type *Guitar Hero* ou assimilés. Dans le petit didacticiel syndical, on apprend que le seul moyen de se déplacer, c'est de suivre le tempo de la musique. Et très vite, on découvre que la moindre action (attaquer, utiliser un objet ou une magie) doit être exécutée en rythme. Ensuite, le jeu lâche son héroïne (nommée Cadence) dans le premier niveau où – ne nous mentons pas – cette dernière mourra atrocement un nombre incalculable de fois. Car, même s'il n'est pas atrocement difficile, *Crypt of the Necrodancer* demande un grand temps d'adaptation (sauf si vous avez déjà joué à un rogue-like avec une rythmique imposée mais j'en doute). Durant sa quête, notre guerrière va trouver des armes aux propriétés différentes (la lance touche deux cases devant soi, l'épée large ratisse sur trois cases de largeur, etc.), de l'armure (capacités passives) ou encore des items et des magies. Tout ceci ne sera pas de trop pour affronter les monstres du jeu, bénéficiant tous de comportements différents. Les squelettes ne se déplacent qu'à contre-temps, les fantômes sont intouchables si vous leur faites face… Il faudra mourir encore et encore pour apprendre les patterns adverses et espérer tuer le boss de chaque étage pour accéder au suivant.

**The Elder Scrolls : Macarena.** Mais au-delà des ennemis, chaque niveau renferme aussi son lot de pièges plus ou moins mortels. Piques, coffres piégés, boutons accélérant ou ralentissant la musique… Il faudra constamment être sur ses gardes sans jamais s'arrêter de bouger (sous peine de perdre son précieux combo). Et puis, une fois que Cadence aura traversé trois étages, elle tombera nez à nez avec un plus gros boss, représentant chacun un genre musical. Je pourrais m'étendre mais sachez juste que l'un d'eux dirige une ligne de zombies dansant la conga et qu'il faudra respecter les pauses dans le rythme pour ne pas se faire écharper. Bref, le jeu arrive à très intelligemment se renouveler autour de son idée de base et le rythme n'est pas un gimmick idiot mais bel et bien une mécanique de gameplay brillante. À ce sujet, il est bien évidemment possible de jouer avec des musiques personnalisées (et ça fonctionne très bien), mais ce serait un blasphème envers les compositions de Danny Baranowsky *(Super Meat Boy, The Binding of Isaac)* qui signe une fois encore une BO fantastique. J'aimerais avoir plus de place pour vous parler des différents personnages jouables, de cette zone où la musique oscille entre l'electro et le metal selon les déplacements du joueur, ou de la manière dont on achète peu à peu les items pour les rendre disponibles dans les donjons. Malheureusement, il me faudrait bien une ou deux pages supplémentaires pour détailler toutes ces mécaniques, ce qui devra attendre le test, à une date malheureusement inconnue.

**Pipomantis**

# Multi local
## collection automne-hiver

Gang Beasts


Check-in Knock-out

La saison précédente nous a apporté une bonne grosse fournée d'excellents jeux à pratiquer à quatre sur un canapé.

Pensez donc : *Towerfall*, *Samurai Gunn*, *Sportsfriends*, *Nidhogg*, *RocketsRocketsRockets* (toujours en Early Access), *Starwhal* (pareil), *Broforce* (itou), *Hidden in Plain Sight*, *Speedrunners*… Et la nouvelle saison débute sur les chapeaux de roues.

**Gang Beasts.** Il y a les jeux de baston. Et puis il y a *Gang Beasts*, où vos coups sont d'une violence inouïe, où les personnages s'effondrent par terre, où vous pouvez les jeter dans un broyeur, dans le vide ou dans les flammes. Et tout ça avec des espèces de bidibulles aux membres ultra-courts, dont la gueule ridicule annule complètement l'ultra-violence du jeu. *Gang Beasts* est joyeux, débile et hilarant, et le doit autant à ses niveaux qu'à ses contrôles, simples en apparence. Au pad (conseillé, même s'il est possible de jouer au clavier-souris), chaque gâchette correspond à un poing. Laissez une gâchette enfoncée et le poing s'accroche au lieu de donner un coup. Levez les bras et vous pouvez soulever un adversaire, par exemple pour le jeter sous un camion ou un métro. Parce que voilà, chaque niveau de *Gang Beasts* (la version Early Access, disponible à 15 euros depuis fin août, en contient une demi-douzaine, un peu moins que la pré-alpha gratuite d'il y a six mois) présente une situation farfelue. Combats au sommet de camions sur une route, dans des nacelles de nettoyeur de carreaux, au-dessus d'une hélice géante ou dans des usines pleines de pièges… Chaque décor, plus encore que vos poings, peut devenir mortel. La nouveauté de la version Early Access, outre des contrôles affinés, c'est l'arrivée d'un tout petit coup de pied. Inutile en plein combat, il a un usage unique : taper sur les mains de l'adversaire qui, au moment où vous le jetiez vers une mort inéluctable, s'est accroché à l'ultime instant au décor. Un plaisir rare.

**Check-in Knock-out.** À la Gamescom, *Check-in Knock-out* (par Lionade Games) était présenté juste à côté de *Lethal League* (testé dans ces pages), et il arrivait à attirer encore plus de monde. C'est presque normal : *CIKO* est plus immédiatement rigolo, plus facile d'accès, avec des décors plus lumineux. La base : chacun des joueurs est un voyageur débarqué dans un hôtel surbooké, et ils doivent se bastonner pour obtenir la dernière chambre. Mais attention, pas avec leurs mains, avec des objets divers pour s'expulser du niveau. Et ce qu'ils se jettent à la figure, ce sont les morceaux du niveau. *CIKO* va très vite, tout le monde saute partout, un frigo dévaste la moitié du niveau sur son passage… Le projet est encore un peu basique, mais fonctionne déjà très bien. Développé à l'origine comme un projet étudiant, *Check-in Knock-out* devrait finalement sortir dans le commerce l'an prochain. Pour l'instant, les développeurs espèrent une sortie sur PS4, mais n'excluent pas d'autres plateformes.

**Netsabes**

### Et pendant ce temps…

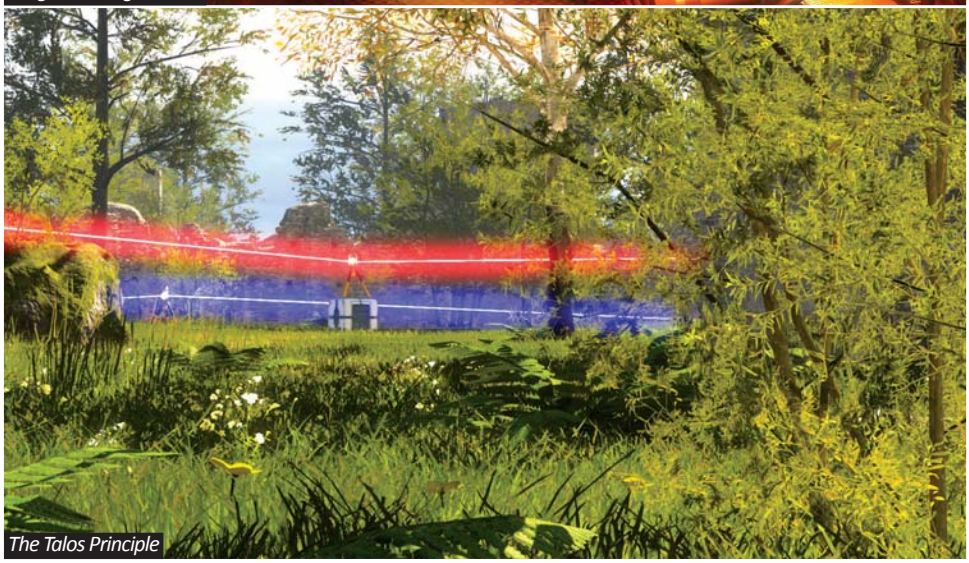
*Sportsfriends*, sorti il y a déjà un bail sur consoles Sony, est toujours prévu sur PC. Si tout va bien, une version Early Access (proposant le jeu complet mais souffrant encore de quelques bugs dus au portage) devrait débarquer ce mois-ci sur Steam.

# Portal-like

## Portal partout, justice nulle part

Le saviez-vous ? En Allemagne, doux pays de l'expérimentation culinaire et de la Gamescom, on ne dit pas "First-Person Shooter", ni "FPS", ni "jeu de tir en vue subjective", encore moins "simulateur de meurtre". On dit "Egoshooter". Avec une majuscule parce que c'est comme ça en allemand.

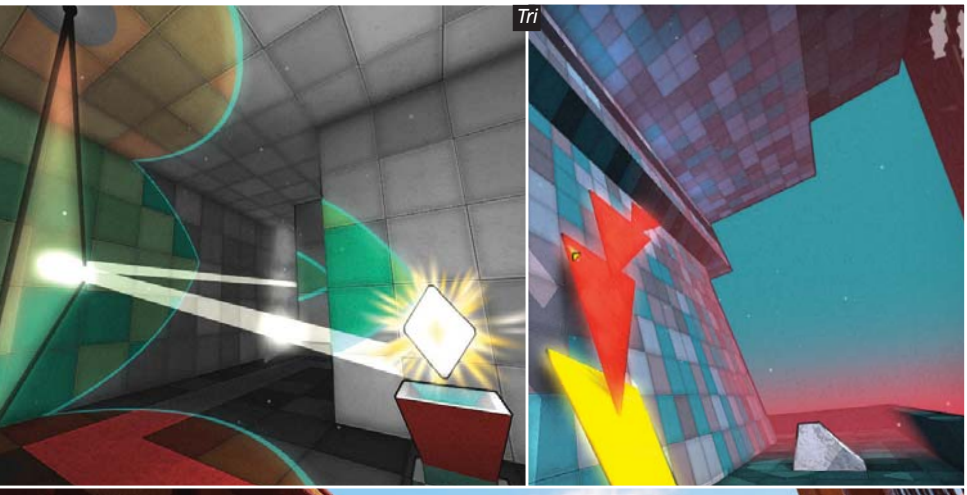
*Magnetic : Cage Closed*


*The Talos Principle*

Et pour les jeux à la *Portal*, est-ce que ces petits génies ont inventé un terme un peu plus sympa que "First-Person Puzzler" ? Hmm ? Non, ces feignasses les mettent dans la case "Action Aventure".

**Magnetic : Cage Closed.** C'est qu'à la Gamescom, les *Portal*-like (Egothinker ? Non, ça fait un peu trop sérieux) ne manquaient pas. J'en ai compté quatre, mais peut-être en existait-il encore plus. Le premier, *Magnetic : Cage Closed*, mérite pleinement son appellation de *Portal*-like d'origine contrôlée. Pour tout dire, en finissant la démo, j'étais à deux doigts de parler de clone. Jugez plutôt : jeune femme enfermée dans un laboratoire géant, vous récupérez un outil spécial qui vous permet de manipuler des cubes pour progresser dans une succession de salles de test numérotées et séparées par des sas circulaires, le tout commenté par une voix métallique. Deux différences notables : *Magnetic* est aussi sombre que *Portal* était lumineux et clair, et au lieu d'un Portal Gun, vous avez ici un Magnetic Gun. Mais peut-être l'aviez-vous déjà deviné avec le titre ? La mécanique rappelle du coup le *Portal*-like de Frogwares, *Magrunner : Dark Pulse* : vous polarisez cubes et plateformes pour les attirer ou les repousser (ou vous attirer et vous repousser, si vous êtes plus léger que l'objet que vous polarisez). La poignée de niveaux de la démo Gamescom ne proposait que des puzzles d'une simplicité enfantine (aller chercher un cube et le déposer sur son réceptacle), ce qui n'augurait pas vraiment du meilleur pour la suite. Guru Games, le développeur suédois, m'a juré que *Magnetic* sortait en septembre sur Steam : on ne devrait donc pas tarder à en savoir plus.

**The Talos Principle.** Déjà vu à l'E3, *The Talos Principle* est le prochain jeu de Croteam, une petite récréation en attendant *Serious Sam 4* (sur lequel, oui, ils travaillent quand même un peu). D'ailleurs, les décors eux-mêmes ressemblent à s'y méprendre aux niveaux de *Serious Sam 3*. Prévu pour octobre ou novembre (sur PC et consoles), ce *Portal*-like (Croteam parle de PFPP, Philosophical First-Person Puzzle, mais c'est nul comme terme aussi) contient des puzzles beaucoup plus classiques, avec des lasers à pointer dans des récepteurs et des tourelles à déplacer de porte en porte pour récupérer des pièces de puzzle. En pratique, *The Talos Principle* donne un peu


Tri

Pneuma : Breath of Life

l'impression de jouer à un jeu mobile en beaucoup plus lent, avec la corvée de se trimbaler des tourelles en permanence. Mais le jeu se distingue surtout par sa narration, co-signée par Tom Jubert (*FTL*) : une voix vaguement divine vous donne des ordres, et un recoin de la map abrite un terminal permettant de discuter avec une IA visiblement pleine de surprises. C'est probablement plus de ce côté qu'il faut attendre *The Talos Principle*, et ça n'est pas plus mal : après tout, c'est plus pour sa narration que pour ses puzzles qu'on se souvient de *Portal*.

**Pneuma : Breath of Life.** Encore un First-Person Puzzler (cette fois, le développeur britannique Deco Digital assume le terme), encore une histoire de voix divine… Bienvenue dans *Pneuma : Breath of Life*. Vous vous réveillez dans un palace clinquant à colonnades et marbre poli, et cette fois, c'est vous le dieu, c'est vous Pneuma, mais ça ne veut pas pour autant dire que vous êtes très puissant. Votre porte est fermée, et vous devez trouver comment l'ouvrir. Vous regardez un peu partout dans la pièce, à la recherche d'un bouton, d'une clé, d'un pied de biche, d'un compagnon dirigé par l'IA et dont la seule tâche est de vous ouvrir la porte au ralenti… Bref, la routine habituelle, mais tout ce que vous découvrez, c'est un œil géant. Et quand vous le regardez en vous déplaçant, la porte s'ouvre. Magie ! Si vous arrêtez de le mater, la porte se ferme. Sorcellerie ! Chaque pièce suit à peu près le même principe : trouver l'œil, le regarder, sortir… mais parfois, avancer n'ouvre pas la porte. Parfois, il faut reculer, marcher sur le côté, ou simplement regarder l'œil. Lequel est souvent coincé dans des endroits reculés, ce qui vous force à ne pas trop regarder où vous allez. Il y a de l'idée dans les puzzles de *Pneuma* (certaines pièces ont par exemple plusieurs yeux, chacun activant une plateforme mobile), mais la démo Gamescom était finalement plutôt inconfortable : j'ai dû passer les trois quarts du temps les yeux rivés au plafond ou au sol, sans trop savoir où j'allais. Sortie prévue en janvier sur Xbox One (et uniquement là pour le moment).

**Tri.** Régional de l'étape à la Gamescom, *Tri* est développé en Allemagne par Rat King, un microstudio composé de Jana Reinhardt et Friedrich Hanisch. C'est aussi le moins "*Portal*-like" du groupe, puisqu'il se définit comme un "free-style first-person 3D puzzle exploration adventure platformer". Il semble que ce soit presque une sorte de règle non officielle du genre, ou peut-être un dogme : *Tri* se passe dans un temple et une voix mystique vous y guide. À part ça, le jeu se libère assez rapidement pour ne plus trop ressembler aux autres. Le principe de *Tri*, c'est de créer des triangles avec le curseur de votre souris. Vous pouvez en mettre un peu partout, y compris aux murs, et c'est le but : vous pouvez marcher sur ces triangles, comme vous pouviez marcher sur certains morceaux de murs dans *Prey*. Les niveaux immenses, à l'architecture carrée mais grandiose, de *Tri* sont des labyrinthes, et c'est à vous de trouver la sortie en explorant. Ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a pas de puzzles : vos triangles peuvent aussi refléter des rayons laser (qu'il faut donc rediriger) ou faire rebondir des balles (idem). Avec sa jolie direction artistique et son univers original, *Tri* est peut-être le plus intéressant de ces quatre titres. Il devrait aussi être l'un des premiers à sortir : Friedrich Hanisch l'annonçait pour septembre, au pire début octobre sur PC. Pour les curieux, une vieille démo est toujours disponible sur IndieDB.

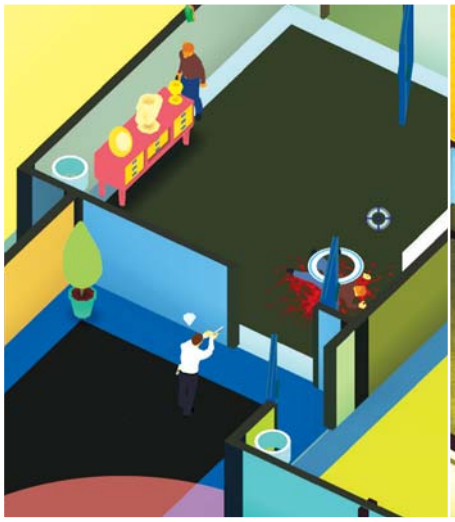
**Netsabes**

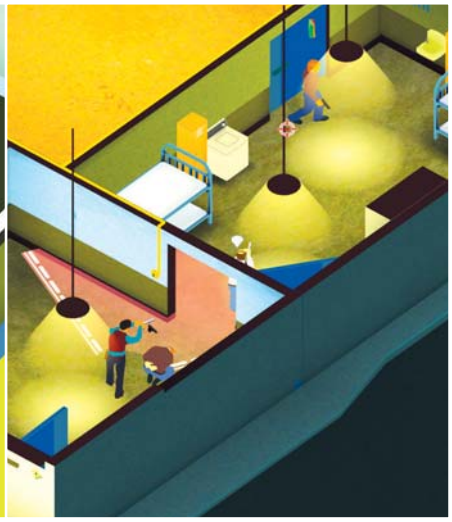
# LA Cops

**Genre :** Presque Top Down Shooter
**Développeur / Éditeur :** Modern Dream (Angleterre)
**Sortie prévue :** Fin 2014

Discrètement sorti en Early Access vers la fin juillet, *LA Cops* est un shooter qui s'inspire autant de *Hotline Miami* que de tous les clichés issus des années 70. Et aussi de *Syndicate*, si l'on en croit les développeurs qui semblent s'emballer un peu trop. Pour l'instant, le jeu se limite à la sélection de deux flics sur les six mis à disposition, puis l'un des trois niveaux disponibles nous tend ses petits bras en criant ses appels au meurtre et à la destruction d'objectifs. On se balade donc en alternant les deux agents, comptant sur l'IA pour nous couvrir lors des déplacements et autres ouvertures de portes, puis on termine sur un score qui prend en compte une poignée de statistiques comme les morts, la précision ou les dégâts inutiles. Oui, c'est pas super folichon, d'autant que l'IA des ennemis est très limitée, contrairement à celle qui transforme notre équipier en un aimbot ambulant. Dans le meilleur des mondes, *LA Cops* pourrait être une alternative originale à *Hotline Miami*, où chaque flic disposera d'atouts particuliers et pourra être contrôlé à l'aide d'ordres simples tels que "Suis-moi" ou "Protège cette zone". Mais à 10 euros et vu l'état de la version 0.2 actuelle, on ne saurait que trop vous conseiller d'attendre le test en gardant la Carte Bleue au chaud. Surtout quand les développeurs annoncent seulement huit niveaux et cinq armes, pour une sortie d'ici la fin de l'année.

**Kahn Lusth**





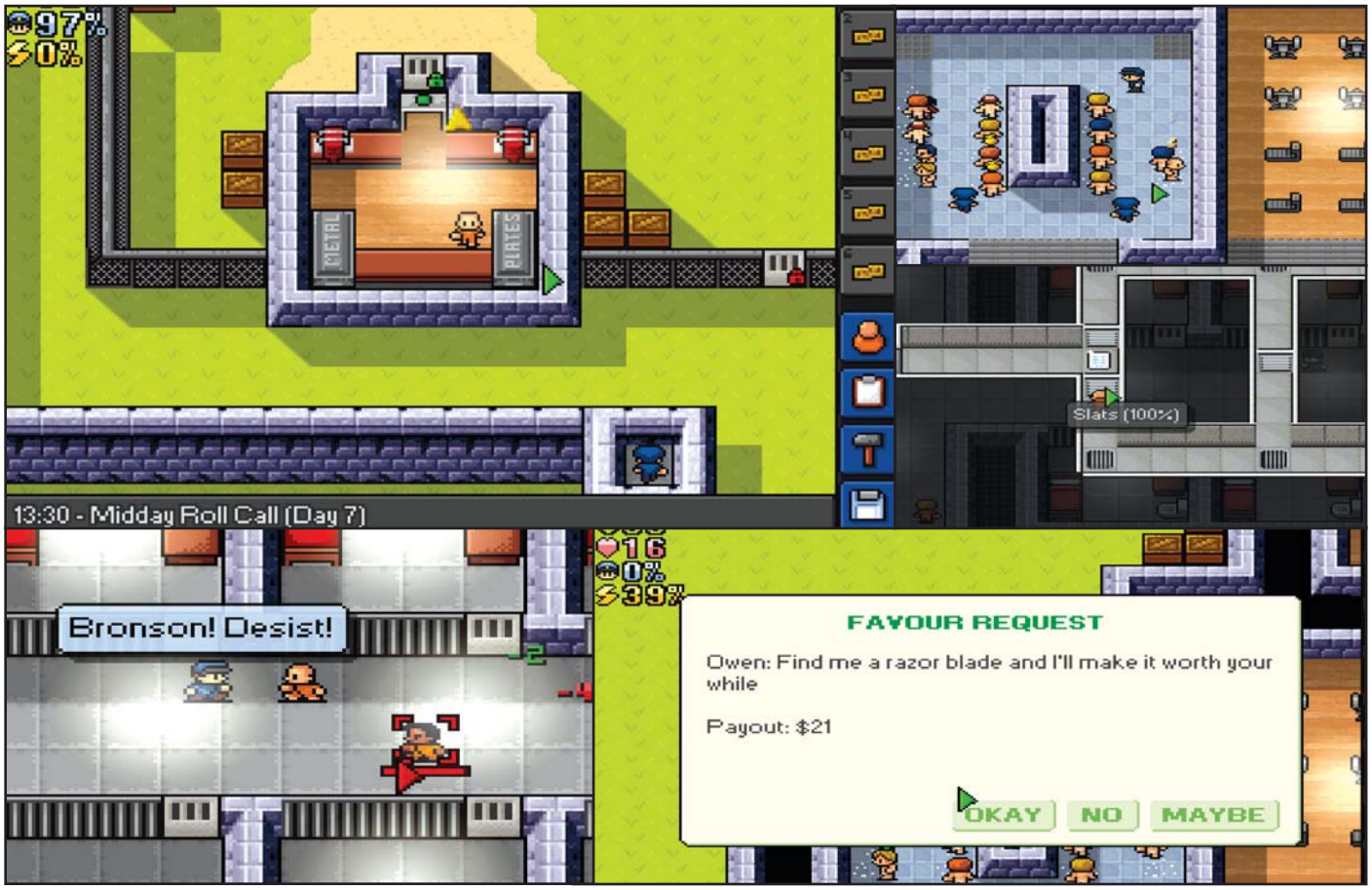
# Roche Fusion

## Shoot libre

**Genre :** Shoot-them-up
**Développeur / Éditeur :** Amulware (Pays-Bas)
**Sortie prévue :** Non annoncée

Par définition, le shoot-them-up est un genre linéaire et remarquablement codifié. On abat des vagues d'ennemis, on gagne des power-up, on se bat contre un gros boss, et *bis repetita*. Pour *Roche Fusion*, les gars d'Amulware ont décidé de tenter le diable et d'ajouter de l'aléatoire partout. Dans les types d'ennemis rencontrés, leur formation ou leur nombre, mais aussi dans les différents bonus récupérés en les tuant ( dégâts, cadence de tir, armure…) et, évidemment, les armes. Après chaque vague d'ennemis abattue, notre petit vaisseau se trouvera face à trois armes ou bonus passifs et aura à en choisir un. Laser, volée de roquettes, tirs perçants, missiles à tête chercheuse… le joueur devra soigneusement se monter un build tout au long de sa partie avant de finir explosé par un nombre hallucinant d'adversaires (le jeu est… corsé, ouais, on va dire ça). Le tout se voit doté d'une énergie dingue, tout va très vite et des petits détails, comme l'interface qui suit légèrement les mouvements du vaisseau, participent beaucoup à cette hystérie générale. À part quelques détails (certains bonus ont la même couleur que les ennemis), *Roche Fusion* semble bien parti pour devenir un excellent shoot où batailler pour décrocher la première place aux leaderboards devient une seconde nature.

**Pipomantis**




# The Escapists

## Les potes du pénitencier

Un beau crâne rasé, une moustache bien cirée et un petit binocle noir. Bronson est fin prêt pour la rentrée des classes.

**Infos**

**Genre :** Petite évasion
**Développeur :** Mouldy Toof (Royaume-Uni)
**Éditeur :** Sega
**Sortie prévue :** When it's done

Enfin pas exactement. En réalité, Bronson est fin prêt pour son transfert à la prison centrale de haute sécurité "Les Douces Tulipes de l'Expiation". Enfin, c'est ce qu'il croit. Pour son premier jour, comme de coutume, Bronson se réveille une demi-heure avant l'appel et fait un peu de gymnastique en soulevant son bureau pour bloquer la porte de sa cellule, en fouillant les toilettes à la recherche d'objets cachés et en se hissant dans le faux plafond pour trouver un hypothétique conduit d'aération. Puis, il se rend à l'appel avant d'aller manger son petit-déjeuner à la cantine, tout seul. Bronson est un gros dur. Il va ensuite travailler à la laverie, fourrant le linge sale dans les machines et attendant qu'il soit propre pour le ranger comme dans un hommage aux Game & Watch de nos enfances. Et une fois qu'il a terminé, il va défoncer la tête d'un gardien pour entretenir sa légende. Manque de bol, Bronson est désormais très faible – sans doute le manque de crumpet et de Marmite – et il va devoir passer beaucoup de temps à la salle de gym, à tapoter en rythme sur son clavier comme dans un *Track & Field*, pour prendre du muscle et de l'endurance. Tiens, il y a une biblothèque… Pourquoi ne pas se cultiver un peu : ça fatigue autant que la gym mais après un petit passage à la douche avec les copains, on se sent beaucoup mieux.

**Les Sims version zonzon.** Roleplayer le stupéfiant Charles Bronson-Salvador dans *The Escapists*, c'est le meilleur moyen de ne pas profiter du jeu. D'abord, il n'y a pas encore de beurre avec lequel s'enduire avant d'humilier un régiment de matons. Et même pas un petit prof d'arts plastiques à prendre en otage. En plus, se faire des ennemis ou passer sa vie en isolement n'a que peu d'intérêt. *The Escapists* joue plutôt la carte de la bonne entente et des petits services. Travaillez dur et respectez les horaires pour vous faire de la thune et gagner le respect des matons. Rendez service à vos codétenus en leur ramenant des biens de contrebande mais évitez de vous charger de contrats ou de diversions, ça ne rapporte pas assez pour le risque encouru... Dans ce jeu à gros pixel et vu du dessus, il s'agit de gérer son temps intelligemment et de cacher soigneusement son désir de liberté, pas de se castagner. Faites-vous remarquer à la laverie et vous pourrez peut-être travailler à l'atelier de mécanique. Dès lors, vous pourrez faucher du métal, "*si vous avez bricolé une pochette antidétection en achetant du duct tape et du papier aluminium à un de vos potes prisonniers qui cherchait depuis longtemps un bouquin porno et du chocolat*". Et, à partir de là, plus rien ne vous arrêtera... Faux murs en papier mâché, pioches faites main, duplication de clés à coups de talc et de dentifrice, bouchage de toilettes, déclenchement d'émeute et autres diversions. De loin, *The Escapists* a l'air d'un petit jeu mobile monté en graine. Mais après quelques petites heures dessus, le mélange de routine obligatoire et de découvertes subites vous rapprochant lentement de la liberté le transforme en drogue dure. Autant vous dire que d'ici quelque mois, quand l'Early Access s'étoffera un peu, on ne manquera pas de vous en reparler.

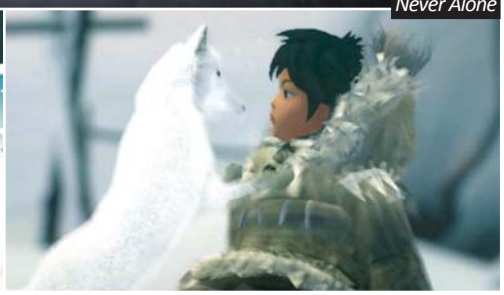
**Omar Boulon**

# Esquimaux croisés

"*Bonjour, je viens voir le jeu inuit, j'ai rendez-vous à 14 h*, prononçais-je à 13 h 58 en ce dernier jour de Gamescom.
*— Ah oui, venez avec moi, je vais vous montrer où c'est*", me répondit l'hôte d'accueil du stand britannique. Et effectivement, il m'emmena derechef voir un jeu inuit, mais pas celui que j'étais venu voir.

Never Alone

Last Inua



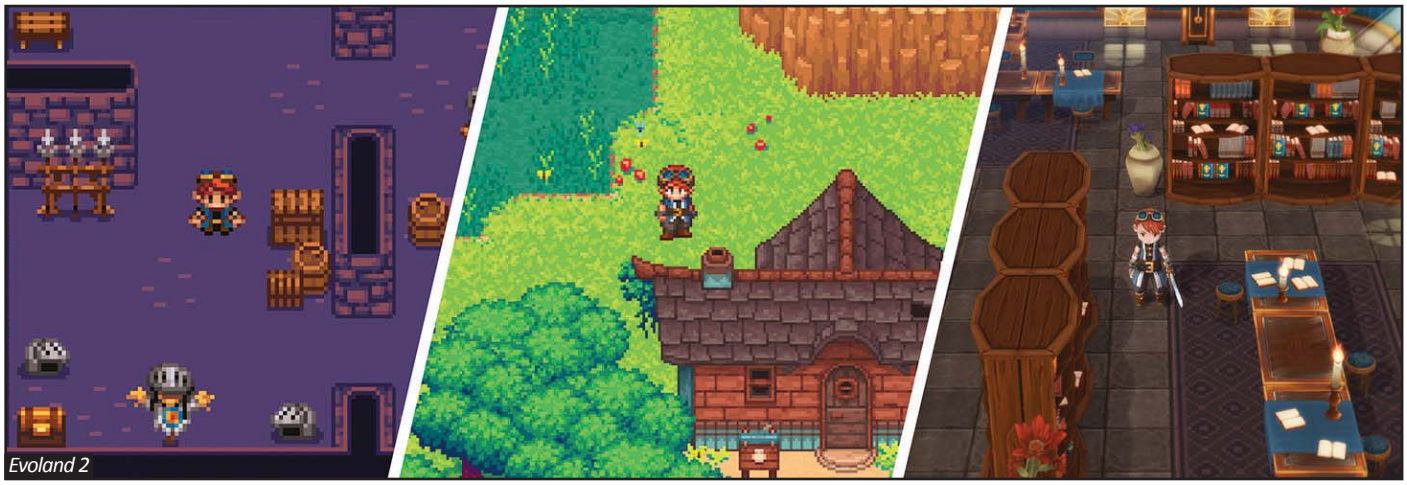
Est-ce la dernière mode ? Le pavillon britannique à Cologne abritait en effet deux jeux inuit, deux jeux de plateforme 2D pleins de neige et de glace, situés respectivement à quelques mètres l'un de l'autre, sans que ni l'un ni l'autre n'ait connaissance de son alter ego. Enfin ça c'est ce qu'on m'a expliqué lorsque je me suis rendu compte qu'on ne me montrait pas le jeu que j'étais venu voir. L'un s'appelle *Last Inua*, l'autre *Never Alone*.

**Last Inua.** Développé par Glowforth, *Last Inua* est un jeu de plateforme où l'on suit un père et son fils qui galèrent dans la neige, la nuit et le froid, à la recherche de divinités esquimaux. Ils possèdent chacun des capacités propres (le fils est plus petit, le père plus grand, etc.) qui vous permettent de progresser à mesure dans des niveaux mélangeant plateforme et puzzles. S'y ajoute une gestion du froid : restez trop longtemps loin d'un feu et vous crèverez d'hypothermie, ce qui, avouons-le, n'est pas un sort particulièrement enviable. Déjà sorti il y a quelques mois sur mobile, *Last Inua* ne s'y était pas fait remarquer pour ses qualités. Trop rigide, proposant des niveaux peu lisibles et pas bien inventifs, le tout couplé à des contrôles pénibles, le jeu tenait plus de la corvée que du plaisir. À la Gamescom, le développeur promettait que tous les retours avaient été notés et que la version PC, prévue pour la fin d'année ou pour début 2015 au plus tard, corrigerait ces points faibles. Je demande à voir : à Cologne, le jeu était certes jouable sur PC, mais l'écran affichait encore les boutons de la version iOS.

**Never Alone.** Trois tables plus loin, Upper One Games présentait *Never Alone* (ou *Kisima Ingitchuna* en inupiak, la langue des Esquimaux du nord de l'Alaska).

Cette fois, vous dirigez une jeune Inuit et son renard argenté. Même principe ici : de la plateforme, des puzzles, deux personnages aux capacités différentes qu'il s'agit d'associer pour progresser dans la neige et les cavernes de glace… Mêmes influences, aussi, puisque les légendes locales constituent le fond de l'histoire. Ce qui différencie *Never Alone* de *Last Inua* reste tout de même son souhait affiché de travailler avec des Inuits et sa bien jolie (quoiqu'un peu terne) direction artistique. En revanche, à l'instar de *Last Inua*, *Never Alone* souffrait à la Gamescom de contrôles douteux, ce qui rendait l'expérience pour le moins désagréable. Le studio a encore quelques semaines pour corriger ce détail : *Never Alone* est prévu pour le 4 novembre sur PC, Xbox One et PS4, et devrait donc au passage battre sur le fil *Last Inua*. Pour le moment, cela dit, malgré les bonnes intentions qu'on trouve derrière les deux jeux, aucun ne semble parti pour être particulièrement mémorable, dommage.

**Netsabes**


Evoland 2

Dead Cells

# L'exception bordelaise

Il existe en Gaule une petite bourgade qui résiste encore à l'Empereur romain. Il s'agit de Burdigala, que d'aucuns nomment aujourd'hui Bordeaux, qui abrite un peuple biturige rempli de développeurs de jeux vidéo. Parmi eux, Shiro Games et Motion-Twin, deux équipes qui ont en plus en commun leur passion des game jams.

**Evoland 2.** Longtemps, Shiro Games a travaillé sur *Until Dark*, un jeu d'exploration en 3D dans un monde mystérieux. Et puis au début de l'été, voyant que le projet n'arrivait à rien, ils ont décidé de le mettre en pause et de repartir sur quelque chose qu'ils connaissent mieux : *Evoland 2 : A Slight Case of Spacetime Continuum Disorder*. Le principe reste peu ou prou le même que le premier (qui a eu son petit succès, avec environ 400 000 ventes), avec une aventure qui change d'aspect graphique, passant du 8-bit au 16-bit puis à la 3D. Tout le reste, en revanche, a été revu : Shiro Games veut créer un scénario un peu plus consistant (mais toujours avec le même humour) qui pourra justifier tous les types de gameplay différents qui feront leur apparition. J'ai ainsi pu voir, en plus de la couche JRPG de base, de la plateforme, du shoot-them-up, même un peu de combat tactique en tour par tour… Pour un projet en développement depuis à peine quelques semaines, *Evoland 2* semblait déjà bien avancé. Pas étonnant : maintenant que la machine est lancée et que Shiro Games n'est plus coincé par *Until Dark*, le studio compte sortir *Evoland 2* rapidement, en avril si tout va bien.

**Dead Cells.** Quand je l'ai vu à Cologne, *Dead Cells* s'appelait encore *Hordes* Zéro. Un rappel, même si le nouveau jeu semble bien différent, des origines du projet, une suite à *Hordes*, très populaire jeu web de coopération (la plupart du temps). Dead Cells, lui, va plutôt se jouer sur mobile, même si une version web sera aussi disponible. Le principe : un petit groupe de braves humains dont vous faites partie doit défendre un château (vu en coupe) contre des nuées de zombies. Placez des pièges, prévoyez vos défenses, positionnez-vous à l'endroit le plus efficace, et attendez les monstres : c'est la base. Mais votre but ultime, c'est aussi votre propre survie, au détriment des autres. Un joueur s'est déconnecté avant l'assaut par exemple ? Laissez-le se faire bouffer, son cadavre attirera les monstres et vous permettra de faire le ménage plus facilement. Motion-Twin prévoit plein de petites fourberies et félonies de ce genre, qui faisaient aussi tout le sel de *Hordes*. Le jeu (je ne le précise pas parce que vous le voyez bien vous-même sur les images, mais il est de plus fort mignon) devrait bientôt être accessible : le studio bordelais prévoit d'organiser divers tests alpha et bêta à partir de septembre.

**Netsabes**

### Chipset-0

À l'occasion de la dernière game jam Ludum Dare, Sébastien Bénard de Motion-Twin a aussi réalisé un petit jeu, *Chipset-0* (jouable directement ici : *cpc.cx/aqE*), où vous incarnez un robot chargé de reconnecter à la matrice des humains débranchés. C'est bref, mais mignon et bien fichu.

# Distance

## Elec-Tron

Il y a maintenant trois ans, nous nous enflammions pour *Nitronic Rush,* un jeu de "survie automobile" développé par les étudiants du DigiPen Institute of Technology. Depuis, après s'être fait un paquet de pognon sur Kickstarter, nos amis débarquent avec un studio tout beau tout propre nommé Refract et une suite/reboot de leur ancien titre, renommé *Distance.*

**Infos**

**Genre :** Macadam Cobaye
**Développeur / Éditeur :** Refract Studios (États-Unis)
**Sortie prévue :** Non annoncée

*Distance,* c'est une sorte de rêve humide d'enfant des années 80 gavé de films comme *Tron* ou *Le Cobaye.* Une voiture pleine de néons dotée d'un boost qui crache des flammes, une piste cabossée contenant son lot de vrilles et de sauts, des phases de vol (toujours avec la voiture, qui peut planer) et surtout, des pièges. Mais plein. Des gros pièges partout. Des murs qui surgissent spontanément du sol, des lasers qui balayent la piste, des SCIES CIRCULAIRES GÉANTES EN FUSION et plein d'autres saloperies destinées à découper votre voiture en plusieurs morceaux (ce qui ne vous empêchera pas de continuer à conduire). Chaque niveau est donc un enchaînement de segments plus ou moins vicieux (slalom entre des poteaux, grilles de lasers ou succession de sauts vrillés pour suivre la rotation de la piste) à traverser pour atteindre la ligne d'arrivée. Et, parce que ça a quand même l'air un peu trop facile, le boost peut surchauffer et faire exploser la voiture. Pour le refroidir, il est possible de ralentir quelque temps mais on peut aussi traverser un checkpoint qui remet le véhicule à température ambiante. Le run parfait est donc potentiellement possible, en optimisant sa conduite pour ne rater aucun checkpoint. Vous l'aurez compris, on se met vite à enchaîner les sauts et à virevolter entre les scies avec grand plaisir.

**La bande aux néons.** Parce qu'avec des circuits aussi tortueux à traverser à toute berzingue, la maniabilité du jeu se doit d'être instinctive et précise pour éviter toute frustration. Soufflez un coup, *Distance* est doté d'un feeling impeccable. Compromis parfait entre le poids du véhicule et sa nervosité, il permet à n'importe qui de finir les niveaux les plus simples sans avoir envie de jeter une manette dans un écran à 300 euros. Actuellement, le mode principal du jeu ne propose que quelques niveaux (déjà très réussis), mais il offre aussi des challenges (faire un maximum de points dans le temps imparti, participer à des niveaux horriblement difficiles sans checkpoint…), un mode multijoueur un peu fade pour le moment ainsi qu'un éditeur de niveau. Malheureusement, ce dernier a l'air pour l'instant assez fastidieux à utiliser. Ce genre de jeu fonctionnant beaucoup sur les créations de la communauté (pensez *TrackMania* ou *Trials Evolution),* on espère qu'il sera bien plus accessible dans la version finale. Et même si *Distance* semble déjà avoir tout ce qu'il faut pour être solide, je ne vous conseillerais pas forcément d'y investir vos sous pour le moment. Le titre est encore chiche en contenu pour les 15 dollars qu'il demande mais a le potentiel pour devenir un petit cousin de *TrackMania,* un jeu de course furieux, exigeant et sexy, auquel il ne manquera plus qu'une communauté pour l'alimenter régulièrement en circuits d'anthologie.

**Pipomantis**

Future Unfolding

A Light in Chorus

# Les jolis jeux de la GDC

Quelques jours avant la Gamescom se déroulait, comme chaque année à Cologne, la Game Developers Conference Europe : un petit événement rassemblant essentiellement des créateurs de jeux venus discuter entre eux, signer des contrats, rencontrer le bon contact pour plus tard...

C'était aussi l'occasion de voir, au calme, deux jeux un peu particuliers. Et bien calmes eux aussi.

**A Light in Chorus.** Développé par deux étudiants britanniques, *A Light in Chorus* n'est pas encore tout à fait un jeu vidéo, de l'aveu même de ses créateurs. Pour l'instant, il s'agit surtout d'un projet étudiant qui tourne autour d'une bonne (d'une excellente, même) idée : un monde formé non pas de polygones, mais de particules, illustré non pas par des textures mais par le vide entre les particules. Le résultat est saisissant, particulièrement en mouvement. Se promener dans une forêt composée de quelques particules, dans une rue formée de quelques points brillants et bien placés, a quelque chose d'assez magique, d'unique. Hélas, pour le moment, *A Light in Chorus* se limite à une succession de scènes du genre, visuellement splendides mais sans réel gameplay derrière. Les développeurs comptent en faire un jeu d'exploration plus ou moins ouvert, avec des secrets à rechercher et tutti quanti, mais ça ne reste pour l'instant qu'un vœu pieu. Avec un peu de chance, le tout se transformera d'ici quelques mois en vrai jeu cohérent, mais il existe aussi un risque non négligeable qu'il reste à l'état de bien jolie démo.

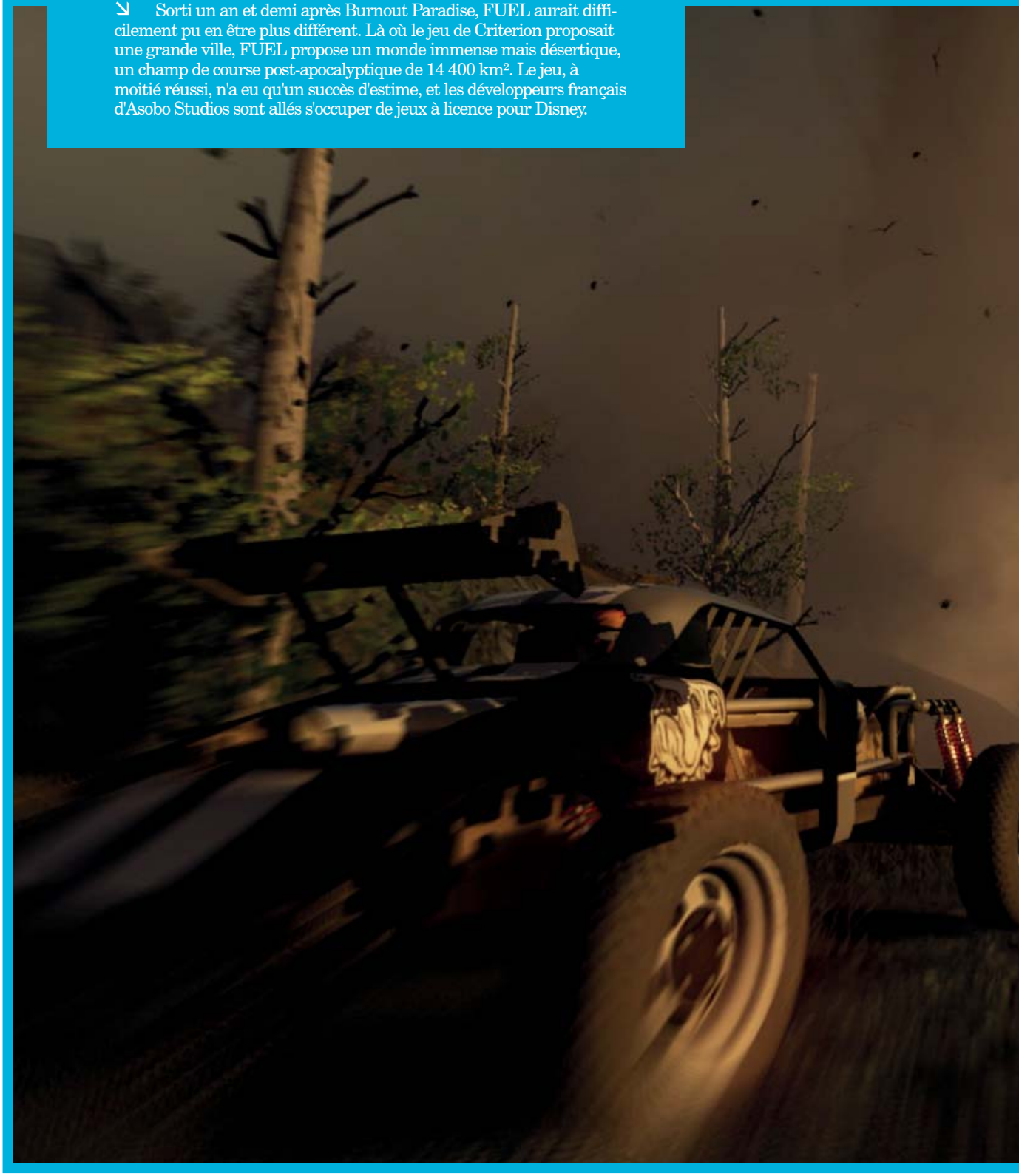
**Future Unfolding.** Développé à Berlin depuis quelques années par Spaces of Play (créateurs de *Spirits), Future Unfolding* est un jeu de découverte vu de dessus. Votre petit personnage bleu se retrouve largué sur une planète mystérieuse à laquelle il ne pige rien. À vous de vous balader entre les arbres et à travers champs pour découvrir de nouveaux lieux et des bestioles. Certaines sont amicales, d'autres neutres, d'autres chercheront directement à vous boulotter… Mais qu'importe : *Future Unfolding* n'est pas conçu comme un jeu difficile ou un rogue-like, en cas de décès vous réapparaissez simplement au début de la zone où vous êtes mort. Libre à vous, ensuite, d'utiliser le savoir acquis en mourant pour éviter les bestioles carnivores, ou les distraire en menant vers eux d'autres créatures. Spaces of Play veut faire de

Future Unfolding

*Future Unfolding* un jeu d'exploration pure, mais l'élément le plus important reste plutôt son aspect. Avec sa vue de haut, ses graphismes qui semblent avoir été réalisés avec un gros pinceau et ses personnages qui laissent une traînée de couleur derrière eux, *Future Unfolding* ressemble presque plus à une peinture animée qu'autre chose, d'autant que le décor, généré de façon procédurale, change lui aussi régulièrement. De bien belles choses, mais que Spaces of Play ne compte pas sortir avant 2015, au mieux.

**Netsabes**

↘ Sorti un an et demi après Burnout Paradise, FUEL aurait difficilement pu en être plus différent. Là où le jeu de Criterion proposait une grande ville, FUEL propose un monde immense mais désertique, un champ de course post-apocalyptique de 14 400 km². Le jeu, à moitié réussi, n'a eu qu'un succès d'estime, et les développeurs français d'Asobo Studios sont allés s'occuper de jeux à licence pour Disney.



(2009, Asobo Studios, PC et consoles)

MINI-TEST **Genre :** MMOFPS-TPS **Développeur / Éditeur :** Red 5 Studios (États-Unis) **Config. recommandée :** Dual-Core 3 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 1 Go **Download :** Environ 8 Go **Prix :** Free-to-Play

# Firefall

On ne va pas y aller par quatre chemins, *Firefall* est un jeu parfaitement moyen. Le "bof sur dix" par excellence. Et le pire dans tout ça, c'est qu'on ne peut même pas en vouloir aux développeurs qui ont bossé pendant près de neuf ans pour un directeur de studio qui n'a jamais su où aller, avant d'être viré par son équipe. Selon les dires des "victimes", Mark Kern aurait en effet dilapidé l'argent et le temps de main-d'œuvre du studio dans un tas de broutilles sans grand rapport avec le développement du jeu, comme un camion aux couleurs de l'équipe, des déguisements hors de prix et une caméra qui l'est autant. Et nous ne nous attarderons pas sur le côté soupe au lait du personnage, tel que décrit par ses anciens collègues qui n'osaient plus prendre la moindre initiative en sa présence. Bref, tout ceci n'est qu'un lointain souvenir et Red 5 vient d'extraire *Firefall* de son interminable bêta, accouchant hélas d'un titre générique au possible. Ici, vous défendrez la terre contre de vilains martiens pas contents, dans un shoot pouvant être joué comme un FPS ou un TPS. Le gameplay, lui, se rapproche un peu d'un *Borderlands* (surtout depuis la mise à jour 1.1 qui ajoute des dégâts élémentaux) en encore plus mou. On se balade donc de quête en quête – parfois dynamiques – et de région en région pour faire progresser son personnage en XP. Certes, il y a bien le craft et le loot d'équipement ou les motos, jet-packs et autres planeurs pour ajouter un peu de piment qui ne rehaussera toutefois pas assez la recette. Seul vrai point positif : l'ambiance de Copacabana, reposante à souhait. Autant mettre une plage paradisiaque en fond d'écran.

ArcheAge

## Le jour le plus long

C'est un fait, *ArcheAge* était attendu par de nombreux joueurs et on aurait aimé croire que sa bêta aurait permis à Trion d'anticiper l'afflux d'arrivants. "*Eh ben pô du tout*", comme on dit dans les milieux autorisés à massacrer la langue de Molière, puisque le titre s'est illustré pendant ses premiers jours d'ouverture par d'interminables files d'attente aux entrées de tous les serveurs, contraignant les joueurs à patienter jusqu'à neuf heures avant de pouvoir enfin s'y essayer. Bien sûr, la réaction de l'éditeur n'aura pas tardé avec une augmentation de 10 % en capacité d'accueil, l'interdiction de créer de nouveaux personnages sur les coins les plus encombrés et surtout, deux nouveaux serveurs. Dans le même temps, les chanceux qui ont pu entrer dans le jeu se sont heurtés à de véritables bouchons de joueurs. En cause, le système de collisions qui empêche les avatars de se traverser, très utile pour le PvP mais bien moins quand une cinquantaine de personnes tentent de rendre une quête à un PNJ dans un endroit confiné.

Chez pépé

## Comment ça se fête ?

Voilà dix ans que *Ryzom* existe. Dix années de survie, de déboires et de tristesse pour un MMORPG qui, pourtant, est encore là, tel un mourant qui vous fait un doigt d'honneur en murmurant "*Pas encore...*". Aussi, les 20 et 21 septembre furent l'occasion de mettre les petits plats dans les grands et d'organiser une fête digne de ce nom, permettant aux joueurs de visiter "l'île des dix ans", de faire des feux d'artifice, de découvrir les premiers objets créés par la communauté, de voir des feux d'artifice, de recevoir des cadeaux, de voir encore d'autres feux d'artifice et enfin, de poser pour une petite photo de groupe. À moins qu'il ne s'agisse de poser pour une photo de petit groupe.

World of Tanks

## La course de stock-char

Assis sur leurs tas de pièces d'or, les développeurs de *World of Tanks* se sont demandé ce qui pouvait bien être ajouté à leur titre pour l'enrichir. Parce que bon, c'est bien beau d'accumuler une infinité de sous-variantes d'un tank soviétique connu par huit personnes dans le monde, mais ça ne nourrit pas son homme, et encore moins l'âme. Résultat, Wargaming annonce l'arrivée des courses de chars, du 29 septembre au 12 octobre. Durant cette période, les joueurs pourront rejoindre le "Tank Rally" qui opposera deux équipes de trois participants dans une course sur une piste pleine de tremplins et de trucs qui font boom. Qui plus est, seul le M24 Chaffee sera disponible pour ce mode de jeu éphémère. Un bon point, puisque ce tank est réputé pour être un tout petit peu plus rapide qu'un Maus.

Heroes of the Storm

## De quoi devenir chèvre

C'était une nuit comme tant d'autres où Albert et Jacques, développeurs de *Heroes of the Storm*, discutaient du passage en bêta de leur jeu.

*« Bon, on ferme la boutique le 22 septembre et le jeu une semaine plus tard, ça c'est sûr. Par contre comme on est obligés de réinitialiser les comptes, il faut faire passer la pilule.*

*– On peut laisser les 29 héros en libre accès pendant ce laps de temps ?*

*– Bonne idée. Et pour les gens qui ont lâché des sous, on fait quoi ?*

*– Ben on recrédite leur compte Battlenet, c'est la moindre des choses.*

*– Ouais mais c'est un peu léger non ? On pourrait pas leur offrir une monture en cadeau ?*

*– Pourquoi pas un pigeon ?*

*– T'es con quand tu t'y mets. Non il faut un truc qui donne l'impression d'être un cadeau, mais pas trop quand même.*

*– Je sais ! Une biquette.*

*– Bingo ! Allez, balance la news sur le site officiel en précisant bien que cette réinitialisation sera la dernière, "si tout se passe comme prévu". Parce qu'on va se faire insulter si on promet n'importe quoi et que ça déraille. Allez... p'tit café ? »*

**Waring :** Les personnages et les situations de ce récit étant purement fictifs, toute ressemblance avec des personnes ou des situations existantes ou ayant existé ne saurait être que fortuite. S'il vous plaît, ne me mettez pas en prison.

CCP travaille actuellement sur la prochaine "grosse mise à jour" d'EVE Online. Au programme, la traduction du jeu en français, de nouveaux effets visuels et des fichiers top secret qui seront utilisés plus tard, à l'occasion d'une mise à jour qui permettra aux joueurs de customiser l'aspect de leurs vaisseaux.

Chez Blizzard, on sabre le champagne. Certainement avec une réplique d'épée issue de *Warcraft* et hors de prix. La cause ? *HearthStone* vient de dépasser la barre des vingt millions de joueurs "enregistrés". Youpi.

Carbine Studios vient d'annoncer l'arrivée d'une "mise à jour massive" pour *Wildstar*, notamment pour le housing qui devrait voir sa limite d'objets disposables passer à 1 000, aussi bien en intérieur qu'en extérieur. Pour rappel, la limite actuelle est de 300 pour l'extérieur et 800 pour l'intérieur.

Omeed Dariani vient de claquer la porte de SOE. Motif invoqué par l'ancien "Global Brand Manager" (Responsable de la marque) : l'abandon par sa hiérarchie d'un marketing axé sur "la communauté d'abord" et notamment les tables rondes qui permettent aux fans d'insulter tranquillement les développeurs.

Vous n'avez pas touché à *World of Warcraft* depuis au moins le 13 novembre 2008 ? Pensez à vous reconnecter avant le patch 6.0.2, suite auquel Blizzard remettra à disposition tous les noms de personnages "oubliés" par leurs propriétaires.

ArcheAge
## Au boulot

Ça y est, la dernière ligne droite est en vue pour Trion et *ArcheAge*. Celle-ci devrait d'ailleurs être derrière vous au moment où vous lirez ces lignes, puisque le jeu sera officiellement disponible pour tous à partir du 16 septembre. Pour l'instant, les développeurs semblent confiants et annoncent qu'un certain nombre d'ajustements ont été faits pour se conformer aux habitudes des joueurs occidentaux, comme les retraits d'une cape qui leur permet d'indiquer qu'ils utilisent un bot (oui oui...) ou de la possibilité de vendre son personnage (Oui-Oui...). Toutefois, ce sont les joueurs qui semblent moins confiants vis-à-vis du travail de localisation, notamment à propos de la boutique qui serait, aux dernières nouvelles, assez menaçante et imposerait de passer régulièrement à la caisse pour profiter d'*ArcheAge* dans des conditions normales. Nous nous garderons bien sûr un bon gros test des familles pour savoir si Trion mérite des bisous ou d'être maudit sur huit générations, contrairement à ceux qui semblent déjà prêts à en découdre, saluant la courte bêta ouverte du titre par quelques attaques DDOS sur les serveurs de l'éditeur.

Robe Grise / Grise Robe
## Le mal alpha

Ah... les développeurs indépendants et Kickstarter. Quel formidable terreau pour la créativité. Quel incroyable potentiel dévoilé au grand jour. Et surtout, quels cassages de fions pour des joueurs qui en redemandent toujours plus. Aujourd'hui, c'est au tour de Goblin Works de débarquer sans son tube de lubrifiant, annonçant que l'alpha de *Pathfinder Online* sera disponible dès le 22 septembre pour seulement 13 000 personnes, en plus des 7 000 backers qui ont déjà financé le titre. Petit problème, le comptable du studio aurait fait un arrêt cardiaque en comprenant que les 1,4 million déjà levés ne permettront jamais de mener le projet à terme, estimant son coût à... 5 millions. Résultat, les développeurs y vont au culot et sans le dos de la cuillère, proposant aux 20 000 alpha-testeurs qui lâcheront docilement 15 dollars par mois de ne pas effacer leur personnage lors du passage en bêta. Un petit conseil, si vous êtes du genre à aimer ce genre de choses, préférez l'anonymat.

League of Legends
## Méli-mélo

Décidément, Riot Games n'en finit plus avec ses grands travaux. Après un récent reboot de son système de chat et les dix-huit tentatives de reboot de leur communauté, les développeurs se retrouvent aujourd'hui coincés sur... l'univers de *League of Legends*. Oui, parce que se mettre des tartes sur la couenne, c'est bien, mais quand on sait pourquoi, c'est mieux. Or, à trop vouloir justifier tout sur tout, le titre s'est transformé en un gros sac de nœuds scénaristique qui pourrait presque faire de l'ombre aux comics et aux guirlandes de Noël. Vous savez, le genre de trucs où Christian est le frère de Nicolas dont le père fut tué par José, mais que José est en réalité le grand-père de Laly qui a disparu pendant 30 ans en prétextant aller aux champignons. Aussi, le blog officiel vient d'annoncer la révision de ces textes poignants lus par 13,4 % des joueurs (Source : Le Café des Sports) afin de les rendre moins prise de tête et offrir un peu plus de liberté créative aux développeurs qui en ont bien besoin. Surtout après 120 personnages et une quinzaine de modes de jeu.

HearthStone
## Ça cartonne

Concernant Blizzard et plus précisément *HearthStone*, les choses vont plutôt bien. Manifestement, l'accueil de l'extension PvE *La Malédiction de Naxxramas* fut bonne, au point que la seconde semaine d'exploitation aurait permis d'atteindre un record de ventes. De quoi mettre un peu plus d'épinards dans le beurre des développeurs qui projettent déjà un tournoi pour la prochaine Blizzcon avec 250 000 dollars à la clé. Qui plus est, une nouvelle extension est déjà dans les cartons, promettant quelque chose de bien plus classique avec pas moins de 100 nouvelles cartes. Aucun détail supplémentaire sur le sujet, mais on compte sur Netsabes et Ivan pour couiner à l'unisson lorsque de nouvelles informations seront disponibles.

Coup de mou chez les durs

## Restons en bons termes

Aujourd'hui, grâce aux miracles du politiquement correct, on ne dit plus "balayeurs" mais "techniciens de surface". Pourquoi pas, même s'il semblerait que la tendance se mette à toucher les développeurs de MMO. Dernière trouvaille en date, le terme "fusion des serveurs" qui devait envoyer un mauvais signal à la communauté en laissant lire trop facilement entre les lignes : "*Au secours, on perd des joueurs !*" Du coup, les petits malins parlent aujourd'hui de "megaserveurs", comme Carbine Studios qui vient d'annoncer la bonne nouvelle trop tip top cool pour *Wildstar*, permettant "*d'augmenter la masse critique de joueurs*". Bref, tout va bien et le fait que Jeremy Gaffney ait quitté son poste de président une semaine avant cette annonce n'a absolument aucun rapport. Vous voyez le mal partout.

Potins de chambre

## "STFU noob"

Parfois, savoir que l'on sait ce qu'on sait est plus important que de le supposer. Enfin, j'imagine, contrairement aux étudiants des universités suédoises de Gothenburg et Karlstad qui ont mené des recherches auprès d'étudiants en anglais, afin de trouver comment apprendre plus rapidement la langue de Shakespeare. Verdict, les personnes jouant aux jeux vidéo et plus précisément aux MMO développeraient plus rapidement leur vocabulaire, comparés à ceux qui ne jouent pas ou peu. En d'autres termes, "*en tant que joueur, vous devez être en mesure de comprendre ce qui se dit, de lire l'anglais et d'interagir en écrivant ou en parlant anglais*". Et ce n'est pas quelqu'un qui a découvert *Daggerfall* en 96 avec un dictionnaire français-anglais sur les genoux qui vous dira le contraire.

*The Elder Scrolls Online* ne semble pas se porter aussi bien qu'il devrait. Aucun chiffre pour étayer l'hypothèse, mais le simple fait que le studio vient "*d'ajuster ses ressources humaines*" en licenciant une partie de son personnel.

À l'opposé, Gazillion Entertainment est en train de péter le feu. C'est du moins ce qu'a raconté David Brevik – directeur du studio – à l'occasion de la PAX, expliquant que la base de joueurs sur *Marvel Heroes* "*continue de croître*".

Et pendant ce temps, Funcom s'essuie discrètement la bouche après avoir craché du sang. Selon les résultats financiers du deuxième quart 2014, l'entreprise aurait subi une chute de revenus d'environ 600 000 dollars, comparé au premier quart de la même année.

Manifestement, le licenciement de 49 employés en juin dernier n'aura pas permis à CCP de retrouver une stabilité financière, suite à la coûteuse annulation de *World of Darkness Online*. En conséquence, l'entreprise vient de fermer sa branche de San Francisco en se "séparant à l'amiable" des deux exécutifs qui tournaient en rond dans leur bureau.

Tout le monde s'en doutait déjà mais Blizzard préfère le confirmer : des développeurs sont à l'œuvre pour mettre au point la sixième extension de *World of Warcraft* (*Post Warlords of Draenor*, donc) et une autre équipe cogite à s'en péter le cerveau pour trouver le thème de la septième.

*City of Titans*, attendu comme le successeur spirituel de *City of Heroes*, pourrait devenir bien plus que cela, NCsoft envisageant la possibilité de confier la licence aux développeurs. Rien n'est encore joué, mais les créateurs de *City of Titans* soulignent que "*les discussions se poursuivent depuis des mois sans que NCsoft ne claque la porte*".

**Genre :** TPS (avec des ninjas) **Développeur / Éditeur :** Digital Extremes (Canada) **Config. recommandée :** Quad-Core 3,3 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 2 Go **Download :** Environ 8 Go **Prix :** Gratuit (Free-to-Play)

# Warframe

## Ronin de jardin !

(Pardon)

Cela faisait dix minutes que je tournais en rond dans la rédaction, incapable de trouver une introduction à ce foutu test. Sérieusement, comment rendre sexy une histoire de ninjas de l'espace qui se bastonnent avec des extraterrestres. Surtout quand le lecteur attentif se souvient de l'À Venir du numéro 271, dépeignant un jeu très bancal, même pour une bêta. Et puis Netsabes m'a présenté *Destiny*. Je peux donc vous l'affirmer sans honte : ninjas ou pas, *Warframe* c'est trop de la balouze.

Warframe *fracture un peu moins la rétine que lors de sa bêta et les éclairages sont mieux maîtrisés.*

*Chaque armure confère quatre pouvoirs uniques à son porteur. Ici, Frost permet notamment de geler les ennemis.*

Aujourd'hui – et à condition d'installer le jeu –, vous incarnez un Tenno, membre d'une peuplade terrienne oubliée par des siècles de conquête spatiale. Et un peu aussi parce que tout le monde vous croyait exterminés jusqu'au dernier. Or, malins comme des singes-oursins, les Tennos ont été cryogénisés et se réveillent pour découvrir que leurs ennemis d'antan qui... ouais, bon, vous allez bourrer la tronche à tout le monde, notamment grâce aux Warframes, de puissantes armures qui confèrent des pouvoirs aux Tennos. C'est ça, comme dans *Les Chevaliers du Zodiaque*. Au commencement, seule l'une d'elles vous est offerte parmi l'Excalibur équilibrée, la Loki spécialisée en furtivité et enfin la Mag avec ses capacités de support. Fin prêt, il ne vous reste plus qu'à voguer de planète en planète, le cul moulé dans ce qui ressemble à une combinaison de plongeur designée par Masamune Shirow, afin d'effectuer des missions seul ou accompagné de trois autres joueurs. Aussi, chaque lieu offrira des environnements différents et surtout, proposera une quinzaine de types de missions qui vont de la capture façon *Battlefield* au sauvetage d'otage idiot, en passant par la destruction d'objectifs ou l'éradication pure et simple. Difficile de critiquer le jeu sur ce point tant le choix est vaste, en plus d'être régulièrement appuyé par la génération aléatoire des cartes qui, reconnaissons-le, fonctionne plutôt bien malgré des "blocs" que l'on retrouve un peu trop souvent.

**Ninja Terminator.** Et côté feeling, *Warframe* s'en sort tout aussi convenablement. Certes, le jeu ressemble au premier abord à un TPS classique mais bien fichu, avec ses pétoires agréables et son corps à corps qui l'est un peu moins, notamment à cause d'un petit manque de punch. Mais en tant que ninja, le personnage se comporte comme un cabri sous cocaïne, capable de courir sur les murs et d'escalader à peu près n'importe quoi. Super agréable quand on enchaîne des mouvements bien sentis avant de plonger au milieu des méchants pour les débiter en tranches avec la grâce du héron. Mais un peu moins marrant quand on découvre – toujours trop tard – que la maniabilité un peu capricieuse nous fait faire n'importe quoi, au prétexte d'un bouton maintenu un quart de seconde trop longtemps. Bref, on n'est pas encore au niveau d'un *Assassin's Creed* ou d'un *Sands of Time*, mais ça fonctionne quand même.

**LE KATANAAAAA§§§.** Naturellement, les développeurs comptent aussi sur l'xp et toutes ces petites choses afin de tenir le joueur en haleine. Un pan du jeu qui passe par l'accumulation de points "d'affinité" pour les Warframes et les armes utilisées lors des missions, afin d'augmenter leur capacité à recevoir des mods. Car non content d'être un TPS, le titre de Digital Extremes flirte aussi avec le Hack & Slash, notamment au niveau du loot desdits mods sur les ennemis et les coffres, classés selon quatre niveaux

*Les joueurs ont la possibilité de former des guildes qui s'affrontent pour le contrôle de certains territoires. Cerise sur le gâteau, il est aussi possible de construire et aménager son propre dojo.*

de rareté, du bronze au diamant. Simple, contrairement à leurs effets qui peuvent modifier sérieusement l'utilisation d'une arme ou d'une Warframe. Envie d'une épée qui fait du feu ? D'obtenir plus de coups critiques ? Quelques petits mods s'en chargeront. D'autant que le fait de sacrifier les plus inutiles permet de faire prendre des niveaux à ceux que l'on utilise, afin de leur faire gagner en efficacité. Autant vous dire que les minimaxeurs passeront leur temps à optimiser leur équipement... autant qu'à se bagarrer avec l'interface atroce qui ne facilite vraiment pas la vie, entre ses clics inutiles et son manque d'informations sur de nombreux points essentiels. Vraiment dommage, surtout après quatorze "patchs majeurs".

**Armure, quand tu nous tiens.** Nous avons donc du TPS et du loot, il ne manquerait plus que du craft pour achever le portrait. Ça tombe bien, les développeurs ont manifestement eu assez d'heures de "main-d'œuvre" en rab pour mettre les choses en place. Ainsi, chacune de vos escapades sera récompensée par des ressources en tous genres, permettant de construire une vingtaine de Warframes et une centaine d'armes. Un système qui semble plutôt permissif, puisque l'inévitable "farming" reste raisonnable pour la plupart des objets, même si on collera un bon gros carton rouge aux développeurs qui se sont crus sur un jeu Facebook en imposant un gros chrono d'attente pour chaque construction. Une décision malheureuse, d'autant que les vingt armures sont toutes assez motivantes, chacune offrant un style de jeu bien marqué qui devrait permettre à chacun d'y trouver son compte. Vient alors à l'épineuse question de la monétisation et sur ce point, *Warframe* souffle le chaud et le froid, avec plein de petites broutilles cosmétiques et autres options de confort pas chères, aux côtés d'armures dont les prix oscillent entre 10 et 20 euros. Certes, le prix fait grincer des dents, surtout si notre temps de jeu ne permet pas de farmer rapidement une des dernières planètes pour construire ce qui nous intéresse, mais force est de constater que le côté permissif du craft allégera tout de même les dépenses des gros joueurs. Quoi qu'il en soit et après une trentaine d'heures à faire le ninja de l'espace, *Warframe* ne me donne toujours pas envie d'aller voir ailleurs et ce, malgré ses petits défauts agaçants. Ce qui est plutôt une bonne chose, d'autant que Digital Extremes continue d'enrichir son titre, comme en témoigne la dernière Gamescom où furent présentées des séquences de jetpack dans l'espace qui devraient arriver avec le prochain patch. Ouais, des ninjas dans l'espace avec des jetpacks. Le rêve.

**Kahn Lusth**

# Battleborn

## Shoot un jour...

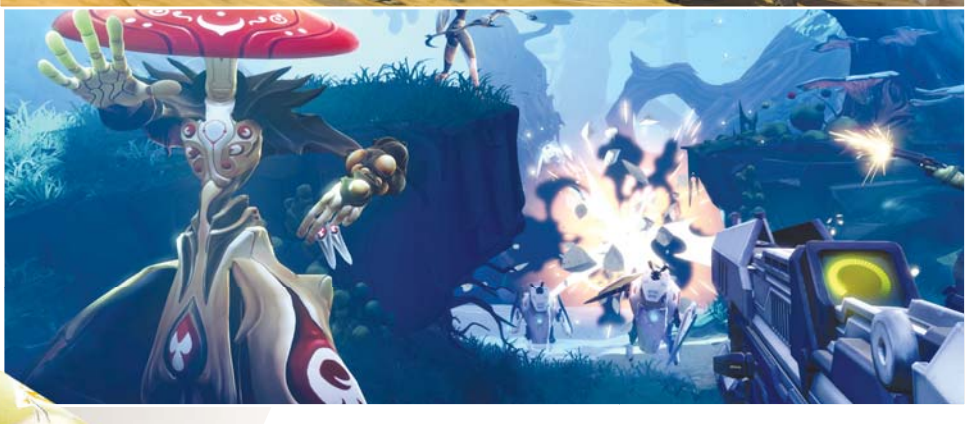
C'est à l'occasion d'une première présentation de *Battleborn* que Gearbox a convié la presse européenne dans un salon londonien très cosy. À peine arrivés, Randy Pitchford débarque dans ses habituelles fringues de dandy psychédélique. "*Merci d'être venus pour découvrir* Battleborn *en notre compagnie*", amorce le président du studio, qui enchaîne sur un long laïus visant à préparer le terrain. Un peu comme si chaque mot était pesé avant d'être jeté en pâture aux journalistes affamés d'informations. Mais je divague, la présentation démarre.

**Infos**

**Genre :** Borderlands sauce MOBA, alias "Hero Shooter"
**Développeur :** Gearbox Software (États-Unis)
**Éditeur :** 2K Games
**Sortie prévue :** 2015

*Battleborn* se déroule dans un lointain futur, où toutes les étoiles se sont éteintes à cause d'un certain Varelsi. Oui, toutes à l'exception d'une seule appelée Solus qui, en toute logique, doit déjà être sur le tableau de chasse du grand vilain. Or, sans soleil, pas de vie, ce qui explique que les survivants de cet univers devenu hostile se réfugient dans ce qui représente désormais l'ultime système solaire, bien décidés à en découdre pour ne pas finir leur vie éclairés à la bougie. Une situation compliquée, entraînant une cohabitation qui l'est autant entre cinq factions formées à l'occasion de cet exode massif. Ainsi, on retrouve les Peacekeepers dans le rôle des flics de l'espace, les Rogues en guise de mercenaires égoïstes, les Eldrids neutres et protecteurs de la nature, les intellos du Last Light Consortium et enfin, l'Empire Jennerit parce qu'il faut des méchants super dark à jouer pour attirer le goth de 14 ans. *Battleborn* offrira donc un tout nouvel univers, "*parce que* Borderlands*, c'est avant tout des flingues*", me confie Randy Varnell, directeur créatif du studio. "*Pour ce jeu, nous voulons proposer de nouvelles approches de gameplay comme le corps à corps et une nouvelle licence est la solution la plus évidente pour ne pas s'enfermer sur le plan créatif.*"

**Borderborn ?** Maintenant que l'on sait qui se bat et pourquoi, les développeurs enchaînent sur la future campagne qui devrait être arpentée par cinq joueurs. Ici, Varelsi n'est pas encore mentionné et les joueurs sont à la recherche des fragments d'étoile, projetés à la surface par de puissantes tempêtes. L'équipe, elle, se compose sans distinction de factions puisqu'elles se mélangent sans aucun problème et permettent de découvrir une poignée de personnages éclectiques comme Montana, l'énorme montagne de muscles qui pourrait bien jouer les tanks de service ; Rath,



le spécialiste du corps à corps "*qui n'est pas un vampire*" ; Thorn, l'Elfe des bois qui aime la nature et les clichés, avec son arc et ses loups ; Miko, un homme champignon rigolo et japonisant, axé sur le support et les soins ; et enfin Oscar Mike en tant que soldat du futur classique, avec sa grosse armure, ses gros flingues et la possibilité de commander des bombardements. Et côté gameplay, vous voyez *Borderlands* ? Eh bien, ce sera la même chose : du FPS avec des chiffres qui jaillissent des ennemis pour indiquer les dégâts, condensé sur le temps d'une mission où la montée en niveaux ultra-rapide permet de faire grimper son personnage du premier au dernier niveau et de repenser son build de compétences à chaque fois. On va donc d'objectif en objectif, accompagné des dialogues à la radio qui semblent aussi suivre la veine de *Borderlands* en matière d'humour... rien de bien neuf, ni de déplaisant. Puis vint la question fatidique : "*Il n'était pas question que votre nouveau jeu soit un MOBA ?*" Et là, on sent le petit coincement dans le plan com', le truc qui fait déployer les parachutes d'urgence et dire à Randy Varnell : "*Ah non non, ce n'est pas un MOBA, c'est un Hero Shooter.*" OK, admettons.

**Battleland ?** En réalité, le MOBA semble bel et bien présent dans *Battleborn*, mais en tant que petite couche supplémentaire qui donnera une nouvelle saveur au PvP. Au départ, dix joueurs se répartissent dans deux équipes et chacun sélectionne son personnage dans une liste dont le total n'est pas encore annoncé. Une fois en jeu, le but est de détruire des objectifs sous la forme d'araignées robotisées, et c'est tout. Oui, les développeurs ont été clairement sur la réserve mais confirment toutefois que "*bien d'autres cartes*" seront au programme, promettant probablement pas mal de variantes. Toutefois, je reste intrigué par ce qui ressemble fortement à des vagues de creeps sous la forme de petits robots, partant manifestement des deux bases pour s'affronter vers le milieu de la carte. Aussi, le PvP comme le solo sera assujetti à la montée en xp des personnages, permettant de faire un choix entre deux propositions à chaque niveau. Par exemple, une grenade qui fait plus de dégâts ou qui assomme les ennemis. Et ce sera tout. Pas d'or pour acheter des objets, pas de last hits et autres finesses du genre. Comme quoi, Gearbox a bien fait de corriger immédiatement le tir car en effet, le jeu n'est pas plongé dans le MOBA jusqu'au cou.

**Ah, Battleborn.** Enfin, lorsqu'une partie se termine, chaque joueur touche sa récompense. Celle-ci prend tout d'abord la forme "d'xp de personnage" qui permet de prendre des "niveaux de personnage" afin de débloquer de nouveaux "ensembles d'équipement". Ouais, ça fait beaucoup de guillemets et c'est pas terminé. "*Cela apportera de la variété et non pas de la puissance*", me jure l'ami Varnell qui semble anticiper les critiques qui pourraient lui tomber dessus. Vient ensuite le loot, récompensant les participants avec des mods qui ne furent que survolés lors de cette rencontre mais qui pourraient visiblement apporter encore plus de variété chez les personnages jouables en modifiant l'équipement des personnages. Puis c'est l'xp global qui clôture gentiment la marche, permettant à chacun de faire évoluer son niveau de compte, probablement pour des questions de matchmaking et d'équilibre. En somme, *Battleborn* devrait être un *Borderlands* réduit au concentré de son gameplay, assaisonné de quelques gimmicks issus du MOBA pour la partie multijoueur. Bien sûr, rien ne dit que Gearbox ne garde pas d'autres choses dans son placard à surprises, étant donné que seules les bases du jeu semblent avoir été dévoilées. Tout comme rien ne permet de savoir quelles mesures seront prises pour s'occuper des gros lourds qui quittent les matchs avant la fin, problème numéro un de tout jeu en équipes restreintes. Quoique, sur ce point, j'imagine que la perspective d'être banni d'un titre qui ne sera accessible qu'en achetant une copie à 60 € en calmera plus d'un.

**Kahn Lusth**

# Dontnod

## On s'en souviendra

C'est la première fois que je rencontre une équipe comme celle de Dontnod. Le studio parisien, fondé en 2008 pour créer *Remember Me*, n'est ni une machine de guerre à la Ubisoft, ni un de ces petits dév' indé qui travaillent dans leur garage. La semaine dernière, ils étaient une cinquantaine, et la plupart est actuellement au turbin sur leur deuxième jeu, l'un de mes préférés de la Gamescom 2014 : *Life is Strange*.

PAR MARIA KALASH

*Oskar Guilbert, le directeur général.*

*Life is Strange* est un jeu tricéphale. Oui, tout de suite un mot compliqué pour vous dire que chez Dontnod, c'est un triumvirat ahhh décidément ! Zut à la fin, ils sont trois. Et ce sont eux les chefs du jeu. Il y a Raoul, dont on a l'impression au départ que c'est un taiseux, mais qui en fait a toujours des tas de trucs à dire, et qui s'illumine étrangement quand il aborde ce qui lui tient à cœur. Michel, lui, a des yeux bleus derrière les verres de ses lunettes et un visage très doux posé sur un long cou fin. Il parle calmement, à un volume à peine audible, avec cet effet collatéral admirable : tout le monde se tait pour écouter le directeur artistique. Michel occupe aussi, conjointement avec Raoul, le poste de "Game Director". Le dernier, Luc, a le crâne rasé, une imposante barbe auburn, et un fin duvet roux qui lui recouvre les bras. Il ne dit pas grand-chose et jette des regards inquiets à l'heure. Luc Baghadoust est le producteur du jeu, et la tâche n'est pas de tout repos.

**Moquette et pression.** C'est que nous avons débarqué comme des fleurs avec mon éminent et breton collègue Guy Moquette, un mercredi après-midi. Cela faisait une semaine que je mettais tout ce que je pouvais comme pression, sur le studio d'un côté, sur l'éditeur de *Life is Strange*, Square Enix, de l'autre, et que tout le monde avait beau être super partant pour ce rendez-vous, c'était compliqué. Entre les rendez-vous des uns, les obligations des autres et les contraintes qu'implique un jeu de cette envergure, le suspense sur la date et le lieu de l'entretien a duré un moment. En arrivant, on a compris pourquoi. Au dernier étage de cet immeuble de bureaux du XIX$^{e}$ arrondissement de Paris, la plupart des employés a soigneusement occulté la vue sur la colline de Montmartre et le Sacré-cœur, qui ferait pourtant rêver n'importe quel agent immobilier. Ben oui, ça fait des reflets sur les écrans, et on ne peut pas travailler tranquille. Dans le vaste open space, la cinquantaine de personnes ne parvient pas à la moitié du niveau sonore d'un dimanche studieux à *Canard PC*. Façon pudique de dire qu'ici, les gens bossent.

L'an dernier, *Remember Me*, le premier jeu de Dontnod, n'a pas tout à fait reçu l'accueil espéré. Ce qui a fait craindre pour la santé financière du studio, placé en redressement judiciaire en début d'année. Mais Oskar Guilbert, le directeur général – qui prend soin de mettre une veste pour la photo – balaie ces inquiétudes. "*Le redressement judiciaire, c'était surtout l'occasion de restructurer le studio, de l'adapter aux changements du marché. On faisait un jeu AAA avec une*

*Orner les bureaux de pochettes de 45 tours de qualité, une saine occupation qui a su trouver sa juste place chez Dontnod.*

*Photos : Denis Bourdain*

*très grosse équipe, on est maintenant sur une distribution numérique, avec un temps de production beaucoup plus court.*" Autrement dit, oui, ça va mieux. Quant au succès "mitigé" de *Remember Me*, il est aussi à relativiser d'après Oskar Guilbert. "*Que ce soit le studio ou l'éditeur, Capcom, on est très contents de la diffusion du jeu. On en a vendu plusieurs millions. C'était le premier jeu du studio, on est très fiers de l'avoir fait.*" Toute l'équipe s'est donc aussitôt remise au travail.

Ces gens de goût savent néanmoins se ménager des pauses salvatrices, et ils jouent volontiers à *Towerfall* sur leur pause à midi, quand ils n'ont pas de passions malsaines, comme finir *Dark Souls 2* sans mettre un seul coup, à base d'esquive et de poisons, ou terminer *Super Meat Boy* à 100 %, ambiance speedrun YouTube. Ce qui ne les empêche pas, malgré l'absence de date de sortie précise, officielle ou officieuse, de se tenir à un planning déjà chargé. Le dossier du jour, c'est l'enregistrement des voix anglaises. Même si le jeu bénéficiera d'une version française intégrale (textes et voix), la version originale reste l'anglais. Logique, pour une aventure située aux États-Unis et un jeu destiné à un public international. Les acteurs, américains, ont été choisis avec soin. Le "recording" des voix nécessite donc une supervision par Skype, qui, décalage horaire compris, devrait laisser nos deux *game directors* et le *producer* quitter le bureau vers 3 heures du matin, si tout va bien. Au départ, l'enregistrement était prévu vendredi, mais l'actrice principale a un empêchement, il a donc fallu avancer la séance au dernier moment, et tout le monde de s'adapter dans l'urgence et la concentration la plus totale.

**Bunker avec les mains.** Malgré ces contraintes organisationnelles, ils prennent le temps. Dans la salle de réunion aux murs penchés – c'est le studio qui a installé ces cloisons étranges en arrivant dans les locaux en juin 2013, et du coup on a l'impression d'être dans un bunker de bureaux en 2042 –, ils sont assis sur des poufs, à demi-avachis, réfléchissent avant de répondre, débattent un peu entre eux même si dans le fond ils sont d'accord. Et ça n'est manifestement pas une simple politesse qui nous est faite. Au fil des questions, il devient évident que chacune des décisions prises a été le fruit de longues réflexions et discussions, et très simplement, ils reconstituent pour nous la genèse de ce jeu pas encore né. Un jeu dont on espère très fort qu'il sera à la hauteur du cœur et de l'intelligence qui y ont mis.

# Life is Strange, le jeu aussi

Je suis revenue de la Gamescom complètement conquise par *Life is Strange* (voir *Canard PC* n° 302). Cela tient d'abord à quelque chose de très simple. En matière de jeux vidéo, je n'ai pas tellement l'habitude de me sentir directement concernée par une production de cette envergure. Non, je ne vais pas vous faire le coup de l'héroïne à deux chromosomes X, même si ça joue, un peu. *Life is Strange* raconte l'histoire d'une transition, d'un passage. Celui d'une adolescente discrète au moment où elle n'est pas encore une adulte, mais plus vraiment une enfant. Et en dépit de mon grand âge, cette phase est encore récente pour moi. Malgré l'adjonction d'une petite dose de surnaturel – Maxine se découvre la capacité de revenir en arrière dans le temps et de modifier des événements récents –, *Life is Strange* reste une histoire de gens normaux, dans un monde contemporain, où l'on envoie des SMS, où on laisse traîner ses chaussettes et où les parents font la misère à leurs gamins qui fument.

Contrairement à *Remember Me*, qui était orienté action, *Life is Strange* se concentre sur la narration. Le pouvoir de "rembobinage" de Maxine permettra de résoudre puzzles et énigmes, mais on est loin de l'ambiance trituration de neurones d'un *Myst*, ou de la combinaison d'objets fantaisiste d'un *Deponia*. Du coup, l'histoire prime, et avec elle, ses variations. Le rewind permet d'explorer les conséquences immédiates d'une décision, et d'éviter le tunnel du film interactif. Dans la phase de gameplay présentée à Cologne cet été, un beau-père énervé entrait dans la chambre de Chloé, la copine de Max. Vous pouviez alors tenter de vous cacher et échouer. Rembobiner, réussir à vous cacher. Puis rester cachée, assister à une scène très dure depuis l'intérieur du placard. Et à nouveau rembobiner pour intervenir dans la conversation et éviter une soufflante à votre pote.

Pour donner davantage de profondeur à cette histoire, Dontnod a décidé de mettre l'accent sur la narration environnementale. Ce que racontent les objets, le café froid oublié sur une table, les vêtements bien pliés dans un placard ou le rappel d'impayés qui traîne sur une commode. C'est assez à la mode, pas mal d'indés ont tenté le coup ces derniers temps (des *Gone Home*, des *Novelist*), et j'attends encore de le voir parfaitement utilisé, en accord avec l'histoire qu'il raconte. Pour l'heure, le résultat visuel, à base de pelletées d'objets dessinés individuellement, me va tout à fait.

Un jeu différent dans les thématiques, différent dans les mécaniques, *Life is Strange* se distingue des productions AAA habituelles : comme Telltale, Dontnod a fait le choix du jeu d'aventure épisodique. Mais contrairement à bien des titres où la décision de découper le jeu en épisodes est prise en cours de production (oui je pense à vous, *Broken Age* et *Broken Swords*), l'arc narratif, une semaine de la vie de Max, a été pensé dès le départ comme celui d'une série.

**Life is Strange, *un jeu en cinq épisodes pour PC, Xbox 360, Xbox One, PS3 et PS4, développé par Dontnod, édité par Square Enix, sortie prévue en 2015.***

# Interview

## Trois questions à...

Raoul Barbet, Luc Baghadoust et Michel Koch nous ont raconté des tas de trucs très intéressants. Mais comme ils sont du genre à terminer la phrase de l'autre, on a eu un peu de mal à vous faire un truc propre où ils parleraient les uns après les autres. De notre côté, nous étions deux, M. Moquette et moi-même. Dans le texte qui suit, *Canard PC* désigne donc une entité bicéphale incarnée par vos deux rédacteurs, et le Trio représente la Parole des trois têtes pensantes de *Life is Strange*.

**Canard PC : La mécanique sur laquelle repose *Life is Strange* – le rembobinage – paraît très liée à l'histoire que vous voulez raconter. Qu'est-ce qui est venu en premier ?**
Le Trio : Au départ l'idée était d'utiliser une mécanique qu'on avait beaucoup aimée dans *Remember Me* (le précédent jeu de Dontnod, NDLR), le Memory Remix, et de l'étendre à un jeu entier. Du coup, on s'est demandé ce qu'on pouvait raconter comme histoire, dans laquelle ce pouvoir de remonter dans le temps aurait une résonance particulière. Assez vite est venue l'idée du passage à l'âge adulte. C'est un thème assez universel, ce moment où tu construis ta vie, où certaines de tes décisions peuvent avoir beaucoup de conséquences. Le but, c'était de raconter une histoire intimiste, quelque chose de la vie de tous les jours, de proche des gens. Qu'est-ce que c'est que d'être un ado aujourd'hui, quand tout le monde passe sa vie à poster des photos de merde sur Facebook ? Dans un autre épisode, on va plus s'intéresser à cette ville un peu pourrie, où pas mal d'adultes sont au chômage, et où c'est dur pour tout le monde. Moi on ne m'a jamais demandé s'il valait mieux sauver Untel ou le tuer, en revanche, est-ce que je prends l'argent posé sur la table pendant que le prof a le dos tourné, ou est-ce que je dénonce Machin au principal, oui c'est des questions que je me suis posées. Et sur cette histoire très personnelle, on savait qu'on voulait prendre le temps de développer des personnages, de les installer, et de voir les relations entre eux évoluer sur plusieurs épisodes.

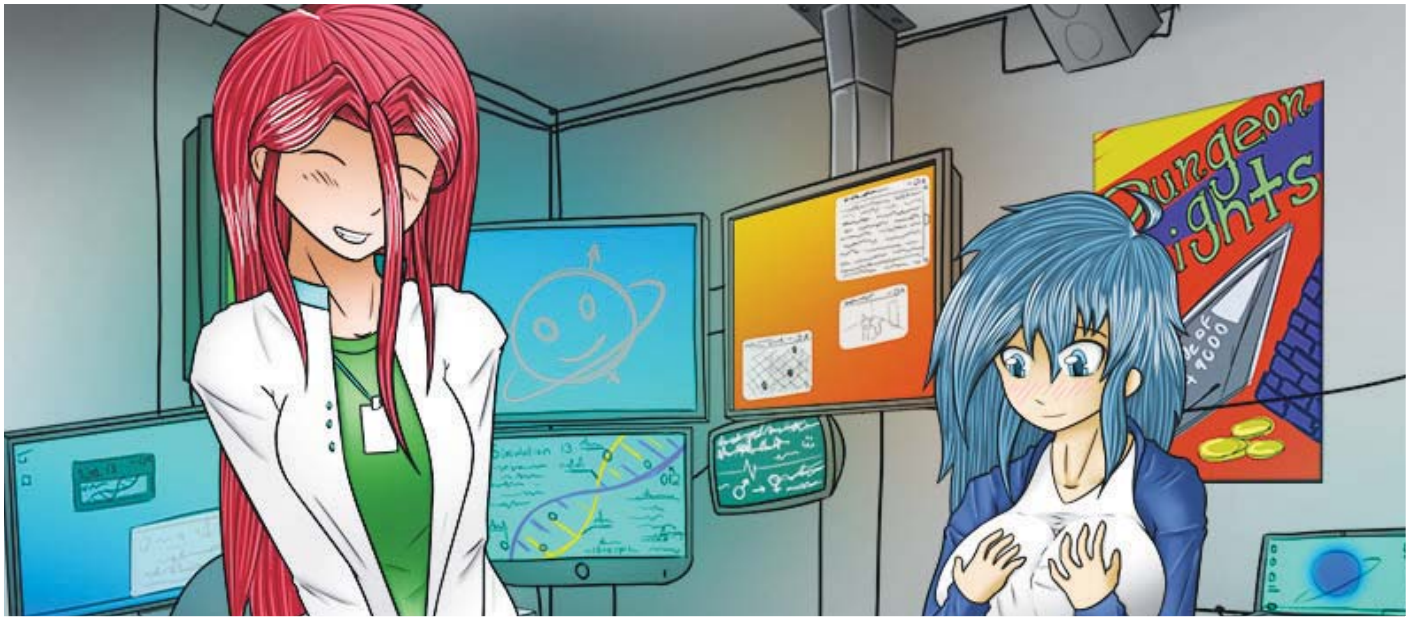
**Et comment on raconte une histoire d'adolescentes américaines quand on est des trentenaires français ?**
C'était important pour nous d'éviter les clichés, les facilités. On a commencé par écrire la trame narrative du jeu, on savait qu'on voulait que ça se passe en Oregon. On est vite tombés d'accord là-dessus, à cause de la nature qui prend le dessus, des brumes du Pacifique nord, de toute cette ambiance qui nous plaisait énormément. Mais après, on ne voulait surtout pas faire d'erreurs. Il fallait donc recruter un auteur américain. Alain (Damasio, confondateur du studio et auteur de romans) nous a présenté quelqu'un, un type de San Francisco, Christian Divine. On lui a fait passer une batterie de tests. Il a dû écrire des SMS, des tags comme ceux qu'on peut trouver dans les toilettes d'un lycée, une scène de dialogues... Il a deux nièces de l'âge de Max et Chloé, il vérifie avec elles que ça ne donne pas l'impression que des vieux tentent de faire jeune. Et on l'a embauché. Ça pose beaucoup de problèmes, de faire un jeu en anglais, et même en américain du nord-ouest des États-Unis. Mais c'est indispensable pour avoir quelque chose qui sonne juste. Sur *Remember Me*, tout avait été écrit en français, puis traduit en anglais, réécrit en anglais, avant d'être re-traduit en français. Même avec un excellent scriptwriter, le résultat final n'était pas terrible. Là, on a fait super attention.

**Ma seule critique vis-à-vis de ce qu'on a joué, c'est que Max' et Chloé, qui semblent être le duo d'héroïnes, sont beaucoup trop jolies. Comment avez-vous décidé qu'elles seraient aussi jolies ?**
C'est une question qu'on s'est beaucoup posée. Au départ, on n'avait pas en tête l'idée que Maxine devait être jolie. On a beaucoup travaillé sur son visage, elle était plus commune. Mais c'est déjà difficile de vendre (à un éditeur et à des investisseurs, NDLR) un jeu avec un personnage principal féminin, donc il a fallu l'affiner un peu, la féminiser un peu. Pour autant, elle n'est pas du tout sexualisée. Elle porte un sweat à capuche, un jean, une besace, elle n'est pas du tout dans le moule des personnages féminins de jeux vidéo. Pour le reste des personnages aussi on a voulu mettre de la diversité. Qu'il y ait des gros, des maigres, des beaux, des laids. Et vous verrez, il y a une dizaine de personnages, et ils sont tous très différents. Après, cela pose des difficultés inattendues. Quand on crée en images de synthèse un visage laid, on a vite l'impression qu'il est raté. De ce point de vue-là, ce qu'a réussi à faire Rockstar avec le personnage de Trevor (dans *GTA V*, NDLR) est très fort. Pour animer une personne plus corpulente, il faut créer un nouveau squelette, et ça coûte plus cher en production. Dans l'absolu, ça n'est pas énorme, mais sur une production comme la nôtre, ça fait une différence.

# Gender Bender DNA Twister Extreme

## Trans de vie

"*C'est l'intention qui compte*", m'a-t-on appris. J'aimerais que ce soit vrai. Cela me permettrait de poser un regard charitable et juste sur *Gender Bender DNA Twister Extreme*. Au lieu de ça, j'ai tendance à penser que le résultat aussi a un peu d'importance. Et du coup, cette visual novel en développement me plonge dans des gouffres de dégoût et de perplexité.




Je me suis déjà demandé en quoi ma vie aurait été différente si j'avais été un garçon. Gamine, je n'aurais pas eu à jouer au dauphin dans la cour de récréation, et ado, j'aurais eu moins de mal à convaincre ma mère de me laisser sortir le soir. J'aurais probablement passé plus de temps à jouer au foot, et moins à m'épiler. Par la force de l'effet papillon, de ma possession d'un pénis et des tas d'autres changements subtils ou pas dans la façon dont les gens se seraient adressés à moi, je serais une tout autre personne. L'idée de départ de *Gender Bender DNA Twister Extreme*, un jeu disponible en Early Access sur Steam, après un financement participatif à 20 000 euros, m'a donc intéressée. Explorer. Dans un laboratoire scientifique de haute volée, une équipe travaille en secret sur un agent viral capable de remplacer le chromosome Y par un chromosome X. Et ainsi de transformer les hommes en femmes, du jour au lendemain.

**Pokemon XY.** Au début du jeu, il a fallu choisir entre un des huit personnages disponibles, sept hommes et une femme. Je m'abstiendrai de tout commentaire sur la direction artistique. Un être vivant en est responsable, et ce que j'en pense n'est pas compatible avec le respect de la dignité humaine. La même observation pourrait s'appliquer au responsable des musiques. J'ai donc choisi de jouer Liam, qui est un des deux chefs des recherches du laboratoire. Il a beau ne pas mettre de mot précis sur sa sexualité, on comprend qu'il est hétéro, tout en étant assez curieux de faire l'expérience subjective du corps d'une femme. Après un assez long prémisse destiné à justifier un accident industriel tiré par les cheveux, tous les employés du laboratoire, qui sont tous des hommes, se trouvent affectés par ce sérum de féminisation. Quelques instants plus tard, leurs cheveux poussent, se transforment en d'abondantes crinières comme dans les pubs pour du shampoing. Leurs os rétrécissent, et, même si le mot n'est jamais utilisé, ils ont désormais des vagins. À partir de ce moment-là, environ 80 % des dialogues seront consacrés au bonheur que c'est d'avoir des seins, gros évidemment, et un corps sexy. Le reste est consacré à s'inquiéter du fait que par votre faute, une demi-douzaine d'hommes ont été transformés en femmes contre leur gré, mais que de toute façon, maintenant que c'est comme ça, autant en profiter, s'acheter des vêtements sexy et s'adonner à du sexe lesbien incroyable.

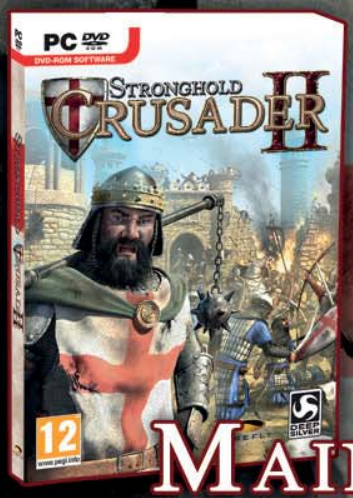
**Fais pas genre.** Et voilà comment je ne sais plus bien où j'en suis. J'aurais aimé un truc vraiment genderfuck, même de mauvais goût, mais qui ne soit pas totalement voué à l'expression forcément un peu glauque, de fantasmes de petits garçons. Un truc qui explore un peu, ça m'aurait intéressée, vraiment. Imaginez-vous, vous trouver dans le corps d'un autre, d'une minute à l'autre, il y a forcément des tas de trucs à dire et à penser. En tout cas, autre chose que "*ah bah j'ai des seins, alors je vais me les tripoter*".

**Maria Kalash**

# Bon retour dans le Désert!

# STRONGHOLD CRUSADER II

La suite tant attendue de Stronghold: Crusader ramène les joueurs dans les déserts du Moyen-Orient, vers 1189. Découvrez un nouveau moteur 3D, le mode escarmouche, de nouvelles unités, des adversaires IA et le mode co-op!



## MAINTENANT DISPONIBLE

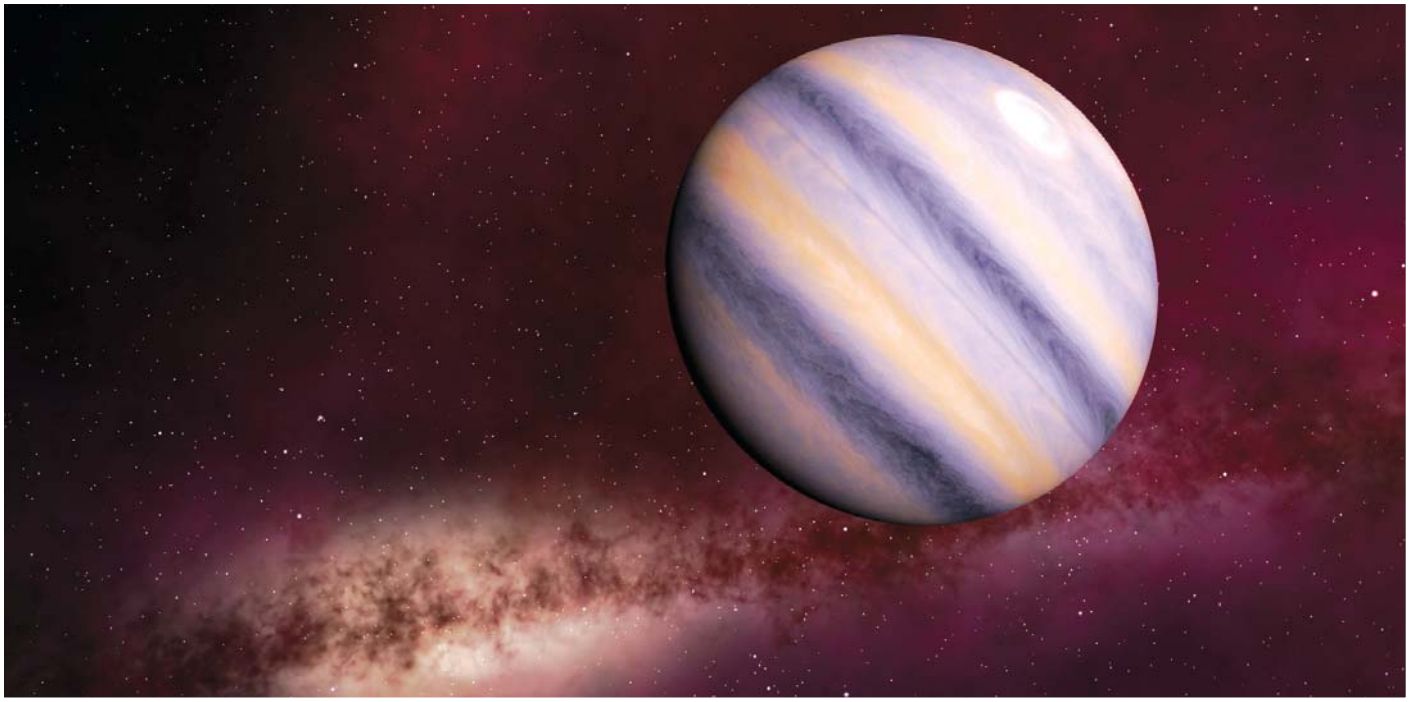
/FireflyWorlds /StrongholdCrusaderII @SHCrusader2

**WWW.STRONGHOLDCRUSADER2.COM**

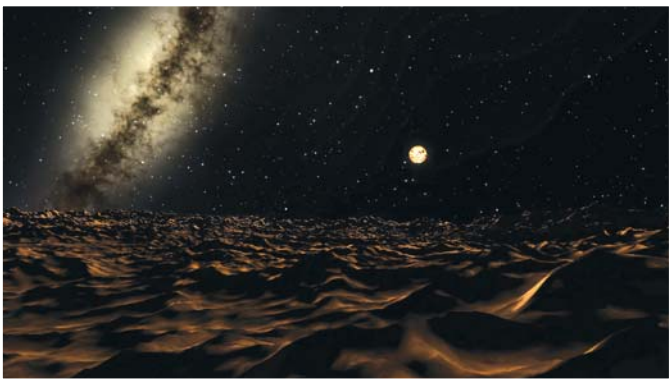
# Space Engine

## Le guide du paparazzi galactique

*Canard PC* – c'est d'ailleurs ce qui explique la longévité de cette publication plusieurs fois centenaire – n'a jamais peur de parler franchement à ses lecteurs, quitte à leur déplaire. Alors voilà, je le dis : j'abhorre, je conchie *Kerbal Space Program*. Passer des jours à lire des tutoriaux, tout ça pour mettre en orbite trois astronautes débiles, non merci. L'espace est trop beau pour qu'on le laisse aux ingénieurs.



Surtout que pendant que d'autres rédacteurs, à la mine grise, gribouillent de savants calculs dans l'espoir d'atteindre un jour Duna, je me promène tranquille d'un bout à l'autre de la galaxie, puis d'une galaxie à l'autre, en deux clics de souris et quelques coups de ZQSD. Tout ça grâce à *Space Engine*. Ce "jeu", qui se télécharge gratuitement sur *en.spaceengine.org*, permet d'explorer librement l'univers. L'univers ENTIER. Tout ce qui a été cartographié par les diverses agences spatiales est reproduit le plus fidèlement possible, le reste est généré par le programme de façon procédurale. Alors s'il vous plaît, laissons les ingénieurs autistes faire mumuse avec leurs équations en rêvant de devenir astronautes. Calons-nous plutôt "*Space Oddity*" dans les oreilles et partons exercer une profession beaucoup plus classe (et qui a l'avantage de ne pas être tombée en désuétude à la fin de la guerre froide) : celle de paraparazi galactique. Suivez mes conseils et tout se passera bien. Bientôt vous serez la fierté de votre famille et, non content d'avoir passé des heures à rêver devant l'immensité du cosmos, vous aurez produit plus de fonds d'écran que toutes les forêts de Norvège réunies.

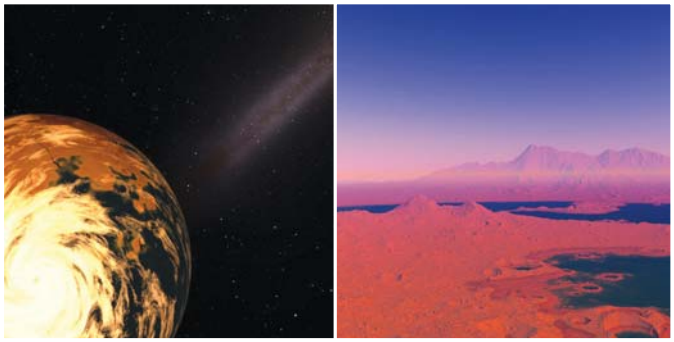


### Derniers préparatifs avant décollage.

Lorsque vous lancez *Space Engine* pour la première fois, le jeu vous place en orbite d'une planète qui ressemble beaucoup à la nôtre (Cf. photo ci-dessus). Tournez un peu la tête en bougeant la souris tout en maintenant le bouton de gauche appuyé. Bien. Cliquez maintenant sur une étoile, une de ces étoiles

qui vous entourent par milliers, n'importe laquelle, ne soyez pas timide. Quand elle est sélectionnée, pressez la touche "G" (pour "go to object", "aller vers cet objet"). Voilà. Normalement, vous devez être en train de dire "ah ouais quand même" en bavant un peu. N'ayez pas honte, même les tristes fans de *Kerbal Space Program* (appelons-les monsieur a. et monsieur G.M.) ont eu cette réaction. Pas grand-chose d'autre à savoir : vous pouvez vous déplacer avec ZQSD (pensez à passer votre clavier en qwerty ou à reconfigurer les touches), régler votre vitesse maximum avec "plus" et "moins". Cliquer avec le bouton de droite sur un objet permet d'obtenir des informations à son sujet. Par exemple cliquez-droit sur l'étoile dont vous vous êtes approché. Si elle a un système planétaire l'option "planets" sera disponible. Cliquez dessus, choisissez une planète dans le menu qui apparaît en haut d'écran, pressez G une fois de plus et hop, vous y voilà. Remarquez aussi l'option "land on object" ("atterrir sur l'objet") qui vous permet de vous poser sur la planète/lune/astéroïde/étoile de votre choix. Ah, et la touche F3 ouvre un menu vous permettant de rechercher n'importe quel objet pour vous y rendre immédiatement. Voilà pour les bases. Maintenant venez, on part en safari-photo.

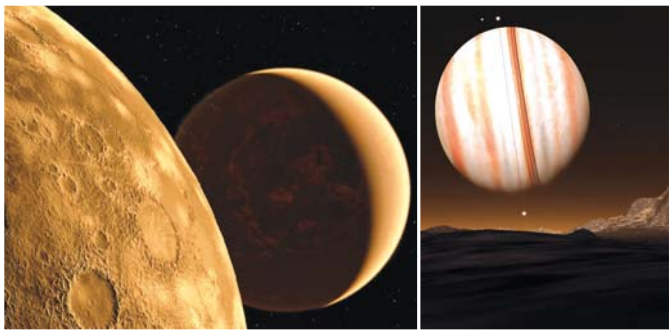
## Niveau grand débutant : la planète...



Bien sûr, votre premier réflexe sera de vouloir photographier la surface de Mars (ou de Vénus si vous êtes du genre aventurier). Laissez tomber : paradoxalement, les planètes telluriques du système solaire sont celles dont les surfaces sont les moins bien définies – elles reposent sur de vraies cartes au lieu d'utiliser un système de génération procédurale comme les autres astres. Alors ou bien vous téléchargez les "terrain maps" HD de la NASA (*cpc.cx/asg*) qui reproduisent Mars au cm² près, ou bien vous allez voir dans un autre système stellaire si j'y suis. N'importe quelle planète de type "terra" vous donnera de beaux paysages. Oubliez en revanche les planètes océan, personne n'a envie de voir de la flotte à perte de vue. Si vous aimez les textures brillantes et les formes anguleuses, cherchez un astéroïde gelé ou une comète, leurs surfaces pleines de cratères brillants valent le détour. Ah, et n'oubliez pas d'accélérer le temps avec le menu en bas à gauche de l'écran pour faire des screens de nuit.

## Niveau débutant : ... et son environnement.

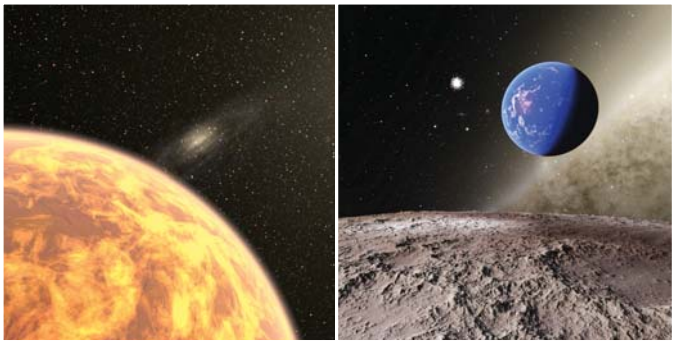
Là ça se complique un peu, tout devient une question de composition. On ne se contente plus de choisir une planète sur sa belle gueule mais on s'intéresse aussi au contexte pour prendre en photo des groupes d'objets célestes. Vous êtes feignant ? Pariez sur les géantes



gazeuses : elles ont souvent une flopée de lunes qui permettent des compositions intéressantes.

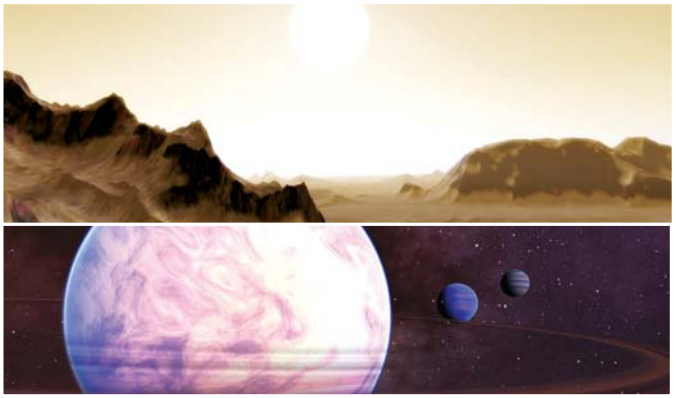
## Niveau moyen : photographier des galaxies.

Pressez F3, entrez le nom d'une galaxie (par exemple "Andromeda" ou "Maffei 1", qui a un nom rigolo) et cliquez sur "go to". Prendre en photo une galaxie de l'extérieur ne donne pas un résultat terrible. Mieux vaut s'en approcher un peu et prendre la photo à la surface/en orbite d'une



étoile/planète située à sa lisière. Si elle est en plus en bordure d'un cluster, vous aurez un ciel très étoilé.

## Niveau difficile : la chasse au Dahu.



Il est temps pour vous de partir à la recherche des objets stellaires les plus beaux et les plus rares. Quelques pistes si vous manquez d'idées : le ciel d'une planète tellurique pourvue de gros anneaux, un alignement de planètes anormalement proches, une géante gazeuse à la couleur étrange, le sol d'une planète sans atmosphère baigné de la lumière d'une géante bleue ou rouge... La recherche de la photo parfaite est longue, certes, mais très gratifiante. Bon courage !

**Louis-Ferdinand Sébum**

**Mods**

**Téléchargements :** voir les URL raccourcies pour chaque mod.

**Il est où le piège ?**
1) Ouvrez et lisez les fichiers readme de chaque mod. Vraiment.
2) Copieusement moddé, KSP est susceptible de bouffer une quantité astronomique de RAM ; si le jeu plante avant l'écran d'accueil, il est possible que votre PC souffre du syndrome "petite menthe" (*cpc.cx/apW*).
3) Copieusement moddé, KSP est également susceptible de bouffer votre temps libre, votre vie sociale et d'aspirer votre âme.

# Kerbal Space Program

## Plus aucune excuse pour ne pas le modder

PAR GUY MOQUETTE

## La boîte à outils indispensable

Ici, vous ne vous posez aucune question, vous les installez tous : ils constituent la base d'outils et comblent certaines lacunes du jeu de base.

### Kerbal Engineer Redux
Incontournable parmi les indispensables, permet d'afficher des informations essentielles en jeu, qu'il s'agisse de la puissance potentielle de votre fusée ou autres infos précieuses délivrées en cours de vol. ***cpc.cx/aph***

### RCS Build Aid
Plutôt que d'attendre d'être en situation réelle pour savoir si vous avez correctement placé vos propulseurs RCS, vous pourrez, dans le hangar, voir simulé, sous forme de flèches, le sens des différentes poussées que vous exercerez. Parfait pour réaliser qu'il vous manquait une paire de propulseurs pour ralentir... ***cpc.cx/apl***

### Enhanced Navball
Une navball plus lisible, affichant plus d'informations, et que l'on peut redimensionner.
***cpc.cx/api***

### Docking Port Alignment Indicator
Sans docking, point de salut. La manœuvre, délicate, vous paraîtra moins insurmontable grâce à deux mods. Celui-ci, qui ajoute un instrument dédié...
***cpc.cx/aqF***

### Laser Docking Cam
… et celui-là, qui ajoute à la baie d'amarrage une caméra embarquée, comme en vrai. ***cpc.cx/apm***

### Precise Nod
Faire les nœuds de manœuvre à la main, ça va jusqu'au moment où il faut être précis et optimiser. Ce petit outil permet d'affiner ces fameuses manœuvres sans s'arracher les cheveux ni projeter sa souris dans l'écran en hurlant. ***cpc.cx/apk***

### Kerbal Alarm Clock
Dites... Dans dix minutes, Jebediah va devoir effectuer sa manœuvre pour se mettre en orbite autour du Duna. Heureusement, vous avez programmé ce rendez-vous important et l'accélération temporelle s'est arrêtée automatiquement, sans quoi c'est autour du soleil qu'il tournerait maintenant... ***cpc.cx/apo***

### Toolbar
Voilà, vous commencez à avoir un paquet d'outils précieux. Il s'agit maintenant de les organiser à l'écran et de choisir lesquels faire apparaître en fonction de la situation (en vol, sur la carte, dans le hangar...). ***cpc.cx/apn***

## Pour les yeux et les oreilles

### EVE (Environment Visual Enhancement)
Le point de départ de toute amélioration visuelle. Ajoute entre autres choses des lumières nocturnes sur Kerbin, des nuages volumétriques. Mais, surtout, sert de support à de nombreux packs assez bluffants... ***cpc.cx/app***

### Astronomer Pack
... parmi lesquels celui-ci. Nouvelles textures, effets d'atmosphères, tornades sur Duna ou Eve... Des tas de petits effets qui transforment KSP en générateur de fonds d'écran. C'en est un parmi d'autres tels Better Atmospheres (question de goût) ou le Renaissance Pack (très beau, mais pas encore pleinement compatible avec la version 0.24 du jeu).
***cpc.cx/apq***

### Texture Replacer
Comme son nom l'indique, propose de nouvelles textures. Rien de révolutionnaire, mais comme EVE (avec lequel il est parfaitement compatible), fait office de base à de nombreux petits packs dont les liens sont indiqués sur sa page de présentation. ***cpc.cx/apr***

### Chaterrer
Un de mes préférés, car totalement con et inutile (et donc indispensable), Chaterrer ajoute des bips, des bops, des tûûts et autres bruits "pour faire genre", et des échanges radio incompréhensibles qui collent parfaitement à l'univers idiot de *Kerbal*. ***cpc.cx/aps***

### Final Frontier
Il ne concerne ni les graphismes ni les sons mais je ne savais pas où le mettre. Des rubans et autres distinctions viennent s'accumuler sur le torse tombé du premier kerbonaute en orbite, à avoir marché sur la Mün, etc. Indispensable si vous êtes un sentimental et/ou accro aux achievements Steam. ***cpc.cx/apt***

## Les contrats

Si vous envisagez le mode carrière, installez ces trois-là qui donnent une véritable dimension au système de contrats arrivé avec la version 0.24.

### DebRefund
Gérer la récupération de pièces, c'est intéressant. Mais quand c'est bien pris en charge. Maintenant, ça l'est. ***cpc.cx/apu***

### Fineprint
Un peu de variété dans les contrats : reconnaissance aérienne, lancement de satellites, construction de stations orbitales et de bases, détournement d'astéroïde, envoi de Rovers... ***cpc.cx/apv***

### Mission Controller EC
Même esprit que le précédent, mais avec des interventions de réparation, des contrats en rapport avec Remote Tech (voir plus loin) et la possibilité de pousser le curseur de difficulté (pièces plus chères, mort de kerbonautes pénalisante). ***cpc.cx/apw***

## Plus de pièces, toujours plus !

### SCAN Sat
Enfin une utilité aux satellites : cartographier les objets célestes, générer (un peu) de science et repérer les ressources issues des autres mods. ***cpc.cx/apC***

### KW Rocketry
Lot de pièces de tous genres, notamment moteurs et réservoirs. Plus de souplesse dans la construction, et plus de variété visuelle. ***cpc.cx/apx***

### Procedural Fairings
Permet "d'enrober" des étages de fusées dans une coque, générée de façon procédurale en fonction de la largeur de l'ensemble, contrairement aux pièces proposées par le mod précédent. Attention : purement esthétique, penser à solidariser efficacement le colis avant de poser la coque. ***cpc.cx/aqh***

### Magic Smoke Infernal Robotics
Si vous voulez construire des robots tueurs ou, plus modestement, des bras articulés ou autres machineries contrôlables à distance. Très précieux au moment où l'on commence à jouer avec des Rovers et à construire des bases planétaires. ***cpc.cx/apz***

### RealChute
Approfondit le système de parachutes et diversifie les modèles. ***cpc.cx/apA***

### Part Catalog
Avec toutes ces nouvelles pièces, une offre de filtres et de tris est bienvenue. ***cpc.cx/apB***

### Station Science
Avant, on bâtissait des stations orbitales pour le challenge. Désormais, on le fait pour la science. Livré avec son lot de modules expérimentaux interagissant entre eux et les contrats adaptés. Parfait pour se lancer dans ses premières stations. ***cpc.cx/apD***

## Vers l'infini et au-delà

Vous avez roulé votre bosse et maîtrisez tous les aspects du jeu. Il vous faut de nouveaux challenges à relever. On a ce qu'il vous faut...

### Deadly Reentry

On commence doucement avec des rentrées dans l'atmosphère plus réalistes. Et donc plus mortelles si on y va la fleur au fusil. Ajoute les boucliers thermiques pour éviter les retours de Kerbonautes cuits à cœur. ***cpc.cx/apH***

### FAR (Ferram Aérospace Research)
Pousse le réalisme de l'aérodynamisme en jeu et ajoute des dizaines de raisons supplémentaires de voir ses appareils se croûter lamentablement. ***cpc.cx/apF***

### Remote Tech 2
Impose l'installation d'un réseau de communication, via des satellites relais, pour permettre les transmissions et contrôles à longue distance. Comme dans la réalité. ***cpc.cx/apI***

### TAC Life Support
Vous ne trouvez pas ça bizarre, ces Kerbonautes qui ne mangent pas, ne boivent pas et ne font pas caca ? Certains moddeurs, si. La conquête spatiale prend une tout autre allure quand les réserves de nourriture, d'eau, d'oxygène... jusqu'aux déchets produits, doivent être gérées. ***cpc.cx/apE***

### Kethane Pack
Premier pas vers l'autosuffisance : intègre une nouvelle ressource, les outils pour l'extraire et la convertir en carburant. En 2015, j'en fais le serment : j'aurai transformé Duna en station-service. ***cpc.cx/apJ***

### MKS (Modular Kolonization System)
Là, c'est le grand jeu : des tonnes de pièces entièrement dédiées à l'installation de bases spatiales (ou de stations orbitales, ça marche aussi). Des bases auto-suffisantes, puisque le mod nécessite TAC Life Support : des fermes hydroponiques, du recyclage à la pelle, de l'extraction et de la transformation de ressources (le mod intègre notamment Karbonite, une alternative à Kethane). ***cpc.cx/apK***

**Téléchargement :** *cpc.cx/aru*
**Il est où le piège ?** Recrutez des potes si vous voulez faire du multi, les serveurs sont vides.

Le glorieux char Mark IV. Vitesse de pointe sur route : 6 km/h.

# Company of Heroes 1

## The Great War 1918 Tempête dans un Verdun

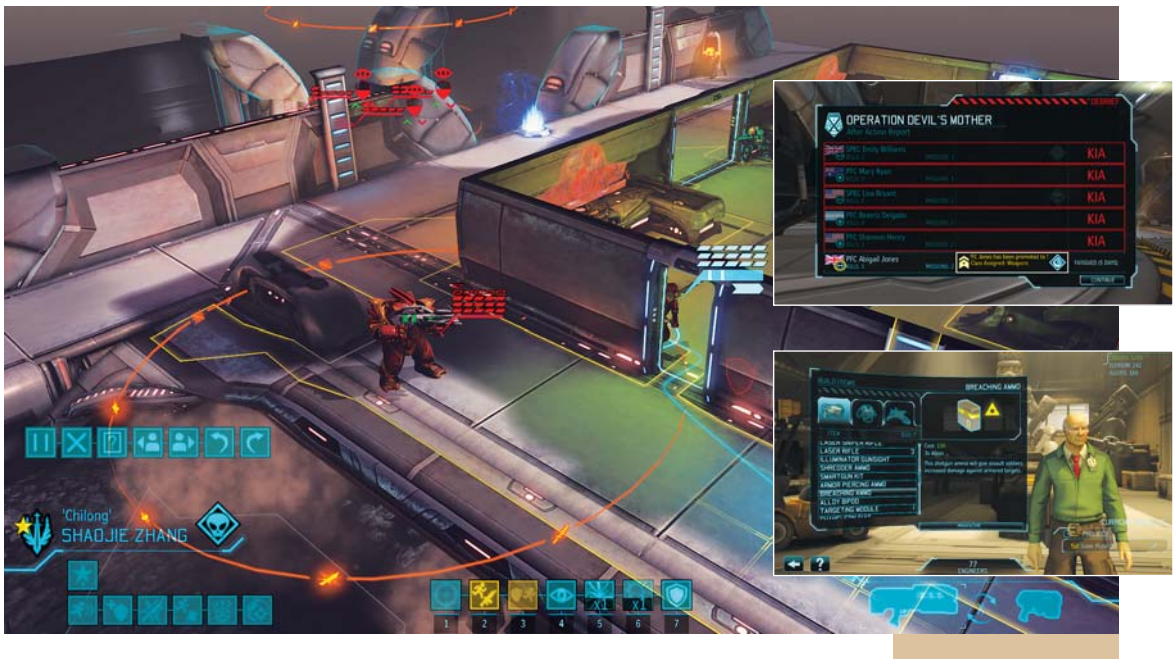
Les plus observateurs d'entre vous, ainsi que les heureux possesseurs d'un calendrier des postes, auront remarqué qu'on fête cette année le centenaire du VerdunFest 1914, mieux connu sous le nom de Première Guerre mondiale. Nom très mal choisi pour ce qui restera dans l'Histoire comme l'ancêtre de toutes les rave parties : un endroit où des "boum boum" très forts déchiquettent les tympans de types mal rasés et couverts de boue.

Mais je digresse. En cette année de commémoration du VerdunFest, nous avons choisi de nous pencher sur *The Great War 1918*. Derrière ce nom incroyablement peu inspiré se cache un mod pour *Company of Heroes 1* qui remplace les beaux uniformes GI et nazis de 1944 par de non moins jolies vareuses britanniques et allemandes de 1914. Alors oui, dit comme ça, ça semble un peu bizarre : *Company of Heroes* est un STR axé mouvement/capture de points/guérilla, pas vraiment le genre de gameplay qu'on imagine adapté à la Grande Guerre, où l'infanterie bougeait à peu près autant qu'un épisode de la série *Derrick* – et, quand elle le faisait, mourait aussi vite qu'un de ses téléspectateurs. Mais bon, il y a bien des mods *Half-Life 2* avec batailles rangées et charges à la baïonnette (*cpc.cx/UV*) alors pourquoi pas ?

**Marne ou crève.** D'ailleurs, *The Great War 1918* s'en tire plutôt bien. Sans changer les règles de base (il s'agit toujours de capturer le plus de points possible pour gagner les trois ressources habituelles : "manpower", munitions et carburant), il parvient à ajouter quelques éléments qui orientent subtilement le gameplay vers la bonne vieille guerre de position qui donne des varices aux pieds. Primo, il est bien sûr possible de creuser partout, pour une somme modique, des tranchées qui octroient un gros bonus défensif à l'infanterie. Deuzio, chacune des deux armées disponibles pour l'instant dispose d'un "arbre" de pouvoirs spéciaux orientés défense/construction : celui des Anglais booste les compétences de ses ingénieurs militaires, quant aux Allemands ils ont carrément une liste de compétences "structures défensives" qui donne accès à des fortifications plus balèzes. Tertio, les six nouvelles cartes offertes avec le mod (celles du jeu original sont bien sûr compatibles et peuvent toujours être utilisées) sont pleines de tranchées déjà tracées, de cratères d'obus, bref de tout le genre de planques qu'on peut espérer d'un champ de bataille dévasté de la Première Guerre mondiale, l'idéal pour installer de bons nids de mitrailleuses et deux-trois snipers bien retors. Et ne comptez pas sur les véhicules pour vous en tirer facilement : si tanks et autres véhicules anti-infanterie sont bien sûr disponibles (le jeu se déroule en 1918, à une époque où ce genre d'équipement commençait à se banaliser), ils n'ont pas les performances d'un Sherman ou d'un Panzer et se contentent pour la plupart d'entre eux de se traîner dans la boue à la vitesse d'un paresseux anémié. On se retrouve donc à échanger obus chimiques, rafales de MG 08 et obus de mortier, tout ça pour prendre un point qu'on va aussitôt renforcer et se faire piquer à nouveau cinq minutes plus tard. On s'enlise dans la joie et la bonne humeur, on se dit que mon colon, celle qu'on préfère c'est bien la guerre de 14-18, on regrette juste que les serveurs soient un peu vides (et on vous fait confiance pour y remédier). Dans le pire des cas, en attendant la prochaine version qui ajoutera l'armée française, vous pourrez toujours jouer contre l'ordinateur en skirmish : une fois le curseur de difficulté poussé au maximum le bougre maîtrise assez bien les nouvelles unités du mod. Preuve qu'une IA bricolée à l'arrache peut faire aussi bien que les états majors européens à Verdun, mais c'est une autre histoire.

**Louis-Ferdinand Sébum**

**Téléchargement :** *cpc.cx/aoQ* (Wiki du jeu, lien en intro)
**Il est où le piège ?** À part dans le mod lui-même ? Il faut posséder l'extension *Enemy Within* et passer le jeu en anglais est vivement recommandé pour assurer la compatibilité.




# XCOM : Enemy Within

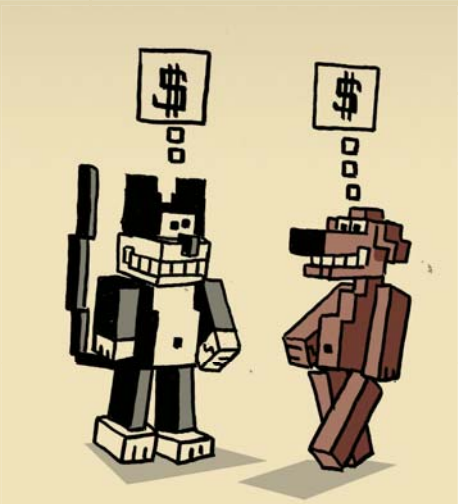
## Long War Cuir, cravaches et xénomophes

Tout allait bien. Le numéro double de *Canard PC* venait d'être bouclé, je m'apprêtais à passer un été sportif, au grand air, quand on m'a fait découvrir le mod *Long War* pour *XCOM*. Trois semaines plus tard, j'avais fait du gras et revenais de Bretagne – la région la plus ensoleillée de France cette année, eh ouais – blanc comme une robe de mariée.

Tout ce repos estival, je l'ai en effet passé cloîtré. Dans un bureau, à jouer à *Long War*, une bonne partie du temps. L'autre partie, dans ma chambre, roulé en boule en sanglotant après avoir vu mes équipes de soldats chevronnés, les unes après les autres, subir les derniers outrages par des gangs de Mutons assoiffés de sang et de stupre. Le *XCOM* de Firaxis, pourtant pas conçu à la base pour accueillir des mods, était devenu long, très long, très difficile et transcendait son matériau de base avec sa multitude de petits riens qui changent tout. Il serait trop long de lister ici l'intégralité des ajouts et des modifications de *Long War*. Mais on va en mettre un peu quand même : les escouades plus grandes, qui peuvent atteindre huit soldats (ce ne sera jamais trop), le nombre de classes porté à huit – et bien distinctes entre le scout, variante polyvalente du sniper qui pique à l'assaut sa capacité à se protéger des tirs réflexes ennemis, le fantassin qui peut troquer son déplacement contre un tir supplémentaire, le soldat lance-roquette, le grenadier…) en plus des MECs, hyperspécialisés également, une multitude d'équipements dont certains confèrent des capacités spéciales, de nouveaux UFO, des projets pour la Fonderie par dizaines… Quant aux flingues, j'ose à peine en parler : les trois technologies du jeu de base (balistiques, laser, plasma) sont portées à cinq avec, pour chaque, un catalogue bien plus diversifié d'armes principales ou de poing. Et avec tout cet arsenal, qu'est-ce qu'on fait ? Eh bien, on se prend une triple ration de beignes dans le museau.

**Défonce-moi la population, Ravage-moi l'effectif.** Passer de la version vanilla au mod peut donner l'impression de quitter *La Guerre des Boutons* pour arriver à Verdun. Très vite, on comprend qu'une soirée *Long War*, c'est tenue en cuir et gag-ball de rigueur : tout, de la recherche aux constructions, est plus long. Les aliens sont plus nombreux, plus solides – je ne vous parle même pas des boss, qui ont des capacités spéciales – quand les humains sont plus mous, doivent se reposer après une mission et se verront immobiliser un bon mois en cas de blessure grave. Oui, c'est pour cela que la caserne pouvant accueillir 100 troufions, ce n'est pas du tout une erreur. La panique se répand sur le monde comme une maladie vénérienne dans un festival electro, les soldats tombent comme des mouches. On réalise rapidement que la guerre aérienne devient centrale, on se ravit en comprenant qu'une tentative d'interception, même vouée à l'échec, d'un UFO de reconnaissance peut tout de même dissuader une éventuelle attaque de satellite. Et puis, en fouillant sur Internet pour savoir s'il est normal de perdre si rapidement un pays du conseil (épargnez-vous cette peine : la réponse est oui, pour les besoins du scénario), on découvre que le mod, en coulisses, fait évoluer la technologie des envahisseurs aliens en fonction de leurs réussites, leurs échecs, de leurs récupérations de soldats ennemis morts. Un peu comme le joueur, quoi. Puis on réalise que cette guerre longue d'usure, est faite autant de succès que de massacres d'escouades entières, de retraites – voire de non-interventions délibérées – face à des situations volontairement déséquilibrées que de reconquêtes de pays perdus… Vachard, violent – et, associé au "random" du jeu de base, parfois générateur d'indescriptibles frustrations – mais jouissif.

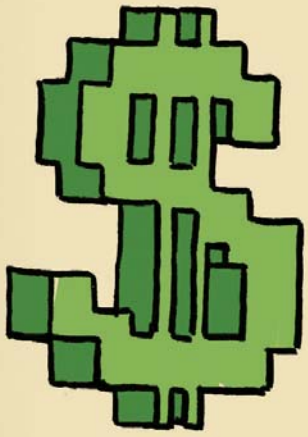
**Guy Moquette**



# CES BRIQUES QUI FONT SAUTER LA BANQUE

*"Merci à vous tous d'avoir fait de* Minecraft *ce qu'il est devenu, mais vous êtes trop nombreux, et je ne peux pas être responsable de quelque chose d'aussi énorme (…). Ce n'est pas une question d'argent. C'est une question de santé mentale."* C'est ainsi que Markus Persson, alias Notch, conclut sa lettre ouverte confirmant le rachat de sa société (Mojang) par Microsoft pour deux milliards et demi de dollars, cash.

On objectera qu'il s'agit sûrement un peu, tout de même, d'une question d'argent : en tant qu'actionnaire principal avec 70 % des parts de la société, Markus Persson va toucher en partant un chèque d'1,75 milliard de dollars (soit 1,35 milliard en euros). Alors qu'il avait repoussé plusieurs offres de rachat par le passé, le montant astronomique de celle-ci a dû jouer. Il aurait joué pour moi, en tout cas. Pour autant, il serait injuste d'invalider totalement les explications du docteur Notch face aux arguments de Mister Persson : oui, *Minecraft* est certainement devenu un poids écrasant pour lui ; non, le programmeur solitaire n'était certainement pas préparé, ni peut-être taillé, pour gérer correctement le devenir d'une telle anomalie ludique.



Mais laissons Markus Notch Persson à sa retraite anticipée, et intéressons-nous aux motivations de l'acheteur : pourquoi Microsoft paye-t-il une somme pareille pour une société de 40 personnes qui a réalisé en 2013 un chiffre d'affaires de 290 millions de dollars, soit moins de 1 % du sien ? Une valorisation correspondant à huit fois le chiffre d'affaires, on a déjà vu pire dans le monde magique des start-up. Sauf qu'il ne s'agit pas tout à fait d'acheter un produit balbutiant pour en doper les promesses : *Minecraft* est sorti en 2009 (en bêta) et a déjà été vendu à plus de 50 millions d'exemplaires sur à peu près tous les supports. Dans ces conditions, je ne vois que trois raisons possibles pour expliquer cet achat.

Première hypothèse : quelqu'un de très haut placé chez Microsoft a dévissé du scalp et contracté une collectionnite finno-suédoise. Après les rachats de Nokia et Mojang, il prépare une OPA sur Ikéa avant de faire un moulage en or pur de tout Remedy Entertainment. Je ne sais pas vous, mais moi j'achète du Ikéa quand même, on ne sait jamais.

Deuxième hypothèse : quelqu'un de haut placé chez Microsoft a découvert le concept de communauté. Tous ces joueurs passionnés, tous ces moddeurs attachés à enrichir *Minecraft*, ça l'a bouleversé (avant il bossait sur Games for Windows LIVE, alors forcément, l'enthousiasme c'est nouveau, ça l'émeut). Depuis le temps qu'il enviait Apple et ses troupes aussi fidèles que disciplinées, il s'est dit qu'après tout il n'avait qu'à acheter une communauté toute faite. Et puis ça pourrait représenter un chouette cadeau pour les divisions Windows Phone et Xbox One qui ont pas trop la frite en ce moment. Troisième hypothèse : quelqu'un du marketing à la division "Jeux" s'est rendu

compte un jour que son fils jouait au même jeu vidéo depuis cinq ans. Puis, quand il a réalisé qu'il n'avait payé qu'une seule fois, 10 $ en 2009, il a murmuré, incrédule : "*Oh, les cons !...*" En 10 minutes, il avait écrit un mémo de 196 pages remplies d'expressions obscures comme "*Minecraft Collector Edition*", "*Minecraft 2*", "*Minecraft 3 Retina*"… Quand les médecins sont arrivés, il balbutiait les yeux révulsés "*Et des DLC, des centaines de DLC…*"

**Ivan Le Fou**

# SHIELD™ TABLET

## LA TABLETTE CONÇUE POUR LES JOUEURS

Manette sans fil
SHIELD Wireless Controller
non incluse.

Conçue pour les joueurs et dotée des technologies NVIDIA les plus avancées, la gamme NVIDIA SHIELD vous promet une expérience de jeu spectaculaire.

Découvrez une centaine de jeux Android™ avec des graphismes à couper le souffle et jouez en streaming à vos jeux PC favoris, où et quand vous voulez.

Rendez-vous sur http://shield.nvidia.fr

12 www.pegi.info

Gaijin Entertainment

NVIDIA.

# DÉVELOPPEZ COUCHÉ

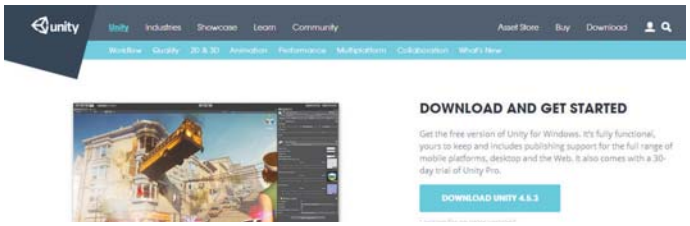
par Louis-Ferdinand Sébum

RETROUVEZ DÉVELOPPEZ COUCHÉ ET POSEZ VOS QUESTIONS SUR LE FORUM OFFICIEL : **CPC.CX/ANQ**

## Leçon 1 : installation d'Unity 3D

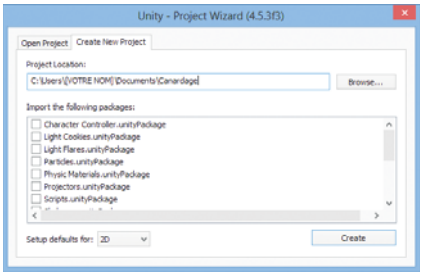
Nous voici prêts, les amis, pour une nouvelle saison de Développez Couché. Une nouvelle saison, oui, mais pas une saison de plus. Jusqu'à présent, on a étudié les bases de l'algorithmique avec le C#, le développement de browser-games avec le JavaScript mais cette fois-ci on va passer aux choses sérieuses et utiliser la plateforme de développement qu'utilisent tous les gens branchés (enfin, aussi branchés que peuvent être des développeurs de jeux vidéo) : Unity3D.

Commençons donc, les amis, par télécharger Unity3D, première étape indispensable pour devenir un vrai développeur indépendant (les deux autres, l'achat d'une chemise à carreaux et la pousse de rouflaquettes, seront couvertes dans des leçons ultérieures). Ça se fait en allant sur le site **unity3d.com**. Cliquez sur **download** en haut à droite de la page puis sur le gros bouton bleu **Download Unity 4.5.3** pour lancer le téléchargement de **UnitySetup-4.5.3.exe**. Le fichier pèse près de 1,2 Go, ce qui vous laisse le temps d'aller pisser (si vous habitez une grande ville) ou de trouver un appart' à Paris et d'organiser votre déménagement (si vous habitez la campagne).

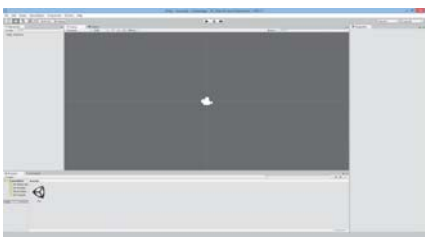



C'est bon, vous avez téléchargé le fichier ? Bien. Lancez l'installeur, laissez toutes les options cochées au moment où l'on vous demande de choisir les modules optionnels, pressez "next" jusqu'à ce que mort s'ensuive ou jusqu'à ce qu'apparaisse un bouton "install", qu'il va falloir presser également. Une fois l'installation terminée, vérifiez que la case "launch Unity" est cochée et cliquez sur "finish". Comme vous lancez Unity pour la première fois, il va vous demander quelle version vous souhaitez utiliser. Vu qu'on n'a pas besoin des fonctionnalités avancées de la version payante, on va cliquer sur "activate the free version of Unity" et cliquer sur "ok". Il faut maintenant créer un compte Unity.

En effet, Unity n'offre pas seulement un environnement de développement mais aussi toute une bibliothèque de composants gratuits et payants pour les développeurs. La liste de ces composants achetés ou téléchargés par l'utilisateur est centralisée dans un compte Unity (imaginez un équivalent de Google Play ou de l'App Store, mais avec des bouts de code ou de graphismes). On n'utilisera bien sûr aucun élément payant durant ce cours mais il est quand même nécessaire de créer un compte pour enregistrer sa copie d'Unity et pouvoir l'utiliser. Faites donc en fournissant un e-mail et un mot de passe. Il est maintenant temps de créer un nouveau projet. Vous devriez voir cette boîte de dialogue (si ce n'est pas le cas, sélectionnez "File > New project" dans la barre de menu) :




Choisissez l'onglet "Create New Project". Dans "project location", entrez le répertoire (non-existant) où seront stockés les fichiers du projet. Je vous suggère "C:\Users\[Votre Nom]\Documents\Canardage" mais libre à vous de le mettre ailleurs (par contre évitez les répertoires comme DropBox ou SkyDrive, qui causent parfois des bugs). Ne cochez rien dans la liste "import the following packages", nous n'aurons pas besoin d'utiliser le contenu pré-généré d'Unity. Enfin, en bas à gauche, choisissez "setup defauts for 2D" afin de configurer automatiquement la caméra pour une perspective 2.5D – ça tombe bien, notre jeu sera un shooter 2D. Plus qu'à cliquer sur "Create" pour découvrir l'écran principal d'Unity.



Vous y êtes ? Parfait. Il ne reste plus qu'à sauvegarder ce projet vide. Le dossier du projet a déjà été créé mais il reste à enregistrer la première "scène" du jeu. Les projets Unity sont en effet divisés en différentes scènes (qui peuvent être n'importe quoi : des écrans de menu, des niveaux...), chacune stockée dans un fichier .unity enregistrée dans le sous-répertoire **assets**\ du dossier projet. Puisque notre jeu ne comportera qu'une seule scène pendant la plupart des leçons, et que cette scène sera le jeu lui-même et son unique niveau, nous allons l'appeler "jeu". Pressez **Ctrl+S** et nommez le fichier "jeu.unity" dans la boîte de dialogue qui s'ouvre. Dans la prochaine leçon, nous étudierons le fonctionnement d'Unity et les grands concepts à connaître.

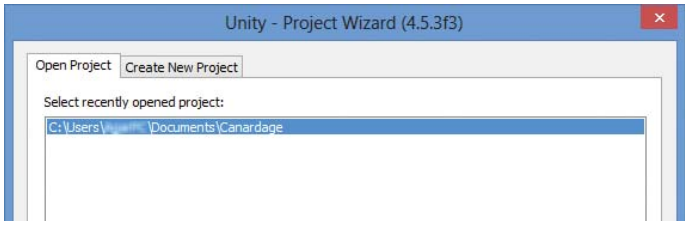
# DÉVELOPPEZ COUCHÉ

par Louis-Ferdinand Sébum

RETROUVEZ DÉVELOPPEZ COUCHÉ ET POSEZ VOS QUESTIONS SUR LE FORUM OFFICIEL : **CPC.CX/ANQ**

## Leçon 2 : les bases d'Unity

Vous êtes prêt ? Unity est installé ? Bien. On va pouvoir passer aux choses sérieuses. Enfin pas forcément sérieuses sérieuses, hein, mais en tout cas aux bases. Aujourd'hui on va apprendre les grands principes d'Unity. Sans entrer dans le détail (ce qui nécessiterait des dizaines de pages), on va apprendre à utiliser l'interface d'Unity pour ajouter des éléments à notre jeu.




Commencez par aller sur le topic de Développez Couché (*cpc.cx/anq*) pour récupérer le fichier **canardage_saison4.zip** qui contient tous les fichiers image et son nécessaires à ce début de saison. Pendant que ça télécharge, lancez Unity. Normalement il se souvient du répertoire où vous avez enregistré le projet la dernière fois, sinon allez le chercher manuellement (normalement il s'agit de **C:\Users\[VOTRE NOM]\Documents\Canardage**).

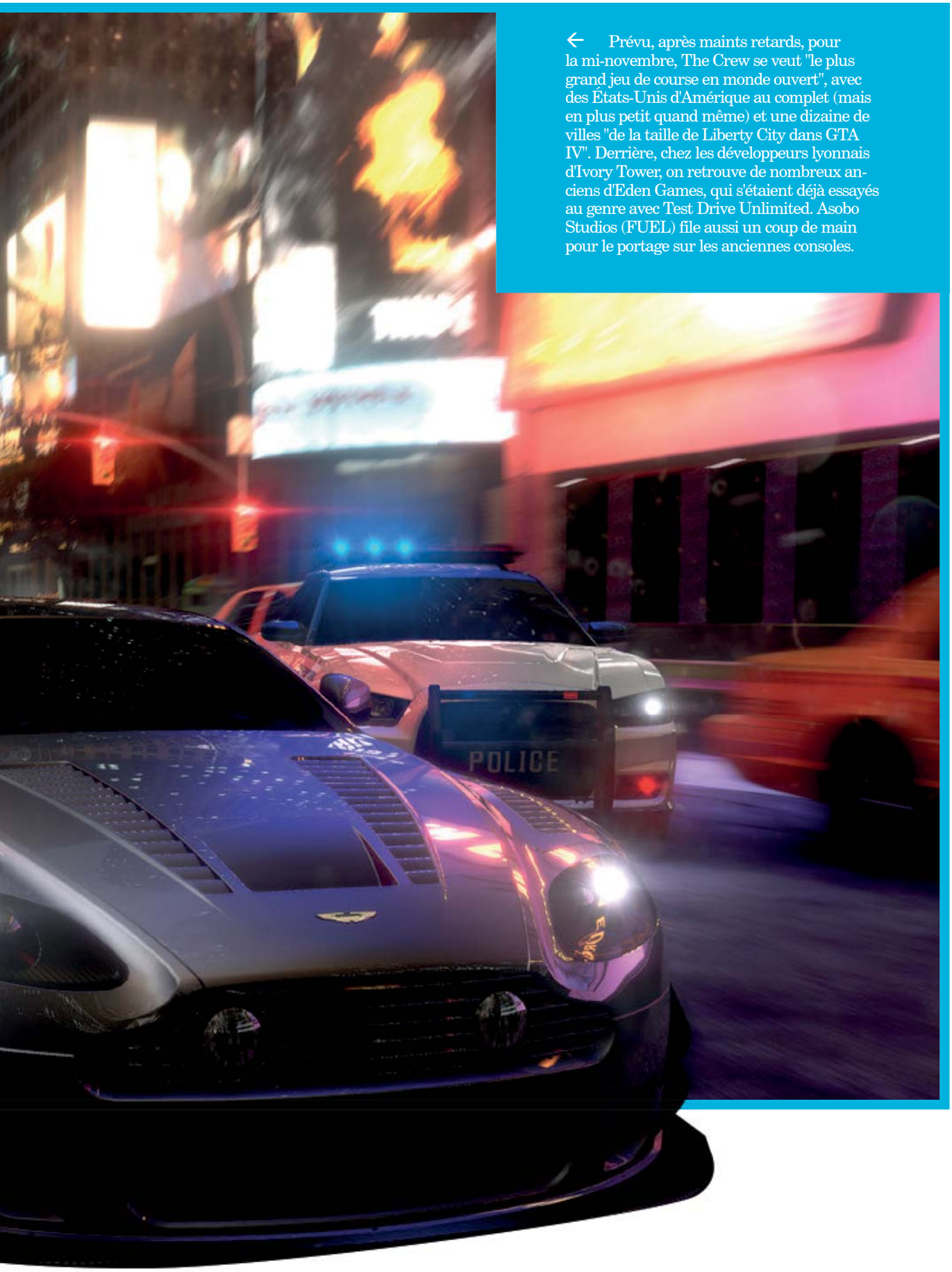
Nous voici devant l'écran principal d'Unity. Faisons le tour du propriétaire. La colonne de gauche répertorie les **objets** présents dans la scène (par exemple, dans un shoot-them-up, le vaisseau du joueur, les ennemis, les projectiles, l'image de fond qui défile…). Le rectangle au centre (avec le dessin de caméra) est la **scène** elle-même, là où vous pourrez voir, sélectionner et modifier les différents éléments du jeu. La colonne de gauche est **l'inspecteur** : quand un objet de la scène est sélectionné, ses différentes propriétés (position, rotation, son…) y seront affichées. Enfin, en bas se trouvent les assets, fichiers de ressources utilisées par votre jeu : sons, textures, scripts C# ou VB et scènes. Le seul fichier qu'on trouve pour le moment dans nos assets est d'ailleurs le fichier "Jeu.unity" qui contient la scène principale. Scène qu'il va maintenant falloir peupler.

Cliquez-droit à n'importe quel endroit vide de la fenêtre "assets" et, dans le menu qui s'ouvre, choisissez "Create > Folder". Appelez

le nouveau dossier "Media" et ouvrez-le en double-cliquant dessus. Dans l'explorateur Windows, dézippez où vous voulez (mais PAS dans le répertoire du projet) le fichier **canardage_saison4.zip.** Revenez ensuite dans Unity, cliquez-droit n'importe où dans la fenêtre assets, choisissez "import new asset" et allez chercher le premier fichier de l'archive, "boing.ogg". Remarquez qu'il est importé dans vos assets et que, comme c'est un fichier son, son spectre est visible. Ça vous a plu ? Ça tombe bien parce que vous allez devoir importer, un par un, CHAQUE fichier dans le projet, en répétant l'opération. Bon, si ça vous gonfle, vous pouvez aussi copier directement les fichiers extraits de **canardage_saison4.zip** dans le sous-répertoire "Assets/Media" de votre dossier projet puis cliquer-droit dans la fenêtre "assets" et faire "Reimport all" pour mettre à jour le bouzin. Peu importe la méthode utilisée, n'oubliez pas de sauvegarder tout ça avec un Ctrl+S une fois l'opération terminée (si jamais Unity vous demande sous quel nom enregistrer la scène, choisissez d'écraser le fichier "jeu.unity").

Enfin, maintenant que nous avons ces beaux graphismes à notre disposition, autant commencer à les placer dans la scène. Glissez-déposez "joueur.png" depuis la fenêtre assets jusqu'à la colonne "scene" à gauche de l'écran. Remarquez qu'une nouvelle instance de l'objet joueur a été créée – en clair, un nouvel objet utilisant l'image "joueur.png" a été ajouté à la scène. Si vous cliquez-gauche sur cet objet (baptisé lui aussi "joueur"), vous verrez que ses propriétés apparaissent dans l'inspecteur. Vous pouvez par exemple modifier sa position, sa rotation et sa taille en modifiant les paramètres du composant "transform", ou bien sa couleur en modifiant le paramètre "Color" du composant "sprite renderer". Ah, et vous pouvez d'ores et déjà lancer le jeu en cliquant sur le bouton "play" au milieu en haut de l'écran mais pour le moment notre lapin ne fait pas grand-chose. On verra ça la prochaine fois.

BLK
THIS SUMMER
POLICE




← Prévu, après maints retards, pour la mi-novembre, The Crew se veut "le plus grand jeu de course en monde ouvert", avec des États-Unis d'Amérique au complet (mais en plus petit quand même) et une dizaine de villes "de la taille de Liberty City dans GTA IV". Derrière, chez les développeurs lyonnais d'Ivory Tower, on retrouve de nombreux anciens d'Eden Games, qui s'étaient déjà essayés au genre avec Test Drive Unlimited. Asobo Studios (FUEL) file aussi un coup de main pour le portage sur les anciennes consoles.

# Foi de Canard

Par Fishbone

## MON SMARTPHONE, ET MOI, ET MOI, ET MOI...

La sortie d'un nouvel iPhone donne systématiquement lieu aux mêmes tranches de vie réchauffées, drames personnels, témoignages surexcités, débats partisans et autres empoignades d'usage. Entre les employés Apple incités à surjouer l'enthousiasme proche de l'hystérie collective, les déclarations de faux fans qui révèlent être payés par la Pomme pour faire la queue et le buzz avant de se répandre en "*amazing*" devant les caméras, la vraie fan qui frôle la dépression nerveuse après avoir été virée de la file d'attente par la police pour "obstruction du passage" alors qu'elle enrageait de voir ses prédécesseurs incruster leurs amis, le chat noir qui éclate en direct son iPhone 6 sur le sol en le sortant trop rapidement de la boîte pour le montrer à une talentueuse journaliste électrisée par la "puissance" de l'événement, les fanboys Android qui, par principe, crachent à cœur joie sur les derniers "attrape-pigeons" d'Apple et, enfin, puisqu'il en faut une, les fanboys Apple en déni perpétuel qui conchient de manière pavlovienne les critiques en invoquant le mantra de la qualité du produit et de l'expérience utilisateur, l'histoire se répète inlassablement. Je ne vais certainement pas ajouter ma pierre à ce délire sociétal en prenant position sur la forme, je ne suis pas d'humeur. D'ailleurs je ne vais même pas évoquer les spécifications techniques que vous connaissez certainement déjà par cœur, ni même les tenants et les aboutissants de la montre connectée annoncée en parallèle des deux iPhone 6. Je me contenterai d'observer à quel point un sujet aussi vide de sens et éloigné de la réalité de ce monde peut accaparer l'attention et l'énergie d'autant de gens. Pour tout vous dire, bien au-delà du cas Apple qui n'est que symptomatique, je trouve cela d'une tristesse affligeante. Je me demande bien, mon gras fessier assis dans un restaurant situé dans l'un des pays les plus pauvres du monde, ce que ces deux gosses de 6 ans, peut-être 7, qui installent leur carton pour dormir de l'autre côté de la rue et oublient leur destinée dans un sac plastique rempli de colle, penseraient de nos débats technologiques existentiels. À la réflexion, peut-être seraient-ils heureux de savoir que grâce à leur nouveau smartphone, les touristes pourront prendre de meilleures photos de leur dessert, allez savoir. Il ne s'agit pas plus ici de juger que de faire de la morale à la petite semaine, car en bon "privilégié", je suis le premier à me laisser emporter par l'inconsistance de certaines de mes préoccupations. Mais il est quelquefois intéressant de remettre certaines problématiques de vie en perspective.

## Nouvelle référence

GPU

Nvidia a officialisé les GeForce GTX 970 et GeForce GTX 980, deux cartes graphiques DirectX 12 reposant sur l'architecture Maxwell. La GTX 980 s'installe les pieds sur le sofa du haut de gamme, avec 2 048 cœurs CUDA, une cadence de 1126 MHz/1216 MHz (mode boost), 4 Go de GDDR5 à 1 750 MHz en 256-bit, HDMI 2.0, DisplayPort 1.2, 3 ports DL-DVI, un TDP étonnamment modéré de 165 watts (on se souvient des 230 watts de la GTX 770 Kepler) et un tarif de 550 à 610 euros environ selon les modèles. La GTX 970, elle, s'assiéra plutôt dans le fauteuil en peau de girafe synthétique du milieu de gamme, avec 1 064 cœurs CUDA, une cadence de 1050 MHz/1178 MHz (mode boost), 4 Go de GDDR5 à 1750 MHz en 256-bit, HDMI 2.0, DisplayPort 1.2, 3 ports DL-DVI, un TDP de 145 watts et un tarif de 330 à 390 euros environ selon les modèles.

AFFICHAGE

## VESAggrave son K

Ah tiens, miracle de la synchronicité, à peine termine-je la brève des nouveaux logos 4K que je tombe sur l'annonce du DisplayPort 1.3 par la Video Electronics Standards Association (VESA). Au menu, une bande passante de 32,4 Gbits/s via quatre canaux de 8,1 Gbit/s (5,4 auparavant), ce qui autorise de l'Ultra HD 4K (3840x2160) à 120 images par seconde (contre 60 images par seconde pour le DisplayPort 1.2) et de l'Ultra HD 5K (5120x2880) à 60 images par seconde. À noter que le multi-écran à base de deux moniteurs Ultra HD 4K est également possible.

## Musicalement formaté

AUDIO

On l'aura compris depuis la dernière présentation Apple, U2 est devenu la pu… enfin… copine comme cochonne avec Apple. Une passe qui a coûté sa centaine de millions de dollars à la Pomme, notamment en échange d'un album livré gratuitement – pour ne pas dire spammé maladroitement – aux utilisateurs d'iTunes. Mais quand on aime, hein, on n'est pas à quelques centimes près. Tout ça pour dire qu'en plus de s'être transformé en musicien-sandwich, U2 travaille "*en collaboration*" avec son patron pour mettre au point un nouveau format de fichier musical. L'objectif serait non pas de lasagner une couche de DRM sur une resucée de l'AAC 256 kb/s d'iTunes, mais plutôt de rendre ce format suffisamment attractif pour motiver à l'achat de la musique. Pas d'autres infos pour le moment sur ce que pourrait être cette valeur ajoutée tellement formidable qu'elle découragerait le piratin de pratiquer son art. Je mise sur le poster gratuit de Bono en train de manger une tarte aux pommes. Voire l'inverse.

AFFICHAGE

## Le Freessonc de l'attente

AMD s'est associé aux fabricants MStar, Novatex et Realtek pour produire des scalers gérant l'Adaptative Sync – une technologie optionnelle introduite depuis le DisplayPort 1.2a – et par extension, sa propre solution FreeSync. Pour rappel, le FreeSync est la réponse *a priori* gratuite d'AMD au G-Sync payant de Nvidia, un procédé qui permet au moniteur d'afficher une image uniquement lorsque celle-ci a été mise à jour par le GPU. Cette fréquence d'affichage variable permet d'éviter des effets indésirables liés à l'affichage à fréquence fixe, lorsque l'image arrive trop tôt ou trop tard. Les premiers moniteurs estampillés FreeSync arriveront en 2015 (2560x1440 à 144 Hz ou 4K Ultra HD à 60 Hz max), sans autres précisions. Notez que seules les Radeon à architecture GCN 1.1 disposent d'un support complet du FreeSync, à savoir pour la lecture vidéo, la gestion de l'énergie et le jeu (R9 295X2, 290X, R9 290, R9 285, R7 260X et R7 260).

GPU

## Ma vie, mon choix, mon GPU

Samsung projetterait de fabriquer ses propres GPU à intégrer aux SoC Exynos maison, une rumeur qui colle avec le recrutement d'employés en provenance d'Intel, AMD et Nvidia. L'objectif pour Samsung est évidemment de maîtriser le contenu de ses produits, avec à la clé, on l'imagine, un coût réduit. Pour l'heure, la puce graphique exploitée par l'Exynos est une MALI (architecture ARM). Si le projet est dans le carton, aucune date de sortie d'un SoC exploitant une puce graphique Samsung n'est avancée par Fudzilla, à l'origine de l'info. Mais d'après mon chien, qui est toujours de bon conseil une fois qu'il a mangé ses saucisses, ce n'est assurément pas pour tout de suite.

## Logo friendly

AFFICHAGE

La Consumer Electronic Association (CEA) a décidé de nouveaux logos pour faciliter l'identification des téléviseurs Ultra HD 4K. Leur utilisation par les fabricants n'est pas obligatoire, mais pour ceux qui utiliseront ces logos, les clients seront assurés d'avoir devant leurs yeux une dalle de 3840 x 2160 pixels, 16/9 ou plus, équipée de la fonction d'upscaling pour afficher les contenus non 4K. Il est également question d'une connectique HDMI capable de débiter du 4K à 24, 30 ou 60 images par seconde (HDMI 2.2) et de la gestion du HDCP 2.2 (DRM). À noter qu'un autre moyen rapide de repérer un écran 4K dans un rayon consiste à regarder l'étiquette du prix, on est vite fixé.

INDUSTRIE

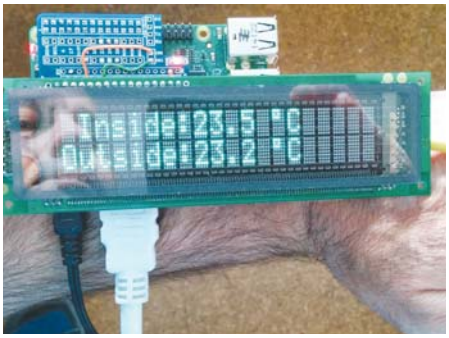
## Ça pourrait être Pioneer

**Histoire de vous tenir au courant, sachez que ce n'est pas la joie pour Pioneer. Afin de limiter les pertes, il est question d'une nouvelle vague de restructuration, à savoir la diminution de 10 % des effectifs, soit 2 200 postes (en 2009, c'était 10 000 postes passés à la trappe). D'autre part, la division audio professionnelle a été vendue, à l'image de ce qui se prépare pour le reste des activités de la firme : audio, casques, platines DVD, téléphones fixes, home cinéma… Dorénavant, Pioneer vise le marché des services embarqués pour véhicules, en particulier pour Honda. Ça tombe bien, c'est l'un de ses actionnaires. Comme quoi, le monde est bien fait.**

OBJETS CONNECTÉS

## Raspberry Pile à l'heure

Alex Eames, en charge de RasPI.TV, est un ami. Enfin, pas vraiment puisqu'on ne se connaît pas et que je n'ai jamais vomi dans ses toilettes, mais sa sortie sur les montres connectées a comblé de joie mon petit cœur. Gavé par le buzz occasionné par la smartwatch d'Apple, Alex a décidé de monter sa propre montre connectée à base de Raspberry Pi. Le résultat est un élégant objet, idéal pour les soirées chez l'ambassadeur, constitué d'un écran VFD digne du magnétoscope à papa. La montre donne l'heure, la date, la température, mais dispose d'une autonomie assez incroyable, c'est-à-dire aucune puisqu'elle est alimentée par USB. Il s'agit évidemment d'une blague d'Alex, mais la montre a suscité un tel engouement qu'une vidéo de montage a été mise en ligne. Autant je crache sur les montres connectées en général, autant celui que je croiserai avec ça au poignet gagnera tout mon respect et un pin's.



INTEL

# Il D'était une Fois

L'IDF 2014 a permis de faire le point sur les aspirations et projets futurs d'Intel, qui, comme vous allez le constater, souhaite plus que jamais s'ouvrir d'autres horizons que celui du PC. Nous n'allons pas rentrer dans les détails mais résumer les grandes lignes directrices, ça fera des vacances à tout le monde. Premier axe, celui des objets connectés à outrance, donc attendez-vous à en manger du coton-tige et autres moufles connectées tout aussi indispensables par palettes.

Il est également question de robots imprimés en 3D, de villes intelligentes, de Big Data, de nouveaux types de réseaux, d'opérations séduction visant les "makers" (bidouilleurs) avec la plateforme de développement Edison et le microcontrolleur Galileo… Il a également été fait mention de l'arrivée de l'architecture Skylake devant remplacer Haswell mi-2015, alors même qu'un Core i5/i7 Broadwell doit débarquer début 2015. Pour éviter de se marcher sur les babouches, Skylake serait officieusement positionné sur l'entrée et cœur de gamme, sous Broadwell… Sinon, quelques ordinateurs tout-en-un 4K à 999 dollars (mais qui finiront certainement à 1 500 dollars une fois dans le commerce, en attendant que le prix des dalles 4K baisse) ont été présentés à la plèbe, avec dalle PLS Ultra HD 60 Hz, Core i7–4770S et SSD. Autre axe, celui de la guerre lancée contre ces satanés fils : Wi-Di ou l'allégresse de l'affichage sans-fil, 300 millions d'unités compatibles prévues d'ici 2016 ; Wi-Gig ou la joie du docking et transfert de fichiers sans-fil ; Rezence ou le pied de la recharge sans-fil. Bref, encore des ondes qui vont se balader jovialement dans nos cellules, je dis ça, je dis rien. L'éradication des mots de passe d'ici 2015 – ah oui, bah va pas falloir traîner alors – est également dans le viseur d'Intel via RealSense, un système à la Kinect qui exploite deux capteurs 3D et qui permet une identification biométrique. Ce parmi d'autres usages possibles, comme le scan 3D d'objets en vue d'être reproduits ou même celui du corps d'Apollon de bibi pour s'assurer de commander des strings en ligne à sa taille.

# Moniteur de plonge

INDUSTRIE

Si l'on parle régulièrement du marché PC en général, on évoque beaucoup moins le cas du marché mondial des moquettes, voire des Guy, voire des moniteurs qui, à l'instar du grand frère, régresse pour sa part de 3 % entre 2013 et 2014. Voilà, je sens que le sujet vous accroche et vous passionne, alors je continue. IDC estime ainsi les ventes trimestrielles de ces choses à 30 millions d'unités, avec en tête de peloton Dell (15,4 %, premier aux États-Unis), Samsung (12,8 %), HP (12 %, premier au Canada et en Europe de l'Ouest). Les dalles sont à 93 % des LED – comme quoi la beauté n'est pas un critère de choix – et sont à 22,5 % des 21 pouces (dont 82,4 % des 16/9). À noter le four avéré pour les écrans tactiles, qui ne représentent que 0,4 % du marché.
À croire que Windows 8 n'a pas réussi à convaincre que peloter un moniteur pouvait être excitant. Les gens ne savent pas ce qu'ils perdent.

# Vu à la télé

APPLE

Tim Cook, PDG d'Apple, a indiqué à la chaîne américaine PBS que la "*télévision est un domaine pour lequel [ils scontinuent] à avoir un grand intérêt*". Alors certes, cela ne signifie pas qu'Apple prévoit de commercialiser sa propre télévision, mais ce qui est à peu près certain, c'est qu'il doit y avoir plusieurs projets qui traînent dans les étagères. "*Vous savez, la télévision est une de ces choses… si on veut vraiment être honnête, cela nous remonte aux années 70. Pensez à quel point notre vie a changé, à quel point les objets autour de nous ont changé, et pourtant, lorsque vous allez dans votre salon pour regarder la télévision, c'est comme si remontiez le temps et retourniez dans le passé. Son interface est terrible, je veux dire horrible !*", a-t-il ajouté avant de botter en touche la question de savoir si Apple compte sauver les téléspectateurs de ce terrible constat.

# Un drone de Richard

TECHNOLOGIE

Ce gros richard de Branson a dépensé un montant indéterminé dans l'acquisition de 3D Robotics, un spécialiste de la conception d'objets connectés et de drones à usage privé et commercial. Un mélange des genres qui permet, par exemple, de contrôler le drone depuis une montre connectée. Il s'agit pour Richard d'explorer de nouveaux domaines, tels que "*la surveillance des espèces en danger, la livraison de produits de soin dans les endroits isolés ou l'assistance lors de catastrophes naturelles*". Ça fait au moins un domaine dans lequel les drones ne méritent pas la destruction par lance-pierres nucléaire.

# GoPro Go Home ! MATÉRIEL

HTC souhaiterait chercher des poux à la GoPro en développant sa propre caméra embarquée, un type de joujou plébiscité par les sportifs de l'extrême désireux de partager leur shoot d'adrénaline avec l'univers et de combler leurs penchants narcissiques. Les boulistes, les cricketeurs ou les cornemuseux, par exemple. C'est en tout cas l'info rapportée par Bloomberg, avec quelques détails à l'appui. L'appareil serait en forme de tube et équipé d'un capteur grand angle de 16 mégapixels, avec en sus le support du bluetooth et du Wi-Fi pour un appairage avec une tablette ou un smartphone iOS/Android. S'agit-il pour HTC de filmer comme un pro sa chute libre, avec cette année un chiffre d'affaires en baisse de 23 % et une perte nette de 45 millions d'euros ? Au-delà de cette idiote et gratuite médisance – bah, au point où en est mon Karma, je ne suis plus à ça près –, il est important pour HTC de trouver de nouveaux marchés porteurs, la concurrence sur celui des smartphones étant velue. Une montre connectée (misère…) pourrait également être commercialisée l'année prochaine.

## Obésité numérique

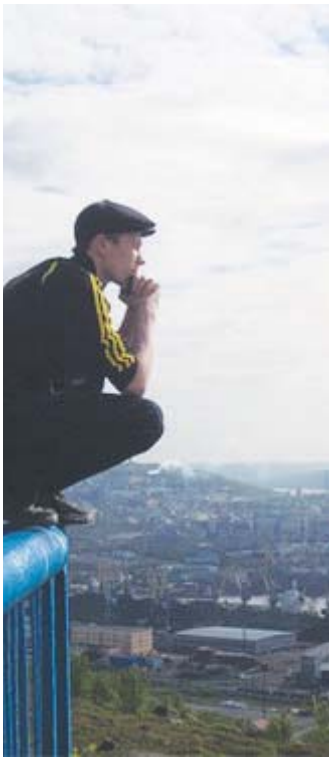
STOCKAGE

La course aux octets fait rage dans le monde des disques durs magnétiques, et voici qu'HGST (Western Digital) annonce l'arrivée d'un bousin de 10 To pour la fin de l'année. Pour l'heure destiné aux professionnels et plutôt au "stockage froid" (peu d'accès aux données), le 10TB SMR HelioSeal recourt au Shingled Magnetic Recording et à l'hélium, sans autres détails de performance, de disponibilité ou de prix. Le modèle 8 To SATA III 6 Gbps ou SAS 12 Gbps de la gamme Ultrastar He8 est lui déjà lancé (le 8 To de Seagate arrivera quant à lui dans le trimestre), ce qui permet d'en savoir un peu plus. Il est toujours question d'hélium, de 7 plateaux magnétiques qui tournent à 7200 tours/min, de secteurs de 4K au lieu de 512 octets et jusqu'à 205 Mo/s en débit. Quant à l'Ultrastar 7K6000, il s'agit d'un 6 To à 7200 tours/min, 5 plateaux, 216 Mo/s maximum annoncés. L'inconvénient, c'est qu'il parleront tous avec une petite voix ridicule.

MICROSOFT

## Sur la brèche

Alors comme ça, selon *Geekongadgets.com*, Microsoft prévoirait de se débarrasser purement et simplement des marques Nokia et Windows Phone. Issue d'un document interne corroboré par plusieurs sources naturelles, la rumeur fait état de l'éviction de "Nokia" pour "Microsoft", avec par exemple un smartphone "Microsoft Lumia machin-truc". "Windows Phone" passerait également à la guillotine, avec le recours exclusif au logo Windows et en ligne de mire l'unification future des différents Windows. Car oui, un Windows unique pour tous les supports, c'est bien ça que Microsoft a en tête, c'est une source naturelle qui me l'a dit.



SMARTPHONE

## Des fonds pour l'Edge

**Le Galaxy Note Edge de Samsung n'en finit pas de faire gloser dans les salons de thé, car beaucoup se posent la question de savoir si l'écran QHD incurvé sur le côté droit en qualité de zone de notification est pertinente ou non. Une autre question qui tarabuste son monde est le prix auquel sera affiché l'engin de par nos contrées. Car si le post – effacé depuis – d'un employé de China Mobile sur Weibo – un Twitter chinois – s'avère exact, il est question de 7 000 yuans, soit 888 euros… Oui, 888 euros… en Chine bordel ! Donc en France… ça risque de piquer les yeux.**

MÉMOIRE

## Bas **unifiés**

**Intel a présenté le projet Universal DIMM, soit Uni-DIMM, qui a pour objectif de proposer deux nouveaux formats uniques de barrettes, qu'il s'agisse de puces DDR3, LPDDR3 ou encore DDR4. Il faut signaler que ce format n'a pas été conçu dans le cadre de JEDEC (l'organisme en charge des standardisations ayant trait à la mémoire) et qu'en l'état, seuls Micron et Kingston seraient amenés à le supporter. Le terme "Universal" paraît ainsi quelque peu pompeux. Bref, nous avons ainsi le format UniDIMM (69,6x20 mm) et High Capacity Uni-DIMM (69,6x30 mm), soit exactement les même formats que les SODIMM-VLP et SODIMM actuels ; à l'exception du détrompeur qui n'est pas positionné de manière identique. Une initiative en vue de simplifier la vie des OEM en prévision de Skylake (l'architecture qui succédera à Haswell mi-2015), à n'en point douter. Ah, au passage, sachez qu'Intel prévoit que la DDR4 occupera 11 % du marché en 2015, 30 % en 2016 (elle dépassera alors la DDR3), 44 % en 2017 et 49 % en 2018. En 2063 par contre, aucun chiffre, c'est frustrant de ne pas savoir.**

STOCKAGE

## Hybrides dix millions

Seagate est plutôt fiérot d'annoncer avoir écoulé dix millions de disques durs hybrides, communément appelés SSHD. Il faut dire que le SSHD, c'est un peu le beurre et l'argent du beurre, puisqu'il réunit sous la même coque la capacité de stockage d'un disque magnétique et la vélocité d'un disque à mémoire flash. La bestiole attire effectivement de plus en plus de monde, avec une progression de ventes de 400 % entre 2013 et 2014 pour Seagate, selon IDC.

# Face à la pile à combustible

TECHNOLOGIE

Toyota s'apprête à passer à l'ère du véhicule hybride fonctionnant à l'hydrogène, avec la commercialisation avant avril 2015 de la "Fuel Cell Sedan", au Japon uniquement. La technologie de la pile à combustible présente les avantages – parmi d'autres – de se recharger rapidement et de n'émettre que de la vapeur d'eau lorsqu'elle est en fonction. À première vue, ça sonne bien, mais le recours à l'hydrogène ne va pas sans soulever des points négatifs par rapport à l'électrique : le problème de la sécurité (réservoir), le stockage, l'obligation de passer par des stations pour faire le plein, le coût même de la production de l'hydrogène… Bref, les voitures électriques restent assurément dans la course de l'ère post-atmosphérique/diesel, d'autant plus lorsque les temps de recharge du véhicule pourront être réduits à quelques minutes. Maintenant, n'oublions pas que, quelle que soit la technologie "propre" employée, à la base, il faut toujours de l'électricité. Et pour produire cette électricité, en attendant le sacrement d'autres procédés comme la géothermie, il faut soit des centrales nucléaires (avec les risques que l'on connaît), soit des centrales thermiques (avec la pollution que l'on connaît). Et plus la demande électrique sera importante – ou pour être plus précis, plus les variations de consommation seront fortes, plus le réseau devra suivre… Le problème est donc complexe et je n'ai certainement pas la prétention d'en maîtriser tous les tenants et les aboutissants, surtout en quelques lignes. Mais ce qui paraît évident, c'est que la solution idéale pour motoriser proprement, c'est-à-dire à tous les niveaux de la chaîne, les véhicules du futur n'est pas encore là… Ou sinon, il faut ressusciter Nikola Tesla. Oui, bonne idée ça. C'est dit, c'est fait, ce sera mon second projet avec l'enlèvement de tous les moutons du monde.

STOCKAGE

# 8 To bien tassés

**Le disque dur de 8 To promis en juillet dernier par Seagate sera bien disponible au dernier trimestre de l'année. La bestiole de 3,5 pouces exploite le SATA 6 Gbit/s et si le prix n'est pas communiqué, il est évident que ce disque s'adressera principalement aux professionnels. Il devrait donc être un peu plus cher, mais surtout plus utile, qu'un bonnet connecté. Quoique, avec mon plan d'enlever tous les moutons de la planète pour en empêcher la production, les prix des bonnets en laine de synthèse connectés devraient logiquement monter. Un peu comme celui des chaussettes et des moufles, désolé pour ces victimes collatérales.**

# L'impression se confirme

IMPRESSION 3D

Le cabinet Wohlers estime qu'avec la future mise à disposition d'imprimantes 3D personnelles à moins de 5 000 dollars, le secteur va connaître une explosion d'ici 4 ans. Pour l'heure le marché a généré 3,07 milliards de dollars en 2013, soit 35 % de mieux qu'en 2012, alors que le chiffre de 21 milliards est avancé par le cabinet pour 2020. Soit, il est vrai que les usages possibles sont, en théorie, presque sans limites. Dans tous les cas, certains margoulins n'ont pas attendu pour profiter des avantages de la technologie, avec l'arrestation à Marseille d'un escroc qui avait imprimé de fausses façades de DAB pour récupérer les informations bancaires des victimes. Ces façades avaient été installées sur deux distributeurs officiels de la Caisse d'Épargne. Les informations recueillies étaient ensuite copiées sur des cartes bancaires vierges exploitées en Tunisie et au Cambodge. Le préjudice s'élève à 30 000 euros.

# Quand on OEM, on ne compte pas

GPU

1 000 euros sur la Nvidia GeForce GTX Titan Z : c'est la ristourne qui serait accordée aux OEM par Nvidia pour que ces derniers baissent le tarif des configurations concernées. Soit 2 000 euros pour une carte graphique qui propose les mêmes performances que deux GeForce Titan Black à 1 000 euros, ça se tient. Par contre, d'une manière plus générale, au-delà du plaisir branlettatoire de disposer de ce genre de monstre dans sa tour, la taraudante question de l'intérêt intrinsèque d'une telle carte pour jouer à *Minecraft*, même à un prix réduit d'un tiers, reste toujours posée.

# Benêt connecté

PÉRIPHÉRIQUE

Dans la série "on n'arrête pas le progrès, et c'est bien ça le problème", voici qu'Archos nous gratifie de l'accessoire dont n'auraient pas osé rêver les plus aventureux des hipsters, ces êtres étranges situés juste en dessous des danseurs de tectonique dans mon échelle personnelle de l'évolution naturelle, mais un peu au-dessus de l'iguane quand même. Le "Music Beany" est ainsi un bonnet type irlandais, connecté, rechargeable par micro-USB, qui intègre des écouteurs Bluetooth 2.0 pour copiner avec un smartphone. Je pourrais médire des lignes entières sur la futilité exponentielle qui accompagne la mode du connecté, mais je préfère les actes à la parole. Je vais donc enlever tous les moutons de la planète, comme ça plus de laine, et plus de laine, plus de bonnet en laine. Voilà, c'est ça que je vais faire. Et pour les bonnets en coton, je mets le feu à toutes les plantations, comme ça je suis tranquille. Environ 30 euros la chose.

## Culture générale

SMARTPHONE

Attention top chrono c'est parti : selon OpenSignal, je suis une chose qui existe sous 18 796 formes différentes en 2014, je ne suis pas un grille-pain, ni une essoreuse à salade, ni un homme politique et je n'ai jamais rencontré Sartre. Certains m'adulent comme d'autres me détestent, mais je me gausse des critiques car au fond, peu de personnes sont capables de se passer de moi… Je suis… Je suis… Oui Josette, une réponse ?! Non, je ne suis pas un sosie de Mike Brant… Oui Roger ?!! Bravo, bien joué, effectivement je suis un smartphone Android… De marque Samsung, certainement, puisque douze modèles de la firme occupent les treize premières places du classement OpenSignal. À ce propos, d'après le cabinet Kantar, 75 % environ des smartphones utilisés en Europe et en France exploitent Android. Pas de regret Josette, vous repartez avec un magnifique livre sur l'histoire du bulot de l'Antiquité à Ronald Reagan.

## Tablette publicitaire

TABLETTE

Après avoir longtemps hésité avec les fabricants "Aujourd'hui" et "Demain", CDiscount s'est associé au fabricant Haier pour produire sa propre tablette Android 4.4 Kit Kat certifiée Google, la CDisplay. Le principal intérêt de l'opération réside dans le rapport qualité/prix de la bestiole, à savoir une cinquantaine d'euros. Pour ces quelques doublons, vous disposez d'une dalle 7 pouces IPS (1024x600), d'un SoC Rockchip RK3188-T (1,4 GHz, GPU ARM Mali-400 MP4), d'un giga de mémoire DDR3, de 8 Go de stockage (extensible à 32 Go) et… de pubs. Bah voilà, la tablette n'est pas chère, mais en contrepartie elle balancera de la réclame depuis l'écran verrouillé ou le bureau, le tout accompagné par des applications maison (boutique, gestion du compte, carte de fidélité, gestion du contenu sponsorisé, etc.). Bon, à chacun sa sensibilité sur le sujet, je ferme donc ma bouche. Par contre, je vous colle une photo de pizza-chat, comme ça, pour le plaisir d'offrir.

## Changement de propriétaire

TÉLÉPHONIE MOBILE

La bande de fréquence de 700 MHz, actuellement exploitée par la TNT, sera refourguée aux opérateurs réseau mobile aux environs de 2018-2020, non sans avoir préalablement été mise aux enchères. "*L'accès au spectre constitue en effet un enjeu majeur pour satisfaire les futurs besoins des services mobiles à très haut débit*", avait déclaré à ce propos l'ARCEP en mars 2013. C'est chaud de s'attaquer au Spectre quand même… n'est pas James Bond qui veut…

## Scandale: 3DS étaient en réalité des O

CONSOLE

Ne faites pas attention au titre, je suis d'humeur nostalgique ce soir. D'ailleurs, j'écris en écoutant la musique de *The Secret of Monkey Island,* pour tout vous dire. Je pense que la prochaine étape sera de ressortir le Vectrex pour une partie de *MineStorm,* avant de me rouler en boule et pleurer en me remémorant mes parties de *Jet Set Willy.* Mais passons, car il s'agit présentement d'évoquer l'annonce par Nintendo d'une nouvelle console 3DS, subtilement appelée "New Nintendo 3DS". Vendue dans les 116 euros le 11 octobre prochain au Japon, elle apporte quelques nouveautés : optimisations diverses (CPU, chargement, HTML5…), meilleur angle de vision de l'écran 3D, technologie NFC, façades personnalisables, gestion des thèmes, sauvegarde des données sur PC, etc. La vache, j'ai une crise de *Cauldron II,* là, c'est terrible je vous jure…

SOCIÉTÉ

## Drone de progrès

Les entreprises mouillent manifestement leur culotte à l'idée d'un avenir où les livraisons courantes se feront par l'intermédiaire de drones. Après Amazon, c'est aujourd'hui au tour de Google X de dévoiler le projet Wing, sur lequel le laboratoire travaille depuis deux années. La vidéo de démonstration prend place en Australie, là encore plus permissive en matière de législation aérienne que les États-Unis. Les appareils décollent à la verticale et volent horizontalement, tandis que le paquet est délivré grâce au déroulement d'un câble jusqu'au plancher des kangourous. En espérant que les drones soient équipés d'un détecteur à crottes, enfin, j'me comprends… Ah sinon, preuve de l'emballement général, même Disney semble vouloir s'y coller pour ses parcs d'attraction. Le studio a déposé des brevets en rapport avec des drones capables de projeter des pixels dans le ciel ou d'animer/faire voler des marionnettes géantes. Je vous le dis, on va bientôt en bouffer à toutes les sauces.

# S27D590C - Samsung

Au-delà de savoir si cela apporte réellement un sentiment d'immersion supplémentaire, force est de constater que les courbes sont à la mode. Et je ne parle pas des mannequins grosse taille, ou plutôt grande taille comme il faut dire maintenant pour ne pas froisser les susceptibilités d'une société suintant le politiquement correct par tous les pores. À ce propos, j'ai une obèse envie de gifler à chaque fois que je lis le mot "rond" ou "ronde" pour qualifier des humains bourreleteux, un adjectif – parmi tant d'autres – qui recouvre d'évidentes spécificités morphologiques d'une épaisse couche d'hypocrisie crasse (grasse). Mais c'est un débat gélatineux, donc casse-gueule, alors je vais revenir à nos affaires avant de dégouliner sur les côtés de la news, faute de place, à savoir un moniteur pour joueur qui combine une dalle incurvée et un affichage 3D. Le S27D590C, de son petit nom d'amour, revendique 27 pouces au garrot, une dalle S-PVA, du Full HD (1920x1080), 4 ms de latence, un contraste de 3000:1, une luminosité de 300 cd/m$^2$ et enfin un angle de vision de 178 degrés. Un bouton "jeu" est également présent pour corriger l'image en temps réel si nécessaire (flou, contraste, reste à voir ce que ça donne en situation). L'écran est inclinable d'avant en arrière et est équipé d'un système audio stéréo de 4 watts. Pas encore de date de disponibilité pour la France mais le moniteur devrait se négocier dans les 410 euros. Grosso modo.

# G910 Orion Spark RGB - Logitech

Si vous voulez rouler des mécaniques auprès des connaisseurs, rien de tel qu'un bon clavier idoine pour exprimer votre écrasante supériorité digitale. De multiples marques sont déjà sur ce marché, mais nous allons parler aujourd'hui du dernier-né de Logitech, une chose au nom aussi bling bling que son look, le G910 Orion Spark RGB. En soulevant le capot, on découvre des interrupteurs mécaniques de marque Romer-G (pas vraiment connue, mais 70 millions d'activations promises, contre 50 millions pour les interrupteurs Cherry MX ou 60 millions pour les Khail), ainsi que des diodes gérant 16 millions de couleurs par touche. Le débattement annoncé est de 1,5 mm, soit inférieur aux 2,2 et 1,9 mm des claviers susmentionnés. Le G910 gère bien évidemment divers profils, ainsi qu'un smartphone iOS ou Android en guise d'écran secondaire pour afficher diverses informations d'une rare importance. Disponible en novembre prochain au tarif de 180 euros environ. Ah oui quand même.

# Raquette anti-moustique

Peut-être débarque-je, peut-être ai-je trop passé de temps éloigné de la civilisation moderne, mais je suis depuis peu équipé de raquettes anti-moustiques et je tenais à vous faire partager mon expérience. Depuis le temps que je me demandais ce que pouvait ressentir le bourreau qui électrifie les condamnés à mort outre-Atlantique, également appelés "Électriciens d'État", ça ne s'invente pas, me voici désormais comblé. Car dès que le moustique entre en contact avec les grilles de la raquette grâce au magnifique revers lifté que vous avez déclenché dans le lit à l'écoute de son approche – en assommant votre moitié au passage mais après tout, chaque guerre a ses victimes collatérales –, ce dernier reçoit une décharge de fort voltage, mais de faible intensité, qui met immédiatement un terme à son incarnation physique (au moustique, pas à votre moitié). Vous voici débarrassé des taches dégueulasses sur le mur et des séances d'auto-giflages, le tout sans employer d'insecticide pas forcément écolo. Une lampe est également intégrée à la raquette pour chasser la nuit. Dans les 20 euros l'arme de destruction massive. Ah ça, si l'armée française en avait eue en 39 pour résister à l'invasion allemande, nul doute que l'Histoire aurait été différente.

## DrinkMate - Edge Tech Labs

Le smartphone sert aujourd'hui à tout, alors pourquoi pas d'éthylotest portatif ? C'est en tout cas l'idée de la campagne Kickstarter du DrinkMate – 40 000 dollars demandés et largement financés – qui va déboucher sur la commercialisation de ce périphérique destiné aux appareils Android. Une fois l'embout connecté au port micro-USB du smartphone, la personne soucieuse de connaître son alcoolémie n'aura qu'à souffler dessus, à quelques centimètres de distance (*a priori*, inutile de poser vos douces lèvres de princesse sur l'embout, votre haleine de rat crevé suffira à son bonheur). Les concepteurs promettent une marge d'erreur d'environ 0,01 %, en plus ou en moins. Le DrinkMate sera disponible en décembre 2014 – bah tu m'étonnes – pour 25 dollars l'unité. Sinon, pour les fauchés, il existe le test gratuit dit du "gastéropode", un moyen infaillible pour tester son niveau de dangerosité en qualité de conducteur. Il consiste à devoir rallier le parking de la boîte sans aide extérieure. Si vous y allez en rampant et en laissant une trace de résidu stomacal derrière vous, tout en broutant de l'herbe dans une vaine tentative désespérée de vous purger entre deux râles d'agonie, c'est que c'est positif, ne conduisez pas.

## Curved Soundbar - Samsung

Maintenant que les téléviseurs s'ouvrent à la courbure à des fins de meilleure immersion de l'utilisateur, il fallait bien que les barres audio fassent de même pour accompagner le mouvement. Samsung commercialisera ainsi les HW-H7500 et HW-H7501, deux systèmes audio incurvés sans fil (technologie SoundConnect) adaptés à des écrans de 55 et 65 pouces. La barre peut se fixer au mur ou servir de support au téléviseur, alors que le volume sera contrôlé par la télécommande de ce dernier. Pas encore de tarif pour le moment.

## Aura H2O - Kobo

Vous êtes là, tranquillement installé(e) dans votre baignoire, pépère, entouré(e) de mousse à la senteur vanillée du djujura et de vos canards favoris, liseuse en main en train de dévorer une passionnante biographie sur le premier homme de l'Histoire moderne à avoir volontairement abaissé l'abattant des toilettes sans avoir été menacé de mort par une femme. Une certaine idée de la félicité. Mais voilà que Toto (notre maquettiste) vient dériver du côté de votre aisselle et que sous l'effet de la vibrante chatouille, vous lâchez la liseuse dans le liquide alentour… Pas de panique, car il s'agit d'une Aura H2O de Kobo (écran 6,8 pouces, e-Ink, 1440 x 1080, 265 pop, 1 GHz, 4 Go de stockage, Wi-Fi n, microSD, USB), capable de retenir son souffle pendant 30 minutes à 1 mètre de profondeur (certification IP67, également étanche au sable et à la poussière). Inutile de punir Toto, donc, après tout ce n'est qu'un canard dont la conscientisation des actes reste limitée. Disponible en octobre contre 180 de vos euros environ.

# 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 XXII

ENTRÉE DE GAMME

**550 € environ**

Lors de la précédente mise à jour, nous avions franchi un cap important en dotant notre config d'entrée de gamme d'un SSD. Ce changement demeure plus que jamais d'actualité tant le gain en termes de réactivité est flagrant. Pour cette 22e édition, nous avons choisi de conserver le Pentium G3258 "édition anniversaire". Il s'agit d'un Dual-Core à 3.2 GHz débloqué qui permet l'overclocking. Avec le ventirad de base, une fréquence de 3.8 GHz est possible sans que le bruit ne devienne insupportable. Il trouve place sur une MSI B85M-G43 accompagnée de 8 Go de DDR3. La carte graphique demeure une Radeon R7 260X OC, mais pas question de gagner 10 € avec le modèle Sapphire : les taux de retour sont beaucoup trop importants. Le stockage est assuré par un SSD de 120 Go couplé à un disque dur de 1 To. Le boîtier demeure le N200 de Cooler Master, sobre et compact.

| | | |
|---|---|---|
| **Processeur** | Intel Pentium G3258 | 60 € |
| **Ventirad** | Stock | 0 € |
| **Carte mère** | MSI B85M-G43 | 65 € |
| **RAM** | 2x Crucial DDR3 4 Go PC12800 | 80 € |
| **Carte graphique** | Asus Radeon R7 260X OC | 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** | Corsair CX430 | 55 € |
| **Boîtier** | Cooler Master N200 | 36 € |

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

## CanHard XXII

MILIEU DE GAMME

**1 000 € environ**

Peu d'évolution sur la CanHard qui bénéficie déjà de composants homogènes : un Core i5 4590, une carte mère Asus H97M-E et 8 Go de DDR3-1600. Un dilemme c'est toutefois posé sur le choix de la carte graphique : fallait-il conserver une GTX 770 OC ou se rabattre sur une Radeon HD 285, 20 % moins chère mais aussi moins performante ? Vu la fiabilité déplorable des R280X et le manque de recul sur cette carte, nous avons préféré jouer la sécurité. Dans trois mois, nous ré-envisagerons l'option AMD. Côté stockage, la CanHard XXII embarque un SSD Crucial MX100 de 256 Go qui vient remplacer l'ancienne gamme M500. Ses performances sont plus que correctes en pratique. Il est évidemment accompagné d'un disque dur classique de 2 To pour le stockage des données volumineuses. L'ensemble prend place dans l'inévitable Fractal Design R4 qui reste une référence en matière de boîtier silencieux. Enfin, le HCG 520 d'Antec fournira le courant à tout ce petit monde.

| | | |
|---|---|---|
| **Processeur** | Core i5 4590 | 179 € |
| **Ventirad** | Cooler Master TX3 Evo | 20 € |
| **Carte mère** | Asus H97M-E | 80 € |
| **RAM** | 2x G.Skill Value DDR3 4 Go PC12800 | 80 € |
| **Carte graphique** | GeForce GTX 770 OC | 300 € |
| **Carte son** | Intégrée à la carte mère | 0 € |
| **SSD** | Crucial MX100 - 256 Go | 95 € |
| **Disque Dur** | Barracuda SATA 6 Gb/s - 2 To | 75 € |
| **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 XXII

HAUT DE GAMME

**1 800 € environ**

Dans le haut de gamme, nous avons évidemment envisagé la nouvelle plateforme LGA 2011-3 d'Intel et le Core i7 5820K, le premier hexa-cœur à prix abordable. Cette combinaison n'était toutefois pas viable en définitive : le prix de la DDR4 est encore trop élevé sans rien apporter de concret et les deux cœurs supplémentaires ne suffisent pas à combler la chute de fréquence dans les jeux. Nous conservons donc le Core i7 4790K qui offre des performances bien plus équilibrées. Ce CPU trouve sa place sur une Gigabyte GA-Z97P-D3 (pourquoi dépenser plus ?), épaulée par 16 Go de DDR3-1600 Crucial. Côté graphique, c'est la nouvelle GeForce GTX 980 Ti que nous choisissons pour ses performances et sa consommation électrique. Le stockage est assuré par un Samsung 840 Evo de 500 Go et un disque dur 7200 tr/min de 3 To. Ne manque plus qu'une alimentation 80+ Platinum de 660W et un boîtier Silencio 652S de CoolerMaster pour terminer cette config' très haut de gamme.

| | | |
|---|---|---|
| **Processeur** | Core i7 4790K | 315 € |
| **Ventirad** | Noctua NH-U12S | 63 € |
| **Carte mère** | Gigabyte GA-Z97P-D3 | 85 € |
| **RAM** | 2x Crucial Ballistix Sport DDR3 8 Go PC12800 | 150 € |
| **Carte graphique** | GeForce GTX 980 Ti | 650 € |
| **Carte son** | Intégrée à la carte mère | 0 € |
| **Disque Dur** | Barracuda SATA 6 Gb/s - 3 To | 100 € |
| **SSD** | Crucial MX100 - 512 Go | 200 € |
| **Graveur DVD** | Sony Optiarc AD-5280S | 20 € |
| **Alimentation** | Seasonic Platinum - 660W | 155 € |
| **Boîtier** | Cooler Master Silencio 652 - Noir | 100 € |

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

Encart

# Console

## Bayonetta 2

### Le retour de la dure à cuir

# News

## ■ Grand Theft Auto V-2

Pleurez, joueurs PC ! Pleurez ! Votre version de *Grand Theft Auto V* ne sortira que le 27 janvier, tandis que les joueurs PS4 et Xbox One pourront, eux, en profiter dès le 18 novembre. La nouvelle a dû faire d'autres malheureux : chez Techland, déjà, qui avait annoncé la veille la sortie de *Dying Light* pour le 27 janvier aussi, et puis chez Ubi', surtout, qui sort pratiquement tous ses jeux en même temps mi-novembre. Pour la version next-gen de son destructeur de concurrence, Rockstar a promis quelques nouveautés : plus de trafic sur les routes, plus de radios, plus d'animaux et plus de poils sur les animaux, plus de joueurs en multi, plus d'armes, plus de véhicules, plus de plus. Même les joueurs ayant déjà terminé le jeu sur les vieilles consoles sont encouragés à le racheter, Rockstar leur "offrant" le portage de leur personnage d'une version à l'autre. Bien urbain.

## ■ LittleBigSpam

Pas du genre à laisser tomber comme ça une franchise simplement parce que personne n'en achète les jeux, Sony sortira donc en ce doux mois de novembre non pas un, non pas douze mais bien trois jeux *LittleBigPlanet*. Déjà *LBP 3*, annoncé depuis un bail et développé par Sumo Digital, qui débarquera le 18 novembre sur les consoles de salon. Aussi *LittleBigPlanet PS Vita : Marvel Super Hero Edition* qui, comme son nom l'indique, sera un portage du jeu sur Vita avec des costumes de super-héros. Enfin, Sony nous réserve *Run Sackboy! Run!*, un "platform survival game" (un clone de *Canabalt*) Free-to-Play pour iOS, Android et PS Vita. Sera-t-il plus intéressant que le match-3 *Knack* sorti il y a un an ? Allez savoir. Au fait, vous vous souvenez de *Knack* ? C'était pas bien, quand même.

## ■ Le retour de la vapeur

Après le très chouette *Steamworld Dig*, où il fallait creuser et creuser encore pour découvrir les mystères d'une population de robots, les Suédois d'Image & Form ont décidé de continuer la même franchise tout en changeant de genre. *Steamworld Heist*, c'est son nom, sera un jeu d'abordage de vaisseaux dans l'espace, un roguelike avec un bon aspect survie, de l'exploration et des combats tactiques. Le tout conservera le joli aspect visuel 2D de *Steamworld Dig* et devrait sortir sur 3DS et fort possiblement sur d'autres plateformes. Au vu de celles de *Steamworld Dig*, on peut espérer le voir débarquer sur PC et diverses consoles de salon. Arrivée prévue au printemps 2015.

**TELEX** Surprise : deux ans après sa sortie sur PC, *Chivalry : Medieval Warfare* sera disponible cet automne sur Xbox 360 et PlayStation 3, ou plutôt sur leurs boutiques numériques respectives, dans une version à peu près identique (quant à savoir s'il sera jouable aisément au pad...). C'est Activision qui le distribue, une coïncidence plutôt cocasse pour un titre s'inspirant librement de certains *Call of Duty*.

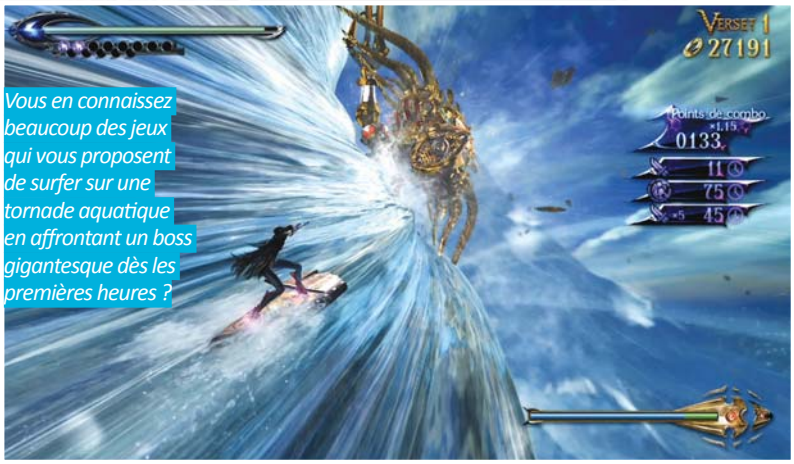
## ■ RER 2 S01E01

Que serait un Tokyo Game Show sans son *Resident Evil* ? Capcom a profité de l'édition 2014 pour annoncer *Resident Evil : Revelations 2*, qui sortira sur PC, PS3, PS4, Xbox 360 et Xbox One. Le jeu suivra Claire Redfield, kidnappée et enfermée dans un complexe industriel lugubre avec Moira Burton. Retour à une ambiance flippante, à des couloirs étroits et glauques et à des monstres flippants qui viennent jouer à "coucou qui c'est" dans votre dos. Les deux persos possèdent une dynamique particulière : Claire a le flingue, Moira la lampe torche et le jeu semble rester sur un gameplay TPS assez rigide et classique. L'innovation portera plutôt sur le mode de distribution : *RER 2* sera diffusé en début d'année prochaine en quatre épisodes, un par semaine, chacun doté de son petit cliffhanger. Une version complète regroupant le tout sortira aussi un peu plus tard.

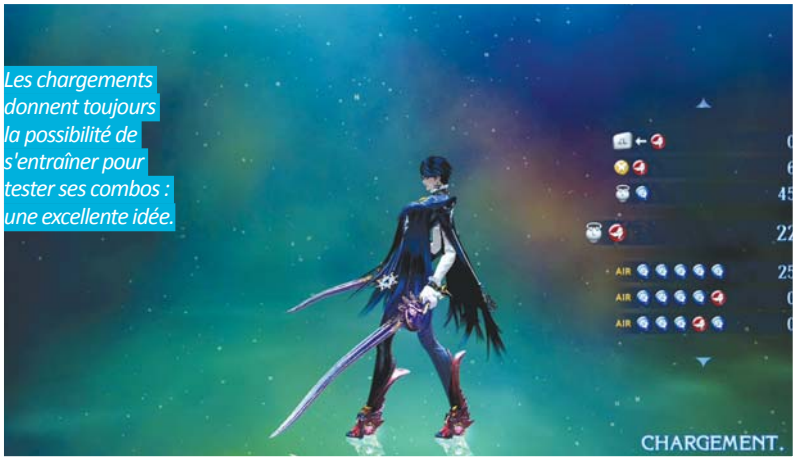
WAR
THUNDER
WWW.WARTHUNDER.FR
PILOTE OU TANKISTE ?
VOTRE CHOIX, VOTRE COMBAT, VOTRE STYLE DE JEU
JOUEZ
GRATUITEMENT
12
www.pegi.info
Gaijin
STEAM
Oculus
PC
Mac
PS4
PARTAGEZ VOS EXPLOITS
YouTube / WARTHUNDER
@WARTHUNDERFR

// Testé sur Wii U

# Bayonetta 2




*Vous en connaissez beaucoup des jeux qui vous proposent de surfer sur une tornade aquatique en affrontant un boss gigantesque dès les premières heures ?*



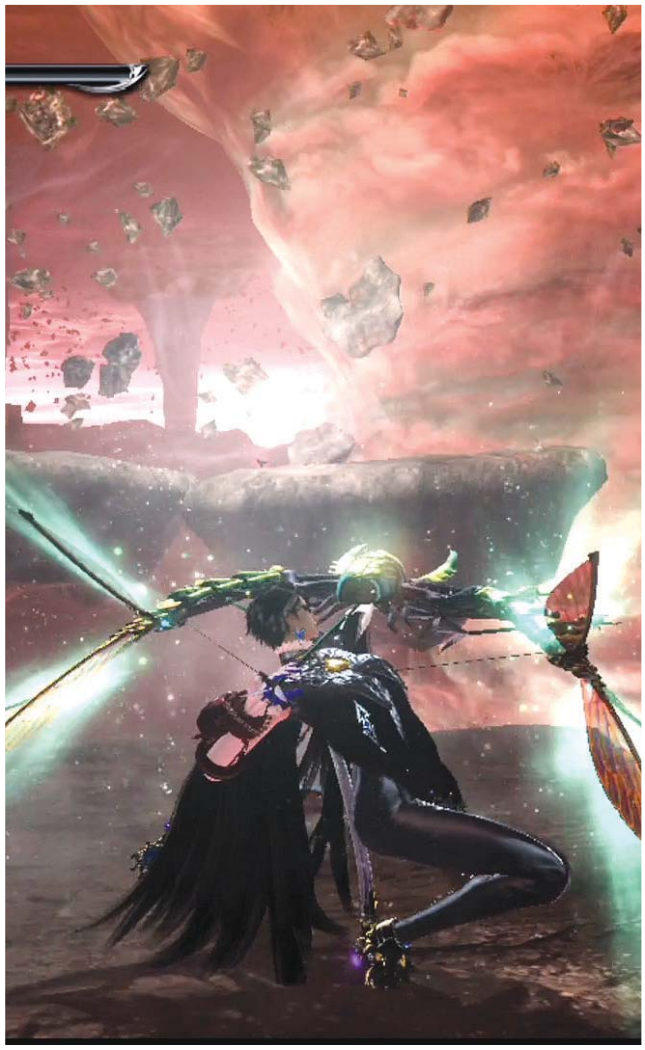

*Les chargements donnent toujours la possibilité de s'entraîner pour tester ses combos : une excellente idée.*

Bon, euhhhh, par où commencer ? Parce que, mine de rien, je vous emmerde peu ou prou tous les trois numéros avec *Bayonetta*. Dès qu'un beat-them-all sort, je trouve le moyen de vous pondre une tartine en vous expliquant pourquoi le titre de Platinum Games est le meilleur de sa génération et pourquoi, encore aujourd'hui, il est au panthéon des jeux d'action japonais, ringardisant à sa sortie les *Devil May Cry* et autre *God of War*. Maintenant que j'ai reçu et terminé sa suite, il va me falloir vous en parler. Et, fatalement, réévoquer le premier.

**Bayo & yo.** Car, voyez-vous, je ne me lasse pas de parler de *Bayonetta*. Le titre de Platinum Games, sorti en 2010 chez nous, est encore aujourd'hui ce que je rapprocherai le plus du beat-them-all parfait. Hormis deux ou trois défauts sur lesquels je reviendrai plus tard, c'est le jeu qui a tout compris. À l'aide d'un papa particulièrement talentueux (Hideki Kamiya) qui régurgite ici la substantifique moelle de son meilleur titre (*Devil May Cry*), *Bayonetta* est furieux, déchaîné et flamboyant. Son gameplay ciselé au millimètre, sa science du feedback (on sent chaque coup porté à l'adversaire), son gigantisme qui ne fait qu'augmenter tout au long de l'aventure, sa générosité hallucinante amenant à le finir plusieurs fois pour espérer tout débloquer… tout ou presque fait de *Bayonetta* l'un des jeux les plus aboutis, ciselés et jouissifs de sa génération. Le plus fou est de voir à quel point, quatre années plus tard, aucun titre n'a réussi à le dépasser. Il y a bien eu l'excellent reboot de *Devil May Cry* et le très drôle *Metal Gear Rising Revengeance* mais, aussi bons soient-ils, ils n'arrivent pas à reproduire cette espèce d'alchimie magique qu'avait *Bayonetta*. Cette synergie entre gameplay, rythme et mise en scène qui attrape le joueur pour ne pas le lâcher pendant des heures, sans jamais le lasser ou le frustrer. Vous l'avez compris, je le trouve absolument essentiel et ai longtemps vécu dans la peur que sa suite ne soit pas à sa hauteur.

GENRE : Beast-them-all
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Nintendo / Platinum Games
PRIX : 50 €

**L'Enfer, c'est l'apôtre.** Allez, comme on a un peu de place et qu'on n'est pas à ça près, amusons-nous avec le scénario. Dans le premier épisode, Bayonetta, sorcière amnésique de son état, recouvrait peu à peu la mémoire en essayant de sauver le monde. On y découvrait une galerie de personnages hauts en couleur, comme Jeanne, sa sœur rivale, Luka, le sidekick gaffeur, Rodin, le vendeur d'armes badass qui a le numéro de la ligne directe des enfers, ou encore Enzo, le petit gros du quartier italien de Brooklyn, qui semble avoir été bazardé ici parce que Joe Pesci n'était pas disponible ce jour-là. Tout ce beau monde se tourne donc autour dans une histoire de prophétie

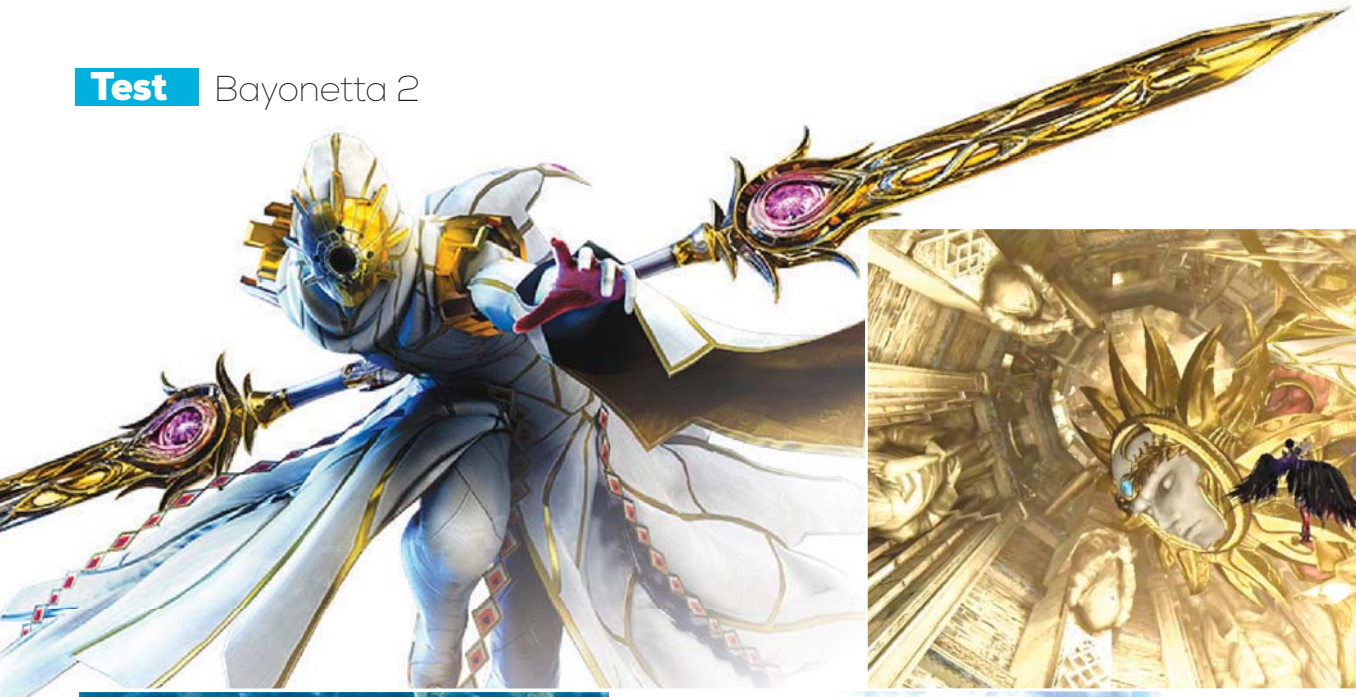


débile et de fin du monde en carton sur fond de combat entre le Paradis et les Enfers. Pour la suite, Bayonetta est maintenant réconciliée avec Jeanne mais, pas de bol, cette dernière se fait capturer par des créatures du monde inférieur. Notre sorcière préférée va donc devoir botter des culs infernaux en plus des fessiers angéliques qu'elle a déjà l'habitude de rosser. Elle fera très vite la connaissance de Loki, un morveux pas attachant pour un sou qui, Dieu merci, peut se transformer en hamster et fermer le réservoir à conneries qui lui sert de bouche pendant ce temps. Bref, une fois de plus, on ne jouera pas à un *Bayonetta* pour son scénario mais bel et bien pour son gameplay.

**Ma sorcière bien armée.** Et ça tombe bien puisque la colonne vertébrale de *Bayonetta*, le combat, est toujours parfaite. Il y a quelques années, j'écrivais dans ce même magazine qu'un bon beat-them-all est un jeu où chaque combat s'appréhende comme dans un jeu de baston à la *Street Fighter*. Gestion de l'environnement et des distances vis-à-vis de l'adversaire, maîtrise du timing, connaissance des différents coups dont sont capables les ennemis… voilà la recette parfaite pour un système de combat solide (voyez le premier *Ninja Gaiden* en 3D, les *Dark Souls*, etc.). Et comme son aîné, *Bayonetta 2* excelle en la matière. Les ennemis sont variés, dotés de larges palettes de coups (projectiles, overheads, attaques de zone, estocs…) et leurs animations permettent d'aisément se préparer à contrer chaque attaque. Le timing est encore l'un des éléments les plus importants du jeu, toujours grâce au "Witch Time" (Envoûtement en français). En effectuant une esquive parfaite, Bayonetta passe donc en Witch Time, quelques secondes où le temps est ralenti et la puissance de notre héroïne, décuplée. Cela devient vite la base de chaque combat, qui exige de savoir alterner les phases offensives et les moments plus calmes où l'on attend l'attaque de l'ennemi pour esquiver son coup et lui casser la face. Ajoutez à cela la possibilité de jongler en plein combo entre deux sets d'armes ou de cancel presque tous les coups par une esquive et vous obtenez des combats furieux et effrénés, rendant hommage à leur aîné. Pas d'inquiétudes donc, même si l'on pinaillera sur quelques menus détails (la fenêtre de Witch Time semble un peu plus permissive qu'avant), le cœur de *Bayonetta 2* – son système de combat – est toujours aussi brillant.

## Un combat entre le Paradis et les Enfers

**Climax tropical.** Alors c'est bien joli d'avoir un système de combat proche de la perfection, mais Platinum Games a quand même tenté de se secouer les fesses pour changer quelques petites épices dans la recette. La première concerne d'ailleurs directement les bastons.



Depuis le premier épisode, *Bayonetta* peut activer une "attaque sadique" sur un ennemi quand sa barre de "magie" est pleine. Il s'agit généralement d'un coup très puissant doté d'une animation dédiée (ennemi enfermé dans une vierge de fer, broyé, pendu et j'en passe). Mais maintenant, il est aussi possible de déclencher le "Umbran Climax", une sorte de furie décuplant la puissance (et la taille) de toutes les armes de l'héroïne pendant une poignée de secondes. Moins puissante que les attaques sadiques, cette furie permet toutefois d'infliger de lourds dégâts à plusieurs ennemis, tout en les empêchant d'attaquer. Il faudra donc utiliser intelligemment sa barre de magie en fonction des situations, ce qui rajoute une légère couche de stratégie. L'autre grande nouveauté vantée à cor et à cri par Platinum Games est la présence de combats aériens et aquatiques. Cet aspect du jeu, qui m'avait tant inquiété sur les versions previews, est en fait plutôt réussi. On perd un petit peu en impact (on combat généralement des gros boss qui donnent l'impression de taper dans du beurre) mais ces affrontements sont généralement assez courts et on se plaît finalement à virevolter partout pendant ces quelques minutes. À noter que les horripilantes séquences en véhicules (peut-être le plus gros défaut du premier épisode) se sont vues retapées. Moins longues et dotées de checkpoints plus fréquents, elles ont toujours un intérêt discutable mais ne vous donneront plus envie de jeter votre manette contre les murs.

**Bayo corneilles.** Malheureusement, *Bayonetta 2* ne corrige pas tous ses défauts et arrive même à s'en trouver de nouveaux. On pestera surtout sur les chargements du jeu, parfois atrocement longs. On n'atteint pas la purge qu'était la version PS3, mais ça reste un petit peu gênant, surtout en ayant testé le jeu en version dématerialisée. En parlant de démat', j'espère que vous n'avez pas téléchargé trop de titres sur votre Wii U parce que *Bayonetta 2* est un beau bébé de 14 Go et que la version spéciale de l'épisode originel (voir encadré) en pèse une bonne quinzaine. Au rayon des défauts, le plus gros est peut-être le manque de difficulté. En mode normal, le jeu se montre bien plus permissif que le premier et se termine en une petite dizaine d'heures. De plus, de nombreux items très puissants sont trop vite disponibles et permettront au joueur sans foi ni loi de se balader tranquillement tout au long du jeu. Alors bien sûr, on recommencera l'aventure dans tous les sens pour trouver de nouvelles armes et la totalité des combats cachés, mais on en chie un peu moins qu'avant et c'est un peu regrettable. Dernier petit bémol, la plupart des personnages du premier opus sont de retour, mais ils se voient cantonnés à quelques scènes pas vraiment mémorables. Luka est désespérément inutile, Enzo n'a que quelques minutes de présence à l'écran (c'est pas plus mal, notez) et même Rodin se fait voler la vedette par le gamin nul. Ça n'a rien de scandaleux, mais c'est quand même dommage.

## Un jeu moins difficile que son prédécesseur mais incontournable

**Beau et con à la fois.** Arrive maintenant le paragraphe le moins important de ce test, pourtant celui qui intéressera le plus les possesseurs de Wii U. Au niveau technique, le titre s'en sort avec

**Un, c'est bien.**
**Mais deux, c'est mieux.**
Les heureux acheteurs des éditions *Première* (déjà épuisée) et *Spéciale* de *Bayonetta 2* auront droit à un second disque contenant le premier épisode, dans une version spéciale Wii U. Pour les autres, le titre sera disponible sur l'eShop de Nintendo. Si le jeu est identique à la version originale, il conserve les costumes Nintendo idiots du second opus. Bonne nouvelle, le portage semble venir de la version 360, le framerate étant absolument impeccable. On en profitera pour réaliser à quel point ce premier épisode était plus exigeant et difficile que sa suite, et ce dès le mode de difficulté normal. Mais ne nous mentons pas, la seule vraie bonne nouvelle, c'est qu'encore plus de joueurs vont pouvoir découvrir (ou redécouvrir) ce véritable monument du jeu d'action. Qui plus est, pour un des deux épisodes acheté en dématerialisé, l'autre bénéficiera d'une réduction. Si vous possédez une Wii U, vous n'avez donc plus aucune excuse pour ne pas vous jeter dessus.

les honneurs. À peine plus propre que le premier (et donc légèrement daté), *Bayonetta 2* affiche toutefois un framerate solide à 60 images par seconde, qui ne descendra qu'en de très rares occasions. S'il peut ressembler à une coquetterie futile, ce point est en fait prépondérant dans un jeu où les esquives et certains combos demandent un timing impeccable. Mais assez parlé de technique, attardons-nous plutôt sur la direction artistique. Comme le premier épisode, *Bayonetta* baigne dans une espèce d'ambiance rococo grotesque, dessinant une fine ligne entre mauvais goût et tartuferie assumée. Les monstres angéliques sont toujours superbes et bien trouvés, les décors gothiques en mettent plein les yeux et de nombreuses situations vous mettront la mâchoire par terre, Platinum Games n'ayant pas perdu la main pour créer des situations d'un gigantisme affolant. Pour autant, les monstres des Enfers sont un peu moins inspirés et la BO (complètement dingue dans le premier épisode, portée par la voix d'Helena Noguerra) est un peu plus faiblarde. On notera la possibilité de profiter des doublages japonais pour les deux épisodes, ce qui est une délicate attention (même si, nous le savons tous, la voix d'Hellena Taylor est tellement réussie en VO que vous ne la changerez sûrement pas).

**Devil May Cry.** Il y a encore beaucoup à dire sur *Bayonetta 2*, même si l'essentiel a été abordé. Je pourrais évoquer les nouveaux costumes idiots permettant de se déguiser en personnages Nintendo pour gagner certains pouvoirs (transformation en morph-ball pour Samus, petits ar-wings tirant autour du costume de Fox McCloud, etc.). Je pourrais aussi vous parler du mode deux joueurs, succession tristement banale de combats coopératifs en arène ou de toutes les autres features du premier qui sont toujours présentes. Nous pourrions même, ensemble, deviser des deux scènes vaguement sexistes du jeu (et encore, parlons plutôt de "beauferie"), vite occultées par les dialogues, la drôlerie et la puissance de l'héroïne. Effectivement, on pourrait perdre du temps à discuter de tout ça, mais entre nous, ça ne sert pas à grand-chose. Si vous possédez une Wii U, vous DEVEZ acheter *Bayonetta 2*. Tout simplement. Si vous n'en possédez pas et que vous hésitez, foncez aussi. Le titre est un grand beat-them-all et, même s'il lui manque un petit je-ne-sais-quoi de panache et de fougue pour égaler son aîné, vous auriez tort de bouder votre plaisir.

**Pipomantis**

**Notre Avis** *Bayonetta 2* est un grand jeu. Ne bénéficiant pas de l'effet de surprise de son aîné, il paraît peut-être un petit peu plus fade mais se montre tout aussi intelligent et brillant. Seuls son rythme un peu moins maîtrisé et sa plus grande facilité font qu'il a du mal à atteindre le maître. Pour autant, il est de ceux qui s'en approchent le plus.

**8**

// Testé sur 3DS

# Theatrhythm Final Fantasy : Curtain Call

Il y a environ deux ans, je testais pour vos beaux yeux le premier *Theatrhythm Final Fantasy*. Non content d'avoir un titre imbitable que je ne peux écrire correctement sans m'y reprendre à deux ou trois fois, le titre me narguait. Il essayait de m'attirer avec un jeu musical dans le monde de *Final Fantasy*, monde que je m'étais promis de ne plus fouler du pied. Je suis bien évidemment tombé dedans, en gardant à l'esprit que toute personne n'ayant aucune attache musicale à la série *FF* risquerait d'être salement déçue. La preuve, je me suis moi-même très vite lassé des morceaux tirés de mes épisodes préférés, reléguant le jeu au titre de "chouette friandise pleine de fan service". Deux ans plus tard, sa suite, sous-titrée "*Curtain Call*" ("rappel", en anglais), vient de débarquer et se veut un peu plus… généreuse que son aîné.

**Piqûre de rappel.** Si vous avez raté la première édition, *Theatrhythm Final Fantasy* est un jeu musical au gameplay simpliste mais très efficace. Il suffit de tapoter l'écran tactile en rythme ou bien de faire glisser le stylet dans le sens indiqué à l'écran pour attaquer des monstres et finir chaque niveau. On se monte une équipe composée de quatre personnages de la saga, chacun ayant la possibilité de gagner des pouvoirs en levellant. Si le premier épisode proposait environ 80 morceaux, les développeurs de chez indieszero ont joyeusement pioché dans le dossier "musique" de Square Enix pour en sortir plus de 200 titres. Qui plus est, le choix des jeux est bien plus varié et à côté des *Final Fantasy* classiques, on trouvera aussi des morceaux tirés de *Mystic Quest*, *FF Crystal Chronicles* ou encore la série des *Dissidia*. Ça ne changera toujours rien pour ceux qui se foutent royalement de la saga, mais c'est un très chouette clin d'œil pour les fans, à qui le jeu semble exclusivement adressé. À noter que les patterns des notes sont particulièrement bien pensés et deviennent parfois même jouissifs dans les niveaux de difficulté les plus élevés.

GENRE : Final Fanfare
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : SquareEnix / Indieszero
PRIX : 40 €

**Reconnaissance d'update.** Mais alors, ce *Theatrhythm* ne serait qu'une mise à jour de luxe du premier épisode ? Noooon, c'est absolument impossible ! En fait, oui et non. Il profite clairement de quelques ajouts bienvenus comme la possibilité de jouer aux boutons (ne riez pas, ça a changé ma vie) ou bien ce mode "Quest Medley", jetant votre équipe dans une suite de niveaux aléatoires surmontés d'un gros boss. Enfin, prenons le temps de saluer l'une des plus grosses nouveautés du titre : son mode versus. Local ou en ligne (avec la possibilité de jouer contre des I.A.), il demande à deux joueurs de faire le meilleur score possible sur un morceau, avec la possibilité de s'envoyer des malus. Vitesse de défilement accélérée, flèches directionnelles qui tournent sur elles-mêmes, touches cachées jusqu'au dernier moment… plein de petites saloperies qui vous empêcheront d'atteindre le 100 % tant convoité. Toutefois, on déplore encore des défauts très agaçants, comme une interface absolument ignoble (notamment pour assigner des pouvoirs à ses héros, ce qui doit être fait très fréquemment) et l'étrange nécessité de tout débloquer, des options aux modes de jeu supplémentaires, en finissant des morceaux. Oui oui, pour débloquer le mode versus, il faudra déjà finir un petit paquet de chansons. C'est débile et incompréhensible, comme la présence de DLC dans un jeu proposant déjà 220 titres.

**Pipomantis**

**Notre Avis** Comme on l'annonçait, il n'y a quasiment aucune nouveauté dans le fond du gameplay et le titre ressemble vraiment à une grosse mise à jour sous stéroïdes. Pour autant, on sent qu'un véritable effort a été fait pour respecter les fans de la série et leur en donner le plus possible. Enlevez deux points à la note si vous vous foutez de *Final Fantasy* comme de votre première variole.

**7**

WORLD OF TANKS
ROLL OUT
Attaquant, défenseur ou soutien ?
Choisis ton tank parmi 300 machines de guerre
Et combats dans l'arène mondiale
BOOM
7
www.pegi.info
REJOINS LA COMMUNAUTE DU JEU PHENOMENE
JOUE GRATUITEMENT SUR WORLDOFTANKS.EU
WARGAMING.NET
LET'S BATTLE
© 2014 Wargaming.net. Tous droits réservés.

// Testé sur 3DS

# Super Smash Bros. for Nintendo 3DS

J'ai un relationnel particulièrement ambigu avec la série des *Smash Bros*. J'aime énormément le concept de la série et prends énormément de plaisir à regarder des matchs ou à suivre la communauté. Pour autant, j'ai toujours été une BRÊLE ATOMIQUE à ce jeu. Mais vraiment, hein. Nul. Minable. Donc cette fois, je vais profiter de recevoir le jeu deux semaines avant sa sortie pour m'entraîner comme un sagouin et exploser mes petits camarades avec un petit air satisfait à sa sortie.

**Boucherie à lol.** Pour ceux qui auraient raté le train de l'engouement autour de la série, récapitulons vite fait. Née sur Nintendo 64 en 1999, la saga des *Smash Bros.* met en scène les personnages les plus mythiques de chez Nintendo dans un gigantesque foutoir où tout le monde se met sur la gueule. À chaque suite arrive un cortège de nouveaux personnages, parfois même chez des éditeurs concurrents (Sonic, Solid Snake...). Simples d'accès mais terriblement profonds, aussi rigolards qu'impitoyables, les *Smash Bros.* sont vite devenus des titres aussi attendus qu'un nouveau *Street Fighter*. La preuve, le titre siège maintenant à côté de ses pairs au tournoi EVO, l'un des plus populaires au monde. Même si le titre est plus un "brawler" qu'un vrai jeu de baston, il possède assez de finesse pour être joué de manière compétitive. Bref, avant de lancer le titre sur Wii U en fin d'année, Nintendo prépare le terrain avec cet épisode 3DS, le premier sur console portable. Comme chaque volet de la série, celui-ci compte bien évidemment son lot de combattants, d'objets et de modes spéciaux, tellement que je ne pourrai pas tous les lister ici (et que certains d'entre vous risquent de hurler au spoil).

**Les jeux de l'amour et du bazar.** Parmi les Mario, Bowser, Kirby et autres Link, on trouve de nouveaux arrivants plus ou moins étonnants comme Pac-Man, le villageois d'*Animal Crossing*, Megaman, mon chouchou Little Mac de *Punch Out* ou encore la femme de ma vie, à savoir l'entraîneuse de Wii Fit. Il en existe encore beaucoup d'autres (dont un bon paquet à débloquer) mais voilà qui devrait déjà vous donner une idée de la variété des combattants disponibles. Chaque personnage possède sa propre identité, de sa palette de coups à ses animations. Le héros de Xenoblade change les propriétés de son épée, Little Mac enchaîne les esquives et les uppercuts pendant que l'entraîneuse Wii Fit ouvre ses chakras pour envoyer une boule d'énergie sur ses adversaires. Les niveaux sont au diapason, généralement truffés de pièges où d'événements venant mettre un peu de bordel dans les échauffourées. Des véhicules menacent de vous percuter sur une piste de *F-Zero* pendant qu'un niveau dédié au Pictochat de la DS change constamment en fonction de ce que le jeu décide d'y "dessiner". On trouve toujours les trophées à débloquer, les modes de jeu les plus connus et une foultitude de petits détails disséminés ici ou là comme la possibilité de miser de l'argent et augmenter la difficulté du jeu pour récupérer plus de sous en cas de réussite. En effet, le développement du jeu est toujours confié à Masahiro Sakurai et son studio Sora (*Kid Icarus Uprising*) qui signent une fois encore un titre bourré de modes de jeu, de possibilités de customisation et de petites attentions bienvenues.

GENRE : PlayStation All-Star Taggle
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Nintendo / Sora
PRIX : 45€

**Hack 'n' Smash.** L'une des plus grosses nouveautés de ce volet 3DS est le mode "Aventure Smash", où quatre joueurs se retrouvent dans un grand niveau ouvert. Ils ont alors un temps limité pour détruire le plus d'ennemis possible, chacun d'entre eux laissant échapper des bonus aléatoires au moment de mourir. Il faut alors essayer de faire grimper ses stats le plus vite possible avant la fin du décompte. Une fois cette

phase terminée, les quatre joueurs se rencontrent autour d'une épreuve allant d'un combat classique à l'ascension d'une tour en temps limité. Plutôt rafraîchissant et rigolo, le mode fait quand même un peu chiche à côté de "L'Émissaire Subspatial", cette gigantesque aventure scénarisée disponible dans *Smash Bros. Brawl* sur Wii. Toutefois, ce mode en profite pour introduire une autre nouveauté, à savoir la possibilité de modifier chaque personnage. Une fois que vous avez choisi votre combattant, vous pourrez lui faire porter de l'équipement, lui donner des pouvoirs secondaires et même changer sa liste de coups. Si les puristes hurlent déjà au blasphème, qu'ils se rassurent vite puisque ces modifications ne concernent que le multi local ou en ligne entre amis. Le online "sérieux" reste donc cantonné aux persos sans aucun changement.

**Que Sera, Sora.** Pour le reste, les amoureux de la série se sentiront à la maison et hormis quelques changements destinés aux joueurs hardcore (ceux qui utilisent des gros mots comme "edge grabbing" ou "tether recovery"), on retrouve tout ce qui fait le charme de la série. Certains se plaindront de l'impossibilité de jouer à la croix directionnelle, mais le stick analogique est obligatoire pour gérer les déplacements. Pour ce qui est de la technique, Masahiro Sakurai promettait un jeu qui tournerait à 60 fps et il tient (presque) ses promesses. En effet, hormis quelques rarissimes baisses de framerate et des personnages secondaires animés à 30 fps, le titre est sacrément fluide, ce qui reste impressionnant sur une console portable. À noter que sur ma 2DS, le jeu fait parfois chauffer la console de manière conséquente. Si par ailleurs il est plutôt joli (sans non plus être transcendant), il se montre malheureusement parfois un peu brouillon. En effet, la taille de l'écran reste modeste, et quand les personnages se trouvent aux quatre coins d'un niveau visuellement chargé, on s'y perd un peu. Même si les développeurs ont eu la bonne idée de mettre un contour noir autour des modèles 3D des combattants, cela n'est parfois pas suffisant pour y voir clair. Enfin, pour ce qui est du jeu en ligne, je n'ai malheureusement pu le tester que contre des joueurs nippons (le titre est sorti au Japon bien avant le reste du monde) mais le netcode est globalement honnête et seuls quelques rares combats souffraient d'un gros lag. On notera d'ailleurs un effort de la part de Nintendo, avec des petits détails agréables, par exemple avoir remplacé le lobby d'attente par un niveau d'entraînement permettant de s'échauffer un peu avant la baston.

Vous l'aurez compris, si vous avez déjà apprécié un *Smash Bros.* dans votre vie, vous n'avez absolument aucune raison de ne pas vous jeter sur ce titre. Les plus réticents risquent toujours d'y trouver un jeu confus les bombardant d'informations mais tous les autres, que ce soit les joueurs occasionnels ou les fous de la série, y trouveront leur bonheur. Et puis merde quoi, jouer à *Smash Bros.* dans le métro, c'est le genre de chose qui ne se refuse pas.

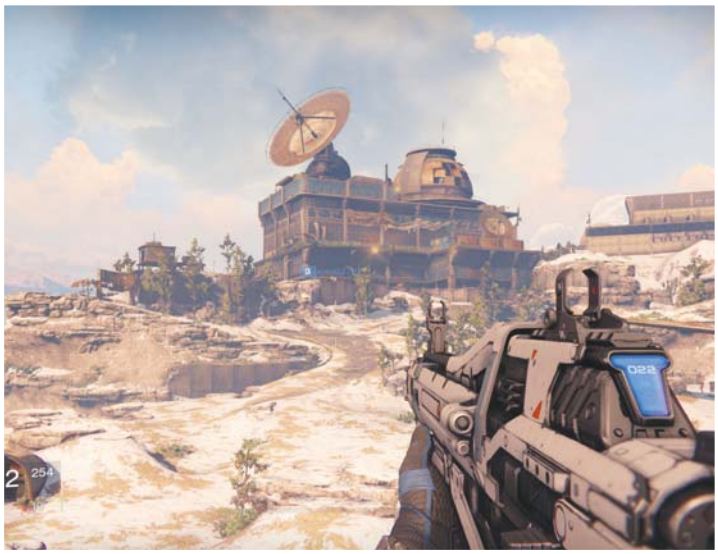
**Pipomantis**

**Notre Avis** Généreux, drôle, agréable et plutôt joli, ce *Super Smash Bros.* for 3DS a tout du gendre idéal. À moins de posséder une Wii U et d'attendre sagement la version de salon prévue pour cette fin d'année, difficile de ne pas craquer pour le titre de Sora. Clairement l'un des gros jeux 3DS de cette fin d'année, si ce n'est le plus gros.

**8**

// Testé sur PS3 et PS4
(c'est plus moche sur PS3)

# Destiny



Depuis une semaine, la même situation se produit avec chaque membre de la rédac. L'un ou l'autre passe derrière mon bureau, regarde mon écran, voit *Destiny* et remarque que "*Oh ben c'est joli quand même, c'est propre*". Il ou elle s'assoit à côté de moi "*pour se moquer de [mon] skill*" et reste là à observer. Par politesse, je propose invariablement de passer la manette (personne n'a jamais voulu). Et puis voilà : à chaque fois, après une minute ou deux, des bâillements. Ils ont tous baillé. Tous.

**L'aventure inférieure.** À l'heure où vous lirez ces lignes, *Destiny* sera sorti depuis au moins trois semaines : à moins d'avoir passé les cinq dernières années en autarcie dans un MMO coréen, vous savez donc déjà qu'il s'agit du nouveau titre de Bungie, de la nouvelle franchise FPS d'Activision, d'un des jeux les plus chers de l'histoire et j'en passe. Allons donc directement dans le vif du sujet, portons la plume à la plaie et battons le fer tant qu'il est tiède : parlons de *Destiny*. Une fois passé un bref didacticiel qui est l'une des rares missions lourdement scriptées du jeu, il s'ouvre à vous. Vous acceptez une mission, il vous envoie sur une planète (la Terre d'abord, puis la Lune, Vénus, Mars…) et à partir de là, vous n'avez plus qu'à suivre un pointeur directionnel tout en abattant tout ce qui bouge. Les missions se terminent invariablement par un boss ou par un point à défendre contre des vagues d'ennemis. Pas de missions en temps limité, de poursuites, de scripts dans tous les sens, de rail-shooting, de mission de snipe, d'escorte ou d'ouverture de porte au ralenti : Bungie veut se concentrer sur les combats. Ceux-ci représentent l'essentiel de *Destiny*, et leur mécanique est simple : si un ennemi est d'un niveau inférieur au vôtre, il sera facile à abattre ; d'un niveau équivalent, le tuer demandera plus de balles et de temps, mais restera dans l'ordre des choses ; enfin, d'un niveau supérieur, le descendre sera soit bien difficile, soit impossible. *Destiny* n'est pas exactement un jeu de skill : avant tout, comme les *Borderlands* avant lui, il s'agit d'un Hack & Slash en vue subjective, avec tout ce que ça comprend de grind et de loot.

GENRE : Borderlands sans personnalité
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Activision / Bungie
PRIX : 70 €

**Combat d'infirmes.** Avant d'approfondir le sujet, il convient d'aborder un autre aspect du jeu : comme *Borderlands* encore, *Destiny* peut se jouer en solo mais est conçu pour la coopération. Activision et Bungie ont un peu mollement vendu *Destiny* comme une sorte de MMO, mais en réalité le jeu est plus proche d'un mélange entre *Borderlands* (avec des groupes néanmoins limités à trois joueurs la plupart du temps) et *Journey*, où des inconnus peuvent apparaître dans le même monde que vous. Mais pour l'essentiel, ça reste du solo ou du coop' à trois, avec la structure de missions établie plus tôt, agrémenté de missions secondaires à la structure elle aussi bien rigide : tuer x ennemis. Qu'est-ce qu'on fait, donc, dans *Destiny* ? On bute de l'alien pour gagner de l'XP et ramasser du matos. Manque de pot, les combats contre l'IA sont l'un des aspects les plus déprimants du jeu. L'Intelligence Artificielle, quelle que soit la race adverse, adopte un total de trois comportements : soit les ennemis restent immobiles à vous canarder de loin, soit ils vous foncent dessus, soit, le plus souvent, ils se planquent derrière tout ce qu'ils trouvent et n'en sortent qu'à intervalles réguliers pour tirer une ou deux balles. Approchez-vous d'eux et ils se mettront

Les détails de l'histoire de *Destiny* sont uniquement disponibles sur le site de Bungie ou dans l'app du jeu. Ici, la fiche du "Frère de la Reine", qui n'a même pas réussi à se choper un nom.

L'arbre de compétences de mon arme principale.

à faire le tour de leur abri dans le vain espoir que vous oubliiez leur existence. Manquant rarement de spectateurs à la rédac, j'ai ainsi pu leur faire des petits sketchs à la Benny Hill, avec des ennemis tournant en rond et me perdant de vue devant un muret. L'époque où Bungie pouvait mettre sur son CV l'Intelligence Artificielle du premier *Halo* semble bien lointaine. Pire que ça : on retrouve bien dans *Destiny* les zones de combat assez ouvertes et en théorie pleines de possibilités qui existaient parfois dans les *Halo*, mais l'IA ne sait plus les exploiter.

**Espace, frontière de l'ennui.** On a bien quelques surprises de temps en temps, par exemple ces adversaires de deux races ennemies qui commencent à se battre entre eux, mais comme tout ce petit monde respawne sous vos yeux une minute plus tard, ça ne sert pas à grand-chose. Notez que, de toute façon, les différentes races d'ennemis se ressemblent à peu près toutes : les Déchus, la Ruche, les Vex et les Cabals sont tous essentiellement composés de bipèdes (avec parfois quelques drones) et possèdent tous les mêmes tactiques. La difficulté, qui existe bel et bien dans *Destiny*, ne vient ainsi jamais des situations, toutes peu ou prou identiques, ni des comportements ennemis, mais du nombre d'adversaires et de leur niveau par rapport au vôtre. Chaque mission étant prévue pour un niveau particulier, vous pouvez donc épicer un peu la difficulté en tentant des scénarios d'un niveau supérieur au vôtre. Avec vos armes pas assez efficaces et votre armure un peu légère face à la puissance de feu ennemie, ces missions

Le PvP représente probablement la partie la plus sympathique

peuvent devenir bien ardues. Ça se remarque encore plus lors des combats de boss (qui sont simplement des ennemis normaux en version XXL), à la barre de vie qui semble sans fin : vous devrez éliminer rapidement les ennemis respawnant à grande vitesse, puis vous occuper du boss, et ainsi de suite jusqu'à l'hallali. L'autre solution consiste bien entendu à gagner de l'expérience puis de faire des missions d'un niveau inférieur, avec des ennemis qui tombent comme des mouches et un boss qui se boucle en deux minutes au lieu de trente. Tout cela reste bien mou : pas désagréable, parfois tendu et parfois libérateur, certes, quand une mission se termine enfin après des vagues et des vagues d'ennemis tous identiques. Mais les combats de *Destiny* ne sont jamais intéressants, jamais jouissifs.

**Passage à niveau.** À l'inverse, les combats de "l'Épreuve" (The Crucible en VO), autrement dit le mode multi compétitif de *Destiny*, sont presque épatants. Pourtant, Bungie n'innove pas : trois types de deathmatch, un mode Conquête et basta, le tout sur des cartes manquant cruellement d'imagination, mais affronter des ennemis humains change tout. Bien entendu, là aussi il y a des problèmes, le principal étant l'équilibrage : puisque vous utilisez le même perso en solo et dans l'Épreuve, vous allez vous retrouver au départ contre des joueurs de level 20 ou plus. Armes et armures sont à peu près égalisées automatiquement, mais l'arbre de compétences de chaque joueur est bien différent, entraînant des écarts assez nets. Cela étant, c'est le genre de soucis qu'on oublie vite après s'être équipé d'un bon fusil à pompe et le PvP représente probablement la partie la plus sympathique de *Destiny*. Un détail tout de même : vous y utilisez le même

## Le jeu le plus cher du monde ?

500 millions de dollars de budget, 500 millions de chiffre d'affaires le premier jour, 325 millions de chiffre d'affaires après cinq jours... Les chiffres donnés un peu dans tous les sens par Activision donnent le tournis. En réalité, le budget du jeu est sans doute plus proche de 140 millions de dollars, marketing inclus : c'est le chiffre du contrat signé en 2010 entre Activision et Bungie, rendu public au moment de la plainte des anciens d'Infinity Ward contre Activision. Les 500 millions ? Une déclaration de Bobby Kotick, qui parlait "*d'un pari à 500 millions*", ce qui ne veut pas dire grand-chose. Quant aux ventes, après l'écran de fumée des 500 millions de dollars du premier jour (qui indiquait en fait seulement le chiffre d'affaires des boîtes envoyées aux boutiques), elles ont donc généré un chiffre d'affaires de 325 millions de dollars "*en cinq jours*" (c'est à dire en onze mois de précommandes et cinq jours de mise en vente). En comptant les éditions spéciales et les variations de prix suivant les pays, ça donne probablement quelque chose comme 4 millions de copies écoulées.

À un moment, le jeu vous file une épée. Ça dure le temps d'un combat de boss et puis elle disparaît.

personnage qu'en solo, et il n'est accessible qu'à partir du niveau 5. C'est l'une des meilleures et des pires idées du jeu. Une des meilleures, car le PvP permet de gagner rapidement de l'expérience et du matos tout en fournissant des situations de combat bien plus satisfaisantes. Une des pires car vous êtes justement coincé dans votre personnage. Impossible, si vous jouez Titan en solo, de changer de classe pour incarner un Chasseur ou un Arcaniste en PvP ; il faut obligatoirement recréer un personnage par classe et le monter péniblement jusqu'au niveau 5. C'est à se pendre.

### Gantelets rares : +22 en grenade.

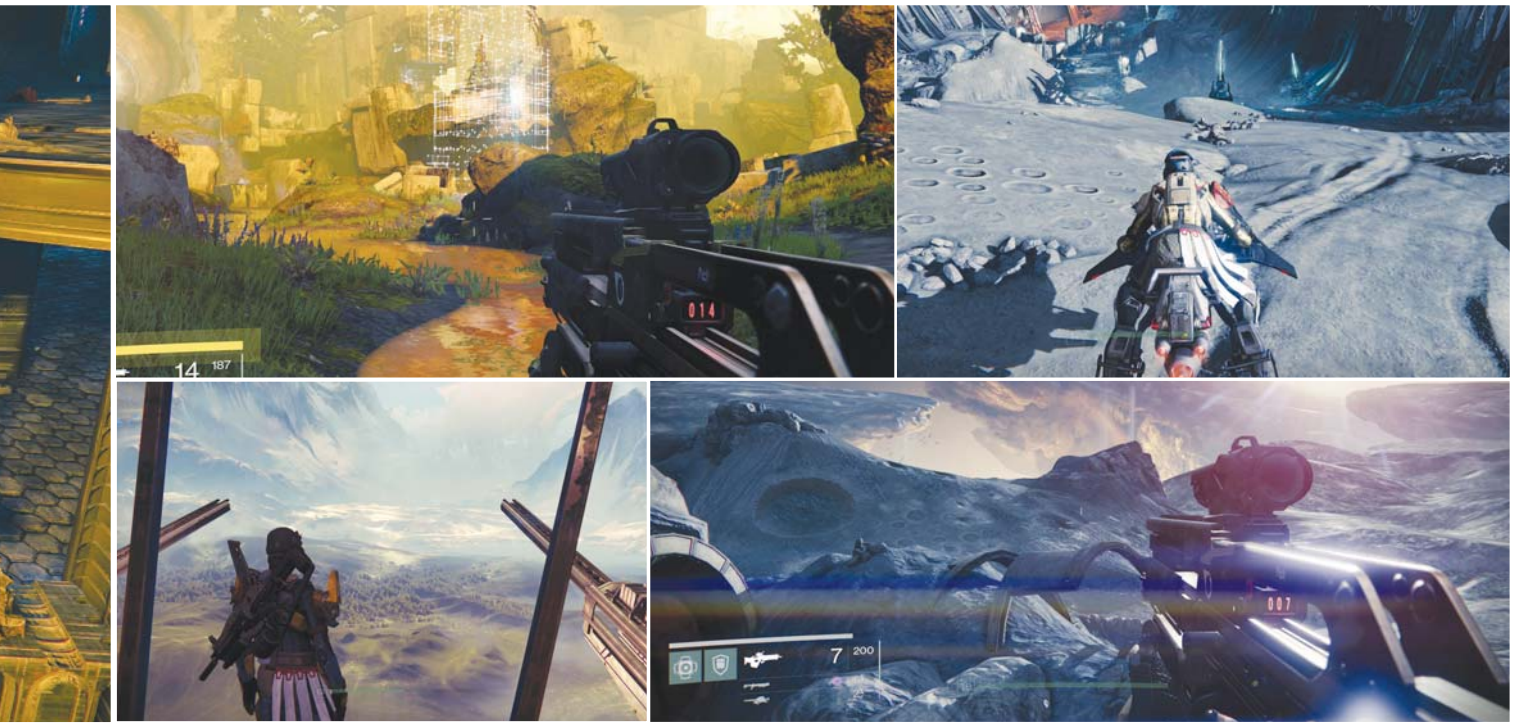
Les classes, puisqu'on en parle. *Destiny* en propose trois au départ (Chasseur, Titan, Arcaniste), chacune avec son arbre de compétences. En pratique, les différences ne sont pas monstrueuses, les personnages se distinguant surtout par leur double saut (celui de l'arcaniste étant ridiculement inutile) et leur attaque spéciale. Chaque classe débloque aussi, à partir du niveau 15, un second arbre de compétences, qu'il faut reprendre de zéro et qui propose des variations sur la même classe. La progression dans *Destiny* est linéaire : vous débloquerez tout, quoi qu'il arrive, si vous y mettez le temps, mais dans l'ordre prévu par le jeu. En revanche, le matos que vous ramassez, qui a lui aussi son arbre de compétences, pour les armes comme pour les armures, change finalement pas mal votre personnage. Bien choisir une arme ou une protection ne se limite donc pas à regarder le gain immédiat (points de défense ou dommages infligés), mais demande de prévoir ce que vous comptez faire à l'avenir et comment vous comptez jouer. J'avais, par exemple, une prédilection pour les armures augmentant les munitions de mon fusil d'éclaireur, ou réduisant le temps de chargement de mon shotgun, mais aussi pour les protections accélérant mon attaque de corps

à corps. Ces petites attentions permettent de rendre les combats un peu plus dynamiques et plus variés, et ça n'est pas plus mal.

### Les aventuriers du temple sans fin.

Au moment de la sortie de *Destiny*, Bungie insistait sur le fait que le jeu ne devenait réellement intéressant qu'à partir du niveau 20, que c'était en quelque sorte le vrai début du jeu, que de toute façon c'est un monde en ligne fait pour durer et qu'on ne juge pas un MMO sur sa semaine de lancement. Un peu du bullshit, pour le coup, mais il faut reconnaître que *Destiny* change à ce moment-là. Jusque-là, c'est votre niveau qui dictait l'équipement que vous utilisiez. À partir du level 20, l'XP ne vous fait plus progresser (bien qu'elle serve toujours à faire progresser votre matos) et c'est votre équipement qui dicte votre niveau. Plus vous ramassez et équipez de loot puissant (je simplifie un chouïa car le système réel est d'une complexité remarquablement inutile), plus vous grimpez en niveau. Et vous en avez besoin, car le contenu "*post-level 20*", comme dit Bungie, ce sont des missions coopératives pour trois à six joueurs bien plus difficiles et plus longues que les missions normales. Mais ce sont aussi essentiellement les mêmes missions, dans les mêmes lieux, avec les mêmes ennemis, simplement plus nombreux et plus résistants qu'un bloc de granit. Le premier groupe de six joueurs à avoir terminé le premier raid de niveau 26, disponible une semaine après la sortie, y a passé une douzaine d'heures d'affilée, en mourant chacun plusieurs centaines de fois. Je confesse ne pas avoir eu le courage de m'infliger pareille corvée dans le vague espoir de ramasser un flingue rare et des gantelets légendaires.

**Zéro social.** Cela dit, il n'y a pas grand-chose d'autre à faire une fois le niveau 20 atteint : vous



pouvez jouer en PvP dans les huit mêmes maps ou refaire encore et encore les mêmes missions du solo pour looter. *Destiny* ne propose pas vraiment d'exploration : le jeu ne donne pas accès à des planètes entières, mais à une petite zone sur chaque planète. Où que vous vous trouviez, c'est toujours la même chose : un monde mort, en ruine ou rouillé, et à part un corbeau de-ci de-là sur Terre, les planètes ne semblent pas présenter la moindre trace de vie animale. Les patrouilles ennemies y apparaissent à des endroits précis et restent dans leur petit périmètre, attendant bravement la mort avant de respawner quelques dizaines de secondes plus tard. Même les PNJ sont complètement absents : il y a vous, parfois d'autres joueurs qui passent, et les ennemis. Et à part leur tirer dans la tête, vous n'avez donc pas la moindre occupation. L'impression de solitude est pire dans le "hub social" du jeu, passage obligé où vous obtenez des missions secondaires et du matos. Là encore, la zone est petite (bien que trop grande pour son usage) et ne propose aucune activité. En fait de "hub social", il s'agit simplement d'un espace de passage éclair entre deux temps de chargement.

**Borderlands : The Boring Sequel.** Les temps de chargement, justement, sont atrocement longs dans *Destiny* et impliquent tous de regarder votre vaisseau voyager dans l'espace pendant ce qui semble durer une ou deux années-lumière. Tout le monde trouve ça très joli ("*S'ils en font un fond d'écran, j'achète*", me souffle Guy Moquette), mais au bout de la 43e fois, ça devient un tantinet lassant. Au rayon des défauts absurdes, on peut noter l'absence de changement de gravité selon les planètes ou l'impossibilité de mettre le jeu en pause. C'est que c'est un MMO, voyez-vous : même si vous y jouez en solo, mettre en pause pourrait risquer de briser l'espace-temps. Mais le plus abscons, bien entendu, c'est l'histoire. Avant d'en parler, un extrait : "*Le relais… Raspoutine en a le contrôle. Le dernier Esprit tutélaire. Il me refuse l'accès. Mais il est relié à des structures défensives partout dans le système. Nous trouverons peut-être quelque chose… Quelque chose qui puisse nous aider à survivre aux Ténèbres.*" J'ai beau avoir suivi l'histoire avec attention, je n'ai pas la moindre idée de ce que tout cela signifie. Comme avec les *Halo*, le scénariste de chez Bungie s'est contenté de transformer en noms propres tous les noms communs qui lui tombaient sous la main. Le résultat : une histoire incompréhensible et ridicule, mais surtout atrocement générique, où rien ni personne ne se détache. C'est presque la marque de fabrique de *Destiny* : tout y est médiocre, mou, banal. Le gameplay s'inspire de *Borderlands*, mais sans humour, sans personnalité, sans personnages (dans *Destiny*, vous jouez évidemment un héros anonyme). Les décors y sont sublimes, mais c'est grâce au talent de Bungie pour faire de jolis cieux : passé ce détail, on pourrait être dans n'importe quel autre jeu post-apo'. Pourtant, *Destiny* n'est pas n'importe quel jeu : ce n'est pas un mauvais jeu, ça n'a rien d'un bon jeu non plus. C'est une coquille vide, un produit si façonné que ses créateurs en ont supprimé la moindre aspérité. Pas désagréable, mais pas recommandable.

Une histoire atrocement générique, où rien ni personne ne se détache

**Netsabes**

**Notre Avis** Activision et Bungie ont réussi à créer avec *Destiny* le jeu avec le moins de personnalité du monde, un jeu neutre, ni vraiment mauvais ni vraiment bon, un Hack & Slash mais sans trop de loot, un FPS mais sans trop d'IA, un MMO mais sans trop de monde. À quoi bon...

**5**

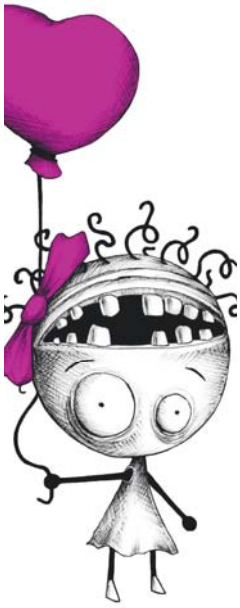
// Testé sur PS Vita

# Murasaki Baby

GENRE : Pourriculture
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Sony / Ovosonico
PRIX : 14,99 €

On a pu voir depuis quelques années l'émergence de jeux se voulant "poétiques". Que l'on incarne un pétale de fleur qui vole au vent, des formes géométriques dotées de pensée ou une forme humanoïde dans le désert, la "poésie" vend. C'est ce qu'ont dû se dire des anciens de chez Grasshopper et Ubisoft en montant Ovosonico, leur "*Avant-garde game studio*" pas du tout prétentieux. Après plus d'un an de teasing, voilà *Murasaki Baby*, leur premier jeu exclusif à la Vita.

**Cœur avec les doigts.** Partons à la rencontre de Baby, une petite fille qui cherche sa maman dans un monde torturé semblant avoir été griffonné sur une nappe de cantine d'hôpital psychiatrique. Dans sa main, Baby tient un ballon mauve qu'il faut protéger à tout prix. Dans son autre mimine, votre doigt. Vous devrez en effet prendre Baby par la main pour la faire évoluer tout au long du jeu. Pour avancer (et résoudre quelques énigmes un peu bateau), on apprend vite à changer l'arrière-plan du jeu, chacun correspondant à un pouvoir. Celui-ci permet d'invoquer une bourrasque de vent, un autre transformera le ballon en poids mort… chaque "niveau" permet de s'amuser avec trois nouveaux pouvoirs, généralement intéressants et bien pensés. Malheureusement, c'est leur implémentation dans le reste du jeu qui ne fonctionne pas. Quand on doit tenir la main d'un personnage pour le faire avancer, s'occuper à l'occasion de son ballon pour qu'il n'éclate pas puis jouer du pavé tactile arrière pour changer les pouvoirs et les utiliser, le titre devient vite inutilement complexe. Et encore, je vous épargne les passages où, en plus de ces points, vous devrez aussi retourner la console pour inverser la gravité de certains niveaux. Avec cette surexploitation des fonctionnalités de la console, Ovosonico perd toutes ses chouettes idées en les utilisant atrocement mal.



**On laisse un peu Bébé dans un coin.** Et c'est là tout le problème de *Murasaki Baby*. En voulant trop en faire, il devient terriblement poussif et frustrant, alors qu'on pouvait s'attendre à une jolie balade dans un univers atypique. Son style graphique reste intéressant (même s'il ne devrait pas émouvoir plus qu'un ado qui vient de voir son premier Tim Burton), sa bande-son est une vraie réussite et son univers fonctionne très bien. Malheureusement, en multipliant les interactions fastidieuses, il énerve plus qu'il n'attendrit et se retrouve avec un rythme bancal où les chouettes moments sont vite remplacés par des séquences nulles qu'on rejoue des dizaines de fois en rouspétant. Et je crois comprendre ce qui ne fonctionne pas : quand on veut raconter une histoire simple et sans paroles, il est préférable de jouer l'épure. Des titres comme *Journey* ou *Brothers* sont merveilleux parce qu'ils sont jolis et poétiques, mais aussi (et surtout) parce qu'ils n'oublient pas d'être amusants. Un gameplay simple distillé avec intelligence leur permet de donner au joueur l'impression d'avancer, tout en le dirigeant tout au long de l'aventure. Le titre d'Ovosonico se veut arty et d'"avant-garde", mais son gameplay bancal n'arrête pas de venir se mettre en travers de l'histoire qu'il veut raconter. On perd alors toute connexion avec Baby et quand la fin du jeu (d'une prétention que ne renierait pas *Limbo*) arrive, au bout de 2 h 30, l'implication du joueur avoisine le zéro absolu. Un coup dans l'eau pour Ovosonico, que j'attends au tournant avec un prochain jeu qui – je l'espère – saura faire passer le gameplay avant la direction artistique.

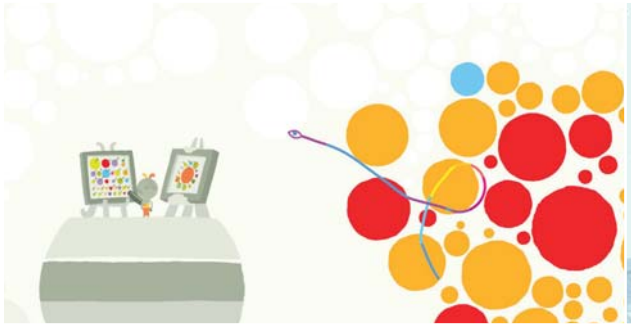
**Pipomantis**

**Notre Avis** S'il avait été un peu moins expérimental et un peu plus... "jeu", *Murasaki Baby* aurait pu représenter une jolie petite surprise. Malheureusement, son game design boiteux vient parasiter l'ensemble et le rend beaucoup plus fastidieux qu'il n'aurait dû l'être. Un joli coup, mais un coup dans l'eau quand même.

**4**

// Testé sur PlayStation 4

# Hohokum



Fut un temps, on parlait plutôt de "tableaux" que de "niveaux", de "levels" ou de "stages" pour décrire les différentes scènes d'un jeu vidéo. Le terme colle parfaitement bien à *Hohokum*, où chaque nouvel environnement est, eh bien, un tableau.

**Vous allez en voir de toutes les couleuvres.** Dans *Hohokum*, vous dirigez une sorte de serpent (ou de ver) qui se promène de tableau en tableau. Le jeu ne vous explique absolument rien, et si vous ne faites pas un minimum attention aux détails, vous pouvez parfaitement resté bloqué à vous balader pépère dans les quelques premiers tableaux. Après tout, il y a tant de choses à y faire ! Dans certains, vous emmènerez sur votre dos tous les habitants d'une curieuse petite ville dans les nuages, dans d'autres vous renverserez des vases ou ferez de la musique, explorerez une forêt et vous camouflerez pour admirer la faune sauvage… Vous pouvez aussi interagir et jouer avec à peu près tout ce que vous trouvez, la plupart des objets faisant soit du bruit, soit activant un élément dans le décor, soit les deux. *Hohokum* ne vous dit jamais quoi faire et chaque tableau semble contenir son propre petit monde, avec ses personnages, ses règles, ses décors. Avec sa narration muette et ses graphismes abstraits, *Hohokum* laisse à votre imagination le plus gros du travail. Pour le joueur un peu paresseux, tous ces mondes représenteront autant de jouets amusants et pleins de couleurs (pas des hochets à billes, mais pas loin, soyons honnêtes). Et pour ceux qui remarqueront les indices pas complètement discrets, *Hohokum* deviendra un jeu de puzzle.

GENRE :
Areuh agagagah
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR :
Honeyslug et Richard Hogg / Sony
PRIX : 13 €

**Vipère pas l'Nord.** Parce que le plus proche d'*Hohokum*, ce n'est pas Snake ni les jouets pour bébé, mais plutôt les titres d'Amanita Design, comme *Machinarium* ou les *Samorost*. Chaque tableau contient sa petite énigme, qui, une fois résolue, ouvre la porte vers un nouveau monde. Le but, vous vous en rendez compte petit à petit, consiste à récupérer tous vos collègues serpents (ou vers, le jeu n'est jamais bien clair sur l'espèce exacte que vous incarnez), chacun s'étant paumé dans un tableau différent. Certains puzzles sont faciles, presque évidents et se résolvent parfois simplement en explorant un peu l'environnement, tandis que d'autres vous demandent d'agir avec beaucoup de précautions. Cela dit, dans le pire des cas, vous n'aurez qu'à reprendre à la dernière étape : *Hohokum* ne vous tue jamais, *Hohokum* est là pour votre plaisir et pas grand-chose d'autre. En se concentrant sur les puzzles, il peut se boucler en une poignée d'heures, mais ce serait aussi passer quasiment à côté de l'essentiel. Trouver les serpents, résoudre les casse-têtes, certes, mais le jeu est conçu autant pour l'amusement que pour la réflexion, et de ce côté-là, difficile de s'en lasser. Ajoutez une bande-son planante réalisée par le label Ghostly (avec notamment Tycho) et vous obtenez *Hohokum*, un objet bizarre et agréable, incompréhensible et joyeux, sans vraiment d'équivalent.

**Netsabes**

**Notre Avis** *Hohokum* aurait pu être un énième délire arty, et il n'en passe parfois pas très loin. Mais *Hohokum* assume aussi pleinement son statut de jouet rigolo, dans lequel se balader simplement dans le décor déclenche des explosions de couleurs et de sons. Une bien chouette surprise.

**7**

// Testé sur Wii U

# Hyrule Warriors

Ces temps-ci, Nintendo multiplie les partenariats de plus en plus farfelus avec d'autres éditeurs pour redynamiser ses grosses licences. On avait déjà eu l'annonce d'un *Shin Megami Tensei X Fire Emblem* avec Atlus, *Pokémon* devrait bientôt rencontrer *Tekken* dans les salles d'arcade japonaises… bref, Nintendo s'acoquine avec tout le monde sur plein de projets saugrenus au lieu d'annoncer un nouveau *F-Zero*. Pour le titre qui nous intéresse aujourd'hui, c'est Tecmo qui s'y colle en mélangeant l'univers de *Zelda* avec l'une de leurs plus grosses licences, j'ai nommé ~~*Dead or Alive Ninja Gaiden*~~ *Dynasty Warriors*.

**A link to the past.** Pour ceux qui n'auraient pas de grandes affinités avec la Chine du IIIe siècle et sa période des Trois Royaumes, les *Dynasty Warriors* (ou Sangoku Musou, dans la langue de Planet Sushi) sont une prolifique saga de beat-them-all mettant en scène des chefs d'armées chinois qui se mettent sur la gueule. Démarrée chez Koei en 1997 avec un jeu de baston classique, la série a vite trouvé ses marques en jetant ses combattants dans de vastes niveaux remplis de centaines d'ennemis qui ne leur ont rien demandé. C'est d'ailleurs ce qui l'a placée sur le radar de beaucoup de joueurs, en affichant un nombre hallucinant de personnages à l'écran. Toutefois, la petite gifle technique a vite laissé place à un ennui plus ou moins profond, la série se résumant quand même à bourriner la même combo sur des grappes de soldats pas très réactifs. Les plus grands fans argueront qu'avec le temps la série se bonifie et raffine sa formule mais je dois avouer – malgré de nombreuses heures perdues sur certains épisodes – qu'il m'est difficile de proprement m'enflammer pour cette licence. Et pourtant ils ont essayé ! Depuis sa création, la série des Musou compte 39 jeux dont une palanquée de spin-off oubliant la Chine ancienne pour essayer de draguer d'autres types de joueurs. Japon féodal, Guerre de Cent Ans, Guerre de Troie et même, pour les allergiques à l'Histoire, des épisodes *Gundam*, *Ken le Survivant* ou *One Piece*. Vous l'aurez compris, la niche Musou se porte plutôt pas mal et ça n'est pas cette association avec Nintendo qui devrait inverser la tendance.

GENRE : Guerre ouverte
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : Omega Force / Nintendo
PRIX : 49,99€

**"Hey, listen!"** Pour cet *Hyrule Warriors*, Omega Force et Team Ninja (développeurs internes chez Tecmo Koei) ont procédé comme pour les autres spin-off : prendre les grands personnages et éléments d'une série de jeux pour les rentrer au chausse-pied dans un beat-them-all de masse. Et c'est bien sûr dans les cuissardes de Link, l'elfe muet préféré des enfants, que l'aventure démarre. Comme toujours, il est question de devoir endiguer une terrible menace qui pèse sur le royaume d'Hyrule, accompagné d'une fée à la con qui va passer son temps à l'interpeller d'une voix stridente. Le fanboy pourra alors – la bave aux lèvres – incarner une bonne partie du casting de la série (Link, Zelda, Sheik, Ganondorf et j'en passe), pour appuyer sur X, X, X, X, X, X et de temps en temps Y afin de tuer tous ses adversaires. L'intérêt d'*Hyrule Warriors*, contrairement à la plupart des Musou reskinnés, vient du fait que l'univers de *Zelda* ne déteint pas uniquement sur le scénario ou les personnages jouables mais aussi sur une bonne partie des mécaniques de jeu. Ici, on se bat comme dans un *Zelda* 3D en tournant autour d'un ennemi verrouillé, ce qui rend les échauffourées assez dynamiques. Le saut des Musou a disparu au profit d'une esquive, qui sera d'ailleurs le seul mouvement défensif du jeu. Si vous espériez un beat-them-all vous offrant garde, contre-attaques et autres profondeurs dans le gameplay, ça n'est pas vraiment la bonne crèmerie. Tout au plus, on pourra varier les combos de chaque personnage en changeant son arme mais ça ne va pas beaucoup plus loin (et la plupart des armes fonctionnent de la même manière, parce qu'il ne faut apparemment pas trop en demander).

**Placide Musou.** Alors, on continue de se balader dans de grandes plaines vides pour y dérouiller des centaines de modèles 3D à l'IA neurasthénique, la routine étant parfois brisée par des boss un peu plus intéressants que la moyenne (comprendre : il y aura des attaques à esquiver). Mais les emprunts à *Zelda* ne se limitent pas qu'au système de combat puisque de nombreuses missions servent à introduire les items (bombe, arc, grappin, etc.) chers à la saga de Nintendo. Cette idée de reprendre la structure "logique" de la série n'est d'ailleurs peut-être pas très maligne. Car comme dans la plupart des *Zelda*, un item sera indispensable dans le niveau où vous l'aurez trouvé mais ne servira qu'à débloquer des bonus pourris ou attaquer certains ennemis précis pendant le reste du jeu. Bref, le jeu est bourré d'ajouts qui viendront alourdir le jeu pour les fans de *Dynasty Warriors* et qui paraîtront mal exploités pour les amoureux de l'elfe qui ne sait que crier. Et c'est là qu'on met le doigt sur le vrai problème d'*Hyrule Warriors* : certains jeux ont le cul entre deux chaises, celui-ci a le cul entre deux tabourets de bar de 724 m de haut. Je doute que les joueurs de *Zelda* trouvent leur bonheur dans un beat-them-all répétitif et bas du front, tout comme les dingues qui suivent *Dynasty Warriors* depuis 17 ans ne comprendront pas pourquoi leur série fétiche se voit amputée de nombreux éléments "historiques" de la série.

**Fan de.** Et pourtant, il y a beaucoup de bonnes choses à mettre à son crédit, on sent les efforts déployés par Omega Force pour faire d'*Hyrule Warriors* un jeu qui ne ternisse aucune des deux sagas. Il n'est jamais incroyable visuellement, mais reste suffisamment propre et coloré pour ne pas nous faire pleurer du sang. De plus, le framerate s'avère stable, ce qui n'était pas, et de loin, l'une des marques de fabrique de la série. On trouve aussi un très chouette arbre de compétences pour augmenter ses différents héros, avec l'intelligente possibilité de dépenser des rubis pour faire leveller des personnages à la traîne. À côté du mode histoire, il y a un mode aventure sacrément rempli qui, malheureusement, se contente de nous faire jouer des missions plus ou moins longues dans des décors déjà parcourus. Mais s'il faut vraiment donner au jeu un bon point qu'il pourra échanger contre une image à la fin du trimestre, c'est pour son fan-service. Tout a été pensé pour rester le plus fidèle possible à la série de Nintendo. Personnages jouables, décors, attaques, ennemis… tout est là. Enfin tout, si l'on omet les musiques horribles (de bien malheureux remixes rock) et ce gameplay qui désarçonnera tous les joueurs d'action-RPG n'ayant jamais fricoté avec l'un des 39 titres de la licence Musou. Quelque part, c'est décevant. En voulant plaire à tout le monde, *Hyrule Warriors* n'est pas un bon jeu. Tout au plus sympathique, il aurait peut-être gagné à se montrer un peu plus extrémiste et choisir un "camp". En l'état, c'est un crossover lisse et sans âme, ennuyeux comme un *Dynasty Warriors* et convenu comme un *Zelda*. Dommage.

**Pipomantis**

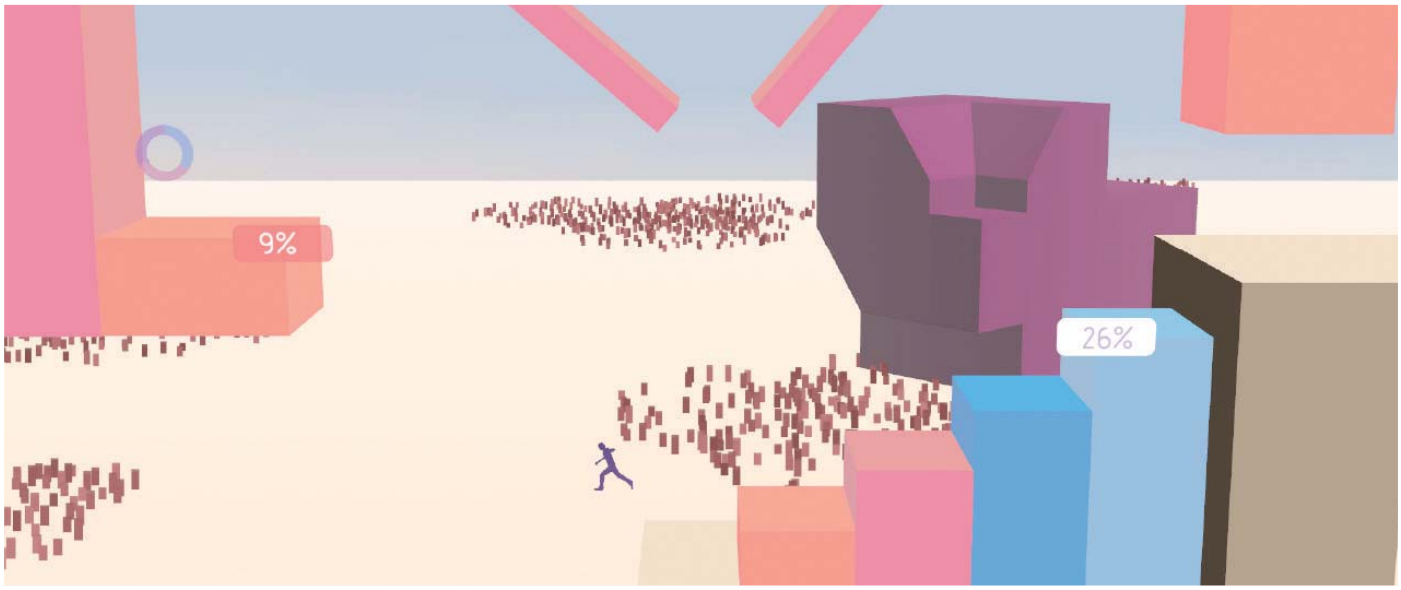
## Un crossover lisse et sans âme, dommage

**Notre Avis** Exemple parfait du jeu à acheter des années plus tard dans un bac à soldes, *Hyrule Warriors* n'est pas un mauvais bougre. Malheureusement, son manque d'audace l'empêche d'être vraiment excitant. Et même si tabasser des centaines de soldats dans la peau de Ganondorf s'avère amusant, ça devient lassant au bout de 800 adversaires décimés.

**5**

// Testé sur PS Vita

# Metrico




GENRE :
Salade de stats
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR :
Digital Dreams
PRIX : 12,99 €

Depuis ma plus tendre enfance, j'ai toujours voué une haine farouche à ce qui ressemble de près ou de loin à des mathématiques. Calcul, géométrie, trigonométrie, à la moindre évocation de ces disciplines, je plonge dans un état catatonique avancé. Et pourtant, mettant de côté tous mes différends envers les angles et les statistiques, je me suis lancé dans *Metrico*.

**Metrico : Last Light.** À la base de *Metrico*, il y a une idée tellement simple qu'elle confine au génie. Un jeu de plateforme minimaliste où le comportement de certains éléments du décor est régi par vos actions. Aller à droite fera descendre une plateforme, sauter trois fois sur place en bougera une autre, tomber dans un trou aidera à l'avancement d'un pont… Le concept est excellent, les premières minutes de jeu fascinent et on se voit déjà se creuser le cerveau pour finir chaque niveau. Malheureusement, on se rend très vite compte que la mécanique est redondante. On arrive dans un nouveau niveau, on fait le zazou sur place pendant deux secondes pour comprendre quel mouvement déclenche des événements, on réfléchit deux secondes à l'ordre dans lequel les effectuer et c'est reglé. Avec son platforming terriblement simple, *Metrico* se veut manifestement plus un jeu de réflexion qu'autre chose. Pas de bol, on se creuse rarement le ciboulot plus de quarante secondes pour avancer. De plus, les développeurs semblent penser que la Vita vient de sortir et qu'il faut absolument l'exploiter à 100 %, ce qui mène à des aberrations comme le besoin de viser avec le pavé tactile arrière ou de tourner la console dans tous les sens pour finir certains niveaux. Ça part sûrement d'un très bon sentiment, mais au final la plupart des idées sont mal exécutées et plombent le jeu (qui, entre nous, n'avait pas besoin de cela).

**Stats et tics.** Au-delà de son excellente idée tristement gâchée par cette envie d'exploiter la Vita le plus souvent possible, *Metrico* souffre d'autres tares très agaçantes. Je passe un voile pudique sur le framerate souffreteux (ce qui la fout mal dans un titre aux textures unies) pour m'appesantir sur les ignobles temps de chargement. Ce petit souci, déjà très agaçant dans n'importe quel jeu, devient terriblement désagréable sur console portable. Ajoutez à cela une DA élégante mais tellement minimaliste qu'on n'y comprend pas vraiment tout et vous obtenez l'exemple parfait du jeu qui pèche par excès de zèle. En voulant trop bien faire partout, il arrive à se saborder. Son excellent concept est miné par une utilisation excessive des pires features de la console, ses graphismes mignons sont tellement abstraits qu'ils gênent la lisibilité et les rares bons moments du jeu ne font que mettre en exergue la médiocrité du reste. C'est dommage car *Metrico* aurait vraiment pu être un jeu intelligent, joli, agréable et innovant. Cette mécanique de gameplay reste très élégante et il ne fait aucun doute qu'avec une vision un peu moins… dispersée, il est possible d'en tirer un très bon jeu. Malheureusement, en l'état, *Metrico* ne mérite pas vos sous.

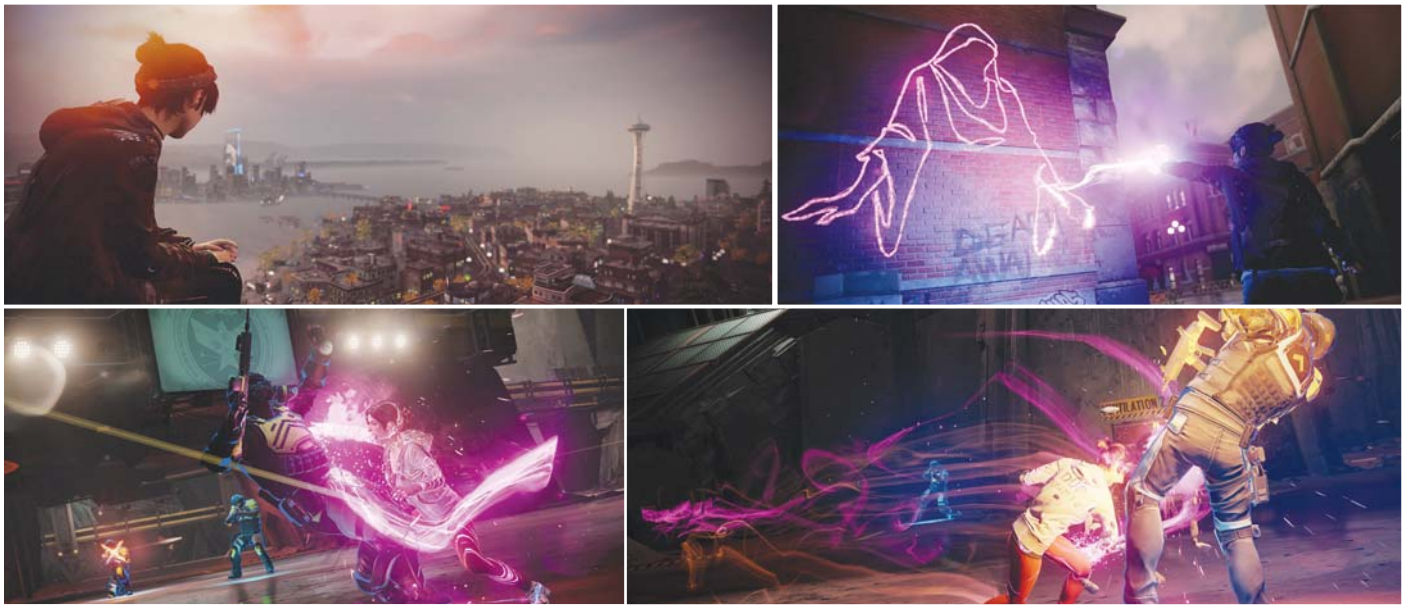
**Pipomantis**

**Notre Avis** Quel dommage, quel gâchis, quelle tristesse. *Metrico* aurait dû être un jeu enthousiasmant, rafraîchissant et novateur. Au lieu de cela, il passe pour prétentieux, est peu agréable à manier et se paye le luxe de ramer par moments. Si un autre développeur veut reprendre l'idée et en faire un grand jeu, c'est quand il veut.

**4**

// Testé sur PlayStation 4

# inFamous : First Light



"*Chic, un nouvel* inFamous *!*", pensais-je d'abord. "*Oh zut ! C'est avec les pouvoirs les plus nuls de* Second Son", remarquais-je ensuite. "*Tiens, c'est bizarre, c'est un stand-alone et pas un DLC*", murmurais-je dans ma barbe. "*Bon, on verra bien, peut-être que ce sera sympa*", prononçais-je en lançant le jeu.

## P'tet ben qu'oui, p'ttet ben qu'néon.

Sorti il y a quelques mois, *inFamous : Second Son* était l'une des bonnes surprises de la PS4 : un grand monde ouvert librement visitable grâce à des pouvoirs magiques rigolos et surpuissants, le tout fort joli. Mais c'était aussi un jeu bien mal écrit et limité par le manque de variété de ses missions. *inFamous : First Light* lui sert de prélude, avec une héroïne, Fetch, que l'on croise assez tôt dans le jeu principal. Et dans *First Light*, eh bien vous faites exactement la même chose que dans *Second Son*. Fetch se balade dans Seattle, découvre petit à petit ses pouvoirs, tape sur les représentants de l'ordre et sur les mafieux locaux… D'un côté, si je considère *First Light* comme un DLC, je ne peux pas vraiment lui en vouloir de reproduire la formule à l'identique, d'un autre côté, si je le considère comme un stand-alone, je me demande bien quel intérêt il a par rapport à *Second Son*. C'est tout le problème de *First Light* : au lieu d'agrandir le jeu, au lieu de proposer de nouveaux lieux, de nouveaux pouvoirs, bref de nouvelles situations, il se contente de l'imiter, de le limiter, voire de le rétrécir (*First Light*, après tout, se boucle en une poignée d'heures). Que Sucker Punch ait retravaillé les pouvoirs du néon de Fetch pour qu'ils soient plus puissants, plus amusants et plus complets, c'est très bien, mais par rapport au choix de pouvoirs offert dans *Second Son*, c'est un peu tristoune.

GENRE : Google View à Seattle
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : Sucker Punch / Sony
PRIX : 15 €

## Ni oui ni néon.

Tout *First Light* est ainsi. Au lieu de proposer de nouveaux types de missions, Sucker Punch vous remet les mêmes (faire des graffitis, descendre des drones, libérer des otages), avec bien sûr quelques variations. Ainsi, puisque votre personnage peut aller super vite, le développeur a-t-il pensé que c'était l'occasion ou jamais d'introduire des missions en temps limité d'un intérêt tout aussi limité. Autre grande innovation : un mode arène où vous affrontez des hordes d'ennemis avec pour seul but de grimper dans un classement en ligne. À moins d'être un gros progamer d'*inFamous* (et d'y préférer des combats tous un peu similaires à la balade dans le ciel de Seattle), ça fait là aussi office de remplissage. Quant au système de karma de *Second Son*, il est complètement passé à la trappe. Pourtant, tout n'est pas négatif dans *First Light* : l'histoire est bien mieux écrite, même si certes, on partait de loin, et l'héroïne est un peu plus intéressante que Delsin Rowe. Ses pouvoirs du néon améliorés rendent aussi la promenade dans la ville beaucoup plus agréable, d'autant qu'il est désormais possible de rester en permanence à très grande vitesse, et que le personnage a moins tendance à se bloquer dans le moindre rebord qui dépasse. Mais cela suffit-il pour en faire un bon DLC ? Pas vraiment. Pour un jeu stand-alone, c'est presque pire : celui qui commencerait par *First Light* avant d'attaquer *Second Son* trouverait du coup les aventures de Delsin Rowe encore plus répétitives qu'elles ne le sont déjà.

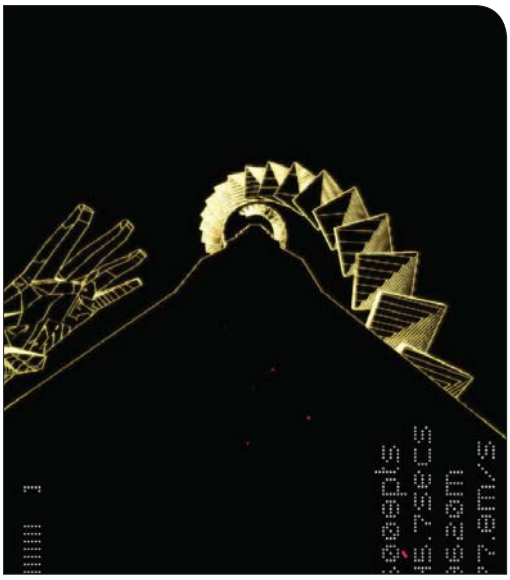
**Netsabes**

**Notre Avis** *InFamous : First Light* n'atteint aucune cible : n'apportant pratiquement rien de neuf, il n'a pas grand intérêt pour qui a déjà fait *inFamous : Second Son* et, étant plus petit, plus court et moins intéressant que ce dernier, en a encore moins pour celui qui découvre la série.

**5**

# Fotonica

iOS et Ouya, 2,60 €, par Santa Ragione



Classique du runner depuis des années sur le Web, *Fotonica* arrive enfin sur mobile dans une version pas mal revue proposant un mode multi pour deux joueurs et de nombreuses courses différentes. Le principe reste le même : à mi-chemin entre *Tron* et *Mirror's Edge*, *Fotonica* est un jeu de course et de saut en vue subjective dans un monde en fil de fer. Vous courez en appuyant sur l'écran et sautez en relâchant, le but étant de ne pas mourir bêtement en tombant dans un trou. Un principe plus très original aujourd'hui, mais *Fotonica* s'en sort haut la main, d'autant que son univers minimaliste mais bien designé et sa musique electro de qualité le rendent assez difficile à lâcher. C'est tout juste si je peux regretter une interface un poil lente et pas toujours très pratique.

**8**

# CounterSpy

iOS, Android et consoles Sony, 4,50 €, par Dinamighty

Certains développeurs ont de bonnes idées, inventent de chouettes univers, trouvent des styles visuels agréables. *CounterSpy* a tout ça pour lui. Malheureusement, il est aussi complètement incapable d'en profiter. Imaginez un *Flashback* avec une mécanique pour se mettre à couvert, imaginez des bases secrètes façon James Bond en pleine guerre froide, imaginez surtout des niveaux générés aléatoirement : le jeu a tout pour réussir et se pète la gueule presque à chaque fois sur ses environnements aléatoires. Un drame pire encore sur tablette où le jeu est remarquablement peu stable (les versions consoles sont épargnées par ce souci). *CounterSpy* est un beau ratage : il ne lui manquait pas grand-chose pour devenir un jeu mémorable, et pourtant, le voilà déjà oublié.

**5**

# Partyrs

iOS, 1,79 €, par Shelly Alon

C'est la grosse teuf dans *Partyrs*, mais une grosse teuf un peu tristoune, où aucun des invités n'est content d'être là. Chacun a ses petits besoins, ses petits souhaits, ses petites haines. Gérard veut des chips, le chat veut être à côté d'Annette, qui elle-même ne veut pas être à côté de Gérard. Louis voudrait être entre Bérénice et Aurélien, mais ce dernier veut de la musique tandis que Bérénice veut être près du chat. Et bien sûr, plus vous déplacez tout ce beau monde, moins la fête est réussie. Chaque niveau de *Partyrs* est donc un puzzle de fête où il faut contenter tout le monde avec le moins d'actions possible. Rien de foufou dans le jeu en lui-même, mais ses jolies illustrations presque enfantines et son ambiance globale le rendent fort sympathique.

**7**

## Enfin un moyen d'avoir l'heure sur soi

Contre toute attente, Apple a annoncé début septembre l'Apple Watch, une montre connectée coûtant l'équivalent du PIB d'un département français et fonctionnant uniquement avec un téléphone Apple à proximité. Il paraît que ça donne l'heure, mais personne n'en est encore tout à fait sûr. Côté design, la firme de Cupertino, comme dit la presse sérieuse, s'est contentée de coller un bracelet à son iPod Nano.

## Satisfait ou remboursé

Quand vous achetiez une app pourrie sur le Play Store, jusqu'à récemment vous n'aviez que 15 minutes pour demander un remboursement. Désormais, Google, grand seigneur, vous laisse deux heures pour revenir sur votre décision. Sur iOS, on peut obtenir un remboursement jusqu'à 90 jours après l'achat.

## Scrolls arrive (enfin)

Prévue de longue date, la version pour tablettes de *Scrolls* devrait débarquer sous peu, vendue 5 € et compatible avec les versions PC. L'annonce est arrivée juste après le rachat de Mojang par Microsoft : est-ce une marque de confiance assurant un soutien durant de longues années ? Est-ce une façon pour Microsoft de finir rapidos tous les projets hors *Minecraft* ? Joker.

# Etherlords

iOS, Free-to-Play, par Nival

Autrefois, un jeu façon Heroes of Might & Magic, Etherlords, est devenu sur mobile un Free-to-Play, quasiment limité à des combats basiques. Il s'agit ici de recréer des îles en plaçant des tuiles sur une grille, et d'obtenir celles-ci en combattant des groupes d'adversaires de façon presque automatique. Qu'est-ce qu'on fait, finalement, dans Etherlords ? On appuie sur des cases sur une grille, on ramasse parfois un bonus, on fusionne ses personnages pour monter leurs stats, puis on les regarde combattre, en activant parfois une attaque spéciale. L'ennui est intense. Le pire, c'est qu'Etherlords est peut-être le Free-to-Play le plus honnête de l'année, distribuant généreusement des bonus à tout-va et n'exigeant jamais de payer. Dommage que ce soit pour un jeu qui fait tout à votre place.

**5**

# Asphalt Overdrive

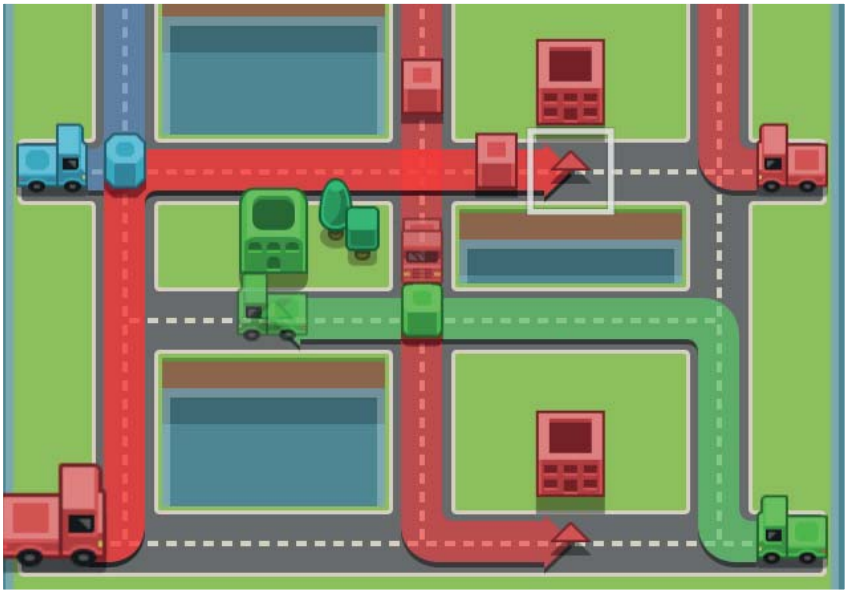
iOS et Android, Free-to-Play, par Gameloft

"Oh, un nouvel Asphalt !", vous dites-vous. Mais en fait non. Gameloft semble avoir décidé de saboter sa seule franchise à peu près correcte avec Asphalt Overdrive. Ce dernier n'est pas un jeu de course, mais une succession de courtes missions où vous foncez en ligne droite. Gameloft, dans sa grande mansuétude, vous autorise tout de même à naviguer entre les trois voies de la route. Pourquoi, au fait ? Pour échapper à la police sur de courtes distances. Le tout n'est en fait qu'une excuse, qu'un déguisement pour un jeu de jauges d'énergie qui se vident et de monnaies virtuelles dont vous n'avez jamais assez. Comme toujours avec les pires Free-to-Play, Asphalt Overdrive n'est pas conçu comme un bon jeu mais comme un piège à pigeons. Et la chouette ambiance Miami Vice dans laquelle baigne Overdrive, c'est l'appât.

**2**

# RGB Express

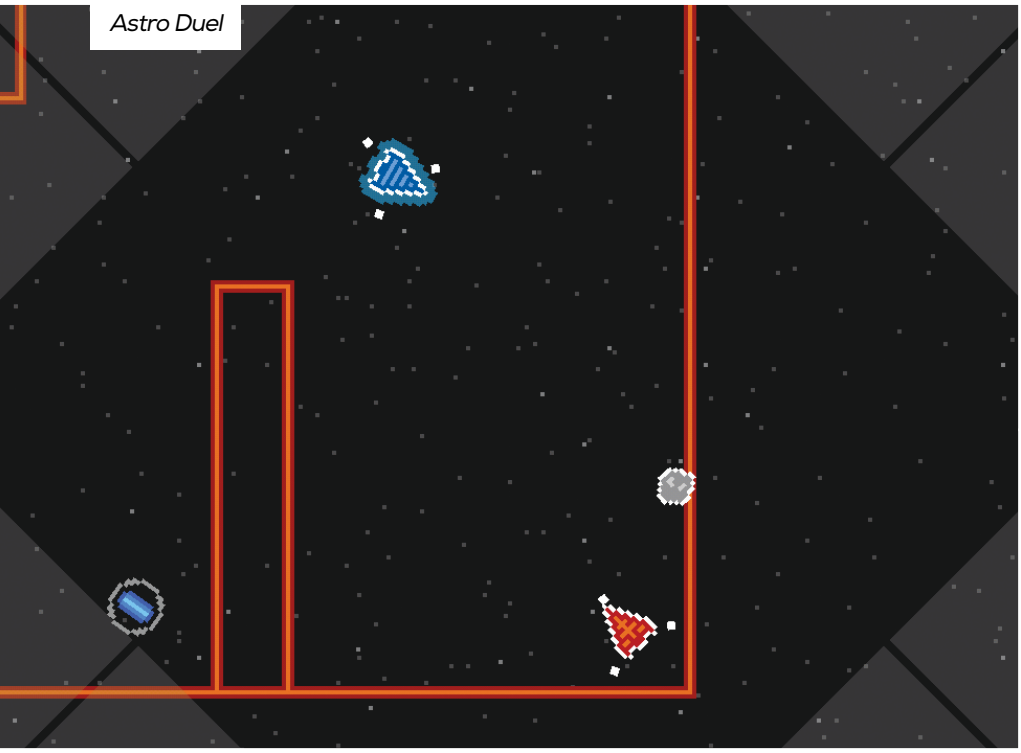
iOS, 2,69 €, par Bad Crane



Comme il est mignon, le petit RGB Express ! Sur des petites routes choupinettes, d'adorables petits camions de couleur doivent transporter des chargements de la même couleur jusqu'à de mignonnettes petites usines. Bien entendu, ils ne doivent pas se rentrer dedans, passer devant une usine de la mauvaise couleur ou réutiliser un chemin par lequel est déjà passé un véhicule, et les niveaux labyrinthiques de RGB Express constituent autant de puzzles. Mais le jeu ne doit pas tout à sa direction artistique : ses casse-tête sont remarquablement élaborés et variés, avec tantôt des passages à ouvrir ou fermer, des camions neutres pour tout transporter, des ronds-points pour faire patienter un véhicule le temps qu'un autre passe… Avec ses nombreux niveaux, sa progression en pente douce et ses jolis visuels, RGB Express est une belle petite réussite.

**8**

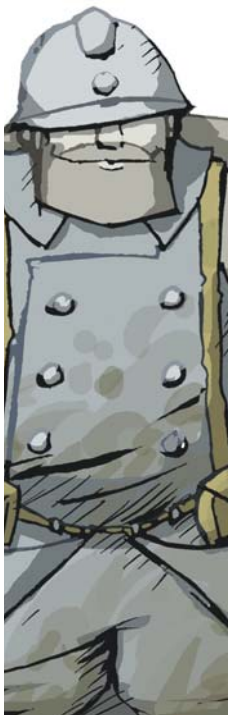
# iOS, les jeux de l'été



Astro Duel

Deux mois : voici le temps qu'il s'est écoulé depuis la dernière rubrique Touch dans *Canard PC*. Et pensez-vous que les développeurs nous aient poliment attendu pendant ces deux mois ? Croyez-vous qu'ils aient eu la délicate attention de ne pas sortir trop de jeux iOS pour nous épargner une rentrée surchargée ? Que nenni. Alors puisque c'est comme ça, puisqu'il y a des dizaines de titres qui méritent au moins une mention, je vous fais le tout au prix de gros.

**Les indispensables.** Parmi toutes les sorties de l'été, il y avait bien une demi-douzaine d'excellents jeux. Notons par exemple *80 Days* (4,50 €) d'Inkle Studios, déjà responsables de l'adaptation de *Sorcery* : une relecture du *Tour du monde en 80 jours* sous forme de Livre dont vous êtes le héros (en anglais uniquement), mais où l'aventure de Phileas Fogg et Passepartout n'est qu'accessoire, qu'un moyen pour le lecteur/joueur de découvrir les nombreux personnages incroyables, chacun avec sa propre histoire, qui se trouvent un peu partout dans le monde. À l'opposé, *The Nightmare Cooperative* (3,60 €, par Lucky Frame, et aussi dispo sur Steam) est un rogue-like en tour par tour complètement dépourvu de narration où, à chaque action, vous déplacez dans la même direction vos deux ou trois personnages. C'est tordu et bien difficile comme il faut. Plus facile mais aussi bien plus coloré, *Deep Under the Sky* (3,60 €, là aussi également dans Steam) est un jeu d'exploration et de grappin où vous jouez une méduse découvrant le monde.



Enfin, les amateurs de jeux multi en local ont été particulièrement gâtés avec *Soccer Physics* (1,79 €, nouvelle bêtise pour deux du créateur de *Wrestle-Jump*) et *Astro Duel* (2,60 €), un jeu d'affrontement spatial en 2D pour deux à quatre joueurs que Toto et moi n'arrivons pas à lâcher depuis déjà plusieurs semaines.

**Les bonnes surprises.** La meilleure surprise de toutes est sans nul doute *Teenage Mutant Ninja Turtles* (3,60 €), sorti au début de l'été : qui aurait cru que le jeu à licence adaptant la dernière production Michael Bay donnerait un chouette beat-them-all ? *Teenage Mutant Ninja Turtles*, développé par The Game Bakers, reprend et améliore la recette de Combo Crew. À l'inverse, *Desert Golfing* (0,90 €), par le créateur de titres furieux comme *No Brakes Valet* ou *Enviro-Bear*, est un jeu de golf 2D minimaliste : un écran, un trou. Pas de stats ou presque, pas de chichis, simplement une suite sans fin de trous dans le désert. Au rayon des bonnes petites trouvailles, je me sens aussi obligé de citer *Rules!*, *Xibalba*, *Traps 'n Gemstones* et *The Ensign*, que je ne peux pas vraiment décrire sans spoiler deux jeux d'un coup. Pour faire simple : si vous n'avez pas joué à *A Dark Room*, ne jouez pas à *The Ensign*. Si vous y avez joué et que vous avez aimé la seconde partie de *Dark Room*, foncez sur *The Ensign* (0,90 €), du même développeur. *Traps 'n Gemstones* (4,50 €), de son côté, est un petit *Rick Dangerous* pas mal fichu du tout, tandis que *Xibalba* est un *Doom*-like gratuit pas désagréable. Enfin, *Rules!* (1,80 €) réinvente les

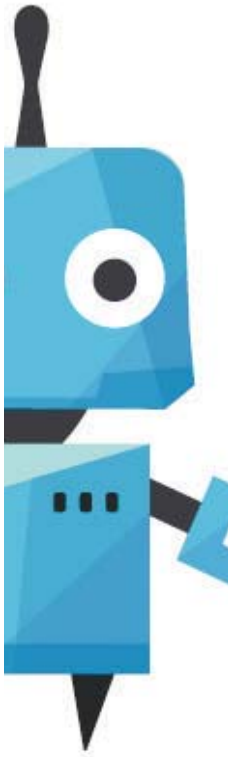
Le drame *BioShock*.

*Deep Under the Sky*

*The Nightmare Cooperative*

jeux de mémoire en empilant des séries de règles de moins en moins évidentes.

**Les tièdes.** Et puis il y a les autres, les jeux moyens, ceux qui hésitent entre le médiocre et le pas mal, ceux qui ont une bonne idée mais une réalisation ratée, ou l'inverse. C'est là qu'on trouve par exemple la version iPad de *Blood Bowl* (4,50 €), réservée aux fans du jeu de base équipés d'un iPad récent (sur le nôtre, un peu vieux, ça crashait beaucoup). C'est aussi ici que je case tous ces jeux d'aventure mignons mais finalement pas bien trépidants, tels la version iOS (et épisodique, avec environ 4 € par chapitre) de *Soldats Inconnus* par Ubisoft, le deuxième épisode de *Jacob Jones and the Bigfoot Mystery* (1,80 €, tandis que que le premier vient d'arriver sur Steam) ainsi que de *The Journey Down* (4,50 €), ou encore le très moche mais plutôt bien écrit *Revolution 60* (5 €). Plus chargés en énigmes, on trouve aussi *Hellraid : The Escape* (2,70 €, fort joli si vous aimez les salles de torture médiévales) et *Back to Bed* (3,60 €, aussi sur Steam), qui a le malheur de sortir quelques mois après *Monument Valley* tout en étant à la fois un chouïa moins joli et un poil moins intéressant. Avouez que c'est pas de chance. Plus léger, *Max Gentlemen* (Free-to-Play, aussi sur Steam) est un jeu d'arcade multijoueur 2D complètement idiot où vous empilez des chapeaux. Enfin, *Ace Ferarra and the Dino Menace* (3,60 €) se veut une version plus linéaire et beaucoup plus rigolote des vieux *Wing Commander*, pour un résultat plus ou moins réussi.



**Ceux à éviter.** Plus le nom est gros, plus la déception est grande. Prenez *Assassin's Creed : Memories* par exemple : en soi, c'est simplement un énième jeu de cartes à collectionner en Free-to-Play, un peu moche et inutile, qui passe son temps à vous spammer. Avec la licence, il devient aussi un énième *Assassin's Creed* mobile raté. Idem pour *Star Wars : Commander*, qui est un simple clone de *Clash of Clans* avec une skin *Guerre des étoiles*. Mais le vrai drame, c'est chez *Godus* et *BioShock* qu'on le trouve. Le portage iOS de ce dernier (14 €) parvient à être à la fois beaucoup plus moche et beaucoup moins maniable que n'importe quelle autre version du jeu, et coûte en même temps plus cher que l'intégrale de la franchise en promo sur Steam. Sale affaire. Quant à *Godus*, déjà pas brillant en jeu payant sur PC, il devient sur mobile un Free-to-Play assez scandaleux, qui passe son temps à glisser sa main dans votre porte-monnaie et est à deux doigts de vous demander votre code de carte bleue. Et dire que Peter Molyneux s'insurgeait quand Electronic Arts avait fait de *Dungeon Keeper* un Free-to-Play tout aussi avide...

**Les prochaines sorties.** Les prochains mois sont aussi chargés en grosses sorties, avec un nouveau *Kingdom Rush* prévu pour Noël, des portages iOS de *Goat Simulator* et *Legend of Grimrock*, et des variations de grosses licences comme *Call of Duty : Heroes* et *The Witcher : Battle Arena*. Et ça, ce sont seulement les plus gros noms : si les sorties continuent au même rythme, le monde finira bientôt noyé sous les jeux mobiles.

**Netsabes**

Touchez les titres ou les images pour aller sur le Store

# Astro Brawl

iOS, 1 €, par Steve Murch

Bien qu'Astro Brawl et Astro Duel aient à la fois pratiquement le même titre et pratiquement le même but, les deux jeux pourraient difficilement être plus différents. Certes, dans les deux cas, il s'agit de combats en multi local dans l'espace. Certes, on y tire des lasers et on tue en un coup. Mais, alors qu'Astro Duel est un ballet, Astro Brawl vise lui plus les clowneries du cirque. Ici, donc, vous n'utilisez qu'un seul bouton, qui sert à la fois à vous propulser en l'air et à tirer en même temps. Une fois en l'air, vous tournez sur vous-même jusqu'à retomber, mais vous pouvez encore tirer (et vous propulser) une fois. Réussir à toucher l'adversaire tient du coup souvent plus du miracle que du skill, et les deux joueurs passent leur temps à rebondir sur les bords de l'écran en tentant désespérément de viser. Rigolo, mais pas indispensable.

**6**

# Plunder Pirates

iOS, Free-to-Play, par Midoki

À l'origine, le label Rovio Stars devait permettre à Rovio (Angry Birds) d'éditer des jeux indés un peu ambitieux. Visiblement, l'éditeur semble avoir plus ou moins laissé tomber, puisque Plunder Pirates est un simple clone de Clash of Clans transposé dans une thématique "Pirates des Caraïbes". La dynamique est simple : vous construisez votre petite ville (ici votre petit port), vous recrutez du monde (des pirates alléchés par un CDD de 6 mois avec primes de butin) et vous allez attaquer les villes des autres joueurs pendant qu'eux attaquent la vôtre. Le tout est rempli de comptes à rebours et de jauges d'énergie, ce qui fait que Plunder Pirates, comme ses modèles, regroupe à la fois le pire du jeu de stratégie et le pire du jeu de construction de villes. Était-ce vraiment bien nécessaire ?

**2**

# Shred it!

iOS, Free-to-Play, par EM Studios

Malgré le succès de Tearaway, peu de jeux ont suivi sa voie et choisi une esthétique façon "papier découpé ou arraché et plié". Shred It!, lui, tente le coup avec succès et c'est l'une des jolies réussites du jeu, qui, en dehors de ça, est un runner infini plutôt quelconque. Quand votre petit bonhomme en snowboard dévale la piste en essayant tant bien que mal d'éviter les nombreux obstacles qui encombrent la neige, il n'est pas sur de la poudreuse mais sur une feuille de papier, que son snowboard découpe avec précision. L'effet est fort plaisant, mais le jeu un peu moins : la perspective choisie ne permet pas toujours de bien évaluer la distance des obstacles, et dans un Free-to-Play où vous avez la possibilité de continuer en dépensant quelques sous, la frontière entre l'erreur innocente et le choix délibéré n'est jamais très claire.

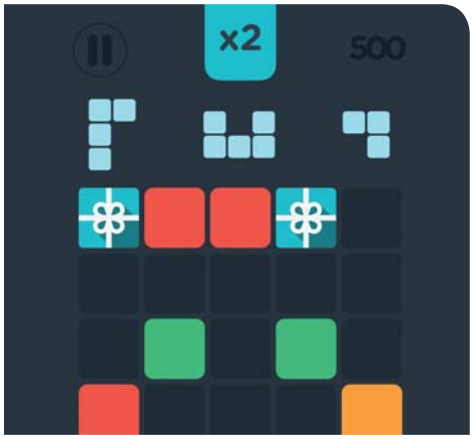
**5**

# Mujo

iOS, 1,79 €, par Oink Games

De loin, Mujo ressemble à un Match-3. Et dans Mujo, il faut effectivement regrouper des blocs identiques pour les faire disparaître, mais Mujo ne fonctionne en réalité pas du tout comme un Match-3. Chaque niveau est un combat contre un ennemi qui a un nombre défini de points de vie : selon les blocs que vous regroupez, vous pouvez soit lui faire des dégâts, soit gagner de l'expérience, soit découvrir de nouvelles divinités (qui fournissent des pouvoirs spéciaux). La vraie spécificité de Mujo, c'est que vous pouvez au choix faire disparaître un ensemble de blocs identiques ou bien le condenser en un seul bloc à la valeur du coup multipliée. L'avantage ? Pouvoir porter un méga-coup décisif à un ennemi, ce qui est particulièrement utile puisque ceux-ci regagnent dans le cas inverse petit à petit leur santé. Malgré tout, il manque ce petit quelque chose à Mujo pour en faire un bon jeu. En l'état, c'est un concept intéressant mais pas tout à fait trépidant, et souvent involontairement drôle à cause de ses textes mal ou pas du tout traduits.

**5**




# Joinz

iOS, 1,79 €, par Noodlecake

Le plus gros problème de Joinz, c'est que chaque début de partie est (pratiquement) identique et toujours bien trop long. Dans Joinz, vous devez assembler des carrés de couleur pour faire des formes (généralement des Tetrominos™, mais pas que) : une fois la forme réalisée, elle disparaît et libère de la place sur la grille. Au début, vous commencez avec un carré d'une seule couleur, et il faut un temps fou pour que la grille se remplisse un peu et que Joinz commence à devenir un peu plus exigeant. À l'inverse, une fois que vous avez des carrés de quatre ou cinq couleurs sur la grille, chaque déplacement de carré doit être calculé plusieurs tours à l'avance, car il devient assez facile de se coincer. C'est à ce moment que Joinz est à son meilleur, et c'est bien dommage qu'il demande d'être si patient pour arriver jusque-là.

**6**

# Turbo Dismount

iOS et PC, Free-to-Play (version complète à 5,49 €), par Secret Exit

Aussi sorti sur PC il y a quelques semaines après une longue période d'Early Access, Turbo Dismount est la suite de Stair Dismount, un jeu d'une cruauté inégalable où vous poussiez un petit personnage en haut de longs escaliers, ou d'une falaise, ou par-dessus un pont au-dessus d'une route, etc. Les possibilités étaient nombreuses, et votre score était calculé en fonction des dommages subis. Turbo Dismount, c'est kif-kif mais le personnage est dans un véhicule que vous lancez à pleine vitesse dans la circulation, ou sur une rampe, ou contre un mur, ou… enfin vous voyez l'idée. Turbo Dismount me parle particulièrement, il me rappelle quand, enfant, je jouais à créer de gigantesques accidents de circulation avec mes petites voitures et celles de mes camarades. Hélas, tout rigolo qu'il soit, Turbo Dismount n'est pas parfait, et aurait gagné à avoir une période d'Early Access aussi sur iOS : le jeu rame considérablement même sur des appareils récents.

**6**

# Mage Gauntlet

Android et iOS, 1,41 €, Rocketcat (porté par Noodlecake)

Rocketcat Games, je les aime bien. Je les aime fort, même. Déjà responsables du très défoulant Punch Quest et de l'excellent Wayward Souls, ils viennent de porter sur Android un de leurs jeux sortis en 2011 sur iOS : Mage Gauntlet. Dans la peau d'une jeune femme devenue magicienne grâce à un puissant gantelet, on arpente des niveaux en tabassant des ennemis ici et là et, surtout, en utilisant une tonne de pouvoirs magiques trouvés aléatoirement dans des urnes disséminées un peu partout. Boule de feu, nuage acide, chaîne électrique, ralentissement du temps, invocations… le jeu propose une tonne de sorts. Bien qu'il date de 2011, il n'a pas trop vieilli, qu'il s'agisse de ses graphismes colorés en pixel-art ou de sa maniabilité, précise et bien pensée. Si vous cherchez un bon petit action-RPG sans grande prétention, et qui se laisse jouer avec plaisir, vous tenez un bon client.

**8**

# The Nightmare Cooperative

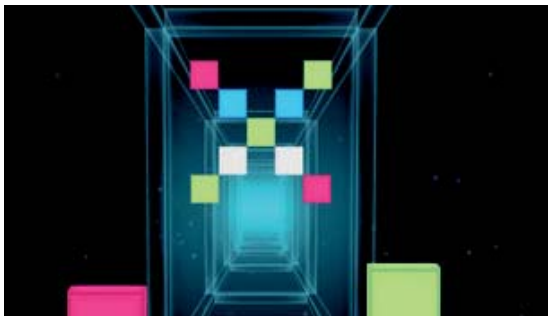
Android et iOS, 3,49 €, Lucky Frame

Cachés derrière des titres à la qualité variable comme Wave Trip, Gentlemen! ou encore Bad Hotel, les zigotos de chez Lucky Frame sortent enfin leur portage Android de The Nightmare Cooperative, leur fascinant hybride entre Rogue-like et Puzzle Game. Chaque niveau de TNC est une grille contenant coffres, ennemis, potions et j'en passe. D'un simple coup de doigt, vous choisissez dans quelle direction déplacer vos personnages. Bien évidemment, ils bougent tous simultanément et il faudra alors, à la manière d'un Sokoban, penser chaque déplacement à l'avance. En utilisant la géographie aléatoire de chaque niveau, vous devrez donc amener ses héros jusqu'à la sortie en essayant de les garder en vie. Chaque nouvel étage sera l'occasion de recruter un nouveau combattant qui viendra grossir vos rangs et compliquer votre entreprise. Intelligent, complexe et addictif, The Nightmare Cooperative vaut clairement son prix si vous aimez vous péter le ciboulot.

**9**

# Cubic Tour

Android et iOS, Gratuit, GREE



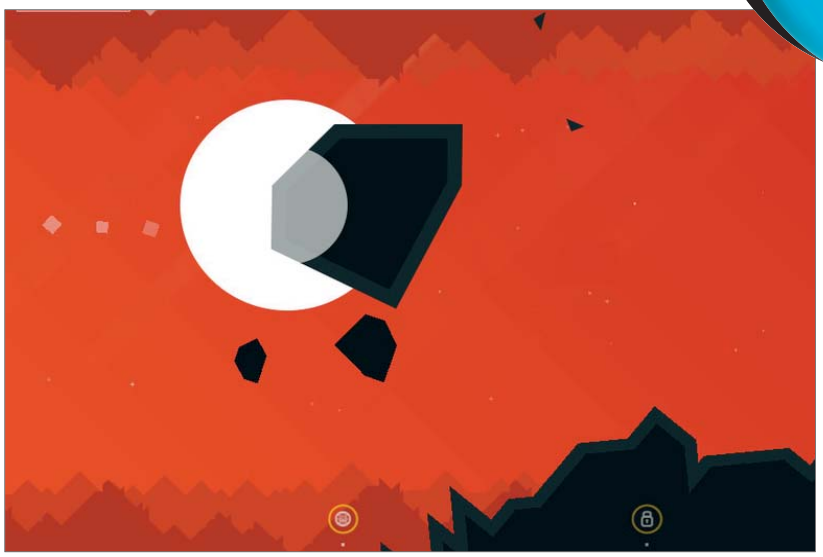
Maigres sont les chances pour que vous ayez joué au très bon Speedthru : Potzol's Puzzle sorti en 2012 sur l'eShop de la 3DS. C'est d'ailleurs dommage puisque Cubic Tour reprend en gros son excellente mécanique, à savoir faire passer des formes géométriques de plus en plus complexes dans les trous de murs s'approchant de plus en plus vite. Encore plus vicieux, Cubic Tour demande à son joueur de faire tourner un assemblage de blocs sur lui-même jusqu'à ce qu'il ait la position demandée. Une erreur et c'est l'échec, pur et simple. Le jeu vous donne un peu de temps, commence vraiment gentiment mais pour autant, le stress est déjà là. Avec sa direction artistique minimaliste et son concept d'une simplicité et d'une élégance rares, Cubic Tour pourrait avaler quelques heures de votre vie sans que vous ne vous en rendiez compte. Et en plus, c'est gratuit.

**8**

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

# ALONE

Android et iOS, 1,99 €, Laser Dog



Après le très bon PUK (un espèce de jeu de lancer de palet minimaliste d'une propreté impeccable), Laser Dog revient avec ALONE, un runner plus classique. Vous vous souvenez de ce petit frisson extatique qui a parcouru votre échine lors de votre première partie de Canabalt ? Eh bien, ALONE entend bien provoquer la même chose, avec son petit vaisseau lâché à toute berzingue dans des cavernes en train de s'effondrer, sa direction artistique superbe et sa difficulté affolante. Petit détail par rapport à tous les autres jeux tactiles : la sensibilité est ici gigantesque et il suffira de faire tourner son pouce de quelques millimètres à peine pour déplacer son vaisseau avec précision. Le feeling est encore meilleur que sur la plupart des jeux du genre et on se retrouve à enchaîner les parties comme si l'on redécouvrait le genre runner. Un peu cher pour les allergiques au genre, pas loin d'être indispensable pour les autres.

**8**

# Welcome to the Dungeon

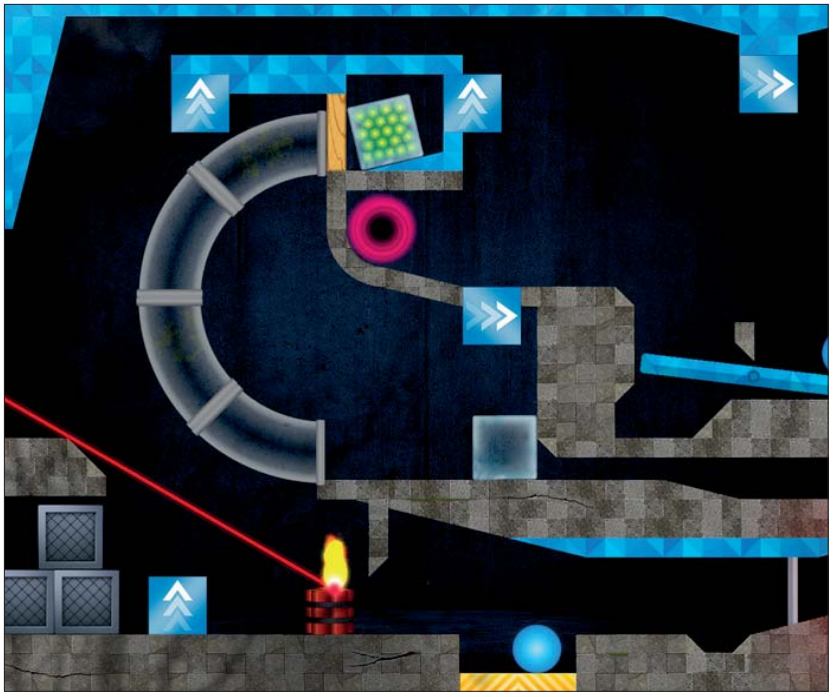
Android et iOS, Free-to-Play, Orca Inc

OK, c'est un vilain Free-to-Play développé par une obscure entreprise coréenne, le pixel-art a l'air terriblement opportuniste, le jeu dispose de bien trop d'options un peu partout pour être vraiment honnête mais, pour une raison qui m'échappe, j'ai développé une sorte de syndrome de Stockholm envers Welcome to the Dungeon. Cet espèce de Dungeon Keeper ultra-simplifié où il faut construire un deck de monstres pour tuer de valeureux chevaliers s'avère très agréable à jouer. Alors on ne se triture pas vraiment le cerveau, il n'y a ni scénario incroyable ni mécaniques de gameplay complètement dingues mais on joue. On se laisse porter par les graphismes mignonnets, le design des différents monstres et la mécanique simpliste de pierre/feuille/ciseaux derrière chaque affrontement. On a un peu honte, mais on continue, en se disant que ça fait très agréablement passer le temps pour pas un rond.

**7**

# Laserbreak

Android, Free-to-Play, Errorsevendev



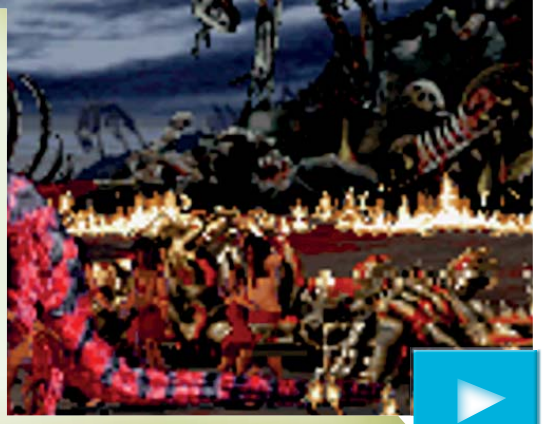
LaserBreak est l'exemple typique du jeu de réflexion mobile ultra-classique. En manipulant un laser, des miroirs et plein d'autres objets à découvrir au fil des niveaux, il faudra brûler une grosse boîte rouge frappée d'un X pour passer au niveau suivant. Le concept fonctionne bien, les puzzles montent vite en difficulté et on en oublierait presque la réalisation horriblement austère du titre. Ce qui est plus difficile à oublier, c'est qu'il faut acheter les packs de niveau après le premier et que farmer de l'argent en jeu pour y arriver est assez fastidieux. Le titre demande donc très vite au joueur de mettre la main au portemonnaie. À plus d'un euro le pack de niveaux, ça revient un peu cher pour ce que c'est.

**6**

# In Dino Veritas

**S'il est un vrai problème dans l'industrie du jeu vidéo aujourd'hui, c'est quand il s'agit de mettre en scène des dinosaures. Ces merveilleuses créatures n'ont jamais été aussi mal représentées qu'aujourd'hui. Entre les FPS pourris ou les jeux de survie bugués en Early Access, quasiment aucun d'entre eux n'arrive à rendre honneur à ces bestioles. Toutefois, il fut une époque bénie où les dinosaures étaient pris au sérieux, rendons-lui honneur dans cette Listomania. Au passage, je vous aurais bien parlé d'Off-road Velociraptor Safari et de Jetpack Brontosaurus mais les titres semblent ne plus être jouables.**

## Primal Rage



Bon, OK, celui-ci est pourri. MAIS, je lui voue un culte (que je peine moi-même à comprendre). Sorti en 1994 sur bornes d'arcade ainsi que sur à peu près toutes les consoles de l'époque, Primal Rage est un jeu de combat impliquant des dinosaures. Gameplay pourri, graphismes dégueulasses, direction artistique douteuse… le titre a tout pour plaire. Véritable représentant des horreurs qu'ont pu pondre des boîtes comme Atari ou Midway dans les années 90, Primal Rage a quand même un petit je-ne-sais-quoi qui le rend attachant. Peut-être est-ce à cause de son côté débilement gore, de ses barres de vie en forme de moelle épinière ou de la possibilité de ramasser des villageois en plein combat pour les manger et récupérer de la vie ? Aucune idée, mais je me sentais obligé de caler ce jeu pourri dans cette Listomania.

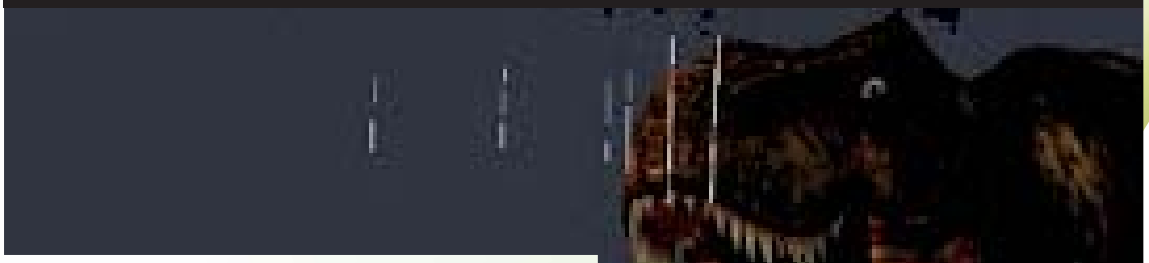
## Radical Rex

Également sorti en 1994 sur Super NES, Mega Drive et Mega CD, Radical Rex est autrement plus enthousiasmant que Primal Rage. S'il s'agit d'un platformeur classique, le titre de Beam Software met en scène un dinosaure A-DO-RABLE. Avec ses grands yeux ronds et son gigantesque sprite, il sait tout de suite séduire. Mais après quelques minutes de jeu, on se rendra compte qu'il peut aussi cracher du feu et surtout FAIRE DU SKATE. Eh ouais, années 1990 obligent, la plus grosse particularité de Radical Rex n'est pas sa qualité graphique ou le design génial de ses ennemis mais bel et bien le skate. Roi de la planche, notre petit Rex peut filer à toute vitesse dans des sections de niveaux le baladant dans tous les sens. C'est un platformeur méconnu, mais il est bien trop mignon pour ne pas lui prêter un peu d'attention.

## Dino Crisis

Si l'an 2000 n'a finalement pas vu l'avènement des voitures volantes ou des pizzas téléchargeables, il a toutefois permis de découvrir un survival-horror avec des dinosaures. Suivant les premiers Resident Evil, Dino Crisis était la tentative de Capcom pour capitaliser sur les lézards géants. Et le titre s'en sort sacrément bien avec une héroïne super badass et des dinosaures ultra-bien modélisés (pour l'époque) capables de la suivre à la trace si elle avait le malheur de laisser saigner une de ses blessures. Jouissant d'un rythme beaucoup plus soutenu qu'un Resident Evil, le jeu s'était vu accoler l'étiquette "survival panic" par ses développeurs. Histoire de provoquer un stress intense, Dino Crisis faisait de son mieux pour surprendre le joueur. Le jeu a connu deux suites qui ont malheureusement perdu en qualité mais ce premier épisode garde un petit quelque chose de magique.

## The Lost World



Il m'est extrêmement difficile de choisir parmi tous les jeux Jurassic Park. Il y a eu un nombre incalculable de bouses, mais aussi d'excellents titres, qu'il s'agisse de la version Game Boy avec sa fantastique bande-son, du jeu de gestion Operation Genesis. Toutefois, j'ai choisi de jeter mon dévolu sur Le Monde Perdu, sorti en salles d'arcade en 1997 et développé par Sega. Dans ce rail shooter classique, on incarne des rangers missionnés pour retrouver les héros du film sur l'île où les dinosaures sont en liberté totale. Avec son rythme enlevé, son sens de l'impact et des dinosaures superbes et merveilleusement animés, le jeu est un véritable bonheur. Initialement élu pour un portage Dreamcast, il est finalement resté cantonné aux salles d'arcade mais, avec un peu de chance, vous pourrez encore le trouver aujourd'hui, sa popularité l'aidant à survivre à travers les âges.

## Dino Run

S'il y a bien quelque chose qui m'énerve avec les runners, c'est que la plupart d'entre eux vous demandent de courir sans aucune raison. "Voilà ton héros, cours comme un dératé et va le plus loin possible." Les gars de Pixeljam Games ne mangent pas de ce pain-là et entendent bien vous donner une excellente raison de prendre vos jambes à votre cou. En 2008, ils sortent Dino Run où, dans la peau d'un petit dinosaure, vous devez échapper à la fin du monde. Météorites, coulées de lave et autres petites surprises viendront rythmer votre folle course contre la mort. Avec son design adorable et son gameplay plus fin qu'il n'y paraît, Dino Run reste un vrai bijou. Une version améliorée est sortie sur PC, Mac et Linux pour seulement trois malheureux dollars. Il serait criminel de ne pas en profiter.

# 42 Jeux indémodables

On ne va pas se mentir : parler d'un jeu intitulé "42 jeux indémodables" neuf ans après sa sortie, c'est risquer la déconvenue. Et s'ils n'étaient pas si indémodables que ça ? Et si, en neuf ans, l'un des 42 jeux était même devenu complètement has-been ? Et puis après tout, est-ce que l'énoncé ne mentait déjà pas un peu à l'époque ? Ces jeux étaient-ils tous déjà absolument indémodables il y a neuf ans, autant dire une éternité ?

**Pouilleux Pouilleux Fever.** À sa sortie au Japon fin 2005 (les 42 jeux ont attendu fin septembre 2006 pour rejoindre nos contrées), 42 Jeux Indémodables n'était qu'une simple compilation de jeux de société plus ou moins classiques. La Nintendo DS, son support sorti un an plus tôt, n'était pas encore envahie de titres pour enfants et 42 Jeux faisait figure d'exception. Qu'est-ce qu'on trouve dans la compil', alors ? Un bon petit milliard de jeux de cartes (poker, rami, bridge, crapette, black jack, dame de pique et plein d'autres aux règles absurdes qu'on confond aisément entre eux), quelques jeux de société (Backgammon, reversi, dames, échecs, puissance cinq, bataille navale…) et surtout des petits un peu moins classiques, le genre qu'on ne peut pas sortir du fond du placard. Parmi ceux-ci, il y a le "Soda" (secouez une bouteille, passez-la au voisin qui fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que le bouchon virtuel lâche et qu'une boisson caramélisée s'écoule en pixels). Les jeux de cartes et de plateau auxquels s'adonnaient déjà nos arrière-grands-parents ont de fait prouvé leur indémodabilité, mais qu'en est-il du Soda ? Y jouez-vous encore ? Je dois bien reconnaître que les problèmes de nettoyage imposés par la pratique du Soda en conditions réelles risquent de le mettre à la retraite plus tôt que Nintendo ne l'aurait souhaité. En tant que parent, préférez-vous que vos enfants s'arrosent de boisson collante ou qu'ils dépensent tout votre argent en achats in-app dans Clash of Clans ? Dilemmes, dilemmes…

GENRE :
Jeux éternels
PLATEFORMES :
Nintendo DS
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR :
Nintendo / Agenda
ANNÉE :
2005 au Japon, 2006 en Europe

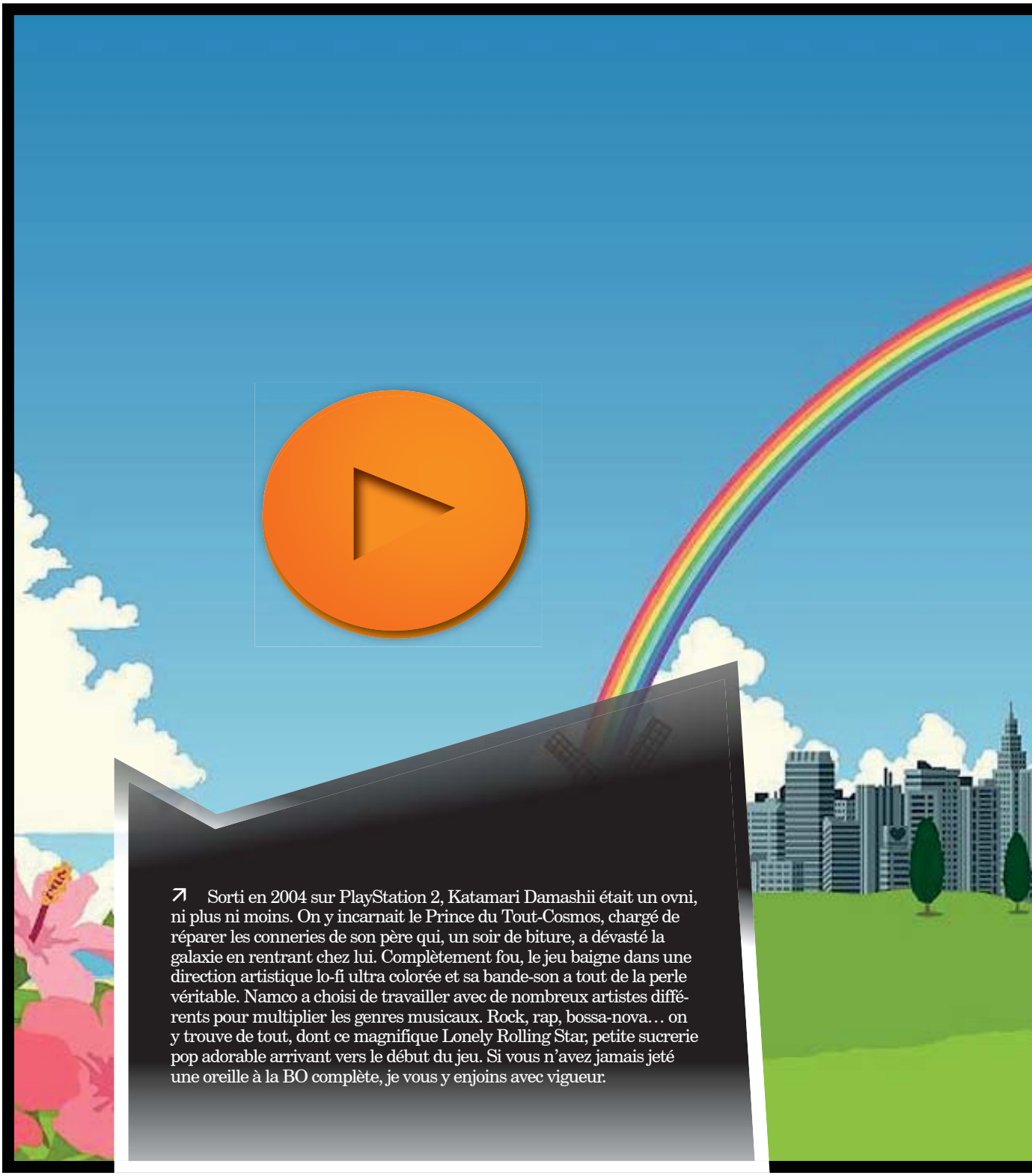
**Dessinez, c'est perdu !** Plus classiques et nettement moins démodables, le bowling, les fléchettes et le billard sont probablement les valeurs sûres de 42 Jeux (...) à plusieurs. Sans le savoir, ils préfiguraient en un sens l'arrivée de Wii Sports (un an plus tard au Japon, presque en même temps en Europe). Les fléchettes et le bowling, tout particulièrement réussis, exigeaient d'avoir un bon coup de main pour projeter les projectiles avec le stylet. Enfin, le plus exigeant, le plus stressant, celui demandant

le plus d'habileté et de talent, en un mot comme en cent le meilleur, c'était l'Équilibre. Alors certes, il n'est peut-être pas tout à fait indémodable, mais l'Équilibre était le meilleur jeu multijoueur de l'époque sur Nintendo DS. Le principe est simple : chaque joueur pose chacun à son tour un domino sur un plateau, et celui qui fait tomber son domino est éliminé. Le moindre faux mouvement pouvait avoir des conséquences dramatiques pour l'ensemble des joueurs, rendant les parties intenses. Pour dédramatiser le tout, 42 Jeux Indémodables proposait (dans toutes ses activités) un outil de discussion rappelant le Pictochat de Nintendo ou, plus simplement, un tableau blanc : chacun pouvait dessiner ou peindre sur un espace blanc puis publier son œuvre, qui pouvait ensuite être reprise et modifiée par tous les autres dans une anarchie bien convenable. Le tout se transformait régulièrement en lieu de railleries et en vannes sur les mamans, publiées pile au bon moment pour déconcentrer le joueur en train de placer son domino.

**Indémodables pour toujours.** Les quarante-deux jeux de 42 Jeux Indémodables sont-ils vraiment si indémodables ? Quelle importance ? À l'écriture de ces quelques phrases, je me rends compte que j'ai de nouveau envie de le lancer, de nouveau envie de dessiner des arcs-en-ciel et d'autres choses moins avouables, de nouveau envie de lancer des fléchettes et des boules de bowling et de poser des dominos. Certes, il ne paye pas de mine, le bougre, mais si vous insistez, je peux même me laisser tenter par une petite crapette.

**Netsabes**

# Katamari Damashii



↗ Sorti en 2004 sur PlayStation 2, Katamari Damashii était un ovni, ni plus ni moins. On y incarnait le Prince du Tout-Cosmos, chargé de réparer les conneries de son père qui, un soir de biture, a dévasté la galaxie en rentrant chez lui. Complètement fou, le jeu baigne dans une direction artistique lo-fi ultra colorée et sa bande-son a tout de la perle véritable. Namco a choisi de travailler avec de nombreux artistes différents pour multiplier les genres musicaux. Rock, rap, bossa-nova… on y trouve de tout, dont ce magnifique Lonely Rolling Star, petite sucrerie pop adorable arrivant vers le début du jeu. Si vous n'avez jamais jeté une oreille à la BO complète, je vous y enjoins avec vigueur.

# Lonely Rolling Star

## Mentions légales

Suivez nous sur **Twitter**
**@Canardpcredac**

# CANARD JEUX VIDEO

Canard Jeux Vidéo 021

# Assassin's Creed Unity, L'Ombre du Mordor

**Le 15 Octobre** dans Canard PC n° 305

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
Rédacteur en chef de l'édition numérique: Ivan Gaudé
Ont participé à ce numéro : Sébastien Delahaye, Cécile Fléchon, Ivan Gaudé, Ambroise Garel, Freddi Malavasi, Olivier Peron, Sébastien Rio, Pierre-Alexandre Rouillon et Étienne Rouzet

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

COMPOSITION
Premier rédacteur graphiste : Jean-Ludovic Vignon
Rédacteurs graphistes : Thomas Rainfroy, Katell Chabin
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 21, prix unitaire 2,69€
Date de parution : 05 Octobre 2014

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


Tous droits réservés

Les indications de prix et d'adresses données dans les pages rédactionnelles du magazine le sont à titre informatif, sans but publicitaire. Les manuscrits, photos et dessins envoyés à la rédaction ne sont ni rendus ni renvoyés. Et cette phrase exceptionnelle peut se lire dans les deux sens ! Oui, ça donne "séyovner in sudner in tnos en noitcadér", on n'a jamais dit que ça voulait dire quelque chose.