



CANARD PC

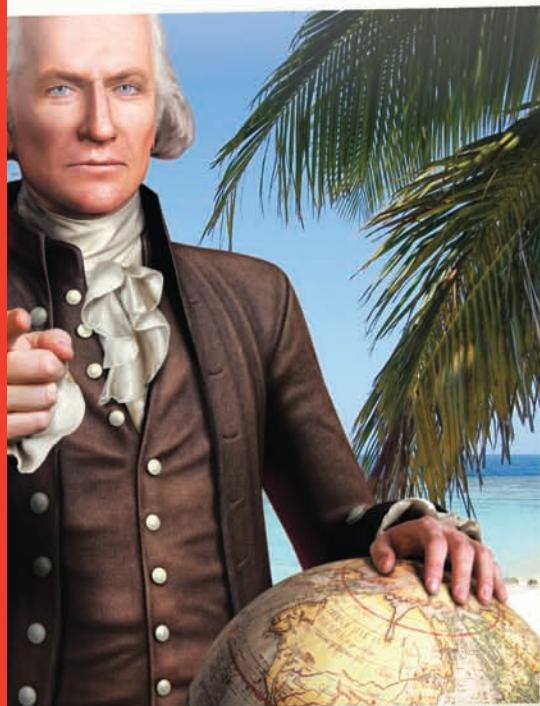
L'actualité du jeu vidéo PC toutes les deux semaines, sauf là.

N° 217 - 20 juillet 2010

NUMÉRO DOUBLE
DE 132 PAGES

PREMIER SUR L'ÉTÉ !

Du test, de l'E3 et les grands jeux de la rentrée...



Civilization V À VENIR

Ruse À VENIR

Mafia II À VENIR

DOSSIER
**CASUAL, FACEBOOK, GRATUITÉ
VONT-ILS TUER
LE JEU VIDÉO ?**

EN BONUS* :

Le jeu de cartes Canard PC,
un jeu pas vidéo pour l'heure de l'apéro



M 02943 - 217 S-F: 6,00 €



BEL : 6,30 €



16™

www.pegi.info

ATTAQUE NUCLÉAIRE DÉTECTÉE



STARCRAFT® WINGS OF LIBERTY™

BLIZZARD®
ENTERTAINMENT

www.STARCRAFT2.COM

27 JUILLET 2010

© 2010 Blizzard Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Wings of Liberty est une marque, et StarCraft, Battle.net, Blizzard Entertainment et Blizzard sont des marques ou des marques déposées de Blizzard Entertainment, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Je n'aurai qu'un mot : Wouhou ! C'est les vacances, c'est officiel. Alors que je tape les dernières lignes de l'année scolaire, Monsieur Chat gonfle son ballon de plage, Sébum enfourne ses romans Harlequin dans son petit sac Gucci, Moquette dépoussière son binicou et Kahn à pêche. Canne à pêche. Oh oui, c'est l'été et on aime rigoler. D'ailleurs, on a chargé à fond sur la marrade, histoire de vous occuper jusqu'au premier septembre. À vous les À Venir alléchants, l'E3 un peu méchant et même le petit cahier console, indispensable pour savoir ce qui se passe chez Jules de Chez Smith en face. Mais j'oublie les Jeux de l'été et surtout le gros morceau : Notre Super Jeu De Cartes Canard PC qui vous permettra de simuler un bouclage de CPC avec vos potes, comme si vous y étiez. Sans oublier le Jeu du Canard. Tout cela est très fatigant et, vous l'aurez compris, il était temps que ça s'arrête. Alors nous allons nous ressourcer chacun à notre manière pour être encore plus idiots l'année prochaine. Et comme promis dans le dernier numéro, pour ne prendre aucun lecteur en traître, nous refaisons ci-dessous un point sur l'augmentation de prix qui concernera *Canard PC* à la rentrée :

On a bien essayé de retarder l'échéance tant qu'on a pu, avec des bouts de carton et des morceaux de ficelle mais c'est trop tard : nous voilà obligés d'augmenter le prix de *Canard PC*. À partir du numéro de rentrée, fini les 3,90 euros. Fini l'irritante petite pièce de dix centimes qui fait des trous dans les poches de vos jeans. Désormais, nous coûterons 4,30 euros. Autant dire que les trous seront un peu plus gros.

Évidemment, nous ne pouvons pas nous contenter de vous balancer ça au visage. *Canard PC* entretient avec ses lecteurs une relation particulière et grâce à votre fidélité, nous faisons partie des rares journaux ayant vu leurs ventes augmenter régulièrement au fil des ans. Par conséquent, nous vous devons des explications.

Alors, voilà pourquoi nous sommes contraints d'augmenter le prix du magazine :

Premier point, le prix de *Canard PC* n'a quasiment pas augmenté depuis son lancement en novembre 2003. Nous avons commencé avec un hebdomadaire à 1,90 euro qui est monté à 2 euros, soit 4 euros

toutes les deux semaines. Lorsque nous sommes passés bimensuel, le prix est redescendu à 3,80 euros (avec le double de pages), puis remonté à 3,90 euros et n'a jamais bougé depuis. L'augmentation à venir représente une hausse de 10 %. À titre de comparaison, sur une période deux fois plus courte, nos concurrents ont augmenté leur tarif de près de 20 %, en hausse régulière. Bon, j'imagine que ça vous fait une belle jambe mais prenez ça comme un gage de notre bonne volonté.

Second point, les coûts de production et de distribution des magazines ont grimpé en flèche au cours de deux dernières années. Nous avons réussi à nous adapter. Malheureusement, au cours des dernières semaines, la situation s'est encore compliquée. D'un côté, l'impression coûte plus cher, mais bon, ça passe encore. Beaucoup plus gênant, Pressalis, notre messagerie de presse, nous a fait parvenir ses nouveaux barèmes. S'ils s'annoncent avantageux pour les mensuels, les titres à très gros tirage et les magazines au tarif élevé, ils ne sont pas forcément pour *Canard PC*, finalement assez peu onéreux et surtout bimensuel. En augmentant le prix, nous évitons de nous retrouver dans une situation absurde où chaque magazine vendu nous fait perdre de l'argent.

Troisième point, tous les nouveaux de l'équipe veulent absolument avoir leur armoire à saveurs à eux. Par conséquent, nous avons été contraints par le syndicat des pigistes de jeux vidéo à leur octroyer des bons cadeaux Ikea. Un poste de dépenses absolument ahurissant quand on connaît la consommation de saucisses de rennes de Kahn Lusth. Plus sérieusement,

en 6 ans, nous ne pouvons plus ignorer l'inflation, et la hausse du coût de la vie.

Soyons honnêtes, il existait une alternative à l'augmentation de prix : le dépôt de bilan. Ha ha, non, je blague. Certes, nous aurions pu couvrir toutes ces dépenses supplémentaires en multipliant le nombre de pages de pub dans chaque numéro. Mais, nous avons refusé de prendre ce chemin-là. En clair, notre objectif est de vous fournir un magazine indépendant, informatif, divertissant et particulièrement idiot. Par conséquent, il nous semblait impossible de sacrifier cinq ou six pages de rédactionnel supplémentaires au profit des annonceurs. Et cela à chaque numéro. Certains trouveront peut-être notre idée débile... Mais tant pis, c'est comme ça que nous avons choisi de faire notre métier. Sans pression ni complaisance.

Enfin, c'est bien joli toutes ces bonnes raisons, mais nous savons que, pour une immense majorité d'entre vous, cette augmentation ne changera pas grand-chose. Malheureusement pour d'autres, s'offrir *Canard PC* est un luxe, un luxe dont ils devront peut-être se priver. À ceux-là, je veux présenter toutes les excuses de la rédaction. Nous comprenons parfaitement que beaucoup de choses passent avant un magazine de jeux vidéo. Nous ne vous en voulons pas. Ou alors un tout petit peu. Gardez tout de même à l'esprit que la différence pour un mois de *Canard PC* est la même que celle séparant un menu classique d'un menu XL... En attendant, vous pouvez toujours vous abonner à l'ancien tarif : les prix ne bougeront pas jusqu'au 31 août, alors profitez-en.

NEWS

Ouvrez les vannes à merde ! Allons-nous avoir droit au retour de ce qu'il convient d'appeler la Toubonisation des esprits ? À savoir des ingérences du ministère de la Culture dans l'usage commun des mots de franglais ? Tout porte à le croire.

Ainsi, il vient de publier une synthèse rappelant les heures les plus sombres de notre histoire, où il préconise d'éliminer des mots comme "blog" (transmuté en bloc-notes), "play back" (présonorisation), "plug and play" (prêt à l'emploi), ou "teasing" (aguichage). Tout ceci serait-il dû à une invention de Frédéric Mitterrand en personne, qui aime pourtant beaucoup les langues étrangères ? Le P2P n'est pas



épargné non plus puisqu'il devient au passage le "poste à poste", une spécialité bien connue de la maison, notamment du temps d'Albanel, qui a d'ailleurs beaucoup été mutée depuis, et en peer-to-peer, justement.

THE COMPANY

C'est l'histoire d'une mini-série tirée du film jamais tourné adapté du livre américain du père d'un auteur couronné par le prix Goncourt français. Okay, j'explique. À l'origine, il y a donc Robert Littell, ancien journaliste américain de *Newsweek* devenu auteur de romans d'espionnage. Il est l'auteur en 2002 du roman *La Compagnie* (une véritable armoire normande de 1222 pages en poche). Il est aussi le père de Jonathan Littell, romancier franco-américain, prix Goncourt en 2006 pour *Les Bienveillantes*. Non, en effet, ça n'avait rien à voir, c'était pour le plaisir de compliquer l'introduction. À partir du pavé de Littell père, une adaptation est écrite par Ken Nolan (déjà auteur de l'adaptation de *La Chute du Faucon Noir*) à destination du réalisateur Ridley Scott. Le film ne se fait pas, mais le projet n'est pas abandonné : le scénario est retravaillé et rallongé pour donner en 2007 une mini-série (présentée ici en trois épisodes de deux heures) avec les frères Ridley et Tony Scott officiant comme producteurs exécutifs. L'ambition initiale du romancier était d'écrire une sorte d'histoire illustrée de la CIA sur 50 ans à travers les destins



différents de trois amis de jeunesse. Le roman, très long, très touffu, est riche mais pas toujours passionnant. En ne gardant que les épisodes concernant Berlin, le soulèvement de Budapest et la Baie des Cochons, le scénariste de la série a beaucoup coupé et perdu en richesse, sans pour autant gagner énormément de rythme. Quant à la réalisation, très moyenne avec de grands moments de kitsch (pauvre révolution hongroise...), elle est parfois sauvée par les interprétations de Michael Keaton et Alfred Molina. Au final, on obtient une série d'espionnage sur la guerre froide assez longue, mais qui peut dépanner en cas de grave déche vide.

Ivan Le Fou

Une mini-série en coffret de 3 DVD (son 5.1 et image 1.78:1) chez Universal, 25 euros environ.

Tolerance Nexus

Qui se souvient du Nexus 1 ? Ce téléphone fabriqué par HTC (avec 100 fois moins d'inspiration que pour son Touch première génération) et que Google avait produit en injectant son système par-dessus ? Voici quelques nouvelles : selon Eric Schmidt, l'appareil a été une "réussite". L'objectif à la base était de "faire évoluer le marché" et pour lui, tout a fonctionné comme prévu. Tout a d'ailleurs si bien marché qu'il a terminé le sujet en lançant un "Ça a marché, bravo, on arrête tout !" qui en dit long à la fois sur ses capacités comptables, et

sur celles qu'il a de pouvoir gober des cartons de LSD à la chaîne avant des réunions importantes avec les grandes personnes.



TU N'ES PAS GERMAN MAIS TU ES VRAIMENT BENOIT

Justin Bieber, vous connaissez ? Si si, le jeune chanteur canadien qui a douté en direct à la télé que "german" était un vrai mot, voire un vrai pays. Bref, en tant qu'idole des jeunes fillettes en mal de mâles, son nom est cité des millions de fois par jour dans des pages web, dans des news, dans des actus, au fond des forums de hackers, bref : partout. Pour lutter contre ça, des petits malins ont programmé une extension Firefox et Chrome qui appose d'un simple clic un

bandeau bleu de censure au-dessus de chaque occurrence où figure son blaze. C'est, certes, un peu radical, voire un peu laid, mais pour la gloire, ça mérite d'être téléchargé ici : <http://fffff.at/shaved-bieber>. En tout cas, voilà une bonne initiative, et gratuite avec ça, contrairement à celle que j'ai dû faire programmer par des ingénieurs de polytechnique pour censurer les mots "baleine", "thon rouge" et "Emmanuelle Béart". Cette dernière n'ayant d'ailleurs rien à voir avec les deux premiers.



10 000 000 d'amis. Record absolu pour Lady Gaga, cette superbe jeune femme qui a réussi à avoir 10 millions de fans sur sa page Facebook.



En réalité, certains en ont plus, comme Michael Jackson ou le show *Family Guy*, mais contrairement à Gaga, ils sont morts. Bon oui, *Family Guy* est un show, mais à l'humour aussi mort que celui de Coluche, de son vivant.



Sordide : l'elfe était en fait une elfe !

Il y a peu, sur les forums officiels de WoW, l'un des admins a déclaré que ces lieux d'échange étaient devenus un lieu de guerres continues entre joueurs et un terrain de chasse pour les trolls (les lourds, pas les monstres). Ainsi, il a annoncé que les utilisateurs devraient utiliser leurs véritables noms sur les forums dans un proche futur. Pour lui, sortir de l'anonymat permettrait aux joueurs de créer des "liens qu'ils n'auraient pas pu tisser autrement" (par exemple, en se tuant dans la vraie vie parce que Billy a chipé à Bob sa pièce d'armure T2 de merde après une nuit passée en instance). Cette intervention fut saluée par un millier de réponses furieuses sur



24 heures, et tout spécialement par des gens qui n'ont pas envie que leurs employeurs ou collègues sachent qu'ils ramassent des objets magiques à 2 heures du mat' sur Azeroth, ce qui peut se comprendre. Quelques jours après seulement, Blizzard faisait demi-tour. L'anonymat et la défense de la vie privée ont triomphé et les gros lourds frustrés qui veulent insulter le monde entier pourront continuer à le faire en parfaite impunité. Blizzard va devoir trouver un autre moyen pour empêcher que les forums WoW aient un petit air d'hôpital psychiatrique à ciel ouvert. Genre sortir un jeu qui, pour une fois, n'attirera pas les demeurés comme le miel attire les mouches. On peut rêver.

DEADPOOL

Wade Wilson était un homme comme les autres, lorsqu'il sent la mort s'approcher à grands pas à cause d'une tumeur. En désespoir de cause, il accepte de servir en tant que cobaye pour essayer de sauver sa peau. L'expérience ne se déroule pas comme prévu et le Docteur Killerbrew le garde en vie pour son plaisir en lui donnant un pouvoir d'autoguérison très puissant. Ainsi, Wade finit défiguré par ces expériences et se fait la belle du laboratoire, profitant désormais de son nouveau pouvoir pour continuer son boulot de mercenaire, sous l'identité de Deadpool. Si ce comics se limitait à ça, il bénéficierait du même mépris que je réserve aux super-héros et à leurs fans en pleine crise d'identité. Deadpool est en effet bien différent de tous les autres tas de muscles en slibard puisqu'il est complètement cinglé. Méprisant presque tout le



monde, il représente l'exemple même de l'antihéros en étant aussi drôle que détestable. Eh oui, contrairement à l'immeuse majorité des comics, lire Deadpool revient à pouffer de rire régulièrement quand celui-ci tombe dans une nouvelle psychose ou se met à user d'une répartie cinglante. Il faudra cependant se tourner vers les magasins spécialisés pour le suivre, ses aventures n'étant disponibles qu'en anglais. Un jeu qui en vaut cependant largement la chandelle.

Kahn Lusth

Les aventures d'un super-héros qui vous fera bosser votre anglais et votre répartie en plus de vous faire rire.

...DANS UNE VILLE DE ZOMBIES.



ZOMBIE, C'EST NUL COMME EXISTENCE...



Et Rondo Veneziano, c'est aussi bien que Mozart !

Un employé de Best Buy, sorte de Darty ricain, a été viré de son boulot. La cause ? Une vidéo en images de synthèse pourrie qu'il avait mise en ligne, où l'on assiste, le jour de la sortie de l'iPhone 4, à un dialogue hypothétique entre un vendeur et un client voulant s'acheter le dernier né d'Apple. Le commerçant lui explique que le HTC Evo est à peu près supérieur à l'iPhone 4, voire mieux, mais l'acheteur s'obstine et le vendeur commence à l'insulter mollement, l'autre continuant à vouloir son iPhone malgré tout. Alors, il lui raconte que l'HTC est capable d'exaucer trois-vœux "dont celui de se



transformer en iPhone", mais le client refuse toujours. Certes, le fait de se faire virer de son taf et devoir nourrir ses enfants avec ce que l'on trouve dans les poubelles n'est pas aussi drôle que ça en a l'air, mais après tout, ce n'est pas le service qu'on est en droit d'attendre d'un détaillant, ni même d'un détaillant qui a fait un stage à Pékin dans les locaux secrets d'HTC situés sous la place Tian'anmen.

Enchère payée

Des fois, en plaçant une enchère sur un pauvre objet inconnu de tous sauf de vous, et qui augmente mystérieusement une heure avant la fin de la vente sur eBay, vous êtes vous déjà demandé si ce n'était pas un pote au vendeur qui gonflait artificiellement le prix ? *A priori*, cette pratique est plus que courante, et enfin, une cour de justice a puni un de ces vendeurs indécents après une dizaine d'arnaques

de ce genre avec 7 000 euros d'amende et 250 heures de ramassage de merde avec des djeun's dans la rue. Paul Barrett, le contrevenant, a indiqué qu'il n'était pas au courant qu'on ne "pouvait pas voter pour remporter sa propre enchère". Oui en effet, il faut être totalement stupide pour se vendre un truc à soi-même. Hein Polo ?



START YOUR ENGINE !

THRUSTMASTER®

Cockpit Ferrari Wireless GT F430 - PC/PS3

>>> 292€ 90 <<<



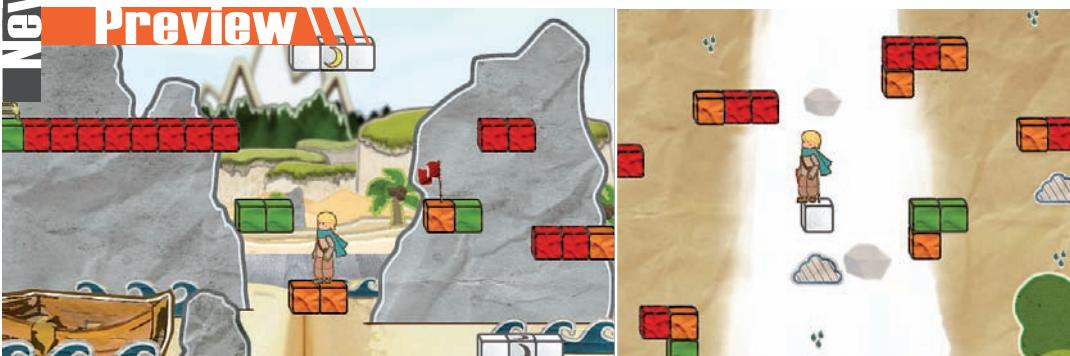
LA FERRARI F430 S'INSTALLE DANS VOTRE SALON !

La *Ferrari F430* est un mythe désormais accessible avec le *Cockpit Ferrari Wireless GT F430*, ingénieux volant se transformant à volonté en cockpit prêt à apporter un parfum d'authenticité à vos séances de courses déchainées ! Car ce volant de 28 cm de diamètre, à la texture gomme confortable, est la réplique au 7/10ème de celui de la *Ferrari F430*, dotée des toutes dernières innovations Thrustmaster ! Il utilise ainsi la technologie à capteur magnétique H.E.A.R.T (HallEffect AccuRate Technology™) pour une précision à l'épreuve de vos manœuvres audacieuses. Programmable à 100%, il est doté de palettes de vitesses séquentielles (up & down) en métal, et d'un Manettino® digne de l'original - ce bouton à 5 positions retro-éclairées vous permettant de configurer votre voiture pendant la course !



WWW.MATERIEL.NET

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de dossier et hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

**Preview **

Luna

J'ai beaucoup de mépris pour les écoles d'art brasseuses de vent ou celles de cinéma pleines de types voulant réinventer David Lynch ou Max Pécas avec deux bouts de ficelle. Maintenant que je suis prêt à recevoir des menaces de mort sous la forme de toiles et DVD, je pourrais bien

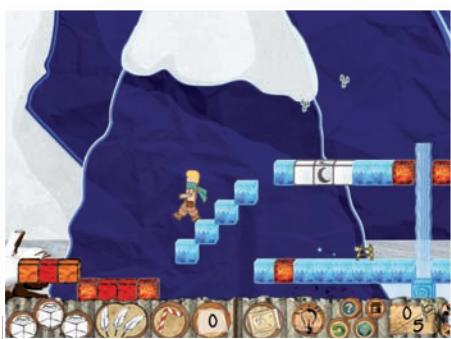
mettre la Gamagora (l'école des métiers du jeu vidéo de Lyon) dans le même sac. Mais ce ne sera pas le cas. Une dizaine de leurs élèves travaillent actuellement sur Luna, un jeu de plateformes en 2D où il faut récupérer des morceaux d'échelles pour déverrouiller la sortie des niveaux. La première chose qui frappe est la qualité graphique du titre qui ressemble à une œuvre animée d'arts plastiques,

ainsi que sa musique qui donne une impression de rêve éveillé. Son gameplay n'est heureusement pas en reste et mêle intelligemment plateforme et réflexion. Pour récupérer votre échelle en kit, votre personnage doit

passer par des cubes colorés en trois couleurs (vert, jaune et rouge). Votre passage sur un cube le fait descendre d'un niveau de couleur puis le fait disparaître pour de bon et il faut alors prévoir son chemin en s'appuyant sur des aides comme une paille pour aspirer la couleur d'un cube afin de le rendre indestructible. Comble du bonheur, la maniabilité du soft est exemplaire et hormis une "french touch" peut-être trop présente, *Luna* a les qualités pour finir sur Steam contre une poignée d'euros. Jeunes gens, c'est avec plaisir que la rédaction de *Canard PC* vous attribue la mention "Bien" pour votre travail.

Kahn Lusth

www.luna-lejeu.fr



Genre : Réflexion / Plateforme Développeur : Gamagora Editeur : N.C. Sortie prévue : N.C.

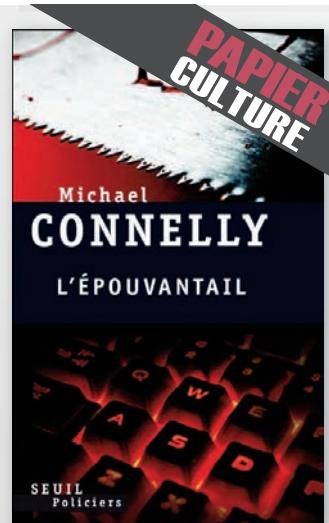
Purple brain. Prince. Prince ? Qui a déjà entendu parler de ce Prince ?

Moi, à 40 balais, je me souviens qu'il y avait dans les eighties un mec aussi pâle que Michael Jackson, recouvert de paillettes argentées comme Dalida et dont la moitié de la musique était soit une suite de chefs-d'œuvre, soit une bouillie inécoutable qui donnait envie de s'enfoncer une cuillère longue de 30 centimètres dans les tympans pour extraire cette merde à toute vitesse. Et, à l'instar d'artistes internationaux de sa carrure, comme Thierry Lhermitte, Prince s'est improvisé expert en nouvelles technologies en proclamant qu'"Internet c'est totalement fini". Bien sûr, ce n'était pas son analyse du futur du protocole IPV6, ce qui est dommage, mais plutôt du mode de diffusion de la musique via les supports numériques ; et il n'hésite pas à comparer le réseau des réseaux à un phénomène de mode obsolète comme MTV. Il a rajouté que les ordinateurs et les iPod "nous bournent la tête de chiffres" et que "c'est mal". Et qu'il est contre iTunes. Je rêve ou Prince vient de délégitimer l'offre numérique légale pour promouvoir le P2P et le piratage musical ?



L'ÉPOUVANTAIL

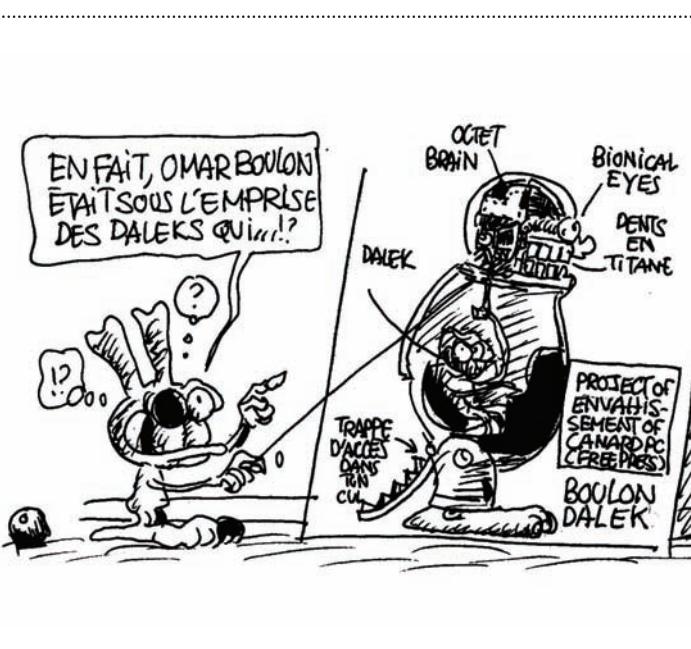
À chaque fois c'est pareil. Je finis le dernier roman de Michael Connelly, je suis déçu, je me dis "Bon, ça suffit, cette fois j'arrête". Et quand paraît le suivant, je craque quand même, parce que la mémoire du plaisir procuré par ses premiers romans est plus forte que mes déceptions récentes. Alors, quand en prime, il reprend le héros d'un de mes romans préférés (à savoir *Le Poète*), c'est plus fort que moi. En route, donc, avec Jack McEvoy, que l'on retrouve journaliste au *Los Angeles Times* (poste qu'a occupé l'auteur, où il a même reçu le prix Pulitzer collectif décerné à la rédaction du journal pour sa couverture des émeutes de 1992). Comme toute la presse quotidienne, le journal est en crise et Jack se retrouve licencié. Il a 15 jours pour former à contrecoeur celle qui doit lui succéder – plus jeune, moins chère – et boucler une enquête de routine avant de se retrouver au chômage. La description pleine de nostalgie d'un monde de la presse quasiment à l'agonie constitue les meilleures pages de cet *Épouvantail*. Pour le reste, il s'agit d'un polar



honnête dont le parti pris est de faire connaître dès le début l'identité du grand méchant. Comme tous les derniers romans de Connelly, il est malheureusement sans grand caractère ni style. Une énigme tout de même : la traduction, pourtant signée Robert Pépin, ne semble pas avoir été relue tellement elle est épouvantable, parsemée d'anglicismes et de coquilles. Un manque de qualité très inhabituel pour cette collection.

Ivan Le Fou

Un roman policier de Michael Connelly, paru au Seuil, 20 euros environ.



Génération économies

Vous croyez au recyclage des matières plastiques et du verre ? au bien-fondé des véhicules électriques, aux éoliennes et aux capteurs solaires ? Vous avez acheté des multiprises spéciales pour éviter de mettre vos dizaines d'appareils en veille ? Vous croyez au réchauffement climatique dû à l'homme ?

C'est bien, et je pense à vous chaque semaine, lorsque je vais vider ma boîte de piles au mercure dans une source d'eau fraîche située à 200 mètres de chez moi, où je me rends généralement en Boeing 747. Bon, et si vous ne croyez pas à tout ça juste pour "faire comme les autres" ou pour "draguer de la pouffe verte", les deux seules raisons logiques d'avaler ces conneries, il va falloir vous restreindre niveau jeux vidéo. En effet, selon le Natural Resources Defense Council – probablement une association de hippies –, la consommation électrique des consoles serait de 16 terrawatts-heure par an. Soit ce que grille sur la même durée une ville de plusieurs millions d'habitants. Franchement, à votre place, j'arrêterais de jouer à tous ces trucs inutiles, j'apprendrais la belote ou le tarot, deux jeux stupides qui ont heureusement quasiment disparu, et j'irais taper le carton avec les poivrots au bar du coin.

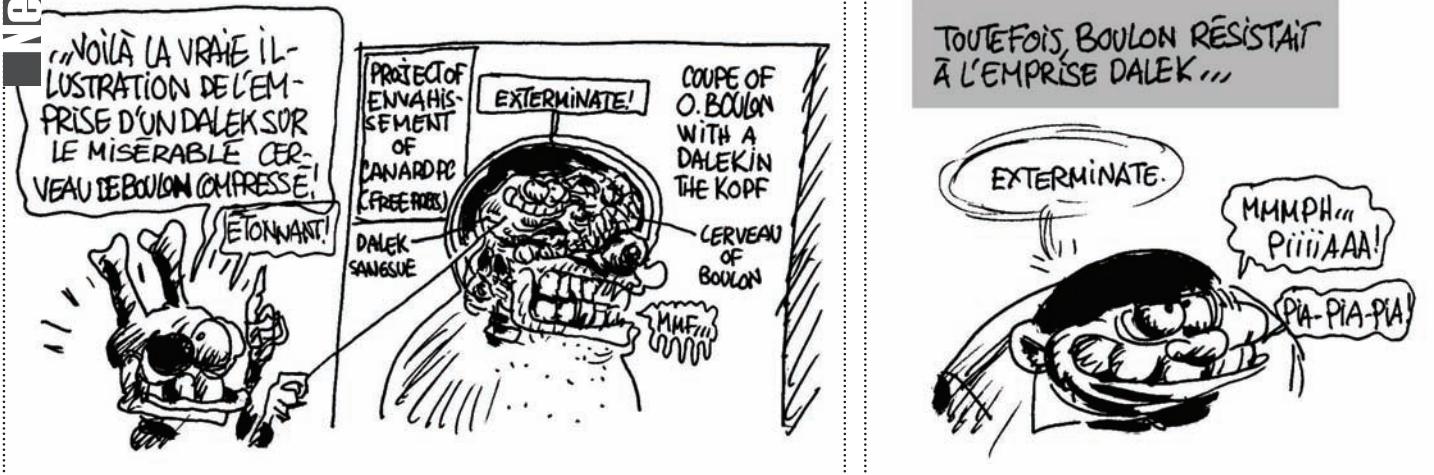
Ecoute

enJOY

Sur ton PC

Et chope un max
de cadeaux !





La BNF enfin rasée

Avec l'iPad, le syndrome Apple (consistant à encenser quotidiennement auprès de ses potes un objet estampillé d'une pomme qu'on vient d'acheter dans le but de se convaincre qu'il est mieux que la concurrence alors qu'il est plus fermé et plus cher) continue de frapper. Et ses adeptes prétendent qu'après tout, un livre électronique avec une encre électronique n'est pas beaucoup plus confortable que leur tablette à Jobs. Aussi, un cabinet indépendant a fait une étude impliquant l'iPad, le Kindle, un PC, et la version papier d'un

livre d'Ernest Hemingway. Résultat des courses : on lit 6 % plus lentement que sur un livre avec l'iPad, contre 10,7 % pour le Kindle. Côté confort de lecture, c'est là qu'on rigole : sur une note maximale de 7, l'iPad est évalué à 5,8, contre 5,7 pour le Kindle, 5,6 pour le papier et 3,6 pour le PC. Selon le site du Nouvelobs où est relatée cette étude, on cite le manque de netteté du Kindle comme son principal problème. Et peut-être le fait qu'Amazon n'envoie pas de Kindle grats pour avoir une super notation ? Non je déconne. Non vraiment, je déconne.

Garçon, vous me remettrez un peu de Dragon Age je vous prie

On se doutait bien qu'avec un tel flot de DLC honteux et hors de prix, *Dragon Age* n'allait pas en rester là. C'est désormais officiel, une véritable suite nommée très naturellement *Dragon Age 2* est prévue pour mars 2011. Alors on va vous épargner le monologue dithyrambique d'EA qui nous explique "être très heureux d'offrir cette nouvelle évolution de la franchise aux fans", en plus de "révolutionner à nouveau le jeu de rôles" et entrer dans les détails. Première mauvaise nouvelle, la création de personnage sera plus proche d'un *Mass Effect* en nous imposant un avatar du nom de Hawke. Celui-ci est présenté comme un réfugié sans le sou qui se fera connaître

en survivant à la contamination de l'Engeance et en devenant le champion de la ville de Kirkwall. On nous parle également de choix moraux importants, d'un système de combat plus dynamique et d'une importante mise à jour graphique. Reste à voir si le jeu sera toujours aussi "mature" en couvrant vos personnages de sang à la mort du moindre rat.



LA ROULOTTE DE TROUSSURES

C'est les vacances et pour vous changer les idées pour pas cher, nous avons âprement négocié un excellent tarif dans une chambre d'hôtes située dans l'Oise à 1 h 30 de Paris. En fait, on n'a pas négocié longtemps parce que c'est une copine qui tient les rênes, une ancienne spécialiste du hard. Du hardware hein, ne rêvez pas. Après s'être occupée d'une grande marque de matos pendant de longues années, elle vous accueille dans son joli lopin de terre posé sur un étang. Au milieu, une petite



maison d'hôtes et surtout, une roulotte authentique totalement reconstruite par des menuisiers roumains venus tout droit des Carpates. Bon, je romance grave mais l'essentiel, c'est que pour un petit week-end amoureux, ça reste idyllique. Le coin coin est magnifique, la maîtresse de maison super sympa et vous pourrez même disposer d'une petite maison d'hôtes en annexe si vous venez à plusieurs. Comptez 70 euros la première nuit et 50 pour les suivantes. Le prix comprend le petit-déjeuner Continental, comme à l'hôtel. Et pour les lecteurs de *Canard PC*, la première nuit tombe à 55 euros. Hop, c'est magique. Bref, si vous cherchez un endroit sympa pour vous échapper le temps d'une nuit ou d'un week-end, foncez, c'est une valeur sûre.

Lord Casque Noir

La roulotte de Troussures, chambre d'hôtes, 70 euros la première nuit pour deux personnes (50 les suivantes)
www.la-roulotte-de-troussures.fr



Cher Canard PC,

J'espère que tu vas bien, pour moi en tout cas ça roule (sauf quand j'étais malade et quand j'ai perdu mon matos). Ça fait bientôt deux mois que je suis en Amérique du Sud, c'est un très grand pays et je suis loin d'avoir tout vu, mais j'ai déjà eu bien le temps de me faire à la culture locale (la vraie, pas celle qu'on voit à la télé) : manger des Tuc, des hamburgers et du poulet ; boire des sodas, des bières et du vin pas cher ; écouter de la "musique" locale, Manu Chao et des idiots qui apprennent la flûte (il serait temps pour eux d'abandonner) ; mater du foot, des films ricains pourris et des peintures de Jésus omniprésentes et somptueuses...

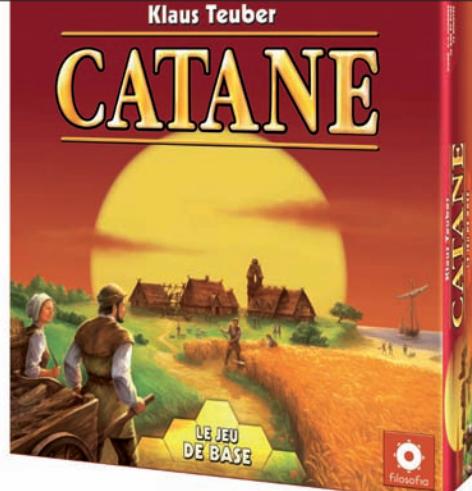
Du coup, j'ai essayé les trucs pour touristes aussi, ce qui m'a beaucoup amusé de manière générale. J'ai en effet chassé des champignons magiques dans la jungle d'Amazonie (où un Indien a réparé mes tongs à coups de machette), j'ai mangé des grosses larves de mouches (on dirait du lait de coco), je me suis battu avec un cafard géant dans ma tente (et j'ai gagné), j'ai emmerdé des grosses tarantules (mais y'en a une qui était morte alors elle s'en foutait),

j'ai bu dans des lianes (et dans des bars cachés dans la Pampa), j'ai pêché des piranhas (et je leur ai appris à fumer avant de les bouffer), j'ai caressé des alligators sauvages (bon y'en a un qui était aveugle et il lui manquait une patte, mais il avait toujours ses dents et l'autre était super féroce !), j'ai nagé avec des dauphins zoophiles (en fait presque tous les dauphins sont zoophiles, mais je n'excitais pas ceux-là visiblement), j'ai tiré sur la queue de gros serpents (nan, rien), et je suis allé voir du catch bolivien (pas terrible, mais au moins y avait un ninja et un nain). Voilà voilà, sinon tout le monde adore ma banane ici (baptisée Pedro-San pour l'occasion), par contre je suis un peu emmerdé parce qu'il y a plein de gringos et ce ne sont que les Ricains.

Sur ce, je vais chercher un truc pour me constiper, bon courage à toi Canard PC et à la prochaine,

El Gringo





Colons de Catane

L'art de bien perdre son temps en vacances

Quand vous aurez compris que la météo bretonne, ce n'est pas qu'une légende (je sais de quoi je parle), que l'efficacité de la drague sur la plage, c'est très surfait (et là aussi je sais de quoi je parle) et que la loi de Murphy appliquée au barbecue va constamment chambouler vos horaires de dîner, vous serez bien content d'avoir un petit jeu pour vous tuer le temps ou offrir une alternative aux soirées Macumba Club où les filles sont froides et les bières chaudes. Voici donc une petite sélection totalement subjective de valeurs sûres qui vous feront oublier, au moins un peu, le nombre de kilomètres qui vous séparent de votre PC cherri.

Pour initier les bétotiens. C'est une loi immuable : parmi vos amis ou votre famille, il y en aura toujours un pour dire qu'il n'y connaît rien et qu'à part le Monopoly qui est super, les "jeux de société", ça le gave. Vous pouvez choisir de l'entraîner dans une partie de Diplomatie, histoire de le dégoûter à vie, ou vous pouvez tenter de ramener cette brebis égarée dans le droit chemin. Dans ce dernier cas, **Les Aventuriers du Rail** (2-5 joueurs) sont une première et très bonne option. Ce grand classique leur rappellera leur jeunesse à jouer au train électrique, créant des itinéraires pour

remplir des objectifs secrets, tout en tentant de deviner et de pourrir ceux des autres. Autre grand classique abordable, **Colons de Catane** (3-4 joueurs) possède une portée stratégique un tantinet plus grande, tout en ajoutant une partie négociation qui pimente le jeu. Et si vous voulez y aller vraiment tooouuuut douuulement et épargner au bétotien l'usage de pions, de plateau et de dés, **Time's Up** (4-12 joueurs), est un jeu en équipes aussi drôle qu'idiot consistant à faire deviner des noms de personnalités célèbres à ses partenaires par plusieurs moyens, dont la parole ou le mime.

Pour l'apéro. Vous avez un bétotien réfractaire sur les bras ? Ou juste plus beaucoup de temps avant que les merguez n'aient achevé leur totale combustion ? Les jeux apéro sont idéaux pour cela : les règles s'expliquent vite et les parties sont généralement vite expédiées, sauf à avoir un non-comprénant ou un attaché de presse dans le lot. Prenez **Pickomino** (2-7 joueurs), par exemple : un petit "stop ou encore" où la chance joue, forcément, un grand rôle, mais la possibilité de piquer des vers (qui sont l'enjeu de cette lutte entre gallinacées) tant sur le plateau qu'aux adversaires, rend la chose assez ludique et accessible pour plaire à tous. Autre jeu de dé, **Perudo** (2-6 joueurs), basé sur le célèbre (pour les piliers de comptoir, en tout cas), jeu du Maya. Chaque joueur dispose d'un gobelet et de cinq dés. Après un jet de dés tenu secret par chacun, les joueurs enchérissent sur le nombre total de dés d'une même valeur sous l'ensemble des gobelets, ou accusent le précédent de bluff. Mélange de risque, de calcul de statistiques (car le nombre de dés sous les gobelets évolue) et d'esbrouffe, la mécanique s'assimile rapidement. Tout



comme celle de **6 Nimmt!** (2-10 joueurs), où du calcul (un peu) et de la prise de risque (beaucoup) permettent aux joueurs de se débarrasser de leurs bêtes à cornes dans des parties courtes et rythmées.

Pour le digeo. Si je vous suggère de jouer à **Jungle Speed** (3-7 joueurs) après le repas plutôt qu'avant, c'est que la perte d'une dent est encore plus handicapante quelques minutes avant que Tata Simone ne serve ses légendaires côtes de bœuf trop cuites. Outre ce risque réel pour l'intégrité physique (il est question de symboles à reconnaître et d'un totem à saisir avant les autres), ses règles sont suffisamment simples et le jeu assez amusant pour mobiliser les débutants. Pour un peu plus de calme et de réflexion, **Les Chevaliers de la Table Ronde** (3-7 joueurs) offre une belle expérience de jeu coopératif sur fond de quêtes arthuriennes. Les joueurs se battent contre le jeu lui-même, mais son véritable sel est la possible présence d'un félon caché parmi les joueurs, qui n'aura pour but que de faire échouer les autres. Et si vous aimez les rôles cachés et les faux semblants, tentez **Shadow Hunters** et ses parties rapides et captivantes. Sur fond de guerre entre le bien et le mal, chaque joueur hérite d'une carte de personnage qu'il garde cachée jusqu'à ce qu'il meure ou qu'il décide d'utiliser son pouvoir spécial. Trois factions (shadows, hunters et neutres), des règles simples mais des débuts de partie assez jouissifs où tout le monde essaie de savoir qui est qui avant de déclencher les hostilités. Enfin, pour terminer, si ce Cabernet avait un goût de trop peu, qu'il est temps de se risquer sur le bizarre et que vous cherchez un jeu idiot pour finir la nuit, **Munchkin** (3-8 joueurs) ne vous épisera pas le cortex. Portée stratégique quasi nulle (seulement un peu de négociation pour des alliances de circonstance), parties parfois un peu longues, mais un jeu de cartes en forme d'hommage aux jeux de rôles (Munchkin signifie "Grosbill"), à l'humour totalement

barré qui plaira aux nostalgiques du "porte-montre-trésor".

Pour la plage. Un jokari, un ballon, une bouée canard... Non mais, vous croyez quoi ? Qu'on joue aux jeux de plateau sur le sable ? Allez donc faire un peu d'exercice, ça ne vous fera pas de mal, et allez vous baigner, puisqu'on vous dit qu'elle est bonne. Oui, il y a des algues vertes, mais c'est bon pour la peau, c'est mon poissonnier qui me l'a dit.

Tous... Tous... Tous les deux ?

Un seul jeu dans cette catégorie... Mais quel jeu ! **Mr Jack** figure parmi les plus malins et les plus intéressants des jeux à deux. Londres au XIX^e siècle : un joueur incarne Jack l'éventreur, l'autre l'Inspecteur chargé de l'identifier et de l'arrêter. Le criminel devra ou s'échapper du quartier, ou atteindre la fin du 8^e tour pour l'emporter. Huit personnages, tous suspects potentiels pour l'Inspecteur, sont déplacés tour à tour par chaque joueur dans le quartier. Tous ont des capacités spéciales et peuvent être innocentés par divers moyens. Beaucoup de réflexion, d'anticipation, des coups de bluff et peu de place laissée à la chance. Seul bémol : il est plus facile de l'emporter avec l'Inspecteur. Mais c'est un excellent prétexte pour en refaire une deuxième partie derrière en inversant les rôles...

Pour les journées pluvieuses. Là, il faudra prévoir un peu plus de temps pour expliquer les règles, jouer et compter sur des joueurs un minimum initiés. Je ne peux m'empêcher de vous conseiller un dinosaure du jeu de plateau : **Formule Dé**, devenu depuis peu **Formula D** (2-10 joueurs). De la course de F1 sur des circuits (conformes aux vrais) découpés en cases. La mécanique s'oriente principalement sur des prises de risque et la prévision de deux ou trois coups

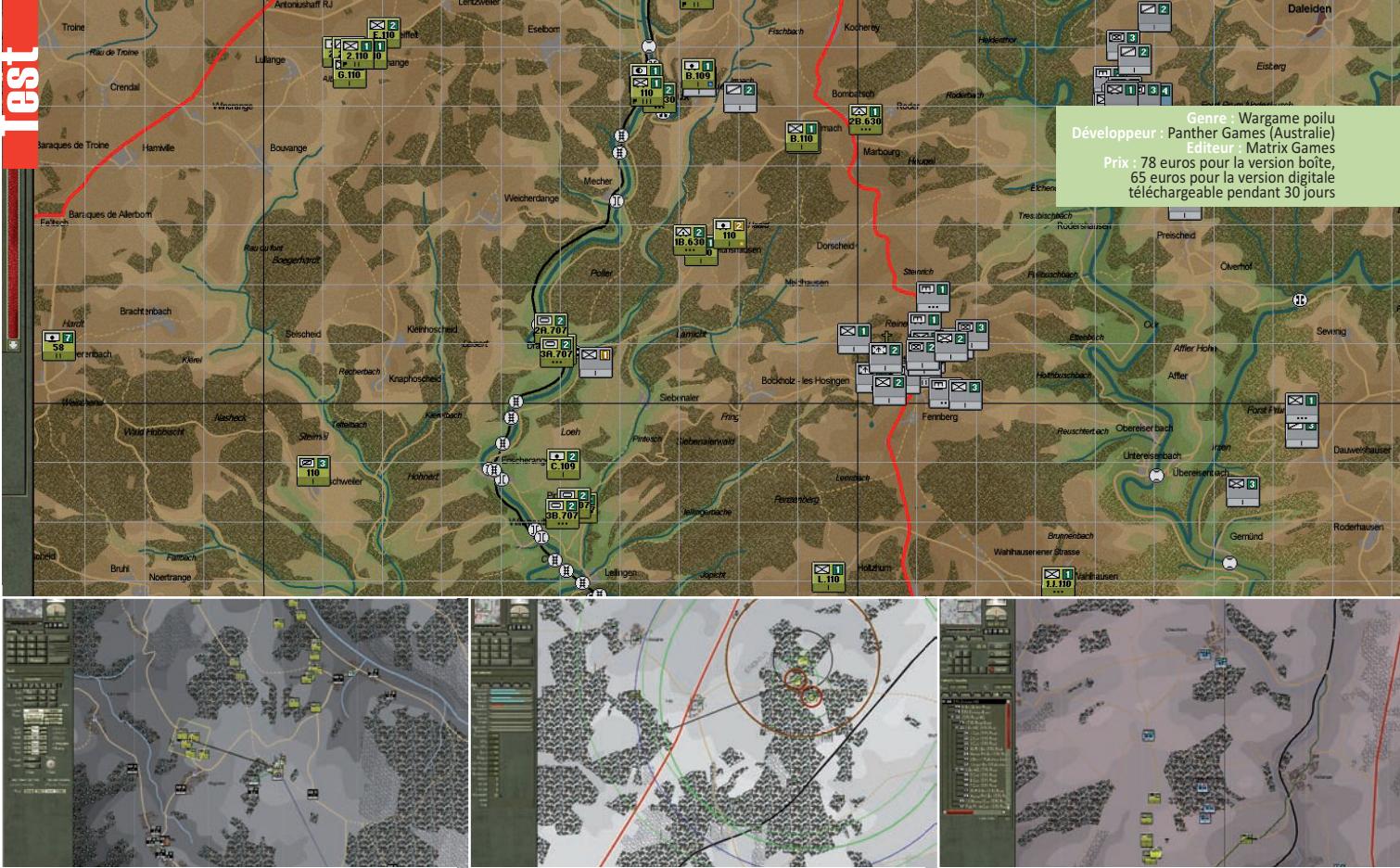


à l'avance. Le vrai bonheur de ce jeu réside dans le grand nombre de voitures, multipliant les blocages de trajectoires, forçant les coups de patins désespérés... N'hésitez donc pas, si vous êtes moins de 5 joueurs, à attribuer deux voitures par tête. Deux mastodontes pour compléter la liste : **Agricola** (2-5 joueurs) et **Imperial** (2-6 joueurs). Des thèmes aux extrêmes (le premier vous fera développer une exploitation agricole, le second vous mettra dans la peau d'un investisseur international au XIX^e siècle capable de jouer les marionnettistes avec les nations de la Vieille Europe) mais des points communs : absence quasi totale du facteur chance, véritable sens stratégique requis... Impossible de résumer leurs mécaniques en si peu d'espace, mais je me contenterai de vous dire que s'ils sont un peu âpres au premier abord, c'est parce qu'ils se méritent et qu'on ne regrette pas de s'être accroché.

Quand on a beaucoup d'amis. Là encore, un seul représentant pour la catégorie. **Les Loups-Garous de Thiercelieux** est une véritable petite pépite mêlant jeu traditionnel et performances d'acteurs dans des parties orchestrées par un conteur (comme un maître de jeu pour le JdR). Parmi tous les villageois qu'incarnent les joueurs se cachent des loups-garous qui, la nuit venue – les joueurs innocents ont les yeux fermés à ce moment – se mettent d'accord silencieusement sur l'identité de leur future victime. Au matin, celle-ci est déclarée morte et les accusations peuvent commencer afin de savoir qui sera pendu pour ce crime. Celui-ci a senti son voisin bouger pendant la nuit, celui-là trouve que celui-ci est un peu trop prompt à accuser, c'est louche... Je n'aurai pas de mots assez forts pour décrire quel bordel jouissif cela devient. Histoire de corser la chose, outre les loups-garous, d'autres personnages spéciaux se trouvent dans le lot, telle la "petite fille" qui a le droit d'ouvrir les yeux pendant la nuit (à ses risques et périls), la voyante... Seul inconvénient, et de taille : le jeu ne livre son – excellent – potentiel, à mon sens, qu'à partir de 10 joueurs (voire plus grâce aux extensions). Et il faut quelqu'un aux épaules assez solides pour incarner le conteur. Mais si vous avez tout ça en stock, foncez, et lancez une cafetièrerie, ça vous fera des nuits entières.

Guy Moquette





Command Ops : Battles from the Bulge

Le meilleur wargame du marché vaut-il 80 euros ?

Les Australiens de Panther Games sont considérés comme une référence en matière de wargames. Ce studio réputé, qui développe aussi les wargames professionnels utilisés par l'Armée Australienne (dans son combat éternel contre les légions de kangourous), s'était fait connaître avec l'excellent *Highway to the Reich*, puis *Conquest of the Aegean*, qui retracait les combats oubliés de Chypre et de Malte durant la Seconde Guerre mondiale, et dont je vous ai déjà chanté les louanges dans un vieux *Canard PC*.

Pour *Battles from the Bulge*, on revient aux basiques côté scénario puisqu'il s'agira de diriger les troupes alliées ou allemandes lors de la célèbre bataille des Ardennes. Je vous rappelle l'ambiance, au cas où vous auriez séché les cours d'Histoire au lycée : Hitler sait que la guerre est finie après le Débarquement du 6 Juin 44 mais veut forcer les Alliés à négocier une paix pas trop désavantageuse en stoppant leur sprint vers Berlin grâce aux restes de son armée qu'il envoie dans les Ardennes, en plein hiver. Accessoirement, cela a donné quelques-uns des meilleurs épisodes de la série *Band of Brothers* (les 5, 6 et 7 si vous voulez les revoir pour vous préparer mentalement). Si l'environnement change, on note

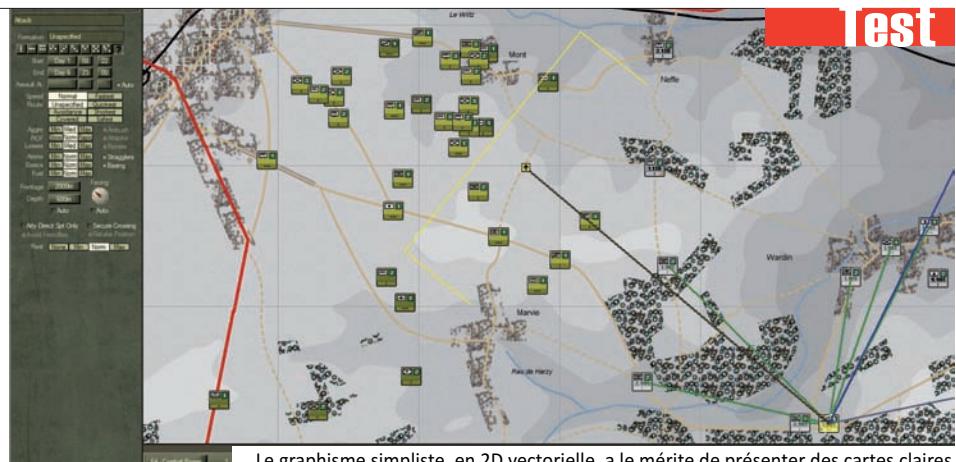
aussi un autre bouleversement par rapport aux deux jeux précédents de ce développeur. Les Australiens vont en effet nous demander près de 80 euros pour recevoir ce jeu en version boîte. Yep, 80 euros, comme dans l'expression "80 euros, bordel, mais c'est 10 euros de plus que les jeux console qui sont déjà hors de prix". Alors pourquoi ce prix-là ? Est-ce qu'il est justifié ? C'est à ça que je vais tenter d'apporter une réponse après avoir passé 20 heures à me geler les arpions dans les forêts ardennaises.

Moche mais pratique. D'abord, on peut être certain que ce n'est pas dans le moteur graphique que les investissements ont été démesurés. C'est la même chose que

Conquest of the Aegean, à savoir une carte 2D vectorielle et des unités représentées par des petits rectangles (appelés "counters") utilisant la symbologie militaire classique. Mais les graphismes restent d'un clarté absolue, et dès qu'on lance un scénario, en découvrant le terrain et le placement des unités, on pique tout de suite ce qui se passe, c'est intuitif, c'est limpide, on n'a pas à ausculter l'écran pendant des plombes. Les jeux de Panther Games sont quasiment les seuls wargames du marché à proposer des cartes n'utilisant pas le très artificiel système de cases. Là, on peut vraiment placer chaque unité (généralement des compagnies, soit quelques dizaines, voire centaines d'hommes par "counters") au mètre près. Le relief est géré de manière très pratique avec des outils "Line of Sight" qui permettent de se rendre compte de la visibilité réelle qu'ont les unités de leur environnement, afin par exemple d'être certain de placer un groupe de chars à un endroit où leurs canons pourront atteindre l'ennemi. Autre grosse qualité commune à tous les jeux de ce studio, les affrontements se font en temps réel et évitent ainsi tous les travers du tour par tour. Enfin, l'interface est absolument impeccable, se limitant à une barre à onglets sur le côté gauche permettant de passer des ordres et d'examiner les unités en quelques clics. Examen qui laissera entrevoir le degré hallucinant de détails fournis par le jeu : tous les soldats, toutes leurs armes, tous les véhicules, et même chaque balle de munition sont comptabilisés par le jeu, de même qu'un tonne de paramètres essentiels

comme l'expérience, le moral, la fatigue, la cohésion, la compétence d'une unité à exécuter ou à transmettre des ordres... On sent qu'on n'est pas là pour rigoler.

La crème du wargame. Pour cet épisode, plutôt que de leur indiquer poliment le sommaire de l'énorme manuel livré en PDF, les développeurs ont fait un effort en direction des utilisateurs avec des tutoriels vidéo vraiment très bien faits qui permettent de calmer l'angoisse quand on se retrouve en face d'un machin pareil. Seuls défauts : ils ne sont disponibles qu'en anglais (mais le commentateur parle lentement et avec un accent très compréhensible). En moins de deux ou trois heures, un débutant appliqué pourra commencer à aborder les scénarios les plus simples (quelques milliers d'hommes à gérer sur une carte de quelques dizaines de kilomètres carrés) et passer de vrais ordres complexes tout en comprenant ce que "FUP", "Reorging" ou "2 Coy TD Bn 3" veulent dire. Et là, rapidement, le jeu devient assez hypnotique. Au bout de quelques heures, on a vraiment l'impression de se retrouver au-dessus d'une carte d'état-major, on imagine ce qui se passe quand on voit les petits "counters" se colorer en rouge ou en orange lorsque les troupes se font laminer, on se prend à avoir de l'affection pour telle unité qui a réussi à prendre un village après 48 heures de combat. C'est un peu comme dans *Dwarf Fortress* : une représentation graphique minimaliste qui oblige à se faire le spectacle dans la tête, mais un déroulement du jeu tellement réaliste, crédible, logique et cohérent que ça fonctionne parfaitement et qu'on oublie vite l'aspect visuel spartiate. Il n'y a pas besoin d'avoir fait Saint-Cyr pour se débrouiller et vite comprendre ce qui marche – toujours avoir des troupes en réserve, attaquer selon plusieurs angles, prévoir les différentes réactions adverses avec au moins six heures d'avance – et se mettre à penser comme un vrai petit général deux étoiles. Grâce aux tutoriels très bien faits, même des options



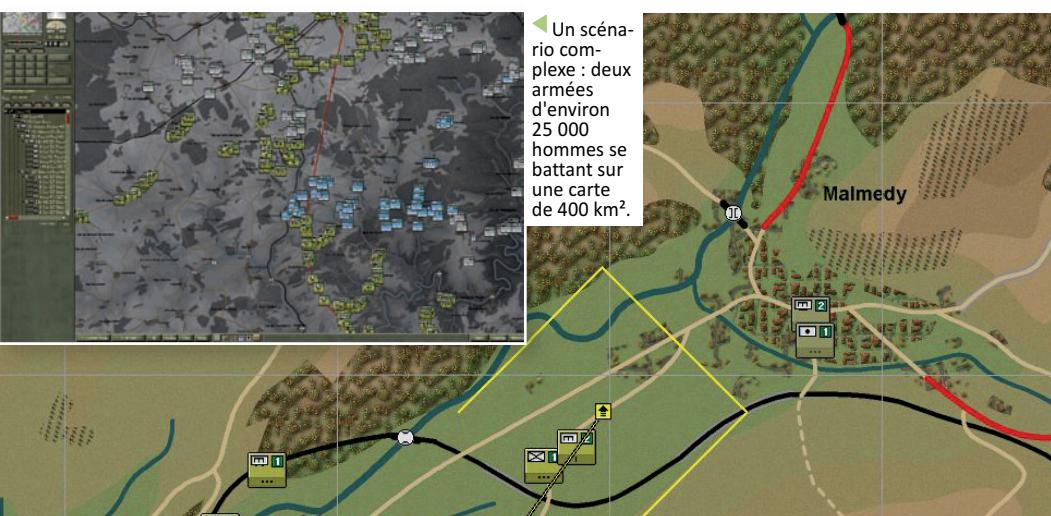
Le graphisme simpliste, en 2D vectorielle, a le mérite de présenter des cartes claires.

de réalisme ultra avancées comme la gestion du temps que mettent les ordres à être exécutés, ne font plus peur au bout de quelques parties. Bref, sous ces aspects de "serious game" spartiate et complexe, *Battles from the Bulge* se révèle en fait vite être un produit vraiment passionnant pour qui s'intéresse un petit peu à la stratégie militaire et aime ce genre d'exercice intellectuel.

Pour quelques neurones de plus. Mais tout ça, ceux qui ont joué à *Highway to the Reich* et *Conquest of the Aegean* le savent déjà. Fondamentalement, *Battles from the Bulge* offre la même chose. Alors qu'est ce qui justifierait de claquer 80 euros pour ce nouvel épisode ? Réponse officielle des développeurs : l'Intelligence Artificielle. Celle-ci a été entièrement revue et, selon leurs dires, serait l'une des I.A. les plus perfectionnées disponibles actuellement dans un jeu vidéo grand public. Alors en pratique, effectivement, l'I.A. est excellente. Elle est tellement bonne qu'elle permet, "comme le ferait un vrai général", nous disent les développeurs, de déléguer une bonne partie du micro-management aux subordonnés. Par exemple, en ordonnant à une brigade d'attaquer un village, on peut laisser à l'I.A. le soin de planifier l'assaut en détail. Et on la verra assigner à ses bataillons différents rôles (flanc gauche, droit, arrière-garde...), des bataillons qui, eux-mêmes, dispatcheront correctement leurs compagnies. Rien n'empêchera le joueur, par exemple sur des

scénarios peu complexes, de tout faire à la main, pour le plaisir, mais le fait de pouvoir en quelque sorte "faire confiance" à l'I.A. permet d'aborder des scénarios très complexes, mettant en scène plusieurs divisions, sans tout devoir gérer. C'est réaliste, c'est pratique, et je vous avoue que c'est la première fois que je vois une I.A. qui ne fait simplement aucune faute. À côté, *Hearts of Iron 3*, dont les développeurs ont eux aussi tenté de programmer une I.A. capable d'épauler le joueur, fait vraiment pâle figure. Et on notera que la qualité de cette I.A. se retrouve aussi dans le comportement des troupes ennemis. Comme rien n'est scripté, comme l'ennemi s'adapte en permanence aux mouvements de troupes du joueur, on peut refaire 10 fois le même scénario et tomber sur des configurations tactiques différentes. Est-ce que tout ça justifie le prix très élevé du jeu ? C'est difficile d'y répondre. Dans l'absolu, *Battle from the Bulge* est le meilleur wargame opérationnel du marché, mais à un tel prix, il est difficile de le conseiller au joueur lambda qui veut juste découvrir ce type de gameplay (d'autant qu'aucune démo n'est prévue) ou simplement se faire un petit trip stratégique de temps en temps. À un tel tarif, comme d'autres studios sur ce segment (allez voir le prix du dernier *Steel Beasts* si vous voulez rigoler), les développeurs condamnent cet excellent jeu à rester un produit de niche.

ackboo



Un scénario complexe : deux armées d'environ 25 000 hommes se battant sur une carte de 400 km².

Notre AVIS

Battles from the Bulge est un excellent wargame, peut-être le sommet du genre parce qu'il réussit avec brio, comme les précédents jeux de *Panther Games*, à s'affranchir des limitations du tour par tour et des cartes à cases hexagonales. Mais même si l'Intelligence Artificielle est remarquable, aussi bien lorsqu'il s'agit d'exécuter les ordres du joueur que de réagir à ses attaques, les 80 euros demandés par les développeurs semblent excessifs. On le conseillera donc uniquement à ceux que le challenge intellectuel proposé par les wargames hardcore passionne vraiment, et qui pourront alors certainement rentabiliser le prix du jeu sur des dizaines voire des centaines d'heures de haute réflexion stratégique.

7 / 10



Genre : Nostalgie pixelisée
Développeur : Sega (Japon)
Éditeur : Sega
Config. recommandée : CPU 1 GHz,
512 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo
Prix : De 2,50 à 4,50 euros
DRM : Steam

Golden Axe



EXIT



Gain Ground

Ben

0

20

S. Bomb

Andy

0

20

S. Bomb

2.58

Crack Down

Crack Down

Gain Ground

Crack Down

Sega MegaDrive Classics

C'est plus fort que toi

Ce qui est fantastique avec les chercheurs, c'est qu'ils font des études sur tout. Quel que soit le sujet, aussi tordu soit-il, vous pouvez être sûr qu'un sondage ou une analyse a déjà été financée. Par exemple, vous l'ignoriez sans doute, mais la nostalgie fonctionne par cycles de 30 ans. Oui, 30 ans, pile-poil. C'est pourquoi nous venons juste de sortir d'une période particulièrement bien fournie en best-of de Sheila et de Claude François. Fascinant, non ?

Mais toute règle a ses exceptions. Prenez le cas des jeunes, dont les lobes temporaux ont été grillés par de longues heures d'exposition aux radiations d'écrans CRT bas de gamme, et qui souffrent de graves déficiences de la mémoire à long terme. Du coup, après seulement 20 ans, nous devons déjà supporter les revivals du Club Dorothée, de Chantal Goya et des jeux vidéo qui ont bercé notre enfance dorée. Par exemple, et c'est le cas qui nous intéresse ici, de ceux de Sega. La première moitié des années 90 a été le théâtre de l'affrontement entre les deux reines des consoles 16-bits. D'un côté, la Super NES de Nintendo, de l'autre, la Genesis de Sega, vendue en Europe et au Japon sous le nom de MegaDrive, les habitants de ces terres païennes étant incapables de saisir la beauté d'une référence biblique. Aujourd'hui, par le biais de Steam, Sega nous propose de (re)découvrir

une poignée des titres sortis sur sa console mythique.

Dix jeux pour le prix de dix.

Bien évidemment, qui dit MegaDrive dit *Sonic*, mais qui dit *Sonic* parle trop vite. Sega a préféré laisser de côté son titre phare pour se concentrer sur d'autres jeux, certains moins connus mais sortis peu de temps avant l'abandon de la console, à l'époque où les développeurs connaissaient et maîtrisaient parfaitement son hardware. On trouve donc *Altered Beast*, *Comix Zone*, *Crack Down*, *Ecco the Dolphin*, *Gain Ground*, *Golden Axe*, *Shinobi III*, *Space Harrier II* et *Vectorman*, et un seul *Sonic*, *3D Blast*, réalisé en pseudo-3D isométrique. Pas de pack pour le moment : les jeux doivent être achetés séparément et coûtent tous 2,50 euros, sauf *Sonic 3D* vendu 4,50 euros, probablement en raison de la gourmandise légendaire des hérissons.

Et là, vous dites : "Acheter les dix jeux un par un coûte 27 euros, c'est un scandale !" C'est bon, vous avez fini de râler ? Alors je vais pouvoir jouer l'avocat du diable. Il est plutôt honnête de la part de Sega de ne pas nous contraindre à acheter tous les jeux d'un coup, simplement parce que, comme dans tout destockage massif, on trouve dans le catalogue du bon et du moins bon. Certes, les collectionneurs compulsifs, ceux qui veulent impérativement tout posséder, en auront pour près de trente euros, mais les gens de goût suivront mes conseils et achèteront uniquement, et pour pas cher, les titres qui valent la peine de dégainer la MasterCard.

Les truands... *Altered Beast*, par exemple, est totalement dispensable. Sorte de sous-*Castlevania*, il ne présente pas grand intérêt aujourd'hui, à part peut-être celui d'assister, lorsqu'un "power up" est ramassé, à l'augmentation de la masse musculaire du héros dans des proportions à faire pâlir de jalouse Omar Boulon, ou à sa transformation en une créature mi-homme mi-bête digne de Monsieur Chat. *Crack Down*, beat-them-up futuriste en vue "top down", n'est pas non plus folichon en solo, mais son mode split-screen est plus sympathique : quoi de plus amusant que d'assommer un garde par derrière pendant qu'un collègue le tient occupé en faisant le guignol devant lui ? *Gain Ground* est aussi un de ces jeux qui n'a d'intérêt que lorsque deux personnes sont agglutinées devant le même PC. Sauf que ce titre, où il suffit de



Altered Beast



Comix Zone



Ecco the Dolphin

liquider tous les ennemis d'un écran pour passer au suivant et où la stratégie se limite à l'esquive des projectiles qu'on vous jette à la tronche, risque de vous lasser bien plus rapidement que *Crack Down*. Si la 3D isométrique de *Sonic 3D Blast* change un peu des canons du jeu de plateforme, elle nuit franchement à la maniabilité de l'echidné hypoxique et on ne m'enlèvera pas de l'idée que le jeu est vendu un peu cher. Quant à *Space Harrier II*, s'il constitue un exploit technologique puisque c'est un des premiers TPS en 3D de l'Histoire, il est atrocement répétitif et d'une difficulté à rendre cinglées les chiffres molles que nous sommes devenues.

... les bons... On ne présente plus *Golden Axe*. Beat-them-up à scrolling horizontal, sorte de *Double Dragon* médiéval, il était à l'époque l'un des meilleurs jeux du genre, et reste terriblement jouissif. Méfiez-vous quand même : le joueur du XXI^e siècle que vous êtes risque de souffrir devant l'impitoyabilité des contrôles. Une erreur de timing d'un quart de seconde et votre joli coup de hache ne fendra que l'air, vous laissant ouvert à une contre-attaque qui videra en un instant le tiers de votre barre de vie. Par contre, une fois la période d'adaptation passée, vous aurez sous les

doigts un titre agréable et dé foulant. Si la difficulté ne vous fait pas peur mais que vous préferez les attaques à distance dans vos platformers, *Vectorman* devrait aussi vous plaire. En revanche, si vous voulez un jeu plus accessible, vous vous tournerez plutôt vers *Shinobi III*. Assez similaire à *Golden Axe*, il a l'avantage d'être bien plus facile et, grâce à des graphismes très soignés, de moins heurter nos rétines habituées au photoréalisme. *Ecco the Dolphin* reste quant à lui un jeu bien réalisé, et le milieu aquatique permet un usage de l'axe Y plus intéressant que dans les platformers qui se déroulent au-dessus de la surface. À moins que vous ne soyiez, comme moi, allergique à ces putains de mammifères marins chers aux coeurs des enfants malades, vous voudrez peut-être y jeter un coup d'œil si vous n'y avez jamais touché.

... et la brute. Mais le meilleur titre de la série est, sans l'ombre d'un doute, *Comix Zone*. Comme *Alan Wake* (la cuistrière new-yorkaise en moins), Sketch Turner est un auteur prisonnier de son œuvre, qui va parcourir les pages de ses BD et se fritter avec ses propres créations. Contrairement à

la plupart des titres de l'époque, les combats sont fluides et très bien réalisés. Mais c'est la patte artistique du jeu qui vaut le détour. Le monde de ce platformer est divisé en cases, chacune constituant un mini-tableau où il s'agit de résoudre une énigme et/ou de dessouder quelques bestioles. On évolue de page en page en sautant par-dessus les bandes blanches séparant les cases, l'histoire et les indices apparaissent sous forme de phylactères, le peu de couleurs affichées à l'écran augmente encore le charme de l'aspect "comic strip" des graphismes. Pour le prix demandé, vous n'avez aucune raison de vous en passer. Et comme tous ces jeux sont admirablement présentés et capables de parfaitement s'adapter au matos moderne (écrans larges compris), vous feriez bien d'en prendre un ou deux autres tant que vous y êtes, histoire de prolonger un peu les soldes Steam.

Louis-Ferdinand Sébum



Space Harrier II



Shinobi III

Tropico 3 Absolute Power

Un agréable vent de fraîcheur sur les Tropiques

Journal d'El Presidente,
24 juillet 1979.

« Dios Bueno ! Et dire qu'ils m'avaient tous regardé avec des yeux de poisson mort quand j'avais annoncé un remaniement ministériel. Aujourd'hui, je ne regrette pas ma décision, même s'il faudra verser quelques pensions pour veuves d'anciens fonctionnaires. Bon, c'est sûr, tout n'est pas une réussite. Je pense bien sûr à ce pauvre Marco... Où avait-il la tête ? "Cette nouvelle tenue d'Elvis vous ira à ravir pour vos discours, Presidente !" Il va me falloir trouver un nouveau conseiller vestimentaire officiel, celui-ci ne donne plus de nouvelles depuis sa visite de l'usine d'équarrissage... Quant à Salvador, il est devenu gogo dancer dans mon cabaret après m'avoir soumis son idée de "nouveau tutoriel". D'accord, il est bien fichu, son truc, mais me donner des leçons, à moi, qui gère Tropico depuis tout ce temps ? Heureusement, il y a Isabella, ma nouvelle ministre du Glorieux Bâtiment Tropiquien. Tout plein de belles idées, qu'elle a apportées ! Des écoles primaires pour apprendre au plus tôt à la précieuse chair de notre chair qu'El Presidente sera toujours là pour veiller à leur avenir, des éoliennes qui fournissent à la fois le courant indispensable pour alimenter nos nouvelles usines d'armement et font croire aux écologistes que j'écoute leurs suppliques ! Et puis



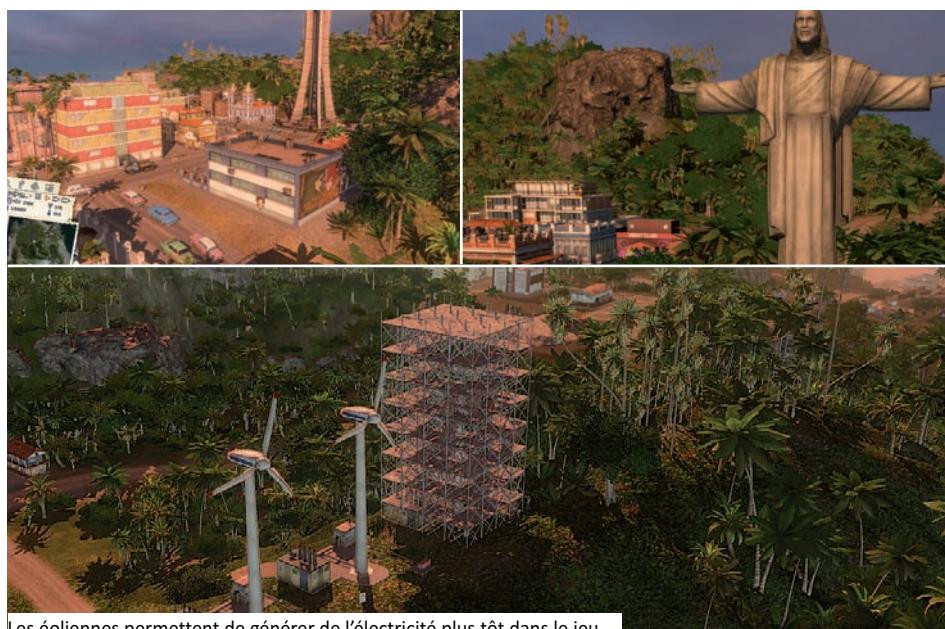
Quand il a fallu choisir entre un système de protection sociale et une statue en or massif à mon effigie, comprenez que je n'ai pas hésité longtemps.

des décharges publiques pour nettoyer les rues et désengorger les prisons, sans compter toutes les nouvelles attractions et monuments pour faire cracher ces pigeons de touristes. Que Felicidad ! Quelle brave femme que cette Isabella... Quand je pense qu'elle a accepté de travailler 20 heures par jour pendant un an pour parvenir à réduire la taille de ces fichus parkings, et qu'il n'a suffi pour cela que de lui demander comment se portait sa petite famille...

Viva la megalomania ! Je m'aperçois que je n'ai pas encore évoqué Rico, mon nouveau ministre du Joyeux Intérieur et de l'Intérêt du Peuple. Il est fort, ce Rico... Non seulement il me donne désormais tout un tas d'informations précieuses sur toutes les factions de l'île, avec leurs doléances qui me permettront de m'assurer leurs soutiens, mais en plus, il en a repéré une nouvelle : les "Loyalistes". Dios, ils sont barge, ceux-là. Plus encore que les écolos, les cocos et les religieux réunis. Plus j'annule d'élec-

tions et alimente le culte de la personnalité, plus ils sont heureux. Si ! Je les adore ! Et ce bon vieux Rico a en plus pensé à de nouveaux décrets : faire marcher la planche à billets pour ramener du cash (avec en contrepartie une petite inflation galopante de rien du tout), monter une émission de télé à ma gloire, écrire un recueil idéologique, ou dissoudre une faction qui ne fait pas montre du respect dû à ma divine fonction. Il les a tous rangés dans un nouveau classeur nommé "Megalomanie". Sacré Rico... Je me demande tout de même s'il n'aurait pas légèrement tendance à se foutre de ma gueule et si le temps n'est pas venu de voir s'il est capable de battre le record du monde d'apnée pour la gloire de la nation tropiquienne. En attendant, moi qui commençais à m'ennuyer sur mon trône, ce remaniement m'a donné une seconde jeunesse. J'ai même envie de refaire un peu de tourisme et propager ma sainte gouvernance dans les îles voisines. Il semble y avoir des challenges intéressants à relever. »

Guy Moquette



Les éoliennes permettent de générer de l'électricité plus tôt dans le jeu.

Notre AVIS

Absolute Power est une extension qui ne modifie pas Tropico 3 en profondeur, mais procède par petites touches discrètes. Si certains ajouts sont un peu superflus (ceux concernant l'avatar ou le tutoriel avancé, qui ne sera utile qu'au nouveau joueur), d'autres sont franchement bienvenus et étoffent agréablement le city-builder humoristique. Mieux, Absolute Power donne enfin un vrai intérêt à la campagne en proposant, pour chaque mission, des objectifs plus barrés (genre "faire de l'île un paradis pour hippies") et nécessitant une stratégie bien plus axée et des décisions plus franches que dans la version de base. Quasi indispensable pour l'amateur de Tropico 3, quoiqu'un peu cher pour le contenu.

7/10



Flaming Cliffs 2

Lock On en version définitive

Alors que la planète entière (enfin, disons les quelques milliers de joueurs PC qui achètent encore des simulateurs de vol...) attend avec impatience *DCS : A10-C Warthog* prévu pour la fin 2010, les développeurs moscovites d'Eagle Dynamics viennent de lancer une sorte de version définitive de leur vieux hit *Lock On*.

A lors, rappelons un peu l'évolution de cet excellent simulateur permettant de piloter F-15C, A-10A, MiG-29, Su-25, Su-27 et Su-33. On a d'abord eu la version originale en 2003, publiée par Ubisoft puis améliorée pendant deux ans par de nombreux patchs, avant que ne sorte une extension "non-officielle" baptisée *Flaming Cliffs*. Non-officielle car Ubisoft, l'éditeur qui détient les droits intellectuels de *Lock On*, n'en a pas voulu, ce qui n'a pas empêché les gars d'Eagle Dynamics de la sortir en version digitale et, apparemment, de rentrer dans leurs frais. La grosse

nouveauté du premier *Flaming Cliffs* était l'apparition d'un Su-25T doté d'un moteur physique très complexe pour la gestion du modèle de vol, ce même moteur qui fut par la suite utilisé sur *DCS : Black Shark*, nouvelle série de simulateurs du même développeur. Le *Flaming Cliffs 2* qui nous intéresse aujourd'hui est en fait une sorte de super-extension à *Lock On* qui, tout en gardant les avions originaux, modernise le jeu et le rend compatible avec *DCS : Black Shark* pour le multijoueur. On notera qu'une version originale de *Lock On* est nécessaire pour installer *Flaming Cliffs 2* (vous en trouvez à 5 euros en occasion dans certains magasins).

Un simulateur old-gen. Au rang des améliorations notables, on retrouve d'abord l'excellent éditeur de mission de *Black Shark*, largement plus performant que celui du *Lock On* original. Il gère les "triggers" pour créer des missions complexes et dispose de fonctionnalités avancées permettant de créer des opérations (et des campagnes entières) nettement plus réalistes et variées qu'avant. Le moteur graphique a lui aussi été (un peu) musclé : fluidité accrue, plus d'objets au sol...

Le terrain de jeu offre désormais un Caucase plus détaillé, au détriment de la Crimée qui disparaît. Rien de renversant par rapport au premier *Flaming Cliffs*, mais c'est beau et ça tourne très bien, même sur une config de joueur moyenne. Les obsédés du

réalisme à tout crin seront ravis d'apprendre que la balistique des canons a été améliorée, de même que toute la modélisation des différents machins hors de prix qu'on enverra s'explorer contre les ennemis. Dans l'absolu, *Flaming Cliffs 2* est donc un bon produit à même de satisfaire n'importe quel fan de simulation, mais on sent quand même que c'est l'ancienne génération : les cockpits ne sont pas cliquables, un paquet de systèmes ne sont pas modélisés sur les avions, il manque la gestion avancée des axes "6DOF" du TrackIR... Alors, même s'il est toujours agréable de survoler le Caucase à 30 000 pieds à bord d'un MiG-29 ou de chasser du tank dans les vallées d'Abkhazie en scannant le terrain depuis l'écran de ciblage d'un Su-25T, on sent bien que les modèles de vol et le réalisme général de tout cela n'atteignent pas ce qu'on peut voir sur un *DCS : Black Shark* qui ne simule qu'un engin, mais le fait à fond. Pour ma part, je me sers de ce *Flaming Cliffs 2* pour me familiariser avec l'A10 en attendant la sortie de *DCS : A10-C Warthog*, dont la dernière vidéo publiée par les développeurs (cpc.cx/199) m'a mis en émoi.

ackboo

Notre AVIS

Flaming Cliffs 2 peut se voir comme la version finale de *Lock On*, sortie il y a quand même près de sept ans. Il me semble d'ailleurs que c'était une des premières couv' de *Canard PC*... Les améliorations sont réelles (notamment sur l'éditeur de mission qui offre désormais toutes les fonctionnalités qu'on en attend) et ça tourne très bien, on peut y piloter un paquet d'avions russes et américains, mais le niveau de détail et de réalisme n'égale pas celui des produits plus récents, mono-appareil, comme *DCS : Black Shark* ou même les dernières versions de *Falcon 4.0*. À moins d'être en état de famine total, gardez donc vos sous pour *DCS : A10-C Warthog* qui promet d'être un monument de la simulation.

6/10



Magic : Duels of the Planeswalkers

Un jeu en carton

Je ne sais plus qui a dit "de la même façon que chaque cigarette vous fait perdre sept minutes de vie, chaque partie de D&D ou de Magic prolonge votre virginité d'une semaine", mais le bougre a bien résumé l'opinion générale.

Et comme les stéréotypes vous collent à la peau plus sûrement que la sueur après trois jours passés à déménager une rédaction, à peine m'étais-je porté volontaire pour tester *Duels of the Planeswalkers* qu'on me fit bien comprendre que seul un autiste irrécupérable s'intéresserait à un jeu pareil. Le pire avec les stéréotypes, c'est qu'ils contiennent toujours une part de vérité. Non que *Magic*, le jeu de cartes, soit idiot. C'est au contraire, pour peu qu'on y joue avec des personnes maîtrisant un peu les règles, un joli nid de subtilités. Le problème est que *DoTP* s'empresse de jeter par la fenêtre lesdites subtilités comme un vulgaire bébé confié au regretté Michael Jackson. Le jeu propose une petite poignée de decks pré-construits à déverrouiller tout au long de la campagne. Impossible de préparer son propre arsenal à partir des cartes proposées, tout juste pourrez-vous ajouter aux jeux d'origine quelques cartes supplémentaires offertes à chaque victoire, de toute façon tellement peu nombreuses que vous ne les piocherez probablement jamais. Le jeu se résume donc à la répétition éternelle des mêmes parties et, en effet, seul un autiste peut s'intéresser à un jeu pareil.

Super Mario Cartes. *Magic* privé de ce qui fait tout son sel, l'élaboration d'une stratégie personnelle à partir des synergies entre les différentes cartes, les parties se révèlent rapidement ennuyeuses. Une fois la campagne bouclée (comptez 2 ou 3 heures), il ne reste plus grand-chose à faire : il faut vraiment s'emmerder ferme pour continuer à jouer contre un ordinateur qui, comme vous, piochera *ad nauseam* les mêmes cent cartes. Vous vous tournez alors vers les "défis", un peu similaires aux problèmes d'échecs "échec et mat au prochain coup" qu'on trouve dans certains



journaux. Placé dans une situation catastrophique, vous devrez trouver un moyen de vaincre votre adversaire en un tour et en utilisant uniquement les cartes dont vous disposez. Excellente idée qui change un peu des duels traditionnels, mais, encore une fois, les défis sont très peu nombreux et, par définition, ne présentent plus aucun intérêt une fois la seule et unique stratégie victorieuse découverte. Inutile d'espérer trouver plus du côté du multi : même face à un adversaire humain, vous aurez vite fait le tour des pauvres decks fournis. Quant au coop', scandale, il n'est pas disponible en réseau et vous devrez jouer à deux sur le même ordinateur, le second joueur étant obligé d'utiliser un pad, contrainte absurde qui sent bon la vaseline et le portage console baclé. Beau, bien réalisé, doté d'une I.A. très correcte, *DoTP* aurait tout eu pour devenir

Genre : Magic
Développeur : Stainless Games (Angleterre)
Éditeur : Wizards of the Coast
Config. recommandée : CPU 2 GHz,
2 Go de RAM, Carte graphique 256 Mo
Prix : 9 euros
DRM : Steam

un bon jeu s'il avait été pourvu de suffisamment de contenu. Mais, en l'état, ce n'est qu'un échantillon même pas gratuit.

Louis-Ferdinand Sébum

Notre AVIS

Bien réalisé mais atrocement limité, *Duels of the Planeswalkers* n'a rien à offrir aux fans de *Magic*. Si vous voulez jouer en réseau et que vous ne tenez pas plus que ça à rester ami avec votre banquier, *Magic Online* est une alternative plus sérieuse. Si c'est le solo qui vous branche, essayez de mettre la main sur l'excellente adaptation que Microprose avait sortie en 1997. Mais oubiez *DoTP*, qui n'est qu'une alternative branchée au *Solitaire* de Windows.

4/10

Disciples 3 : Renaissance

Requiem pour une renaissance

Jean-Luc Petitrenaud vous le dira, pour préparer une bonne daube, il faut ajouter beaucoup de choses : des carottes, des échalotes, des clous de girofle... Dans les jeux vidéo, c'est le contraire.

Pour faire une bonne daube, il faut retirer, encore retirer, jusqu'à avoir un vieux morceau de viande sèche et impossible à mâcher qu'on vend très cher à des clients qui n'en demandaient pas tant. Retirer tout ce qui fait le charme d'un genre ou d'une série, comme ici celle des *Disciples*, jeux de stratégie au tour par tour dont l'ambiance particulière avait séduit toute une petite communauté. Adieu les cinq factions de l'excellent deuxième épisode, vous n'en aurez plus que trois : pas de trace de la horde mort-vivante ou du clan des montagnes. Adieu le système de combat original qui avait pris ses distances

avec *Heroes of Might & Magic*, en offrant des bastons de ligne où tout le monde pouvait atteindre n'importe quelle cible. Le voilà remplacé par un pastiche raté et ultra-simplifié de celui de *King's Bounty*. On balance ses troupes sur celles de l'adversaire dans une longue charge débile en les enterrant sous des tonnes d'objets magiques, ce qui n'est pas très difficile puisqu'on peut en acheter des brouettes entières, et que l'espace de stockage dans l'inventaire s'annonce illimité. Les graphismes 3D sont passables sans plus, contrairement aux artworks et portraits 2D magnifiques. C'est d'ailleurs un bon résumé de *Disciples 3* : le peu qui reste des épisodes précédents est toujours aussi chouette ; les innovations, elles, sont abominables.

Louis-Ferdinand Sébum



Notre AVIS

Bien sûr, vous pouvez acheter *Disciples 3*, on est dans un pays libre. Mais, pour moins cher, on trouve l'exigeant *King Bounty's : Armored Princess* et l'excellent *Heroes of M&M V*. Il n'y a guère de raisons de payer 40 euros pour leur rejeton adoptif et polyhandicapé, qui n'a plus rien du charme de son père biologique.

4/10

Tiens, me voilà bombardé "spécialiste des jeux d'avion" par mon vénéré rédac' chef. Pas parce que je passe mon temps libre sur IL-2 à m'entraîner à faire apponter des B-17 sur des porte-avions dans le sens de la largeur, non... Juste parce que j'ai testé Altitude le mois dernier...

Me voilà donc avec *Dogfighter* entre les mains, un petit jeu d'action à la première ou troisième personne franchement pas honteux. Sur des cartes truffées de recoins, de passages secrets et power-up divers, des vieux coucous sortis d'une époque fin de Première Guerre mon-

diale / début *Crimson Skies* s'étripent joyeusement en Deathmatch ou en Capture the Flag. Six appareils différents, cinq cartes, ce n'est pas bien lourd, mais le principe est aussi simple qu'efficace, et la variété des armements et des sales coups en fourbe qu'il est possible d'effectuer rend le tout franchement amusant. À condition, toutefois, de franchir les obstacles préalables : le paramétrage des touches calamiteux, le

Dogfighter

Un peu trop vide, ce ciel...

réglage de la sensibilité de la souris (préférable au pad tant que le joystick ne sera pas supporté) et la prise en main des différents contrôles (en mode avancé pour plus de sensations) devront être gérés sans lancer sa souris par la fenêtre. Surtout si elle est sans fil. À partir de ce moment, oui, il y a moyen de s'amuser... Mais contre des bots, la plupart du temps. C'est l'ultime faiblesse de *Dogfighter* à ce jour : pas de serveurs dédiés et donc peu de joueurs. Dark Water promet de corriger rapidement cela. Il vaudrait mieux, car sinon, leur sympathique production risque de tomber dans l'oubli.

Guy Moquette



Genre : Action aérienne
Développeur : Dark Water (G.-B.)
Éditeur : Dark Water
Config. recommandée : Dual-Core 2,5 GHz, 2 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo
Prix : Environ 14 euros
DRM : Steam

Notre AVIS

Sans prétention, *Dogfighter* est un amusant passe-temps qui pourrait même occuper quelques soirées entre potes à se pourrir dans les airs. Mais avec son interface ratée et ses paramétrages agaçants, il faut être très motivé pour s'accrocher. D'autant que derrière, il est plus que difficile de jouer en ligne. Attendez au moins que l'absence de serveurs dédiés soit comblée avant de vous y essayer.

6/10

Singularity

Raven met les pieds dans le pl...giat.

Il y a quatre ans, le 4 juillet 2006, j'avais le cul posé sur le linoléum du 14 rue Soleillet, 75020 Paris. À l'époque, le brave Threanor avait décidé de partir aux Pays-Bas avec les clés de la rédac. Et celles de mon appartement.

Aujourd'hui, à la même date et à la même heure, c'est le délicieux Zoulou qui taxe mon passe et me laisse poireauter, les fesses calées contre les portes du bureau. Incroyable similitude. Stupéfiant hasard. Coïncidence troublante. Fenêtre sur l'autre monde ? Carrefour des causalités ? C'est la question que je pose aujourd'hui.

Enfin pas vraiment... D'abord parce que c'est un peu chiant. Sans compter que les gentils tâcherons de Raven ont décidé de la traiter à leur manière avec *Singularity*. J'annonce : dans le présent, une équipe des forces spéciales ricaines s'introduit sur une île russe pour y enquêter sur une émission de radiations inconnues. Comme dans 76 % des scénarios de ce type (sources : Statistiques O.B. Partners sur les jeux de merde), l'hélicoptère s'écrase, vous survivez, vous vous apercevez qu'un de vos potes n'est pas mort, vous le retrouvez après un combat titanique, il se fait abattre sans que vous ne puissiez rien faire, vous en réchappez et c'est le bordel. Sauf que là, c'est le bordel temporel. Le théâtre des opérations fluctue sans cesse entre 2010 et 1955 par la faute d'expériences contre-nature menées par les Soviets. Et, forcément, les conséquences de vos actes – scriptés – dans le passé auront des conséquences – scriptées – dans le présent. Le jeu a plusieurs fins et je confesse que son orientation nanaresque alliée à ces quelques embranchements très très tordus – un peu de K. Dick les amis ? – m'a poussé à finir *Singularity* plusieurs fois. Mais n'y voyez pas le signe d'un bon jeu, c'est bien son seul point positif. Disons plutôt que, à la manière du dernier *Wolfenstein*, *Singularity* exerce sur le joueur une attraction malsaine, genre accident de la route, le poussant à avancer encore un peu histoire de voir ce qu'ils vont réussir à piquer ou à saboter.



Genre : FPS parodique (enfin j'espère)
Développeur : Raven Software (Bollywood)
Éditeur : Activision
Config. recommandée : Ne pas avoir touché à un FPS depuis cinq ans
Prix : Environ 60 euros

Pirater tue l'industrie du jeu vidéo.

Car la pulsion copiste et plaideuse de Raven tient véritablement du pathologique. On connaît déjà les jeux qui reprenaient un thème ou un mécanisme chez leurs concurrents, ainsi que ceux qui leur rendaient carrément hommage et, oui, on le tolérait. Mais on assiste ici à un tel pillage que les développeurs mériteraient carrément d'être maîtres de conférence dans les universités vikings. Énumération : la narration *a posteriori* utilisant un système de notes semées un peu partout, de graffitis, de journaux audio et de films de propagande est piqué, jusque dans la charte graphique des dessins animés, à *BioShock*. On a même droit aux poupées des petites sœurs disséminées un peu partout. La mise en scène, elle, dépouille allégrement les *Call of Duty*, allant jusqu'à décalquer image par image l'utilisation des exécutions, en l'occurrence celles du coéquipier, avec la même arme. L'ambiance labo soviétique délabré et pleine de mutants pille *S.T.A.L.K.E.R.* et la scène des sangsues endormies de *Pripyat* est reproduite à l'identique pour donner une des rares scènes flipantes du jeu. Côté gameplay, on écope d'un gravity gun à la *Half-Life 2* et évidemment du système de gestion du temps de *TimeShift*. Un système qui ne va même pas au bout de ses ambitions puisque le bidule permettant de manipuler le temps fait juste office de désintégrateur pourrissant les ennemis sur pied. Non, je suis mauvaise langue : il permet aussi de créer des bulles de temps suspendu ralentissant ennemis et décors et de déclencher des scripts. Enfin, petit plaisir supplémentaire, le système d'upgrade d'arme totalement intéressant

ainsi que l'acquisition de pouvoirs (plus de vie, plus de munitions, plus de vitesse) a été arraché de force au dernier *Wolfenstein*... Mais, là, au moins, ils ont un peu le droit puisqu'ils ont plagié un jeu Raven. Et pour ne rien gâcher, ce plat plutôt indigeste est servi nappé de la sauce spéciale du chef, une sauce achevant l'estomac du gourmet : arme sans punch à l'exception du minigun rendant le joueur instantanément invisible même dans le niveau de difficulté le plus élevé, linéarité à hurler, écriture bidon, gore ridicule avec jet artériel pour un oui ou pour un non – les headshots arrachent systématiquement le bras droit – et le moteur *UT3* mal utilisé alliant un rendu plastique désagréable à un retard d'affichage des textures rendant le jeu horrible plutôt que quelconque. Un cas d'école. D'école spécialisée.

Omar Boulon

Notre AVIS

Vous vous étonnez sans doute de la note très élevée de *Singularity*... Elle se justifie par l'introduction d'un concept révolutionnaire : le "blackboard and cupboard orientated gameplay". C'est génial, on a la liberté de redresser des tableaux et d'ouvrir des placards vides tout au long du jeu. Je reste pantois devant une telle prise de risque. Il va sans dire que si le jeu était sorti à un prix décent, dix euros pour ses sept heures de repompe, il mériterait un bon cinq sur dix pour sa puissance évocatrice et son potentiel nanar à jouer entre copains avec un coup dans le nez. Mais là, on parle d'un navet à près de soixante euros.

4/10

Souscrivez à Canard PC, en plus c'est Al qu'abonne !



Attention !

Renseignez obligatoirement votre adresse mail. En effet, pour des raisons d'économie et pour le sauvegarde de la planète, les relances abonnement se feront désormais par courrier électronique.

(c) b0b0

Paiement en ligne sur le site www.canardpc.com



B U L L E T I N D' A B O N N E M E N T

À retourner dans une enveloppe affranchie, accompagné d'un chèque libellé en euros à l'ordre de Presse Non-Stop, à l'adresse suivante :
PRESSE NON-STOP, ABONNEMENTS, BAL 11, 199 AVE JEAN LOLIVE, 93500 PANTIN

OUI, je m'abonne pour 6 mois, soit 11 numéros, **38 €**

_____ Nom et Prénom ou Raison Sociale

OUI, je m'abonne pour 1 an, soit 22 numéros, **70 €**

_____ N° d'appartement ou de boîte aux lettres - Etage - Couloir - Escalier - Service

Tarif pour l'Union Européenne et la Suisse :

OUI, je m'abonne pour 6 mois, soit 11 numéros à **44 €**

_____ Entrée - Tour - Immeuble - Bâtiment - Résidence - Zone Industrielle

Je joins mon règlement en euros à l'ordre de Presse Non-Stop par :

Chèque bancaire ou postal Mandat lettre

Visa Eurocard / Mastercard

Numéro _____

Expire le _____ N° de vérification* _____

_____ N° _____ Type et nom de voie (ex. : avenue des fleurs)

_____ Mentions spéciales de distribution et n° (BP, TSA, ...) ou Lieu-dit

_____ Code Postal Localité de destination ou Bureau distributeur cedex ou Cedex

_____ Téléphone

@

_____ E-mail (obligatoire pour les relances abonnement)

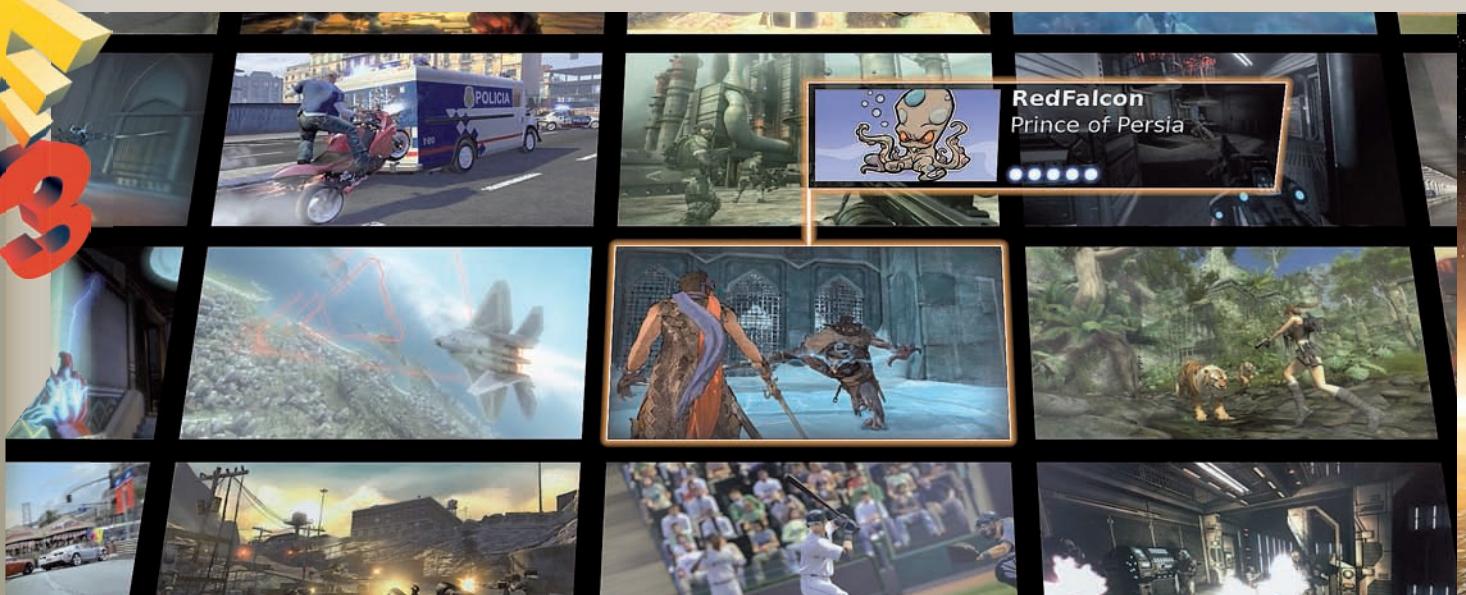
* Indiquer les 3 derniers chiffres situés au verso de la carte bancaire

Veuillez compter un minimum de 2 semaines avant la réception du premier numéro. Offres valables jusqu'au 31 août 2010.

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant en écrivant à notre siège social.

Pour tout renseignement ou problème : abonnement@canardpc.com

A
S



OnLive

Jouer en streaming : science-fiction ou réalité ?

Régulièrement, dans l'histoire de l'informatique, une bande d'ingénieurs débarque en claquant la porte avec dans les bras un gros carton contenant ce qui est selon eux "un produit révolutionnaire, vous allez voir, c'est l'avenir, vous ne pourrez plus jouer sans, une fois qu'on aura sorti ce truc le marché pleurera sa mère à quatre pattes".

La dernière fois que c'est arrivé, c'était à la fin de la décennie 90 avec les casques et les gants qui allaient nous faire entrer de plain-pied dans la réalité virtuelle. On sait comment ça s'est terminé. Depuis quelques années, la nouvelle marotte qui échauffe les esprits de la Silicon Valley est le streaming de jeux vidéo. Rappelons rapidement de quoi il s'agit. Jusqu'à présent, quelle que soit la façon dont elles sont récupérées, via un support matériel ou un téléchargement, les données d'un jeu sont lues et interprétées par la machine du client. Les "browser games", à quelques rares exceptions près, fonctionnent de la

même façon : les données du jeu sont enregistrées temporairement dans le cache de votre navigateur et, en dépit des apparences, exécutées de façon locale. "Streamer" un jeu fonctionne de façon totalement différente. À aucun moment le logiciel n'est installé sur votre ordinateur. Des instructions (touches pressées, mouvements de la souris...) sont envoyées à un serveur central, sur lequel se trouve le jeu, qui vous renvoie en échange un "output" : l'image à afficher sur votre écran et le son que vos enceintes devront diffuser. Principal bénéfice pour le joueur, son PC n'ayant qu'à décoder un flux vidéo, n'importe quelle

À gauche,
la version
Onlive, à
droite la
version
PC de Red
Faction

machine peut faire tourner les jeux les plus gourmands. Après plusieurs projets avortés, repoussés, ou ne pouvant être utilisés que sur un réseau local, une plate-forme semble enfin se détacher du lot. Il s'agit de OnLive, dont la bêta vient de débuter aux États-Unis. Et on se pose une question : pourquoi une telle technologie n'est-elle pas disponible depuis longtemps ?

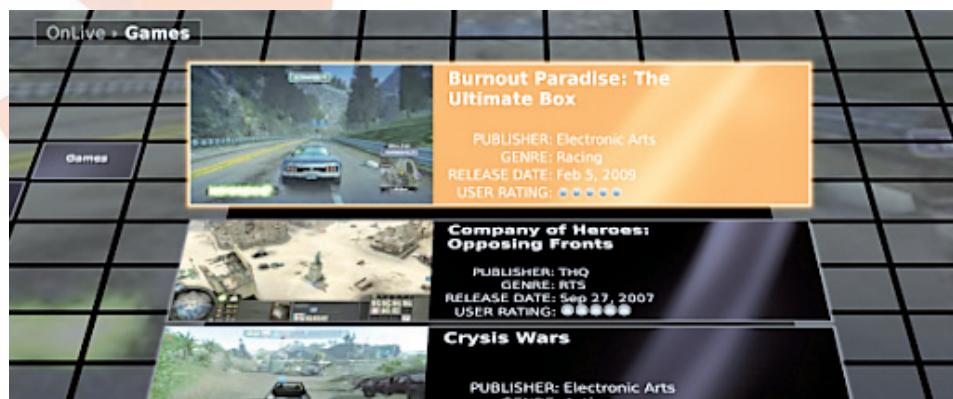
La quadrature du stream. Le streaming de jeu semble en effet correspondre à l'évolution logique de la distribution de média en ligne. Les fichiers vidéo et audio sont de moins en moins téléchargés en intégralité avant visionnage, de plus en plus lus directement depuis un serveur distant. Le succès de sites comme YouTube ou Deezer en est une preuve suffisante. Pourquoi donc, à une époque où la bande passante offerte par nos modems est plus large que les cuisses d'une athlète est-allemande, ne voit-on pas des sites de streaming de jeu fleurir un peu partout sur le Web ? Tout simplement parce que, contrairement à ce qu'on pourrait croire, il est infiniment plus difficile de streamer un jeu qu'une vidéo, pour de très nombreuses raisons. Tout le monde en a déjà fait l'expérience : un petit coup de mou de la connexion et pouf, la jolie vidéo de chatons que vous étiez en train de regarder se fige dans le lecteur de DailyMotion. Seule solution, attendre quelques secondes que le cache se remplisse puis reprendre le visionnage. Car une vidéo, streamée ou non, est un contenu figé. Un flux d'octets est passé du serveur hôte jusqu'au PC du client, et le fichier est reconstitué de l'autre côté. Un jeu vidéo, au contraire, est imprévisible puisque interactif. Il est donc nécessaire que le client bénéficie d'une bande passante non seulement large mais surtout constante. Si les données ne peuvent plus être transférées au fur et à mesure de la partie, c'est le "freeze" garanti. Et si une pause de quelques secondes pendant un film est tolérable, le même blocage au beau milieu d'une partie de FPS, alors que vous vous appréciez à réussir un headshot sur une cible mouvante, est inconcevable.



Comment veux-tu que je t'encode ? Ce n'est encore que le début du problème. Si vous avez déjà bricolé une vidéo chez vous ou exporté un film sur YouTube, vous savez que les algorithmes utilisés pour la compression des flux vidéo ont été pensés pour rendre le décodage le plus rapide possible, quitte à faire de l'encodage une opération assez fastidieuse. Choix logique : peu importe qu'il soit un peu pénible de créer un fichier DivX puisqu'on ne le fait pas vingt fois par jour, le plus important est qu'il puisse être lu sans à-coups. Mais pour streamer un jeu, il est nécessaire d'encoder la vidéo et de l'envoyer au client en temps réel, ce qui nécessite une puissance de calcul considérable. Il suffit d'envoyer la vidéo sans la compresser, pensez-vous ? Pauvres fous ! La quantité de données à transférer suffirait à mettre à terre n'importe quelle connexion. Surtout que le bordel ne s'arrête pas là : même en mettant de côté le problème de l'encodage, il faut avant tout faire tourner les jeux et si les CPU modernes sont plutôt doués pour le multitâche, ce n'est pas le cas des processeurs vidéo. Les développeurs d'OnLive le reconnaissent : le système de virtualisation qu'ils ont mis au point permettra certes de partager un GPU entre plusieurs instances de jeux pas trop gourmands mais il faudra un GPU entier pour chaque joueur actuellement dans une partie de *Crysis*. Imaginez le parc informatique qu'ils devront déployer si leurs clients se comptent un jour en dizaines ou en centaines de milliers. Vous comprenez maintenant pourquoi les spécialistes se sont montrés très sceptiques sur la faisabilité du bouzin. Et pourtant, le lancement d'OnLive s'est plutôt bien déroulé. Un peu de lag parfois, chose excusable en période de rodage, mais rien à voir avec la catastrophe que tout le monde attendait. Certes, les invitations pour la bêta sont données au compte-gouttes et les performances risquent de souffrir lors de l'ouverture au grand public. Mais OnLive a prouvé qu'il était aujourd'hui possible de jouer en streaming aux jeux les plus récents.

Vous streamiez ? Eh bien payez maintenant. C'est le business model

C'est le business model choisi qui pose problème. En plus de l'abonnement, fixé à 15 dollars par mois, il faudra acheter les jeux à plein tarif (environ 60 dollars pour les titres les plus récents) pour pouvoir y jouer sans restrictions. Ça fait cher, sans compter que l'achat d'un jeu sur OnLive permet d'y jouer "*tant qu'il est disponible sur [leurs] serveurs*", donc sans aucune garantie de pouvoir se refaire une partie dans deux ans. Pas très enthousiasmant, d'autant plus que le streaming semble bien représenter l'avenir du jeu vidéo. Arrêtons un instant de parler des cochons de clients pour nous intéresser au point de vue des éditeurs. Non seulement un système comme OnLive leur permettra de se débarrasser une bonne fois pour toutes du piratage, mais ils n'auront plus à développer qu'une seule version qui fonctionnera sur toutes les plateformes. On ne crache pas sur une économie de plusieurs millions de dollars. Les petits gars d'OnLive ont bien compris que cette indépendance vis-à-vis du hardware était la grande force de leur système, puisqu'ils sortiront prochainement de leur besace une



"micro-console" qui transformera une bête télévision en machine capable de faire tourner tous les jeux de leur catalogue pour peu que le client se soit acquitté de sa dîme. Pourquoi payer des fortunes pour avoir la dernière console ou carte vidéo quand un petit boîtier avec une entrée réseau et une sortie HDMI permet de jouer à n'importe quel titre ? Adieu les machines indépendantes, bonjour le "cloud computing", délégation du stockage et du traitement à des "nuages" de serveurs distants. Signe qui ne trompe pas, les projets concurrents se sont multipliés ces derniers mois : si OnLive est le mieux financé et le plus prometteur, bien d'autres plateformes, comme GaiKai, InstantAction ou Otoy, se tiennent prêtes à lui manger des parts de marché. Ne revendez pas vos disques durs tout de suite mais tenez-le-vous pour dit : qu'on le veuille ou non, l'avenir s'annonce nuageux.

Louis-Ferdinand Sébum



Bruits de couloir et fonds de tiroirs

The Witcher 2 : Assassins of Kings

Voilà une nouvelle qui va faire bondir ma copine de joie : Geralt, le guerrier à la tignasse blanche qui éviscère ses ennemis comme il culbute la gueuse entre deux meules de foin, à savoir avec un subtil mélange de classe et de barbarie, sera bientôt de retour. Les images aperçues à Los Angeles ont permis de découvrir un système de combat revu et des changements côté caméra. Mais la vraie nouveauté devrait résider dans son aspect RPG, plus développé que dans le premier *Witcher*, avec un nouveau système de dialogues et des temps de réponse limités comme dans *Alpha Protocol*, ainsi que la promesse de choix moraux et de décisions qui influeront grandement sur le cours de l'histoire, et sans tomber dans le manichéisme. La scène présentée à Los Angeles montrait ainsi

notre balafré devant la potence d'une bourgade miteuse, devant choisir d'interrompre la pendaison d'une de ses anciennes connaissances, et si oui, devant choisir entre passer gardes, bourreaux et spectateurs mécontents au fil de l'épée, ou d'y aller "seulement" aux poings. Reste à surveiller le respect de l'ambiance sombre et de la maturité du premier opus avant de se frotter les mains.

Date de sortie : Inconnue

Back to the Future

Un jeu vidéo *Retour vers le Futur*, ça sonne plutôt comme un gros bond de 15 ans dans le passé. Un gros bond moche tout pourri, trop dur et avec trois niveaux dont deux identiques. Et pourtant, Telltale Games (*Wallace & Gromit, Sam & Max...*) a conclu un deal avec

Universal pour l'exploitation de la licence. Pas grand-chose sur le projet à l'E3, à part un gros poster hurlant aux passants sa sortie sur PC l'hiver prochain. On sait que le hooverboard – son skate du futur, mais si, rappelez-vous... Quoi, vous n'étiez pas né ? – de Marty McFly aura un rôle important et que le jeu, dans la tradition Telltale, sera vendu sous forme d'épisodes. On sait également que les développeurs californiens vont travailler en collaboration avec les responsables de la licence chez Universal en vue du bon respect de celle-ci. Pour le reste, *Back to the Future* ne sera pas un point & click traditionnel. Non, on nous promet "une nouvelle étape dans l'évolution du jeu d'aventure", plus "accessible", plus "dirigiste", plus... "aventure cinématique". Brrrr... Ça fait très *Heavy Rain*, dit comme ça...

Date de sortie : Hiver 2010

Jurassic Park

Les grandes braderies Universal ! Pour trois Robert Zemeckis achetés, un Steven Spielberg offert ! On prend les mêmes (Universal et Telltale Games) et on recommence, sauf que là, on remplace les DeLorean nucléaires par des dinosaures pleins de dents. Conscients que "*la licence Jurassic Park n'est pas franchement propice à des gameplays à la Wallace & Gromit*", les développeurs vont s'essayer à un nouveau genre de jeu, plus rythmé, agressif, où le joueur devra accomplir des actions sous pression. Huis clos, tension et claustrophobie... Marrant, ça ne colle pas vraiment au savoir-faire de Telltale, et ça me rendrait presque impatient de voir le résultat...

Date de sortie : Hiver 2010, après *Back to the Future*



The Witcher 2 : Assassins of Kings

Company of Heroes Online

Jusqu'ici, seule l'Asie a pu "profiter" de la version massivement multijoueur du célèbre RTS de Relic Entertainment. À la rentrée, ce sera au tour de l'Occident de le voir débarquer en version Free-to-Play. Il y sera question de six armées jouables sur le front européen de la Seconde Guerre mondiale, de micro-transactions (ne feignez pas l'étonnement, là où il y a du gratuit, le payant n'est jamais bien loin) permettant l'achat ou l'amélioration d'unités, de spécialisations militaires et de champs de bataille persistants. Il paraît aussi qu'on pourra personnaliser l'aspect de ses armées. Ça tombe bien, j'ai toujours trouvé ces uniformes kaki très moches ; quelques petites touches de jaune et de rose par-ci, par-là et un peu plus de fantaisie dans les couvre-chefs seront les bienvenues.

Date de sortie : Septembre 2010

Battlestar Galactica Online



En dehors d'une cinématique assez classieuse, mais qui ne révèle rien de l'aspect graphique final ni du gameplay du futur browser-game massivement multijoueur, on ne possède strictement rien sur *BGO*, à part la promesse de Big Point que son jeu permettra de prendre part à de gigantesques batailles spatiales entre humains et cylons, pouvant accueillir jusqu'à 1500 joueurs. Bon, il faudra intéresser suffisamment tout ce petit monde, alors quelques entorses à la licence ont été admises, avec l'ajout de nouveaux vaisseaux (chasseurs lourds, bombardiers...) afin de diversifier la liste et empêcher que tout le monde, côté colonial, ne se retrouve aux commandes d'un Viper. La sortie annoncée à la fin de l'année est à prendre avec des pincettes, vu le niveau de définition de la version présentée à l'E3, qu'il serait généreux de qualifier d'alpha. Sinon, ce sera du Free-to-Play avec micro-transactions... C'est une manie...

Date de sortie : Fin 2010, il paraît

Patrician IV

Pauvre capitalisme qui a mauvaise presse depuis quelques mois. Heureusement, *Patrician IV* va lui redonner ses lettres de

noblesse. Au Moyen Âge, votre saine ambition sera de devenir le marchand le plus riche d'Europe. Établir des routes commerciales plus juteuses qu'une pêche trop mûre, acheter au prix le plus bas, vendre au plus haut, piquer dans les sacs des petites vieilles... Les recettes classiques. Bref, de la gestion pure et des graphismes à la *Anno*, et c'est allemand, mais ça, vous deviez déjà vous en douter.

Date de sortie : Septembre 2010

The first templar



Cet E3 2010 fait décidément la part belle aux TPS. Ou, en l'occurrence, aux Third-Person-Trancheurs, puisque c'est à l'aide d'une bonne vieille épée bâtarde que l'on massacrera ses ennemis dans *The First Templar*. L'accent de ce jeu d'action aux combats ultra classiques (du massacre de bouton avec une jauge à attaques spéciales), sera mis sur le mode coopératif, en split-screen ou en ligne, d'un croisé français et de son mentor face aux vilains de l'Inquisition. Le jeu se voulant un minimum historique, la magie ne sera pas de la partie. Mais il y aura quelques monstres quand même, ça donne des screenshots plus vendus.

Date de sortie : Mars 2011

Tron : Evolution

Alors que la suite du mythique – et un peu poussiéreux – film *Tron* devrait arriver dans les salles obscures début 2011, le jeu vidéo qui va surfer sur ce revival devrait, lui, sortir avant, à savoir pour les fêtes. Après le film qui ne donne pas envie de jouer au jeu, c'est un nouveau concept qui fait exactement la même chose, mais dans le sens inverse.

Je m'avance certes un peu mais d'une part, il s'agit du cas typique de massacre de licence à succès, et d'autre part, l'aperçu donné à l'E3 a laissé, si ce n'est un goût de moisie derrière les amygdales, les relents d'une bouillie fadasse de gameplay plat. Forcément, les deux mamelles de *Tron : Evolution* seront les phases de moto et celles de combat au disque. Les premières ont surtout laissé un souvenir de course d'arcade old school et scriptée tandis que les secondes n'ont marqué les esprits que par leurs animations un poil ratées et des prestations de yamakasi leur donnant des allures de *Prince of Persia*. Oui, graphiquement, retrouver l'ambiance *Tron*, c'est bien sympa, mais c'est un peu juste pour s'emballer.



Date de sortie : Décembre 2010

Vindictus

Un mix hack & slash / MMO Free-to-Play basé sur le moteur Source... C'est pas franchement commun, comme cahier des charges. Pourtant, c'est la seule définition qui tienne à peu près la route pour *Vindictus* (*Mabinogi Heroes*, de son petit nom asiatique), développé par Nexon. Pas de création de personnage, puisqu'il faudra choisir l'un des héros pré définis (guerriers ou mages), avec tout de même l'opportunité de les faire évoluer dans ce monde patchwork où l'on trouvera des combats à la *God of War*, du craft, des arènes de combats instantanées et d'autres zones, comme des villes, partagées par tous, où les joueurs pourront vendre leurs objets, saouler leur monde avec des emotes ridicules ou exhiber leurs équipements cosmétiques achetés à prix d'or avec leurs vrais sous de prolétaires. On est impatient.

Date de sortie : Fin 2010



Vindictus

Victoria 2

Tiens, encore un jeu Paradox. Je ne sais pas ce qu'ils bouffent, peut-être des Krisprolls à la méthamphétamine trempés dans de la Red Bull tiède mélangée à de l'acide de batterie, mais ces Suédois spécialistes de la stratégie planétaire semblent pondre des titres à la chaîne.

A près les *Europa Universalis*, les *Hearts of Iron* et leur milliard d'extensions, voici donc venir pour août la suite de *Victoria*, un jeu de gestion / stratégie culte encore pratiqué par de nombreux fans, qui l'appellent affectueusement "Vicky". Comme toujours avec les titres de cet éditeur, le gameplay consistera à prendre les rênes d'une nation sur plusieurs décennies, et de voir comment l'Histoire se réécrit. La période choisie est énorme puisqu'on commencera en 1835 pour finir à l'aube de la Seconde Guerre mondiale. *Victoria 2* sera avant tout un jeu de gestion dans lequel il faudra s'occuper de... tout, en fait. Le moteur de jeu modélise un nombre démentiel de paramètres nationaux : la religion, la culture, les différents groupes socio-économiques (artisans, soldats, paysans, clergé, officiers, aristocrates...), le niveau d'alphabétisation de tout ce petit monde, le taux de chômage... Et ce sera au joueur de s'explorer les méninges pour réguler les syndicats et le marché du travail, produire ou importer l'une des cinquante ressources du jeu, choisir entre protectionnisme ou libre marché, décider des limites du droit de la Presse... Pour vous donner une idée, il faudra même gérer le montant des pensions retraites. Un petit

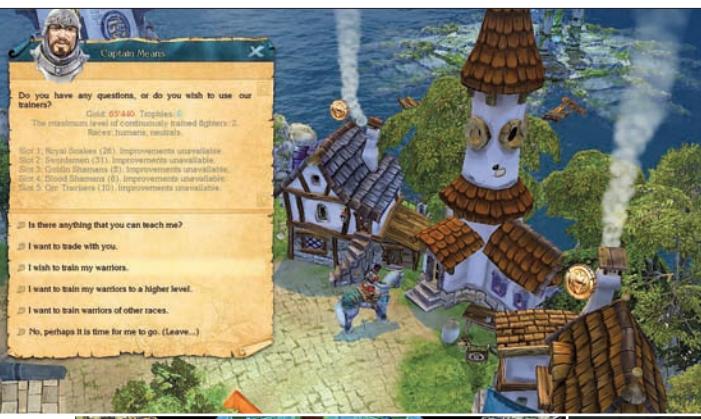


simulateur d'Eric Woerth, qui n'en a jamais rêvé ?

Das wunderbar Clausewitz Engine. *Victoria II* sera donc, comme le premier épisode, très axé sur l'économie et la politique. Si vous voulez une comparaison, les *Hearts of Iron* sont des jeux avant tout militaires, les *Europa Universalis* plutôt équilibrés, et les *Victoria* mettent clairement la gestion des conflits armés au second plan. Mais il y aura quand même moyen de déclencher de bonnes grosses guerres, sur terre et sur mer, notamment lorsque les grandes puissances de l'époque (Prusse, France, Espagne, Autriche, Grande-Bretagne...) se battront pour mettre la main sur les richesses des provinces

africaines. Quelques améliorations directement reprises des précédents titres Paradox feront plaisir aux stratégies : possibilité de mener des missions de reconnaissance, gestion plus fine des unités avec des brigades de 3 000 hommes remplaçant les gros paquets de troupes d'avant et gestion de la largeur de la ligne de front, pour éviter le syndrome de la super-armée invincible qu'on colle dans une seule et même province. Au niveau technique, c'est le moteur maison de Paradox qui sera utilisé, le poétiquement nommé Clausewitz Engine, ce qui devrait garantir un bon niveau de zoom et une excellente fluidité sur une carte stratégique qui modélisera la planète entière et plus de 200 nations, toutes jouables bien entendu. Les développeurs nous promettent que l'interface épouvantable du premier épisode a été foutue à la poubelle et que tous les menus ont été refaits. C'est tant mieux, car on y passera probablement un paquet de temps à régler des petits curseurs. Enfin, un dernier mot pour ceux qui ont été refroidis par l'état lamentable dans lequel *Hearts of Iron 3* a été commercialisé : le boss du studio nous a juré il y a près d'un an, lors d'un salon, qu'il avait compris la leçon et qu'ils ne laisserait pas *Victoria 2* sortir avec autant de bugs. Dans le doute, je vous conseille quand même d'attendre notre test dans le numéro de la rentrée...





King's Bounty : Crossworlds

Bonjour, vous me reconnaissiez ? Non ? Pourtant, je suis le plus grand fan de *King's Bounty* après Omar Boulon. Autant dire que mon excitation était à son comble lorsque j'ai pu poser mes mains poilues et sensuelles sur *Crossworlds*, la seconde extension autonome de la série. Et lorsque je me suis aperçu que le menu principal possédait quatre entrées, soit une de plus que ma Fiat Uno, j'ai frôlé l'orgasme.

En effet, étant donné l'excellence du jeu de base, comment ne pas se réjouir de la disponibilité de quatre campagnes ? C'est alors que j'aurais dû me souvenir des fameux mots de Georges Clemenceau, qui n'hésitait pas à proclamer avec sagesse que "*le meilleur moment de l'amour, c'est quand on monte l'escalier*". Sans cette vérité proverbiale en tête et une fois arrivé sur le palier virtuel de *Crossworlds*, voilà que je franchis sans réfléchir la première des quatre portes qui me sont proposées et tombe nez à nez avec... la princesse Amélie, plus connue sous le sobriquet de Armored Princess. Ayant déjà eu l'occasion de visiter la belle en long, en large et en travers, j'en prends rapidement congé, avec un sentiment mitigé. La possibilité de parcourir

l'intégralité de la précédente extension réjouira certainement les nouveaux-venus, mais les habitués de la série n'en auront que faire. N'en prenant point ombrage, je me dirige alors vers ce qui me semble être a priori le plus gros morceau de ce stand-alone, à savoir la campagne Orcs on the March. Et puisque le visuel correspondant à cette aventure représente une peau-verte juchée sur sa monture, je m'attends naturellement à incarner une telle créature ou, au moins, à affronter rapidement quelques-uns de ses semblables. Et voilà qu'en poussant cette nouvelle porte prometteuse, je me heurte à nouveau à... la princesse Amélie ! Voyant ma mine déconfite, la coquine s'empresse alors de me faire mille promesses et m'annonce tout de go 9 nouvelles unités, 70 objets originaux, plus de 50 talents inédits, 13 sorts supplémentaires, une mystérieuse tour du sorcier, un réseau d'académies militaires et 9 nouvelles quêtes. Tout cela semble très sympathique mais concrètement, l'aventure commence exactement de la même manière que celle d'*Armored Princess*. Même scène cinéma-

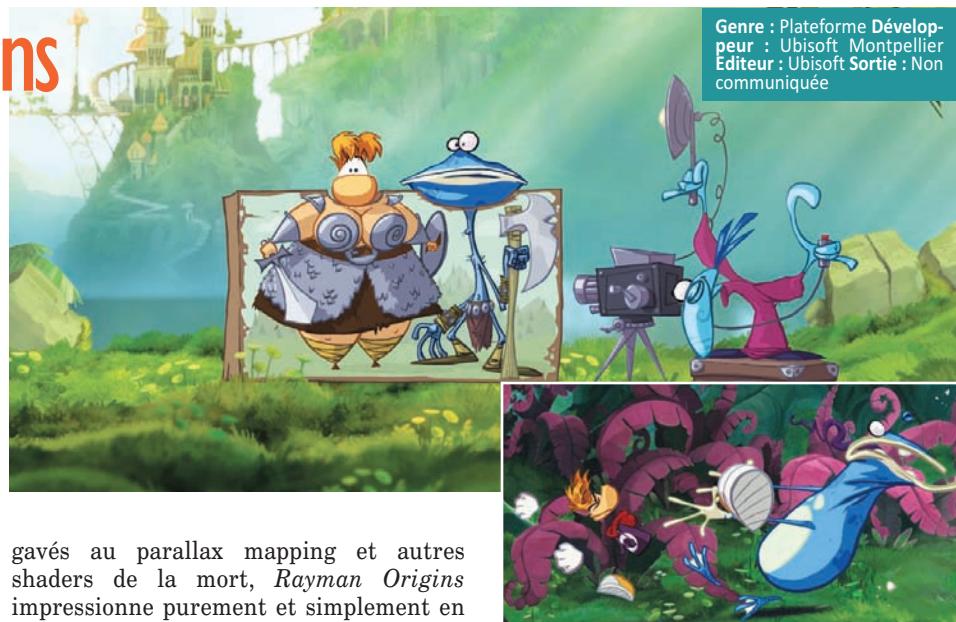
tique d'introduction, même scénario, mêmes premiers pas. Il est possible que ça soit la faute d'une bêta peu avancée... Cela laisse craindre que cette partie du jeu ne soit qu'un remix enrichi des épisodes précédents. J'aimerais bien, d'ailleurs. Une nouvelle fois, tant mieux pour les puceaux de *King's Bounty*. Mais il n'est pas certain que les vieux de la vieille aient le courage de recommencer totalement l'aventure, juste pour pouvoir découvrir ici ou là les quelques nouveautés annoncées. En tout cas, dans le laps de temps qui m'était imparti, il ne m'a pas été possible de vérifier si cela en valait la peine. Pour le savoir, il faudra donc attendre le test. D'ici là, retrouvons un peu de vigueur et de joie de vivre en jetant un rapide coup d'œil à travers les serrures des deux campagnes restantes. Si *Defender of the Crown* nous propose une fois de plus un rendez-vous avec la princesse Amélie, au moins s'agit-il d'une entrevue totalement inédite. Cette fois, la belle doit passer un test d'aptitude à travers six arènes tactiques, alliés et ennemis étant déterminés aléatoirement en début de partie. Enfin, la campagne Champion of the Arena nous met dans la peau du mercenaire Arthur, pour une aventure virile mais correcte. Au menu : 8 boss à affronter et la nécessité de rejoindre une guilde à choisir parmi 9, chacune d'entre elles offrant différents avantages et ne pouvant être rejointe que sous certaines conditions. Une proposition aussi alléchante que la précédente mais dont il reste encore à déterminer précisément l'intérêt et la durée de vie. Même suspens en ce qui concerne l'éditeur de niveaux, attendu, annoncé, mais pas encore présenté. Et pas la peine d'insister, le multi, y en aura pas. *Crossworlds* sera-t-il aussi bon que ses prédecesseurs ? On croise les doigts !



Genre : Stratégie / RPG Développeur : Katauri Interactive Éditeur : 1C Date de sortie : Euh... On verra.

Rayman Origins

On peut faire plein de trucs avec une équipe de cinq personnes. Tiens, moi, je m'en servirais pour effectuer quelques tâches ingrates, comme éviserer les gens dans le métro quand ils oublient l'existence du déodorant en pleine canicule ou alors courir très vite autour de moi pour créer un courant d'air qui me permettrait de ralentir la fonte de mon clavier. Mais chez Ubisoft, on est bête, alors on s'en est servi pour faire un jeu.



Genre : Plateforme Développeur : Ubisoft Montpellier Éditeur : Ubisoft Sortie : Non communiquée

C'est en effet une équipe de cinq cinglés qui travaille sur le prochain *Rayman*. Pendant que les plus gros studios parlent de budgets dépassant ceux des superproductions hollywoodiennes, Ubisoft Montpellier semble privilégier la qualité plutôt que la quantité. Une qualité tout d'abord visuelle, la vidéo présentée à l'E3 nous ayant littéralement décroché la mâchoire. Oubliez les effets graphiques

gavés au parallax mapping et autres shaders de la mort, *Rayman Origins* impressionne purement et simplement en affichant des graphismes dignes d'un dessin animé. Que ce soit au niveau des animations, du choix des couleurs ou de l'ambiance quasi poétique qui s'en dégage, on ne peut être qu'admiratif face au résultat. L'histoire pour sa part nous raconte à juste titre les origines de *Rayman*, sa création par une fée et sa rencontre avec son gros copain bleuté Globox, qui partage la même passion pour les courants d'air et les grosses baffes. Un personnage qui ressemble d'ailleurs étonnamment à Grogro, de la

BD Donjon. L'omniprésence des deux héros dans la vidéo de présentation laisse présager un hypothétique mode multijoueur, bien que rien n'ait encore filtré à ce sujet. Hélas, les infos sur le gameplay en général sont aussi à la diète, mais on sait désormais que d'autres épisodes pourront voir le jour si le succès est au rendez-vous, contrairement au chocolat et aux Centrinos dont le pauvre Rayman est privé d'office.

Genre : Planche à roulettes
Développeur : Ubisoft Montréal
Éditeur : Ubisoft Sortie : Décembre 2010



Cette année, Shaun White est venu en personne pour parler du dernier jeu à son nom et certainement aussi pour exhiber sa mise en plis de rouquine.

Pour la base, *Shaun White Skateboarding* est un jeu de skate on ne peut plus classique avec ses tricks et autres singeries bonnes à briser la moitié d'un squelette. La nouveauté est axée sur son histoire au sujet d'un méchant gouvernement qui rend le

monde triste et tout terne. Le gentil skateboarder que vous êtes doit alors redonner de la couleur à l'environnement en foutant ses sales roues un peu partout. Puis, si vous êtes suffisamment doué, rien ne vous empêche d'emprunter des passages particulièrement compliqués pour métamorphoser littéralement certains secteurs en cas de réussite, en vidant par exemple une fontaine afin de rouler à l'intérieur. L'autre nouveauté est la possibilité de personnaliser son skate-park avec des rampes et des barres de grind "magiques" pouvant s'étendre dans la direction de votre



choix lorsque vous les utilisez. De cette manière, une barre peut par exemple être étirée pour atteindre certains endroits normalement inaccessibles. Les sensations apportées par ce genre de jeu étant très importantes, il encore impossible de dire si celui-ci sera réussi, mais l'ensemble des éléments présentés semblent être de bonne facture et permettent d'attendre sereinement une version jouable.

The Secret of Monkey Island 2

LeChuck's Revenge — Special Edition

Après avoir ressorti de la naphtaline l'immense *The Secret of the Monkey Island* il y a un an, on ne voyait pas pourquoi LucasArts s'arrêterait en si bon chemin.

C'est donc officiel : la suite des aventures de Guybrush Threepwood, originellement sortie en 1992 va à son tour bénéficier de son petit lifting graphique. Si vous n'avez pas le moindre début de commencement d'idée sur ce dont il est question ici, c'est que vous n'avez ni



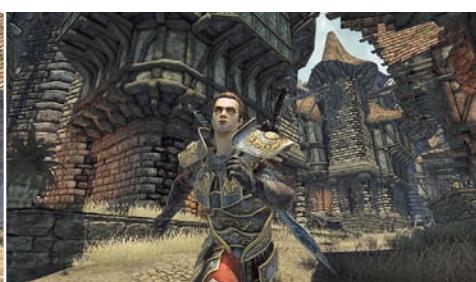
grandi à la glorieuse période de l'Amiga et des Boyz II Men, ni suivi l'actualité des point & click au cours de l'année qui s'est écoulée. Si c'est le cas, sachez que *Secret of Monkey Island : LeChuck's Revenge* figure parmi les chefs-d'œuvre du genre, bijou d'humour décalé bourré de références mais dont les graphismes d'époque (du bon 320x240 en 256 couleurs) pouvaient décourager certains curieux. Une barrière désormais levée avec l'entreprise de restauration entamée par LucasArts. Comme pour le premier épisode, l'édition spéciale de *LeChuck's Revenge* permettra de switcher entre les nouveaux et les anciens graphismes (pour rappeler des souvenirs aux vieux cons nostalgiques comme votre serviteur), incorporera un système progressif d'indices pour les jeunes feignasses d'aujourd'hui qui préfèrent se faire assister que de creuser le crâne, ainsi que des commentaires en jeu des auteurs de cette pépite vidéoludique. Ah oui, il sera possible d'y jouer au paddle, mais si vous avez acheté ce magazine,



c'est que vous possédez un PC et une souris, et que vous vous en foutez. Sur ce, je vous laisse, je repars harceler LucasArts pour que *Day of the Tentacle* soit le prochain sur la liste des remakes.



Genre : Beat-them-all médiéval fantastique Développeur : InXile Entertainment (Californie) Éditeur : Bethesda Softworks Sortie : 1^{er} trimestre 2011



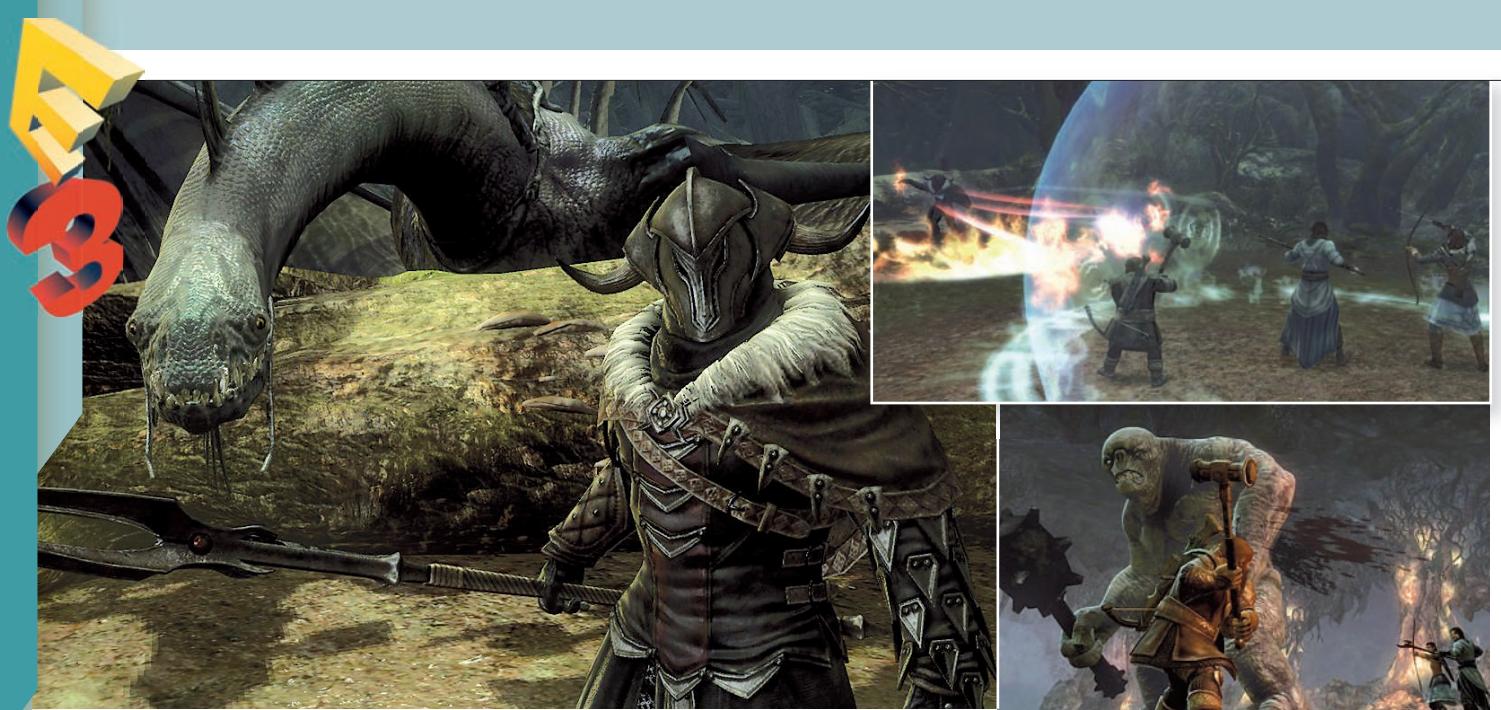
Prenez un âge mental d'adolescent et de quoi écrire. Normalement, en quatre minutes, vous vous retrouvez avec une fan-fiction porno d'*Harry Potter* ou un univers de jeu de rôles. Prenez l'univers de jeu de rôles et secouez un peu, cognez-le contre un mur, arrachez des morceaux et frottez-le contre une poubelle. Tadam, vous avez obtenu le scénario moyen de la plupart des jeux vidéo. Ça fait mal.

L'histoire de *Flames of Vengeance* prend place après les événements d'*Ego Draconis*, le jeu original. On y retrouve

la ville Aleroth libérée des monstres qui l'occupaient autrefois et désormais pleine de vie, bien qu'enfermée dans une bulle magique que personne n'arrive à traverser et dont l'origine est un mystère pour tout le monde. Et comme la nature déteste le calme, il faudra conquérir les différents quartiers de la ville avant de devenir un tueur de dragons pour s'attaquer à une mystérieuse forteresse volante. Non, on ne comprend pas non plus le lien de causalité. L'ensemble des 35 nouvelles quêtes doit pouvoir nous occuper une quinzaine d'heures et on note que certains PNJ vont en profiter pour nous "dévoiler leurs véritables intentions", laissant imaginer un éventuel point final

Divine Divinity II Flames of Vengeance

pour *Divine Divinity II*. Les quêtes promettent également une écriture un peu plus originale que mon remix d'*Aladdin chez Conan le Barbare*. L'exemple étant l'infiltration au sein d'un ordre fantomatique qui oblige à jouer les transformistes à l'aide d'un illusionniste et d'un certain goût pour l'hermaphrodisme. Puisque nous avons bel et bien affaire à un jeu de rôles, *Flames of Vengeance* doit débarquer avec une ribambelle de nouveaux objets et compétences, associés à une nouvelle limite de niveaux devant offrir une effrayante "puissance divine" au héros. Bon, sur ce, je vous laisse, j'ai un superbe scénario basé sur Red Sonja et Louis la Brocante à relire.



The Lord of the Rings War in the North

Non, ne vous braquez pas tout de suite et ôtez, s'il vous plaît, ce fusil à canons sciés de mes narines, il m'empêche de me moucher. Oui, je vous promets de ne pas inonder cette page de "Gand...", "Arag...", "Frod..." ou autres patronymes dont vous avez ras la casquette.

Cette nouvelle exploitation du *Seigneur des Anneaux* s'affranchit en effet de l'épopée surmédiatisée de la communauté partie jeter une babiole dans un trou fumant pour s'intéresser à un aspect plus méconnu de la guerre totale qui embrasa les Terres du Milieu : les conflits du Nord et de la Forêt Noire. Les Studios Snowblind ont présenté à l'E3 les premières images d'un mélange

de Hack & Slash et de RPG qui a titillé les glandes salivaires des amateurs du genre. Salivation d'autant facilitée que les développeurs américains sont également auteurs de *Baldur's Gate : Dark Alliance* et de *Champions of Norrath*, deux titres plutôt réussis dans ce registre. Pour ne rien gâcher, les flots d'hémoglobine et les nombreux démembrements constatés ont clairement démontré qu'on sera loin de l'ambiance très policée et familiale qui caractérise les habituelles exploitations de la licence. On n'échappera cependant pas aux clichés, car le trio de héros de *War in the North* sera composé d'un mage humain, d'un archer elfe et d'un nain berserk à la mauvaise haleine. Mais ça, on s'en fout un peu, puisque l'important, c'est d'abord qu'il n'y ait pas de hobbit dans le lot, et ensuite, qu'il s'agisse d'un trio. L'aspect coopératif et complémentaire des trois gus sera en effet une composante essentielle du jeu.

Non seulement dans leurs capacités de combat respectives – on retrouve des mécanismes classiques de MMO : le guerrier prend les baffes, l'archer fait des dégâts à distance et le mage soutient le tout à coups de sorts –, mais également dans leurs facultés à interagir avec l'environnement. L'elfe peut ainsi pister les ennemis, le nain détecter les

trésors et passages secrets, tandis que l'humain peut récolter des plantes et s'adonner à l'alchimie. Le misanthrope incurable qui ne jure que par le solo verra les deux autres protagonistes contrôlés par l'I.A., mais pour les autres, *War in the North* sera jouable en split-screen (2 joueurs maximum), en ligne, ou les deux à la fois.

Un Hack & Slash Deluxe ? À ce stade du développement, difficile de faire de sérieux pronostics sur ce que donnera la version finale. Mais autant certaines démonstrations font parfois très peur, autant celle de *War in the North* apporte un peu de froideur à mon cœur. Oui, d'habitude, on dit chaleur, mais là, il fait 35 degrés, j'en ai pas franchement besoin. Les graphismes sont réussis, les combats dynamiques, nécessitant à la fois réflexion et timing – même si le matraquage de bouton semble être au programme en "mode nain". De la baston, il y en aura, certes. Beaucoup même. Mais on trouvera également un peu de RPG dans la recette. Par des dialogues, d'une part, dont le fonctionnement n'est pas sans rappeler ceux de *Mass Effect*, et par des gains d'xp d'autre part. Les premiers permettront de souffler, de faire avancer l'intrigue principale ou de développer certains points du background pour ceux qui le désireront. En revanche, il ne semble pas être question de choix ni de décisions à prendre via ces dialogues. Le système d'expérience, en revanche, s'annonce bien plus complet avec un arbre de compétences qui, pour ce que l'on en a vu, semble très complet. Il permettra, promet Snowblind, de spécialiser chacun des trois personnages, sans toutefois les faire sortir de leur rôle primaire. Allez, histoire de chercher la petite bête, on pourra regretter le manque d'ambition du volet RPG de *War in the North*, mais malgré tout, et contre toute attente, ce Hack & Slash si peu attendu avant l'E3 pourrait bien être le titre du genre à suivre pour 2011. Nan, je déconne... Tout le monde sait que c'est *Diablo 3*.



Tom Clancy's HAWX 2

I est temps de vous parler de mon rêve le plus cher. Enfin, de mon rêve le plus cher parmi ceux ne mettant pas en scène la jeune Zahia et une paire de menottes. Depuis dix ans maintenant, j'attends une simulation de jet moderne suffisamment réaliste pour solliciter mes fonctions cérébrales supérieures mais assez arcade pour plaire aux joueurs qui, comme moi, n'ont pas forcément envie de passer leur brevet de pilote pour comprendre comment décoller. Bref, j'attends le retour des pseudo-simulateurs dont Microprose nous gratifiait annuellement dans les années 90. Lorsque *HAWX* a été annoncé, j'ai bien cru que le Messie allait enfin arriver, mais j'ai rapidement déchanté en découvrant que le jeu n'était qu'un shooter complètement crétin dont les missions se résumaient à de longs dog-fights sans âme où chaque avion était équipé d'une centaine de missiles. Que penser de la suite, *HAWX 2*, annoncée pour la rentrée prochaine ? Quelques bonnes choses tout d'abord : les missions ne se limiteront plus à de simples mêlées,

le joueur devant désormais décoller, voler jusqu'à l'objectif puis rentrer à la base. Le scénario sera également un tantinet plus crédible. D'accord, un conflit mondial n'est pas l'idée la plus originale de la décennie, mais on échappe aux délires à base de mercenaires attaquant les États-Unis du premier épisode. La possibilité d'utiliser des drones de visée et de se réapprovisionner en vol n'est pas non plus totalement dégueulasse.

Malheureusement, les bonnes nouvelles s'arrêtent là : les missiles seront toujours lancés par dizaines et la saloperie de



Genre : Simulation arcade Développeur : Ubisoft Romania Éditeur : Ubisoft Sortie prévue : Automne 2010

Enhanced Reality System, mieux connue sous le nom d'"*autopilote pour crétin consanguin*", sera encore de la partie. Plus qu'à attendre la sortie pour voir qui, du plutôt sympa ou du franchement insupportable, réussira à l'emporter.

True Crime : Hong Kong

La série *True Crime* n'a jamais manqué d'ambition, non, ni même de qualités. Ce dont elle a souffert, par contre, est d'un sérieux manque de finition et, surtout,



de la comparaison avec le mètre étalon du simulateur de racaille, *Grand Theft Auto*. Alors ouais, d'accord, comparaison n'est pas raison, pique-nique-douille c'est toi l'an-douille, je veux bien. Mais tout de même, Luxoflux, développeur des deux premiers volets (*Streets of L.A.* et *New York City*) a tendu la perche aux critiques. Comme dans la franchise archi-reussie de Rockstar, les *True Crime* placent le joueur au beau milieu d'un environnement ouvert inspiré d'une ville réelle. Seule différence de taille, là où les protagonistes d'un *GTA* sont d'authentiques criminels, ceux de *True Crime* portent un joli badge qui brille, encore qu'on n'aimerait pas avoir affaire à eux lors d'un contrôle d'identité. Face à la

concurrence violente de Tommy Vercetti, Niko Bellic et leurs copains, *TC : New York* s'est assez mal vendu et Activision a longuement hésité à sortir un nouveau volet, avant de décider finalement de refiler le bébé à United Front Games, studio essentiellement connu pour *ModNation Racers*, jeu de kart très sympathique. Visuellement, *Hong Kong* est une excellente surprise. Pour la première fois, un *GTA-like* s'exporte hors des frontières américaines et nous propose d'aller faire un tour dans les rues de la mégapole chinoise sans l'être vraiment. Ce dépaysement plutôt agréable, associé à des mécanismes de jeu intéressants, comme la gestion du degré d'insertion du policier infiltré que l'on contrôle, rappelle les meilleurs polars asiatiques, du genre *Infernal Affairs*. Si *TC : HK* parvient à rompre la malédiction dite du "jeu fini à l'arrache" des titres précédents, il risque de faire parler de lui en septembre.



Genre : GTA-wannabe Développeur : United Front Games (Canada) Éditeur : Activision Sortie prévue : Septembre 2010



Rage

La future nouvelle production du studio papa de *Doom* et de *Wolfenstein* a visiblement fait sensation à l'E3. Il faut dire qu'avec ses graphismes franchement réussis pour un framerate proche de 60 images par seconde sur une Xbox 360, il y a de quoi donner des vapeurs aux consoleux.

J' dis ça moins pour me moquer de ces derniers (même si ça fait toujours plaisir, il ne faut pas bouder les petits plaisirs simples de la vie) que pour insister sur l'aspect extérieur du prochain FPS d'iD Software. J'aurais volontiers employé le terme "mignon" si *Rage* ne se déroulait pas dans un univers post-apocalyptique désertique, cradingue et suintant. Mais vous voyez un peu l'idée, avec des palettes de couleurs très contrastées, des animations fluides et un ensemble tirant vers le dessin animé, tendance *Borderlands*, mais de façon moins prononcée. Si jamais vous êtes passé à côté de l'À Venir d'Omar Boulon (*Canard PC* n° 213), je vous livre le topo concernant le background : après avoir été heurtée par un météore, la Terre a cessé d'être le paradis que l'on connaît (si, si, savourez tant que vous le pouvez) pour devenir un monde hostile peuplé de mutants passablement agressifs et d'humains qui se mettent continuellement sur la gueule pour s'approprier les ressources vitales restantes, telles que l'eau, le sans-plomb 98 et les Apéricubes. Quant à vous, vous émergez dans ce bordel après avoir passé plusieurs années dans un abri souterrain.

Voilà, le monde de *Rage* se situe à la croisée des chemins entre *Fallout*, *Mad Max* pour les bagnoles et *MacGyver* pour les bricolages idiots.

"Ouvert mais dirigé". Oui, car *Rage* sera un FPS, mais pas seulement. Les démonstrations effectuées montrent que la bagnole jouera un grand rôle, non seulement dans des scènes de combat purement arcade, mais également pour les longs voyages à travers le Wasteland, l'exploration ou la participation à des courses locales. De plus, notre héros, qui aurait presque pu porter un pyjama bleu, pourra faire du bricolage grâce un système – très basique – de craft. Grâce aux divers éléments pillés sur les corps de ses ennemis, et soigneusement stockés dans un sac à la contenance illimitée, il pourra en effet confectionner divers gadgets tels que boomerangs tranchants, voitures électriques radioguidées explosives, tourelles automatiques, robots araignées, munitions spéciales... Le côté RPG sera également présent par l'intermédiaire des interactions avec des PNJ, des quêtes, mais

sans niveaux ni feuille de perso. Reste que, pour appâter le blair... euh, le chaland, iD Software a surtout axé ses présentations autour des combats et des scènes en buggy. Comme évoqué plus haut, rien à redire côté esthétique. En revanche, les scènes d'action ont semblé un peu molles des coudes malgré l'utilisation de tous les gadgets farfelus. Reste que cela ne devrait constituer qu'une partie du gameplay. Ce mélange de FPS et de RPG n'est pas sans rappeler, toutes proportions gardées, l'excellente série des *S.T.A.L.K.E.R.* Si la même vie et la même âme qui habitent la Zone sont insufflées dans le Wasteland, le résultat peut devenir intéressant, surtout si l'aspect exploration est un minimum soigné. Pour le moment, les petits gars d'iD sont restés assez vagues sur le degré de liberté qui sera accordé au joueur, se fendant d'un "*Rage sera ouvert mais dirigé*". Vous, je ne sais pas, mais pour moi, ça sonne comme "*libre de choisir le couloir de droite ou celui de gauche, sachant que les deux conduisent au boss*" et m'incite, pour une étrange raison, à contenir mon enthousiasme pour le moment.



Genre : FPS avec des trucs autour
Développeur : iD Software (Etats-Unis)
Éditeur : Bethesda Softworks
Date de sortie : 2011

Brink

Non, cet automne, vous ne jouerez pas à *Brink*. Désolé de vous amener la nouvelle comme un seau d'eau glacé dans la trogne, mais j'ai toujours été partisan d'un arrachage rapide du sparadrap. Le rendez-vous est désormais pris pour début 2011 et croyez-moi, l'attente sera longue.

Un des points qui font furieusement envie est l'étendue de la customisation des personnages, prête à enterrer les TF2 et autres *Battlefield* avec leurs classes toutes rigides. Certes, nous parlons ici des possibilités visuelles pour les totos fashion à coups de vestes, masques et modifications morphologiques, mais pas seulement. Il faut tout d'abord prendre en compte que la condition physique de l'avatar influera sur notre manière de jouer, que ce soit dans nos déplacements ou la quantité de plomb que l'on peut ingérer sans se choper un saturnisme. On sélectionne ensuite la classe de son personnage parmi les quatre disponibles (le soldat, l'ingénieur, l'opérateur et le toubib) et il ne nous reste alors plus qu'à dépenser des points d'expérience dans différentes perks générales ou de classe pour obtenir des bonus et autres capacités spéciales. Cette phase de personnalisation se termine par le choix d'une arme primaire et secondaire sur lesquelles il est possible d'ajouter tout un tas de bricoles allant d'une lunette au silencieux afin de modifier les statistiques de votre pétioire. Ça y est, je rêve déjà d'un medic armé d'un fusil à

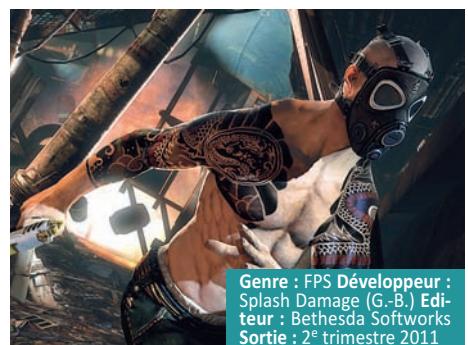


pompe et doté de l'agilité d'un scout qui m'offre de belles danses avec l'ennemi.

Déjà bien Brinké. Plutôt que de se contenter de deathmatch ou d'objectifs sans véritables enjeux, Splash Damage propose une approche originale de son FPS, mêlant allègrement les missions au gameplay. En clair, vous débarquez sur la map avec un objectif à atteindre et quelques missions secondaires destinées à vous faciliter la tâche en cas de réussite. On sélectionne alors son but via une interface aussi consolosque qu'envahissante et c'est à cet instant que l'on découvre un level design particulièrement intéressant, bourré de recoins permettant de combattre sous un tas d'angles différents. Bien que certains lieux semblent au premier abord inaccessibles, la touche "Smart" permet d'escalader presque tout et n'importe quoi, pourvu que l'on appuie dessus au bon moment. Imaginez l'intérêt que prennent les combats quand l'ennemi peut vous tomber littéralement dessus à tout moment pour vous achever d'un bon coup sec sur la nuque. Il ne faut cependant pas croire que les petits malins vont pouvoir se planquer et "voler" les frags de leurs équipiers, puisque les moindres dégâts infligés à un adversaire se traduisent par un gain d'expérience équivalent. Reste



enfin l'ambiance sonore qui s'annonce particulièrement réussie, à l'image du niveau de réalisation général du titre. Les personnages hurlent des indications, appellent à l'aide ou encore crient à l'approche d'une grenade ; de quoi jubiler lorsqu'on jette un explosif dans une salle pleine de vies en suspens. On a désormais un peu de mal à comprendre les motivations du si grand report annoncé lors de cet E3, étant donné la grande qualité de finition dont bénéficie déjà *Brink*. On peut néanmoins supposer que comme *Fallout New Vegas* est également prévu pour cet automne, Bethesda souhaite peut-être étaler ses sorties dans le temps. Un temps que l'on risque de trouver particulièrement long à attendre ce FPS aussi prometteur.

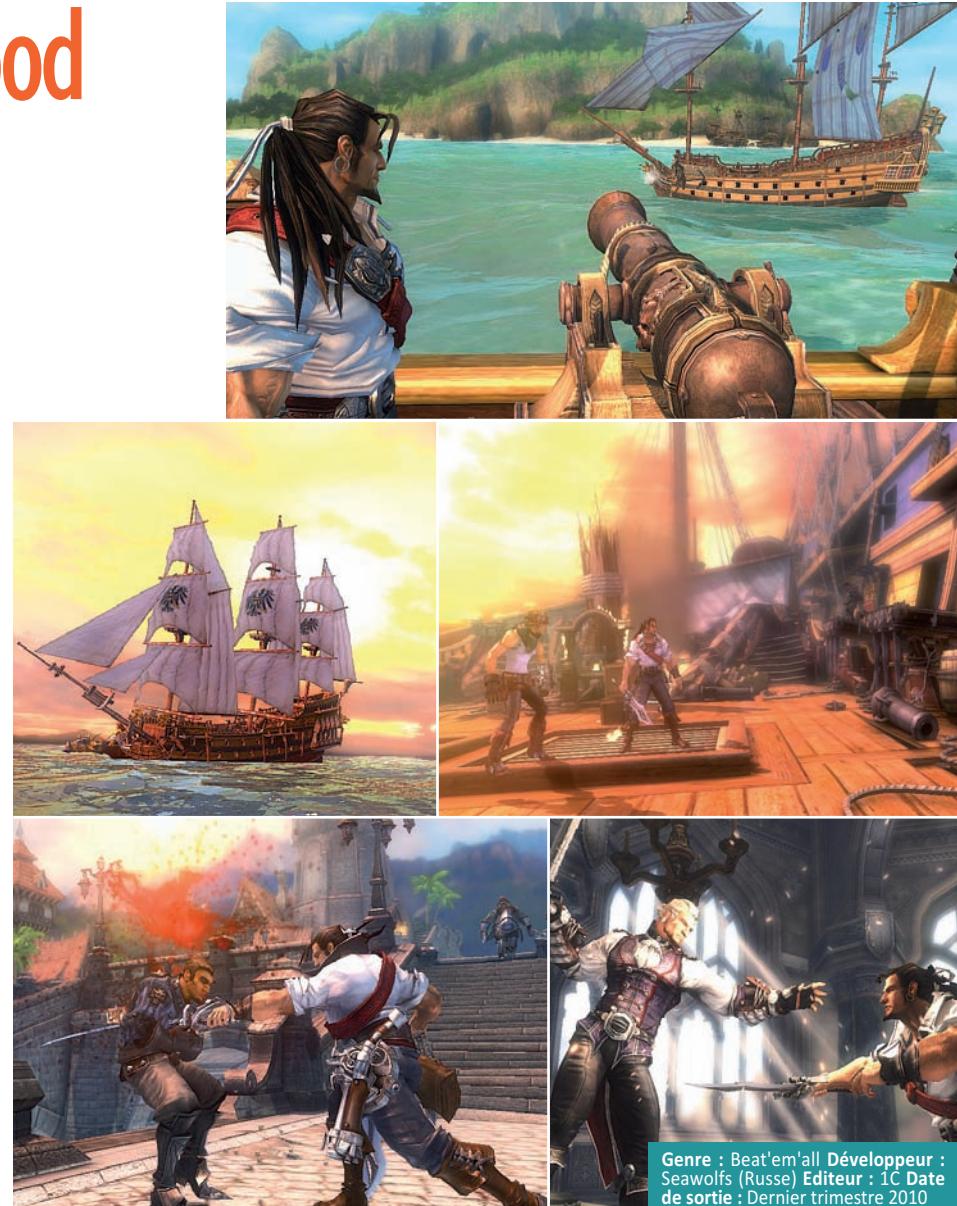


Genre : FPS Développeur :
Splash Damage (G-B.) Éditeur : Bethesda Softworks
Sortie : 2^e trimestre 2011

Captain Blood

Amis trentenaires, avouez-le : à l'annonce d'un jeu intitulé *Captain Blood*, votre sang n'a fait qu'un tour. Avec un tel titre, aurions-nous affaire à un descendant du fameux capitaine créé par Philippe Ulrich en 1988 ? Hélas, non, Raymond, nulle arche ni bras décharné n'apparaît à l'horizon.

Au bout de notre longue-vue se trouvent plutôt des bateaux de pirates tout droit sortis du XVII^e siècle. L'éditeur russe 1C nous réservera-t-il alors un de ces jeux de stratégie historique dont il a le secret ? Non plus, Lulu, tu l'as dans le fût. C'est en réalité à un bon vieux beat-them-all des familles, un genre sous-représenté sur PC, que nous avons affaire. Et autant le dire tout de suite, celui qui chercherait un quelconque défi cérébral ou une réelle profondeur de jeu peut d'emblée aller voir ailleurs si j'y fuis. La grosse demi-heure que j'ai passée à triturer la bête le confirme indubitablement : *Captain Blood* ne sert qu'à se défouler bêtement. Mais la bonne nouvelle, c'est qu'il semble le faire plutôt bien. Premier point positif : le héros a de la gueule, voire du charisme. C'est en partie dû à son improbable musculature, tellement hypertrophiée qu'à côté de lui, même Olivier Minne passerait pour un petit être fragile et chétif, voire sensible. Et surtout, le noble pirate exécute ses ennemis avec classe et détermination. Violentes à souhait, les animations de combats ne manquent ni de fluidité ni de singularité. Les affrontements à l'arme blanche débouchent à l'occasion sur de véritables décapitations, tandis que les mousquets sont aussi bien utilisés pour leur puissance de feu que pour la capacité de leur crosse à fracasser les crânes des ennemis préalablement projetés à terre. Méchamment puéril, totalement régressif, mais diablement efficace. Un peu à l'image du gamepad, absolument nécessaire pour pouvoir profiter sereinement du jeu. Pour un temps, laissons donc de côté nos claviers et souris adorés et penchons-nous sur la maniabilité manettophile. Le stick gauche pour se déplacer,



Genre : Beat'em'all Développeur : Seawolfs (Russe) Éditeur : 1C Date de sortie : Dernier trimestre 2010

le stick droit pour effectuer des roulades d'évitement, un bouton pour attaquer à l'arme blanche, un autre pour tirer un coup, un troisième pour parer, et la messe est à peu près dite. Naturellement, les coups spéciaux les plus dévastateurs ne sont réalisables qu'à l'aide de combos, jamais bien difficiles à sortir. Du moins en ce qui concerne les premiers auxquels le joueur a accès. Au fil des niveaux, il sera possible d'en débloquer de plus en plus, à l'aide des quelques pièces d'or gagnées à l'issue de chaque combat. En revanche, à aucun moment on ne pourra manier la caméra, désespérément bloquée sur le mode automatique, façon "je fais ce que je veux et s'il me prend l'envie de tourner vers la droite alors que tu aurais bien voulu voir ce qu'il se passe à gauche, tant pis pour toi". Une caractéristique qui, après tout, va de

pair avec la linéarité des niveaux. Heureusement, quelques séquences de batailles navales viennent de temps à autre redonner un petit souffle de liberté. Sur le pont d'un navire, il faut alors tout à la fois combattre les hommes d'épée montés à bord, éviter les boulets tirés par les bateaux ennemis, et tenter de couler ces derniers à l'aide des canons installés à bâbord et à tribord. La visée s'effectue à la fois latéralement, en tenant compte de la vitesse de déplacement des cibles, et en profondeur, en ajustant au mieux l'angle vertical de la bombarde. Au final, *Captain Blood* s'annonce donc comme un bon gros plaisir coupable qui, le temps de quelques heures, nous permettra de bastonner du mécréant à tout-va et, ainsi, de mieux comprendre le quotidien de nos amis les consoleux. Une œuvre d'utilité publique, en quelque sorte.

Metal Gear Solid : Rising

Régulièrement, à la télévision, je tombe sur une étrange publicité. Elle commence normalement, avec la promotion de je ne sais plus quel produit de beauté, puis, au moment où s'affiche le slogan de la boîte de cosmétiques en question, tout s'effondre : "Ça fonctionne."

Ca fonctionne, voilà, c'est leur putain de slogan. Je ne sais pas combien la boîte de com' à l'origine de ce morceau de génie a facturé ses services, ce que je sais en revanche, c'est qu'il y a des coups de pied au cul qui se perdent. Pourquoi je vous raconte tout ça ? Parce que parmi les jeux présentés à l'E3 cette année se trouvait *Metal Gear Solid : Rising*, dont la bandannonce m'a rappelé cette foutue pub. Là où la plupart des jeux nous promettent du "never seen before gameplay" ou des "astonishing graphics", la narration du teaser de *MGS:R* se résume à deux phrases ("cut at will" et "cut what you will"), avant de se conclure sur cette angoissante question qu'on est tous amené à se poser à un moment ou un autre de nos vies : "What will you cut ?" Bon, au moins on a échappé à "the will to cut", c'est toujours ça de pris, même si ça aurait fait un excellent titre pour un bouquin associant philosophie de l'esprit et préparation des carottes râpées. Mais c'est facile de se moquer, aussi coupons court aux ricanements pour regarder ce que *MGS:R* a dans le bide.

Qu'allez-vous couper aujourd'hui ? Le joueur dirigera Raiden, qui, vous vous en souvenez peut-être, était déjà le protagoniste de *MGS 2*. Oui, celui que tout le monde détestait et qui faisait la roue tout nu. L'action se déroule peu de temps avant celle de *MGS 4*, Raiden étant donc en plein milieu de sa transformation en ninja cyborg (je ne sais toujours pas comment j'ai pu écrire cette phrase sans éclater de rire). S'il s'inscrit bien dans la trame scénaristique de la série, *Rising* constitue par contre une rupture importante au niveau du gameplay. "Même si l'infiltration aura toujours sa place, nous dit le producteur Shigenobu Matsuyama, on va surtout mettre l'emphase sur les combats au sabre." Façon polie de dire que le jeu risque d'être constitué d'une longue suite de massacres au coupe-coupe. L'accroche du jeu ("Lightning Fast Action"), qui a remplacé le traditionnel "Tactical



Espionage Action" des *Metal Gear*, n'augure d'ailleurs rien de bon ; ce qu'on a pu voir du jeu non plus. Le trailer, pour une fois, ne mentait pas : ça, pour couper, on coupe. Des poteaux, des voitures, des pastèques et même des gens. Conscient de l'importance du recyclage pour l'avenir de la planète, Raiden récupérera les membres tranchés des cyborgs ennemis pour s'approprier certains de leurs pouvoirs ou, à défaut, les revendre lors du grand marché aux chiffonniers d'Okawa. La réalisation technique de ces découpes est assez impressionnante : au milieu de l'écran, à la place du viseur typique des jeux d'action, on trouve un plan que le joueur peut faire pivoter à sa guise. Une fois l'attaque lancée, le sabre de Raiden coupera exactement là où on lui a dit de le faire, avec des résultats bluffants. Aucun "plan de coupe" n'est prédéterminé, tout est calculé en temps réel, et il est possible de réduire une brave table en bois en tas d'Apéricubes parfum échardes. Les combats contre les ennemis sont de la même trempe, et il est assez rigolo de pouvoir débiter en morceaux façon che-

valier noir de *Sacré Graal* ces gardes qui (les cons !) ont commis l'erreur de penser qu'un fusil d'assaut serait plus efficace qu'un katana. Enfin, rigolo pendant quelques minutes. Car les développeurs, trop contents d'avoir mis au point un système d'éviscération haut de gamme, ont peut-être oublié qu'ils ne bossaient pas sur un simulateur de découpage industriel mais sur un jeu vidéo. En somme, on est super curieux de voir dans les faits ce que le gameplay d'un beat-them-all qui peut être mis en pause à volonté peut donner. Oui, c'est de la curiosité morbide.

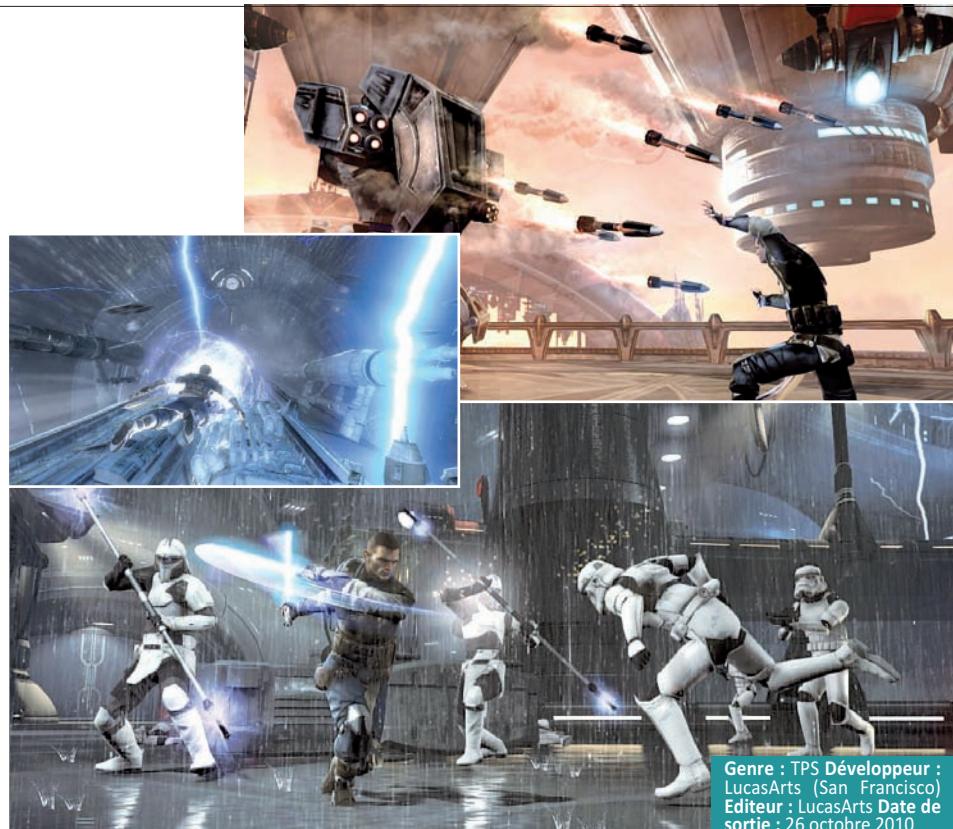


Genre : Découpe industrielle Développeur : Kojima Productions (Japon) Éditeur : Konami Sortie prévue : N.C.

The Force Unleashed 2

Incarner un gros Jedi vicelard, qui se roule dans le côté obscur comme un goret dans la fange et décapite à tout va... On en a tous rêvé à un moment ou un autre, pas vrai ?

The Force Unleashed 2 nous remettra dans les bottes de Starkiller, l'apprenti secret de Dark Vador. De son maître, il a hérité une maîtrise incontestable de la Force, du sabre laser et d'une certaine notion de la moralité. Des compétences qui lui seront utiles au plus haut point, puisque son ancien mentor a soudainement décidé de se débarrasser de lui. Il est comme ça, Dark, un peu versatile. Côté nouveautés, Starkiller utilise maintenant deux sabres laser. En revanche, il les porte toujours à l'envers. Peut-être une idée suggérée par Vader, pour lui "donner un air encore plus caillera" un jour où on avait forcé sur l'oxygène dans son mélange. On retrouve



Genre : TPS Développeur : LucasArts (San Francisco) Éditeur : LucasArts Date de sortie : 26 octobre 2010

évidemment tous les pouvoirs présents dans le premier épisode (poussée de Force, sauts, éclairs) ainsi qu'un petit nouveau, le "mind trick" qui permet de retourner des ennemis contre leurs potes, les pousser à se suicider ou à se transformer en bombes mobiles. Ces pouvoirs servent évidemment à combattre des myriades d'ennemis (stormtroopers, TR-TT, TIE-Fighters...), mais également à résoudre des puzzles. Une jauge de "Force Fury" permettra elle de décupler les pouvoirs de la Force. Le principe est identique

au précédent, à savoir de l'action frénétique et la nécessité d'alterner les techniques pour franchir chaque niveau. La mission proposée à Los Angeles, sur la planète de Kamino, présentait des graphismes et une ambiance franchement sympa, mais pas sûr que cela empêche le titre de sombrer, à l'image de son aïeul, dans le répétitif. Au moins, cette fois, on pourra enfin décapiter et démembrer les ennemis, ce qui ravira sans nul doute tous les sociopathes que nous sommes.

À l'échelle mondiale, les Japonais produisent 78 % des machins bizarres. C'est un fait scientifique et avéré. Ils font des chapeaux en forme d'étron, des bananes géantes à emmener en Amérique du Sud ou encore des films de vomi comme on fait des films de gangster. C'est pour ça que je m'interroge sur la raison empêchant Double Helix de rentabiliser cet incroyable potentiel culturel.

Parce que sans déc', le classique univers futuriste plein de robots géants qui nous est présenté, ça fait un peu Vieille France. Allez, trêve de méchanceté, notons tout de même que, contrairement à ses ancêtres, cet épisode de *Front Mission* délaisse la stratégie au profit d'un jeu d'action à la troisième personne, tout en conservant son côté jeu de rôles. La customisation du mech tient une grande place puisqu'il faut rentabiliser quatre

Front Mission Evolved

emplacements d'armes, ainsi que la carcasse de votre engin. Tout ceci aura pour effet d'influencer ses statistiques comme sa résistance ou sa vitesse. Un principe plutôt chouette sur le papier, d'autant plus qu'un mode multijoueur doit permettre de tester nos configurations. Malheureusement, seulement huit joueurs peuvent s'y affronter dans quatre modes de jeu pas vraiment excitants. À savoir le deathmatch seul ou par équipe et le mode domination qui se résume à une capture de zones en temps limité. Le dernier mode de jeu étant toujours tenu secret par les développeurs. Quant à la partie solo, malgré une équipe de développement américaine aux commandes, le scénario promet d'être japanisant à

en pleurer des ramens. Attendez-vous à des méchants très Gothic Lolita (même les mecs, c'est dire si on va se marrer), une histoire d'amour avec le héros et tout un tas de cinématiques destinées à filer des frissons au Naruto moyen. Un choix en somme tout à fait logique, quand on sait que les *Front Mission* font généralement un carton au pays des tueurs de baleines.



Genre : Combat de Mechs / RPG Développeur : Double Helix (Californie) Éditeur : Square Enix Sortie : Septembre 2010

Lionheart : King's Crusade

Personne n'a encore réussi à égaler les *Total War*, mais de tous côtés, on essaye. Après *King Arthur: The Role-Playing Wargame*, challenger honnête mais pas encore assez ambitieux, voici venir *Lionheart : King's Crusade*, développé par des Hongrois et publié par l'éditeur suédois Paradox Interactive.

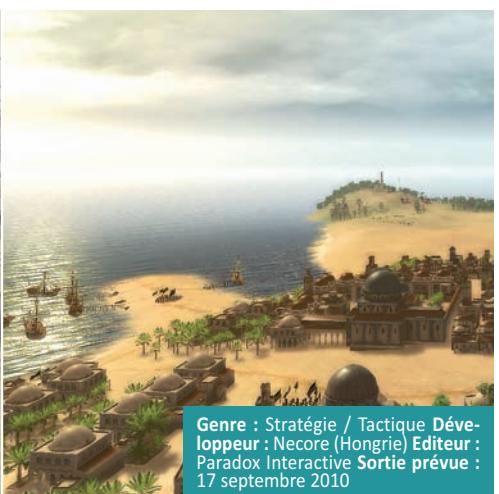


Vous connaissez le principe de ce genre de jeu : une carte stratégique de campagne sur laquelle on déplace des petits armées tout en gérant différentes choses, et des batailles tactiques en 3D pour le spectacle. Pour l'ambiance, *Lionheart* va chercher du côté des Croisades, période fin du XII^e siècle, une époque sympathique où la tolérance religieuse était de mise, et où il était encore considéré comme socialement acceptable de catapulter des cadavres putrides au-dessus des murs d'une ville assiégée pour rendre malades ses habitants. Deux factions seront jouables, les Croisés d'un côté, avec à leur tête Richard Cœur de Lion, célèbre inventeur du Camembert du même nom [réf. nécessaire], et les Sarrasins, dirigés par Saladin, qui connaîtra par la suite une belle carrière théâtrale avec la troupe des Deschiens [réf. nécessaire]. *Lionheart* ne proposera pas une partie stratégique aussi étouffée que les *Total War*, avec gestion complète des constructions dans les villes,

mais il y aura quand même des "ressources" à gérer. L'or, d'abord, qu'on gagnera en conquérant des régions, mais aussi un paramètre de "Foi" qui influera sur la capacité à recruter des soldats pour aller crever au nom de Dieu et, côté Croisés, une partie politique qui consistera à naviguer entre les intérêts des quatre puissances européennes (la France, le Saint Empire Germanique, le Pape et les Templiers) pour obtenir leur aide et débloquer avantages divers et nouvelles unités.

Très beau et très beaux. Mais c'est surtout sur la qualité des batailles tactiques qu'on attend ce genre de titre, et là, les quelques scènes qu'a dévoilées Paradox à l'occasion de l'E3 m'ont fait dresser les oreilles. Ça a l'air pas mal du tout, notamment parce que le moteur semble capable d'afficher un nombre d'unités équivalent à ce qu'un *Total War* vous met sur le champ de bataille en mettant toutes les options graphiques au maximum. Les modèles 3D sont très détaillés, les animations loin d'être dégueu et certaines scènes impressionnent. Quand des trébuchets

pilonnent les murailles d'une ville fortifiée avant que celles-ci ne s'effondrent en utilisant le moteur PhysX pour ensevelir une cinquantaine d'archers sous les morceaux, ça a de la gueule. Pour le reste, les batailles tactiques de *Lionheart* semblent classiques mais efficaces, on retrouve une interface très *Total War* (petit drapeau flottant au-dessus des différents groupes, icônes des escouades en bas de l'écran...), la gestion des différents types de terrain, la prise en compte du relief (les archers feront plus de dégâts si ils sont placés en hauteur) et une grande importance donnée au moral des unités. Là encore, comme dans les *Total War*, le but ne sera pas de tuer chaque ennemi un à un, mais de faire flancher le moral des troupes adverses pour qu'elles battent en retraite. Comme dans *King Arthur*, *Lionheart* introduira des unités "Héros" sur le champ de bataille, et on pourra leur filer des Reliques Sacrées pour augmenter leur efficacité. Rien de follement original, donc, aucune idée révolutionnaire, mais *Lionheart* a l'air d'être un bon jeu de stratégie/tactique qui pourra nous aider à patienter en attendant *Shogun 2 Total War*.



Genre : Stratégie / Tactique Développeur : Necore (Hongrie) Éditeur : Paradox Interactive Sortie prévue : 17 septembre 2010

Genre : Vromm Développeur : Milestone (Italie) Éditeur : Black Bean Date de sortie : Septembre 2010



Le rallye automobile, c'est un peu la valeur refuge du sport français. Celle contre laquelle le fan de foot tricolore peut se blottir douillettement en suçant son pouce pour tenter d'oublier l'hilarante prestation de ses idoles en Afrique du Sud.

Pencher à Sébastien Loeb faisant résonner *La Marseillaise* dans les campagnes boueuses du monde entier est une catharsis aussi efficace qu'économique. De là à dire qu'à la rentrée, les ventes de *WRC* dépasseront dans l'Hexagone celles de *PES* et de *FIFA* réunis, il n'y a qu'un pas que notre mauvaise foi légendaire nous permet allégement de franchir. D'autant que l'on pourra y casser impunément tout plein de bagnoles, ce qui ne devrait pas laisser insensibles les hordes déçues de supporters moyens. Le jeu développé par Milestone (à qui l'on doit le récent *SBK X*, qui était déjà du vromm, mais à deux roues) proposera, comme le studio italien en a l'habitude, un mode carrière solo très complet, dans lequel le joueur devra hisser une écurie au sommet du championnat *WRC*, tout en gérant les obligations parallèles, telles que le sponsoring. Pour le multi "offline", on nous promet du time attack avec la possibilité d'importer les "ghosts" des meilleures performances mondiales, histoire de prendre conscience de notre nullité abyssale. Quant au online, un mode carrière sera également présent, assez proche de celui du solo mais avec des points gagnés en course qui permettent l'établissement d'un classement mondial. On sait aussi que des parties multi jusqu'à 16 joueurs seront possibles, mais l'essence même du rallye automobile, qui se résume à du contre-la-montre, ne permet pas de bien voir, pour le moment, l'intérêt de la chose. Nul doute que l'on en saura plus avant la release.

Surfaces et réparations. À Los Angeles, Milestone a bien insisté sur l'aspect "simulation" de son bébé. Même si – là encore, c'est une habitude chez eux – toutes les assistances au pilotage sont configurables dans les moindres détails, permettant de transformer *WRC* en un jeu d'arcade pur beurre. Mais les puristes seront contents d'apprendre que les circuits de la saison 2010, plus l'Alsace (un hommage au champion français, originaire du pays de la choucroute ?) ont été reproduits avec fidélité. Quarante types de surfaces (boue, terre sèche, bitume, lino, moquette, parquet flottant...) ont également été modélisés, avec chacun un impact sur le comportement de la voiture et sur le pilotage. Les voitures du championnat de *WRC* ont évidemment été reproduites, avec des modèles de dégâts qui

semblent extrêmement poussés. La conduite bourré avec une main dans le dos, c'est le contraire du yaourt bio-machin : ce qu'elle fait à l'extérieur se ressent à l'intérieur. De la tôle froissée, des pare-chocs pliés par les crânes de spectateurs, il y en aura, bien sûr, mais le moteur, le radiateur ou l'arbre de direction du bolide finiront également par pâtir de votre conduite d'étudiant sortant de boîte. Bon, ça a l'air rigolo et alléchant, dit comme ça, mais l'aperçu donné à l'E3 a surtout laissé comme souvenirs des graphismes qui, en dépit de bonnes sensations de vitesse, ne cassaient pas trois pâtes à une tagliatelle et une conduite un peu trop raide et assistée, même en mode ultra réaliste. Milestone précise que le jeu n'en est qu'à 75 % de son développement, et qu'il reste donc pas mal de petites choses à peaufiner. Il faudra vraisemblablement attendre le mois de septembre pour pouvoir y jouer et avoir le plaisir d'émettre toutes ces bagnoles à un demi-million d'euros pièce. D'ici là, le risque de voir les supporters de foot contrits se défouler sur de vraies voitures est réel. Personnellement, je m'en fous, je ne me déplace qu'en chalutier.





Need For Speed : Hot Pursuit

Vous faites les malins maintenant que vous avez un beau GPS posé sur le tableau de bord de votre caisse, bien en évidence, qui semble crier "regardez, regardez, je suis un bourgeois !" à tous vos amis et "volez-moi, volez-moi !" aux délinquants de passage dans le quartier. Ne niez pas, on le fait tous.

Mais il y a quelques années, quand nous n'avions que notre pauvre sens de l'orientation pour trouver notre chemin, toute promenade en bagnole hors de nos itinéraires habituels prenait des allures d'équipée dans l'Ouest sauvage. Ah, ces heures passées à s'engueuler avec un passager incapable de lire correctement une carte Michelin, où l'on comprenait soudain pourquoi le siège avant-droit est qualifié de "place du mort"... Oui, trouver son chemin en bagnole n'est pas un boulot facile et la série des *Need For Speed* en est la preuve. Slalomant d'un épisode à l'autre entre le sympathique et le franchement médiocre, on se demande parfois s'il y a un pilote à bord de la licence. Heureusement, ce *Hot Pursuit* semble engagé sur un itinéraire plutôt réjouissant. Les vétérans seront ravis d'apprendre que les courses-poursuites avec la police sont de retour et au cœur du titre. Bonne nouvelle quand on sait que les meilleurs opus de la série ont toujours été ceux opposant gendarmes et chauffards. Ou presque. Par charité chrétienne, on essaiera d'oublier *NFS : Undercover*.

Hôte pour suite. Comme vous vous en doutez, ce nouveau *NFS*, qui reprend le titre de l'épisode sorti en 1998, en pique aussi la recette, mais double les proportions et ajoute une bonne rasade de gnôle pour le goût. Le

terrain de jeu, par exemple, en plus d'être entièrement ouvert, comprend pas moins de 160 kilomètres de route, de quoi tourner en rond pendant un bon moment. Si la conduite est toujours orientée arcade, avec la possibilité d'enquiller les virages accélérateur au plancher, elle n'a pas le côté simpliste et ennuyeux d'un *Burnout Paradise*, le précédent titre de Criterion Games. Bon, c'est vrai, si on ne s'endort pas au volant, ce n'est pas tant en raison d'une simulation physique bien fichue que grâce aux nombreuses babioles ajoutées par les développeurs. Les power-up, principalement, avec la possibilité pour les policiers d'appeler un hélicoptère en renfort ou de déployer des pointes crève-pneus pour bloquer une section de route. Les coureurs peuvent eux utiliser des brouilleurs radar désactivant la mini-map ou des bombes EMP, bref, le

genre d'accessoires que l'on peut trouver dans n'importe quelle boutique de tuning. L'usage intelligent de ces gadgets, ainsi que les performances globales durant la course, permettent de gagner des points d'expérience, que ce soit en mode solo ou en ligne. En effet, même pour jouer seul, il est nécessaire de se connecter à Autolog, le mini-réseau social intégré à l'interface du jeu. Chaque profil enregistre les données du joueur et lui permet de gérer sa liste d'amis ou d'organiser des rencontres. Les plus feignants peuvent laisser Autolog analyser lui-même les résultats d'amis et d'inconnus pour créer des courses équilibrées. Même si cela s'avérera peut-être pratique à l'usage, je ne suis pas follement enchanté par l'idée d'être obligé de me connecter à une telle usine à gaz. Mais que voulez-vous, *Burnout Paradise* nous incitait déjà fortement à créer un compte en ligne, il est logique que Criterion ait fini par passer la seconde et nous oblige désormais à être branché en permanence. Malgré cette faute de goût qui me reste en travers de la gorge, *NFS : Hot Pursuit* semble bien constituer un retour aux sources de la série et, pour peu qu'on aime le genre, il est difficile de s'en plaindre.



Genre : Course Développeur : Criterion Games (Angleterre) Éditeur : Electronic Arts Sortie prévue : Novembre 2010



The Exiled Realm of Arborea

Ah tiens, un MMORPG Médéval Fantastique. Des créatures qui ressemblent à des ogres, des épées et des boules de feu. J'aimerais tellement qu'on me dise combien de temps a duré le brainstorming des gens qui ont pondu ce background, aussi novateur que le dernier concert de Muse.

.....

Par ailleurs, l'histoire de *The Exiled Realm of Arborea* (*TERA*) ne vole pas beaucoup plus haut elle aussi. Le monde est principalement divisé en deux îles. Arun à l'est et Shara à l'ouest représentent deux titans endormis. Je ne sais pas comment ils se sont débrouillés pour en arriver là. Peut-être une mauvaise conjonctivité. Le design se veut lui aussi très classique pour un jeu nous arrivant tout droit de l'Asie et plus précisément de Corée. Des types très musclés aux têtes d'androgynes côtoient des guerrières en talons hauts avec des cottes de mailles réduites en minijupes. Bien entendu, tout ce petit monde manie des armes très modestes comme des couteaux de deux mètres de long. Le plus gros problème à l'heure actuelle concerne le design des environnements du jeu qui ont comme un arrière-goût de déjà-vu avec Aion. On mettra ça sur le compte du style coréen. Un peu comme tout le reste d'ailleurs, car malgré des développeurs promettant "d'occidentaliser" le jeu pour sa sortie dans nos riantes contrées, la crainte subsiste de voir un énième MMO asiatique plombé par des quêtes et autres montées en niveaux absolument interminables.

Et c'est TERA. Ha ha, qu'est-ce qu'on se marre. Pour être honnête, nous venons de passer en revue tous les points noirs potentiels de *TERA*. Vous vous demandez peut-être pourquoi rien n'a encore été dit au sujet de la partie graphique que nous avions trouvée vieillissante il y a quelques mois. Eh bien, croyez-moi, les screenshots ne rendent absolument pas justice au jeu. Lorsque l'ensemble prend vie, on découvre alors des paysages enchanteurs venant concurrencer sérieusement *Aion*, voire le supplanter sur certains points comme les villes qui sont tout simplement splendides. Mais le véritable point fort du soft, celui qui nous poussera certainement à y jouer, est son gameplay qui sort franchement des sentiers battus. Il n'est pas question ici de cliquer de temps à autre sur un monstre en le regardant mourir dans un combat

soporifique. Bien au contraire, chaque coup nécessite d'être ciblé à la manière d'un FPS (un TPS quoi) et de vraiment toucher l'adversaire pour être pris en compte. À l'opposé, il est possible d'esquiver les coups des ennemis en gérant correctement ses déplacements. À l'usage, les séquences de castagnes se montrent particulièrement fun à jouer et amènent leur lot de situation amusantes, comme le copain qui met sa tête devant la hache que le guerrier du groupe envoie en direction du crabe géant. Pour un peu, on pourrait presque comparer ce titre à *Die by the Sword*. Enfin, MMO oblige, on retrouve nos bons vieux coups spéciaux, plutôt digestes face à la rapidité de l'action. On aurait tort de se laisser rebouter par un emballage peu aguichant car *TERA* dispose d'une qualité rare dans le petit monde des MMORPG, celle d'être immédiatement amusant.



Genre : MMORPG Développeur : Bluehole Studio (Corée) Éditeur : En Masse Entertainment Sortie : Premier trimestre 2011



End of Nations

Purée, un jeu de stratégie en temps réel massivement multijoueur (MMORTS), j'en rêve depuis... depuis que Verant Interactive, les développeurs initiaux d'*EverQuest*, avaient annoncé *Sovereign* : un MMO de stratégie croisé entre un RTS et un *Civilization*, où 500 joueurs se faisaient des bisous de feu et de sang à travers une planète entière.

Je me souviens très bien qu'il y avait des images de porte-avions – j'adore les jeux avec des porte-navions – qui me faisaient durcir le fil de la souris. C'était en 1999 et quatre ans après, on apprenait insidieusement que le jeu avait été annulé. Depuis, côté MMO de stratégie, c'est carrément la misère, faut reconnaître. Alors, quand Petroglyph présente à l'E3 un projet qui va dans ce sens, forcément, je m'intéresse. Le contexte d'*End of Nations* se situe dans un futur proche : après une grosse catastrophe planétaire, une organisation militaire (l'*Order of Nations*) tente de prendre le contrôle sous prétexte de rétablir le calme. Et hop, boum, ratata, patatas, c'est la guerre avec tout un tas de tanks, de canons, d'hélicoptères et... non, pas trace de porte-navions pour l'instant.

une instance donnée est limitée par un système de points : le joueur puissant aura accès à des unités sophistiquées, certes, mais ne pourra pas en engager autant que le débutant muni d'unités plus légères. L'aspect "persistant" se situe principalement au niveau du QG du joueur, qui n'est pas matérialisé sur la carte et ne peut donc être attaqué : c'est dans son QG que le joueur peut lancer des recherches, acquérir des bonus ou des items spéciaux à utiliser sur le champ de bataille, choisir les unités qu'il va développer et engager dans sa prochaine mission, etc.

Du RPG dans mon RTS. Vous l'avez compris en lisant ces lignes, *End of Nations* emprunte quand même énormément d'éléments aux MMORPG. Certes, on sélectionne des unités par paquets pour faire des groupes ou déclencher des capacités spéciales. Mais on cherche aussi du "loot" sur les carcasses de véhicules ennemis, on rencontre des "boss" en fin d'instance et surtout, les unités du joueur ne meurent jamais : une fois trop endommagées, elles sont inutilisables jusqu'à ce qu'on les répare. Pas de krрааaboum! et de pièces détachées qui volent en tout sens. Alors, comment vous dire ?... Certes, les gars de Petroglyph sont les anciens de Westwood, les créateurs de *Dune II*, mais ce sont aussi les auteurs de *Universe at War : Earth Assault* et *Star Wars : Empire at War*, deux jeux qui restent quand même très moyens...



Genre : RTS Massivement en ligne Développeur : Petroglyph (États-Unis) Éditeur : Trion Worlds Sortie prévue : 2011



300 tableaux, des passages inspirés de jeux Game Boy, NES ou autres, des bonus en pagaille, des personnages à débloquer tels Flywrench, Tim de Braid, le Ninja de *Bit.Trip: Beat*, j'en passe et des meilleurs. Ensuite, parce qu'on ne nous prend pas pour des teubés arriérés à qui il faudrait tenir la main durant toute la virée. *Super Meat Boy* s'annonce très difficile, mais relativement peu frustrant. Si chaque épreuve atteint un énorme degré de sadisme, leur petite taille et leur courte durée compensent leur difficulté. On peut crever cinquante fois sur la même minuscule plateforme, dont trois faces sur quatre sont mortelles, surplombant un abîme sans pour autant se mettre à hurler de rage. Un tour de force magistral en matière d'équilibre du gameplay et un bon point niveau voisinage. Si les plus pressés se contenteront de traverser le jeu en ligne droite, les acharnés pousseront le vice à le refaire encore et toujours afin d'en débloquer l'intégralité et d'atteindre le fameux "Dark World" dont la complexité devrait donner quelques sueurs froides, y compris aux fans de *Ghouls'N Ghosts*. Reste à savoir si, sur la durée, l'ensemble restera assez équilibré pour ne pas verser dans la surenchère et si la lassitude ne s'installera pas après quelques milliers d'échecs. Pourtant, à l'heure actuelle, je suis prêt à parier que *Super Meat Boy* sera le meilleur jeu de plateforme de cette année 2010, quitte à devenir végétalien en 2011 si je devais me planter. En repensant à mes prévisions concernant le dernier Independent Games Festival, disons pour janvier.

L'autre soir, je suis tombé sur un chouette blog catholique où l'on tentait de déterminer qui en avait pris le plus dans la tête historiquement parlant. En lice, Jésus, talonné par St-Laurent, rôti sur un gril, et St-Vincent, exposé aux bêtes, déchiqueté par des crocs de fer et balancé à la mer, une meule autour du cou. Pas de Ravaillac, les régicides étant exclus du concours. Y avait du challenge, mais c'était sans compter l'arrivée de mon Messie personnel : *Super Meat Boy*.

En effet, ce brave petit bonhomme sanguinolent, à mi-chemin entre le steak haché et la fausse couche de quelques semaines, mérite amplement sa place aux côtés des plus grands martyrs tant on lui en met plein la tête. Parce que s'il a subi de grandes évolutions question graphismes et gameplay depuis la version Flash, le principe de ce platformer 2D reste le même : traverser des niveaux conçus par des architectes diplômés d'un donjon d'architecture mention sadisme et scies circulaires. Quel leitmotiv peut donc bien pousser un petit tas de chair à vif à traverser une usine de sel hérissée de pièges plus vicelards les uns que les autres ? Certains diront le sexe, mais je préfère parler d'amour. Car à l'autre bout de son chemin de croix attend M^{me} Pansement, sorte de tampon hygiénique géant à même d'absorber les petits débordements de

son bien-aimé. Évidemment, elle n'est pas là par plaisir, mais retenue par l'infâme Dr Fœtus, vilain embryon dans un bocal jaloux de leur bonheur. Scénario épais comme la notice d'un FPS et level design inspiré de l'œuvre de Sade, voilà le visage de ce qui pourrait être l'un des meilleurs jeux de cette année.

Le ciel envoie la viande, mais le diable envoie les cuisiniers. Bien entendu, c'est développé par seulement deux gars et bourré de références oldschool comme en raffolent les bientôt trentenaires dans mon genre, alors j'y suis sensible. N'empêche que ça n'en reste pas moins sacrément plaisant. D'abord parce que c'est un véritable tour de force en termes de contenu : plus de



Team Meat : deux apprentis bouchers refusant la daube

Il paraît que c'est Nintendo qui vous aurait contacté pour réaliser un remake de *Meat Boy* sur Wii. Quel effet ça fait de se faire courtiser par le numéro un des ventes de logiciel pour vieux ?

Edmund : Ça ne s'est pas tout à fait passé comme ça. À vrai, dire, c'était plus du genre "si nous vous laissons acquérir un kit de développement pour notre console, arrêterez-vous enfin de nous harceler ?". En réalité, je les ai appelés pour développer sur Wii, j'ai enregistré la conversation et je l'ai mise en ligne ; c'est ainsi qu'ils m'ont contacté. D'un coup, j'ai eu toute leur attention.

Mais sans leur intervention, vous seriez-vous lancé dans une tâche si ambitieuse ? Développer un jeu proposant plus de 300 niveaux sur quatre plateformes différentes, en ne bossant qu'à deux, ce n'est pas si anodin quand même ?

Edmund : Si nous n'avions pas passé ces accords avec Nintendo et Microsoft je doute que nous aurions fait tout cela pour un simple titre PC/Mac. Quand nous avons signé pour porter notre jeu sur console, il nous a fallu quelques mois pour réaliser "bordel, on a intérêt à se donner un mal de chien ou tout le monde va se foutre de notre gueule."

Tommy : Ed a raison. Nous nous serions

probablement contentés d'une centaine de niveaux si le jeu n'était sorti que sur PC et Mac, mais lors de l'annonce de son arrivée sur XboxLive et WiiWare, nous avons eu le sentiment que nous devions pousser plus fort ou libérer les gogues, pour ainsi dire.

***Meat Boy* est franchement difficile. *Super Meat Boy* semble emprunter le même chemin que son frangin, promettant d'intenses moments de frustration lui aussi. Vous avez été violé par Rick Dangerous ou traumatisé par l'un de ces jeux horriblement difficiles propres aux années 80-90 ?**

Tommy : J'ai joué et ai terminé tous les *Megaman* et je clame haut et fort à qui veut l'entendre que j'ai terminé *Battle Toads*. Sinon, *SMB* ne propose pas de frustration, il se contente d'offrir du challenge. Vous ne vous sentirez jamais frustré en y jouant. Au contraire, vous aurez le sentiment de vous être planté des dizaines de fois sans pour autant en être frustré.

Edmund : J'ai subi de multiples tournantes par plusieurs épisodes de *Ghosts'n Goblins*, *Megaman* et *Castlevania* l'année de mes huit ans.

J'ai pu apercevoir une référence à l'excellent Flywrench dans les bonus débloquables. Vous êtes-vous inspirés de récents plateformers extrêmement difficiles comme *You Probably Won't Make It* ou *I Wanna Be the Guy*, pour ne citer qu'eux ?

Edmund : Je n'ai jamais joué à *You Probably Won't Make It*, mais ouais, tous les caméos et autres bonus débloquables sont de grandes sources d'intérêt et de motivation lorsque l'on évoque la difficulté de *Super Meat Boy*. Il faut cependant garder à l'esprit qu'il existe une grande différence entre la frustration et la difficulté. *Super Meat Boy* sera probablement un jeu d'une très grande difficulté, mais il ne sera jamais frustrant ou déprimant comme un *I Wanna Be the Guy*.

Les premiers retours de l'E3 sont franchement enthousiastes, mais vous réjouissez-vous de l'accueil réservé au jeu par ceux s'y étant essayés ? N'êtes-vous pas effrayés qu'à l'ère de la casualisation, sa difficulté et son côté excessivement référentiel puissent déstabiliser la majorité des joueurs ?

Tommy : Jusqu'ici, la réception du jeu est

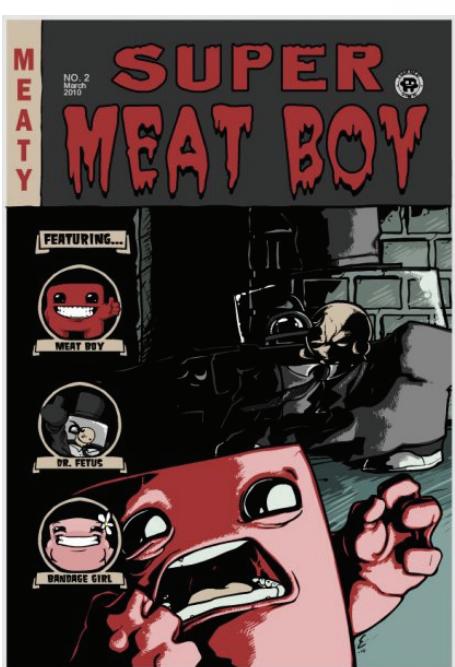


tout simplement incroyable, et non, nous ne sommes pas du tout effrayés. La seule chose qui m'inquiète est que toutes les femmes de la planète puissent simultanément exiger de moi des rapports sexuels à l'instant même où sortira le jeu, de par ses stupéfiantes qualités.

Edmund : Honnêtement, le jeu n'exigera jamais de vous plus que vous ne pouvez lui en donner. Avec le temps, je pense que chaque personne ayant acheté *Super Meat Boy* sera capable de le terminer, voire de faire un saut dans le Dark World pour du challenge supplémentaire... Bien entendu, le terminer à 100 % est une autre histoire. Il s'agira d'une chose dont vous pourrez réellement vous vanter.

Une petite dernière avant de vous libérer : Tout le monde veut évidemment savoir si un éditeur de niveau est prévu, mais quid de la véritable récompense du *Meat Boy* original, celle m'ayant coûté un cancer de la patience et deux claviers : le légendaire mode Hot Coffee.

Edmund : Je n'ai jamais entendu parler de ce "Hot Coffee" dont vous parlez, mais si *Super Meat Boy* devait emporter un secret de ce genre, il serait plus probablement évoqué sous le terme de "Cleveland Steamer".



LE SAVRIEZ-VOUS ? Le "Cleveland Steamer"

La technique dite du "Cleveland Steamer" entre dans le domaine des rapports intimes entre adultes consentants. L'individu A excrète une quantité indéfinie de déjections semi-solide sur le partenaire B. Puis, supporté par l'individu B, l'individu A initie un mouvement visant à s'asseoir sur son partenaire. Une fois la stabilité assurée, l'excréteur initie un mouvement de balancier s'amplifiant lentement. Il s'agit d'imiter le mouvement de la roue à aubes d'un bateau à vapeur (Steamer en anglais). Également reproductible à l'aide d'une livre d'abats et d'un bison miniature.



Elemental : War of Magic

Un concurrent médiéval-fantastique pour Civilization V ?

Tout le monde ne parle que de *Civilization V*, de ses cases hexagonales, de son nouveau système de combat, de son I.A. qui sera encore plus mieux meilleure que celle de l'épisode précédent. Alors bien sûr, moi aussi, j'attends le prochain chef-d'œuvre de Sid Meier comme un fou, comme un soldat, comme uneuh star de cinéma, et le compte-rendu de la bêta-version à lire dans ce même numéro devrait vous convaincre qu'il risque bel et bien de ruiner l'équilibre de votre couple.

Mais savez-vous qu'il y a un autre titre dans ce genre, un concurrent presque direct, qui sortira fin août, et qui pourrait bien surprendre pas mal de monde ? *Elemental : War of Magic* est développé par les gars de Stardock, cette petite boîte spécialisée dans les applications de customisation Windows (Windowblinds ou encore Object Desktop pour ceux qui connaissent), devenue ces dernières années un éditeur de jeu vidéo remarqué. En plus d'une politique anti-DRM très populaire parmi les joueurs (aucun de leurs titres n'est

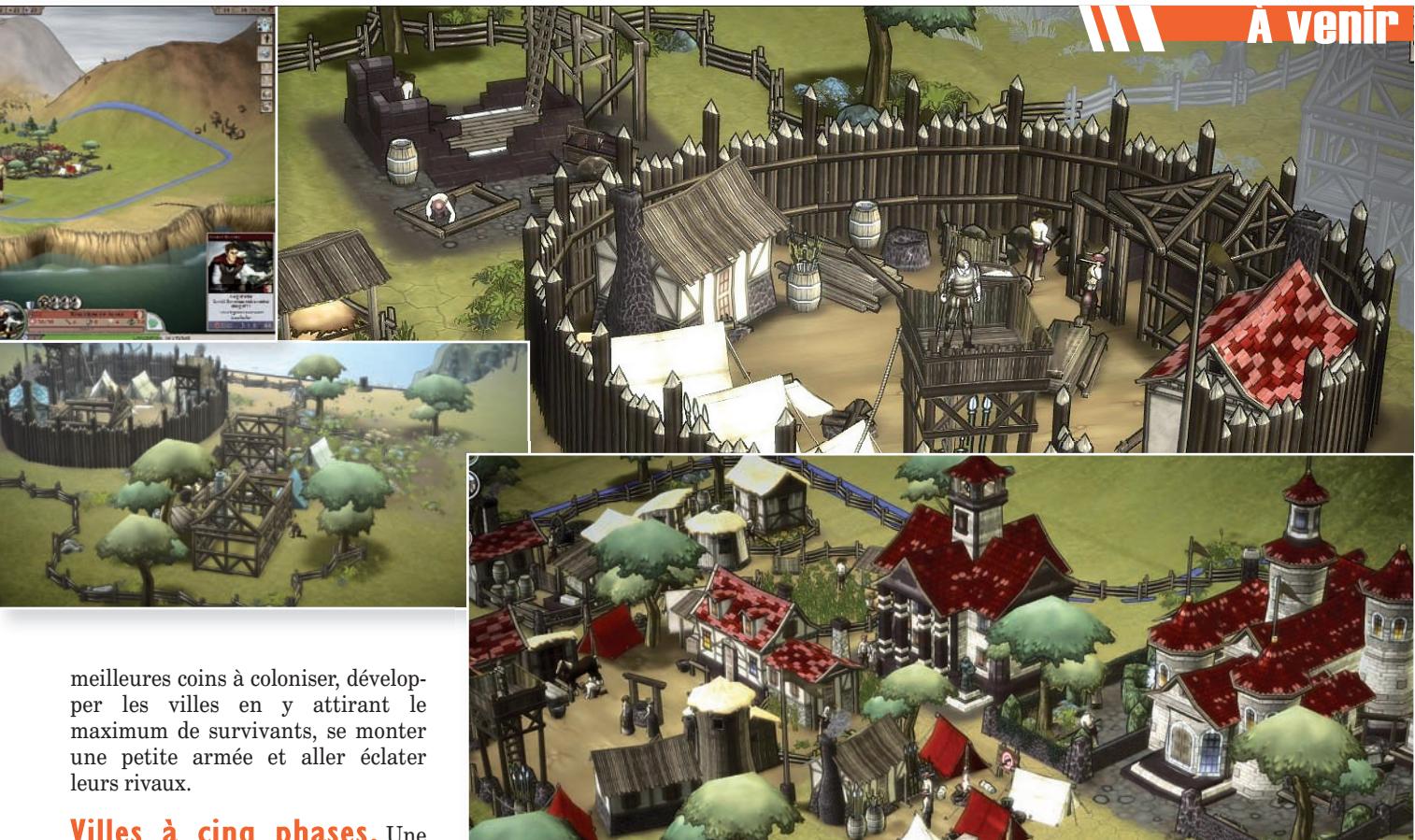
vraiment protégé, le boss de Stardock préférant faire "comme si le piratage n'existe pas"), on leur doit déjà deux très bons jeux de stratégie : *Galactic Civilizations 2* et surtout *Sins of a Solar Empire*. Ça fait un bout de temps que je les surveille du coin de l'œil en me disant qu'un jour, ils vont exploser, ils vont sortir un gros blockbuster. Et la bêta d'*Elemental* sur laquelle je joue depuis plusieurs semaines me fait penser qu'ils ont peut-être trouvé le jeu capable de les propulser au rang de studio majeur du monde PC. En gros, c'est un jeu 4X

(eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate) fortement inspiré de *Civilization* avec gestion des villes, combats tactiques, moteur graphique plutôt haut de gamme, et c'est très, très prometteur.

De l'heroic-fantasy post-apo.

Mais d'abord, parlons scénar'. Alors oui, on nous refait le coup de l'univers heroic-fantasy avec des sorciers, des bestioles bizarres, de jeunes jouvencelles à escorter, mais avec un petit truc en plus. En fait, on pourrait presque dire qu'*Elemental* inaugure l'heroic-fantasy post-apo puisqu'on débarque dans un monde salement ravagé par des Titans. Ils ont laissé derrière eux une terre désolée, aride, sur laquelle ne poussent que des mauvaises herbes, avec des survivants en guenilles qui arpencent le monde en essayant de ne pas se faire égorgé par des bandits ou des monstres divers. Bref, l'ambiance n'est pas à la grosse déconne, mais heureusement, il reste quelques êtres aux pouvoirs spéciaux, les Channelers, qui sont encore capables d'utiliser la magie et vont s'en servir pour créer de nouvelles cités et redonner un peu d'allure à cet univers cramé. Bien sûr, ces Channelers, qui seront en fait l'équivalent de chefs de faction et que le joueur incarne directement, se chamailleront pour le contrôle de l'énorme carte de jeu, d'autant que certains feront de la magie gentille et humaniste, tandis que d'autres seront clairement des salopards maléfiques. But du jeu pour ces mégalo : explorer le monde pour trouver les





meilleures coins à coloniser, développer les villes en y attirant le maximum de survivants, se monter une petite armée et aller éclater leurs rivaux.

Villes à cinq phases. Une partie d'*Elemental* commence donc de la même façon que dans *Civilization* : sur une énorme carte générée aléatoirement, avec une seule unité, le fameux Channeler, qu'on laissera explorer l'environnement pendant les premiers tours. Une fois qu'on a trouvé un bon coin, si possible adjacent à une case de ressource spéciale, on lui ordonne de fonder une ville. La ville, c'est toute la partie Gestion du gameplay ; on la développera en suivant cinq phases pour, à chaque fois, gagner 8 cases supplémentaires où construire différents bâtiments. Pour les buildings, c'est du classique : tour de garde, caserne, librairie, écoles et collèges divers, mine, jardins pour produire de la nourriture, marché, commerces divers, librairie pour générer des points de recherche, ateliers pour obtenir des matériaux de construction, différents types d'habitation afin d'héberger de nouveaux arrivants... Il n'y aura pas de villes "parfaites", nous jurent les développeurs, il faudra faire des arbitrages et, parfois, en cours de route, changer la spécialisation d'une ville. Par exemple, une ville orientée sur la production pourra être recyclée en ville générant des points de prestige, un paramètre essentiel puisque c'est ce qui déterminera l'attractivité de la ville dans le monde. En installant des décorations, des statues, des bâtiments de confort, on pourra piquer des habitants aux villes ennemis voisines et ainsi augmenter sa population. Et plus une faction sera peuplée, plus elle pourra recruter des

unités combattantes dans ses cités et se faire des petites piles de soldats, avec le Channeler dans le rôle du général, pour aller marauder dans le camp ennemi.

Une dynamique à la Total War. Car lorsqu'on ne sera pas dans l'écran de gestion de la ville à surveiller les ressources, on dirigera des unités sur la carte, soit pour l'exploration – avec des tonnes de NPC à buter genre "Golem du Désert level 30" afin d'obtenir des récompenses, soit pour se livrer une bonne vieille guerre avec les factions adverses. Là où *Civilization V* a voulu augmenter la richesse tactique des bastons en imposant les cases hexagonales et une limite d'une unité par case pour créer des lignes de front, *Elemental* va encore plus loin en proposant de vraies batailles tactiques lorsque deux armées s'affronteront. On retrouve presque la dynamique *Total War*, sauf qu'ici, les bastons se font, comme pour la vue stratégique, au tour par tour et sur un terrain à cases. Ces batailles tactiques ne sont pas encore implémentées dans la bêta fermée à laquelle nous avons accès ; il faut donc croire les développeurs sur parole lorsqu'ils disent qu'ils se sont inspirés de *Myth* et de *X-Com* pour les mécanismes de jeu. Ils promettent que ces affrontements pourront voir des centaines de soldats s'éventrer à coups d'épée, que le terrain aura son importance, de même que le moral des troupes.

Chaque bâtiment construit dans une ville est directement visible, on peut zoomer dessus à fond pour y voir des petits bons-hommes en train de bosser.

Stardock insiste aussi sur le fait que ces combats tactiques pourront être zappés par le joueur, avec un système similaire à l'Auto-Resolve des *Total War*. Dans les options, on pourra régler la taille minimale à partir de laquelle le joueur veut régler ces combats à la main, pour éviter de se taper des millions de batailles entre deux pauvres escouades de soldats et un groupe de bandits. Et contrairement à ce qui se passe dans les *Total War*, où on se voit souvent obligé d'assister aux bastons tactiques pour éviter certains résultats bizarres, les développeurs nous assurent que les combats résolus automatiquement par l'I.A. seront cohérents. En clair, ils veulent être certains que les joueurs ne se sentent pas obligés de faire toutes les bastons en mode manuel, et c'est bien sympa de leur part, car en plus de la gestion des villes, en plus de toute la partie militaire, il y a encore beaucoup de choses à faire dans *Elemental*.

Un jeu livré les tripes ouvertes

Elemental sera complètement mod-friendly, avec pas moins de quatre éditeurs qui permettront de transformer le jeu en a peu près n'importe quoi : un éditeur de carte, bien sûr (c'est la base), mais aussi un éditeur de "tile" pour créer ses propres bâtiments, un éditeur d'objets et un éditeur d'effets. De base, tout le jeu est ouvert, rien n'est "hardcodé" et tous les formats utilisés seront accessibles : Python en langage de script principal pour les mécanismes de jeu et l'I.A., skins DesktopX pour l'interface et Havok pour les modèles 3D. Stardock promet qu'ils travailleront avec les équipes de moddeurs les plus motivés et qu'ils n'hésiteront pas à adapter le moteur de jeu à leurs besoins par la suite. Perso, je vote pour un mod *Fallout*.

Elemental : War of Magic



Et aussi : des quêtes, des champions, des livres de magie, des mômes... Tenez, histoire d'être certain qu'on ne s'ennuie pas, les développeurs ont rajouté une couche de RPG dans la gestion du Channeler. Le magicien en chef va en effet gagner des points d'XP à chaque combat qu'il pourra allouer à différentes compétences (santé, dextérité, point de mouvement sur la carte, armure...).

On pourra également le spécialiser dans un type de magie en choisissant parmi douze Livres. Le Channeler pourra par exemple devenir une machine à faire du dégât à distance lors des combats tactiques ou un guérisseur ultra efficace. On choisira aussi ses vêtements et tout son équipement, des items qu'on pourra d'ailleurs trouver sur la carte en l'explorant, ou alors en effectuant des quêtes. Car oui, il y aura aussi tout un système de quêtes, avec pour certaines de petits arcs scénaristiques. On retrouvera à peu près le même principe avec les Champions qui, sans posséder toutes les capacités du Channeler (notamment en matière de magie), pourront diriger les armées lors des batailles tactiques et, eux aussi, gagner des points d'XP pour développer leurs compétences et se remplir

L'affichage "Cloth Map" est splendide avec son aspect "carte à l'ancienne" qui donne l'impression de jouer sur les Terres du Milieu.

Les combats tactiques, d'après les développeurs, pourront compter plusieurs centaines d'unités.

l'inventaire d'objets filant divers bonus. Ces champions, on pourra les recruter en les dénichant sur la carte (et le niveau de Charisme du Channeler jouera alors sur le "prix" demandé par le Champion) ou bien y aller à coups de rein. Le Channeler pourra en effet procréer et ses héritiers mâles feront des héros parfaits. Les filles, elles, iront se marier avec des souverains pour forger des alliances...

35 840 cases. En ce qui concerne la réalisation, comme je le disais dans un article précédent alors que la

phase de bêta-test venait tout juste de commencer, tout fleure déjà le propre, la qualité, la lavande et le cuir neuf. Pour la vue stratégique, on dispose de deux représentations graphiques au choix : une "Cloth Map" qui fait apparaître le monde sous forme de carte en tissu – et qui permet au jeu de tourner même sur un PC préhistorique – et, pour les machines plus modernes, une vraie vue 3D qui représente avec un joli niveau de détail les unités, les différents types de terrain, les cases spéciales... On peut sélectionner, dans les options, le seuil à partir duquel on passera d'une vue à l'autre, la vue "Cloth Map", qui rappelle un peu les vieilles cartes *Lord of the Rings*, s'avérant plus pratique pour visualiser l'ensemble de la carte de jeu. Celle-ci, d'ailleurs, aura une taille maximale vertigineuse : 224x160 cases





au maximum, c'est grosso modo quatre fois la taille des plus grands terrains de jeu de *Civilization 4*. Autre amélioration, les villes sont nettement plus détaillées, ce ne sont pas juste de petits tas de bâtiments posés sur une case mais de nombreux buildings 3D différents, sur lesquels on peut zoomer à fond pour voir les travailleurs s'activer. On peut choisir la "forme" des villes en construisant des bâtiments dans une zone plutôt que dans l'autre, et même, juste pour le plaisir contemplatif, organiser des quartiers en regroupant les habitations et les buildings de production dans un endroit, puis les bâtiments les plus jolis (palaces, bibliothèques...) dans un autre. Au final, ça donne un jeu de gestion/stratégie doté d'un look vraiment attrant, avec une touche artistique virant légèrement vers le dessin animé – il y a un très subtil effet de cell-shading autour des perso 3D.

Tous les ingrédients sont là, on attend le plat cuisiné.

Cela fait déjà quelques mois que nous avons commencé à jouer à *Elemental*, mais la dernière bêta disponible à l'heure où j'écris ces lignes (la "2A") a fini de me convaincre que Stardock avait là un vrai hit en puissance.

On retrouve tout le plaisir d'un titre à la *Civilization*, où l'on essaye d'optimiser le développement des villes, de courir après la moindre ressource, de lever des armées de plus en plus grosses ; c'est le terrain de jeu parfait pour les petits mégalos vidéo-ludiques. Le fait que le jeu tourne comme dans

du beurre et affiche des paysages magnifiques (pour ce genre de jeu) ne gâche rien. C'est un bonheur de voir les villes grossir, de surveiller les frontières de son petit empire qui s'étend sur la carte, de voir les caravanes circuler entre les cités, de choyer son Channeler en lui trouvant les meilleurs objets... J'ai vraiment hâte de voir ce qu'*Elemental* donnera lorsque tous les mécanismes de jeu qui manquent encore dans la bêta – batailles tactiques,

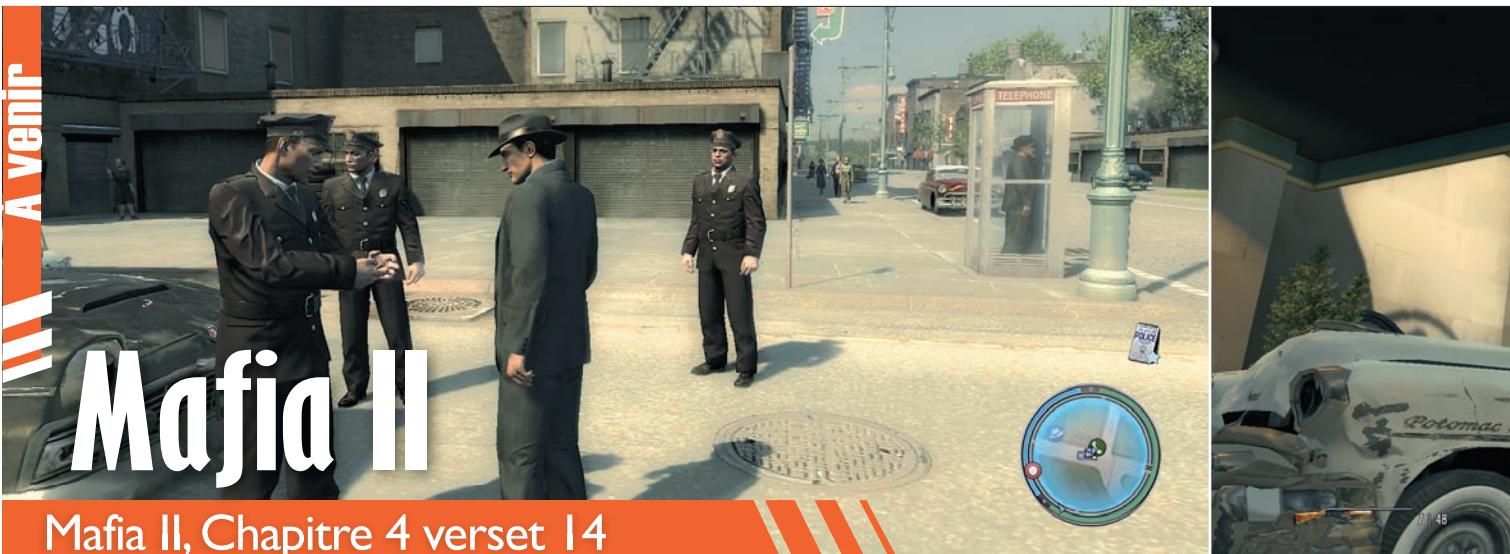
arbre technologique complet, gestion de la magie... – seront implémentés. Et bien sûr, même si le jeu comportera une partie multijoueur complète, il faudra être très attentif à la qualité de l'I.A., d'autant que le dernier *Civilization* a mis la barre très haut à ce niveau-là. La sortie du jeu est prévue pour le 24 août, on peut donc compter sur un test dès le premier numéro de *Canard PC* de la rentrée.

ackboo

Customisation de paysans

Sans atteindre la complexité d'un *Alpha Centauri*, le *Civilization* futuriste des années 90, *Elemental*, permettra de customiser toutes les unités militaires. En fait, il n'y aura pas d'unité préconçue, on se contentera juste de prendre le bon gros paysan de base et on lui filera un équipement pour le transformer en soldat, cavalier, archer... Ces équipements se débloqueront en grimpant la branche "Warfare" de l'arbre technologique et en construisant les buildings capables de les produire. On choisira une petite dague avec une cape qui donne un bonus de mouvement pour se faire une unité "Scout", on mettra le maximum d'armure sur les soldats chargés de protéger les villes, etc. Même le look pourra être customisé : coupe de cheveux, couleurs de la chemise et du pantalon...





Mafia II

Mafia II, Chapitre 4 verset 14

« Alors que l'agneau égaré marchait dans l'obscurité, errant sans but depuis la précédente apparition du jeu, une lumière aveuglante inonda la pièce et une voix caverneuse retentit : Zoulou, je t'envoie le code pour la preview de Mafia II, alors tu me fais deux pages. »

Alors, comme touché par la grâce divine, j'ai lancé pour la première fois sur ma machine cette version preview du challenger rétro de GTA IV. Malheureusement, il ne s'agit pas de la version complète, mais plutôt d'une grosse démo englobant quatre missions, dont une que j'avais déjà pu voir lors de mes précédentes escapades dans les fifties. Tant pis, je m'en contenterai, d'autant que les dév' les ont choisies avec soin, dans le but de montrer au testeur que je suis un panel assez large des situations présentes dans le titre final. La première de ces missions, intitulée "Home Sweet Home" et située au deuxième chapitre, en 1945 pour être précis, nous voit revenir de la guerre dans le rôle de Vito, dont on conserve encore l'uniforme sur les épaules. Accueilli par notre pote Joe Barbaro, c'est l'occasion pour nous de découvrir Empire Bay sous la neige et de prendre la mesure de

la misère dans laquelle se trouve notre famille. C'est surtout une façon déguisée de suivre un petit tutorial, de se familiariser avec les contrôles et de conduire sa première caisse. Et, si le modèle physique des bagnoles m'avait déjà plu précédemment, je peux vous dire que conduire un vieux tacot 40's à propulsion sur les routes verglacées de la ville relève d'un plaisir un peu malsain. En mode simulation, impossible de bousculer sur l'accélérateur sans finir le front encastré dans le compteur de vitesse suite à la rencontre de votre pare-choc avec un mur. Et pourtant, c'est sacrément bon. La preuve, moi qui n'aime pas spécialement les jeux de caisse, je me suis surpris à essayer de faire fonctionner toute une après-midi le volant RGT Thrustmaster de la rédac, pour finalement abandonner, conscient que cette version ne permettait sans doute pas ce genre de fantaisie.



Retro à gogo. Le moins qu'on puisse dire, c'est que l'ambiance est posée dès les premières secondes de jeu : on est dans les années 40, ça ressemble furieusement à du *Mafia* premier du nom en vachement plus beau, les Ford B emplissent les rues de la ville et la musique d'époque nous caresse délicatement les esgourdes. Le jeu se déroulant sur une dizaine d'années, le changement d'époque tant vanté par les développeurs se ressent dès la deuxième mission prenant place plusieurs années plus tard. On nous y envoie choper une MG 42 chez un armurier clandestin pour mener une expédition punitive dans une distillerie de la ville. Les rues sont les mêmes, mais en presque 10 ans, les bâtiments, les véhicules ainsi que les habitants qui la peuplent sont radicalement différents : la mode vestimentaire est plus moderne, les voitures également, les enseignes ont fleuri sur les façades... En arrivant chez le revendeur, c'est là que me saute à la tronche la qualité apportée à l'écriture : votre dealer est également un ancien soldat, et, en bon vétéran, il ne manquera pas de vous tenir la grappe pour raconter ses exploits. Dans son discours, on sent que ce n'est pas la banale caricature d'un fou de guerre qu'on retrouve en face de soi, mais davantage un type ravagé psychologiquement par les combats, et qui ne vit qu'au travers des souvenirs de ce qu'il a vécu durant la guerre. Et ce genre de traits psychologiques, on en retrouve un tas dans les personnages que l'on croise. En général, ça n'apporte pas grand-chose à l'histoire ni

Porcinet :
une fin tragique pour
le héros de
notre enfance.





au déroulement de la mission, mais cela tend à cimenter l'édifice construit par les développeurs et à livrer un monde cohérent et vivant. Les cinématiques sont d'ailleurs omniprésentes, et même si elles peuvent paraître parfois longuettes (on est loin de *Metal Gear Solid 4*, rassurez-vous), elles ne font que renforcer cette idée d'univers travaillé.

La balle des cochons. La troisième mission proposée est sans doute celle qui m'a le plus marqué, puisqu'elle est le parfait exemple de l'aspect mature du titre (non, pas ce genre de mature Monsieur Chat...). Contacté par le Big Boss de la Mafia, celui-ci vous apprend que certains de ses hommes ont été enlevés par un gang rival, et c'est à vous qu'il incombe d'aller les libérer. Déjà, le lieu de captivité annonce la couleur, puisque c'est dans des abattoirs à cochons que sont retenus les trois otages. La première phase de la mission vous invite à infiltrer le bâtiment pour repérer la position des hommes, alors qu'une seconde phase, tapant vachement moins dans le côté discrétion, demande de liquider le chef rival. Quand je parlais de maturité, ce n'est pas forcément la vue du sang ou le langage cru qui m'inspiraient, mais plutôt les situations auxquelles vous êtes confronté en tant que joueur. Se faufiler discrètement parmi les quartiers de viande, patauger dans la crasse, les cris de cochons se mêlant à ceux des hommes qu'on torture et aux hurlements des broyeuses à viande, pour finalement déboucher sur une pièce faiblement

éclairée, dans laquelle gît dans son sang un des trois hommes, ça m'a vraiment foutu mal à l'aise. Un peu comme la scène de la douche de *Scarface*, la tronçonneuse en moins. Ici, les malfrats sont sales, durs et violents, l'ambiance, lourde et suffocante. Alors même si *GTA 4* marquait un tournant plus réaliste, ce qui est sûr, c'est que *Mafia II* se démarquera du reste des jeux bacs à sable par ce côté très adulte.

Hotel California. La quatrième et dernière mission, c'est celle que j'avais déjà pu voir il y a un an de cela. Avec Joe, on se rend dans un hôtel de la ville pour y poser une bombe et assassiner les dirigeants d'une organisation rivale. C'est le principe de missions à tiroir qui est mis en avant ici, puisque les objectifs s'enchaînent les uns après les autres, avec leurs lots de rebondissements et de changements d'approche, alternant infiltration, temps calmes et phase de shoot. J'en profite pour parler du moteur du jeu, qui tourne, tout réglé à fond, sans ralentissement sur une machine de joueur correcte : Core i5, 4 Go de RAM et HD 4870. Et si je conclus mon précédent papier plutôt enthousiaste par une réserve sur le scénario, je peux d'ores et déjà affirmer que le contrat est rempli grâce à ces

En mode simulation, une accélération trop franche fera immédiatement patiner les pneus.

quelques heures de jeu : même s'il est impossible de témoigner d'une quelconque évolution du personnage, puisque les missions ne s'enchaînent pas, on sent que la psychologie des personnages et leur évolution dans le milieu mafieux ont été particulièrement soignées. Mais, comme il faut toujours un mais, tout n'est pas rose non plus dans cette preview. Par exemple, les flics ne m'ont pas paru très coriaces. D'une part, car ils sont très peu regardants sur votre vitesse et au respect du code de la route, contrairement à ce qui avait été annoncé, et d'autre part, parce que quand on commence à flinguer à tout-va, on se rend rapidement compte qu'il est facile, en changeant de voiture et de vêtements, de semer les forces de l'ordre. Je crois me souvenir qu'on m'avait parlé d'un taquet de réglages, mais impossible de le trouver en farfouillant les options. Tant pis, ça me fera une excuse de plus pour jouer à la version finale.

Émile Zoulou





Amnesia : The Dark Descent

Souvenirs de vacances

À l'heure où j'écris ces lignes, mon sort est depuis longtemps scellé. Sur mon bureau, à côté de la machine à écrire, est posé un revolver chargé. Je m'en servirai avec soulagement. Évidemment, j'aimerais qu'une seule balle suffise. Mais qu'importe la souffrance physique, face aux révélations de ces dernières heures, l'idée de ma chair suppliciée et de mon corps refroidissant sur le plancher m'apparaîtrait presque comme une consolation. Il est certaines choses que l'entendement humain ne devrait effleurer...

Impie. Ouais, excusez-moi, ça faisait longtemps que j'avais envie de me faire une introduction à la Lovecraft, et *Amnesia* m'en donne enfin l'occasion. La prochaine fois, j'essaierai sur *Garden Simulator* avec du Alexandre Jardin. Quoi qu'il en soit, dans ma vie de joueur, j'ai connu quelques émotions lovecraftiennes. Le premier *Alone in the Dark* m'a introduit au culte et à ses demeures camouflant des abysses sans nom. *Shadow of the Comet* m'a mené vers des villes côtières où les

passants portent sur leur visage les marques de leurs alliances impies. Beaucoup plus tard, *Dark Corners of the Earth* m'a permis de revivre le même genre d'expérience mais en viscéral, poisseux, immersif. Et les deux premiers *Penumbra* m'ont achevé, annihilant pour les éons qui viennent les restes de ma santé mentale. Aujourd'hui, *Amnesia*, petit dernier de Frictional Games, s'apprête à disperser mes sels primordiaux aux quatre vents en proposant tout bêtement l'adaptation

Le tartare n'est pas mauvais, mais le service laisse un peu à désirer.

la plus fidèle et la plus immersive du *Mythe de Cthulhu* en jeu vidéo.

Innommable. Mais sachez que je ne vous raconterai pas l'histoire d'*Amnesia : The Dark Descent*. Tout au plus lâcherai-je que l'on incarne un homme s'étant lui-même rendu amnésique afin de se protéger de quelque chose. Un homme perdu dans une gigantesque demeure, véritable château gothique lentement envahi par une substance organique répugnante colonisant chaque mur. Certains lieux, certaines actions, certains manuscrits font remonter des souvenirs à la surface nous projettant dans des scènes du passé. Et on se prend à identifier beaucoup de l'affaire Charles Dexter Ward, un peu d'Herbert West, des touches de Rats dans les Murs et une belle dose de références. Il s'agit évidemment de thèmes propres à Homère Pangolin Lovecraft, mais aussi de certains procédés de narration transformés en mécanismes de jeu. Ainsi, fidèle à ce qui avait été établi dans *Penumbra : Black Plague*, Frictional a décidé d'abandonner toute composante



Mets les watts, bébé

Pour vraiment flipper dans *Amnesia*, il y a deux conditions : la première, c'est d'accepter la suspension d'incredulité, de se donner tout entier et de jouer le jeu. En frissonnant avec l'avatar, en utilisant le lean pour regarder au coin d'un mur si le grognement est réel ou fantasmé, en sursautant comme un perdu. La seconde, c'est de pousser votre 5.1 au maximum ou de vous enfoncez vos écouteurs jusqu'au fond des tympans. Le mélange de bruits, de mélodies synthétiques, de voix éthérees ou gutturales altèrent vraiment la perception que le joueur a du jeu. Et je pense que le studio a eu tout à fait raison d'insister sur ce côté de la réalisation... Si on peut se contenter de graphismes moyens, une ambiance sonore efficace provoque l'imagination.



"combat". Ici, malgré l'aspect FPS, l'homme est face à son destin, affrontant des forces qui l'écraseront de toute manière. Par conséquent, tout au plus peut-il fuir ou se cacher en espérant gagner quelques minutes de survie.

Contre-nature. Autre écho à l'œuvre du bouffeur de glaces de Providence, l'état d'esprit du personnage se transmettra directement au joueur via un système de santé mentale altérant en temps réel les perceptions. Vous allez devoir interroger tout ce que vous voyez et entendez. Chaque manifestation étrange – depuis la brume sanglante jusqu'aux invasions de cafards en passant par les salles que vous venez de déranger qui se rangent toutes seules – agravera votre jauge de SM. Et pas seulement d'ailleurs... Restez trop longtemps dans le noir ou pénétrez dans l'eau jusqu'à la taille et vous sentirez votre cœur s'emballe, vos mains trembler. Votre champ de vision se déforme, des choses apparaissent aux confins de votre perception, des airs de piano, des pas ou des grognements retentissent dans une pièce vide. Vous perdez pied, mon ami. Vos facultés vous abandonnent. Vous trébuchez. Tiens, vous glapissez et attirez le monstre auquel vous tentiez d'échapper... C'est regrettable. Heureusement, des toniques sont cachés un peu partout afin de vous permettre de reprendre du poil de la bête. Car il est bien dur de résoudre

une énigme en titubant dans le noir et en affrontant des hallucinations visuelles et auditives.

Cyclopéen. Concernant les énigmes, pas de surprises : chez Frictional, on aime beaucoup les moteurs physiques et il faudra résoudre tout un tas de puzzles impliquant de se saisir d'objets et de les poser ailleurs. Dit comme ça, ça peut paraître un peu pourri mais en vrai c'est très sympa et très immersif. Il faudra fouiller tous les décors en ouvrant les placards, en vidant les bibliothèques, en éventrant les poêles pour trouver des objets. Ces derniers permettent de débloquer le passage ou plus simplement d'allumer les lumières, d'alimenter votre lanterne en huile, de vous détendre ou de vous guérir. Et tout au long de la partie, on taillera sa route dans les dédales du château malgré les éboulis, les monstres, les inondations, les portes verrouillées et les poulies récalcitrantes, le tout à coups de casse-têtes. *Amnesia* prend même régulièrement un aspect jeu d'aventure en imposant de collecter des indices permettant de trouver des éléments, qu'on pourra faire interagir dans l'inventaire avant de les utiliser à un endroit particulier. L'exemple de l'acide est assez parlant : pour accomplir la mission donnée par votre "ancienne personnalité", vous devez vous enfoncez dans les profondeurs du château. Pour ce faire, il s'agit de détruire une membrane organique vous bloquant le

▲
Pas très catholique, cet alambic...

▼
Sans être technique-ment bluffant, le jeu est mignon et parvient à tisser des ambiances oppres-santes à souhait.

passage. En explorant, vous tomberez rapidement sur un labo où une vieille note indique qu'une ancienne expérience ayant mal tourné, les produits chimiques ont été déplacés dans la cave à vin pour éviter d'être gâchés. La cave à vin est fermée et il faut trouver la clé. Évidemment, elle se trouve à l'autre bout de l'aile, ceci impliquant une balade assaisonnée à la flippe et aux obstacles à surmonter. Une fois cette clé trouvée, vous revenez sur vos pas, vous raflez les composantes, vous foncez vers le labo et vous concoctez votre acide avant de ruiner la peau de saucisson.

Pseudopode. Ça peut sembler un peu complexe mais assurez-vous, *Amnesia* ne sombre jamais dans le cryptique ou le ridicule. Tout est logique et question d'observation ; d'ailleurs, les éléments permettant de résoudre une énigme ne se trouvent jamais trop loin de cette dernière. Qui plus est, Frictional a vachement bossé sur l'interface et le level design afin d'éviter au joueur d'être perdu. Un carnet répertorie toutes les informations que vous avez collectées mais aussi vos intuitions et vos objectifs... Et, contrairement à certains couloirs copiés-collés de *Penumbra*, le château possède différentes ambiances permettant instantanément de s'y retrouver. Le boulot sur l'architecture est d'ailleurs assez sympa. Évidemment, d'un point de vue technique, on est loin des ténoirs du genre, même si les progrès opérés depuis le précédent titre sont renversants. C'est souvent mignon, les jeux d'ombre et de lumière s'annoncent réussis, tout comme les filtres, et le parallax bump mapping permet même de camoufler l'indigence d'une partie des textures. Malheureusement, le jeu connaît de gros problèmes sur ATI : réglages des ombres empêchant de lancer le jeu, parallax qui fait tout crasher, ralentissements inopinés... Ça tourne mieux chez Nvidia mais on espère que d'ici la version finale, ce problème sera réglé. Quoi qu'il en soit, *Amnesia* s'annonce comme l'un de mes jeux de prédilection pour cette rentrée : de la flippe maligne, de l'immersion et du cyclopéen non-euclidien, je kiffe grave bébé.

Omar Boulon



E.Y.E

Caramba !

Allez hop, je ne vais pas vous prendre en traître. Les gars de Streum On Studio traînent sur nos forums. Contrairement aux VRP qui viennent démarcher leurs MMO chinois au rabais, ces développeurs puisent (entre autres) leur inspiration dans *Deus Ex* et démontrent un certain respect pour les vieux joueurs. Vous savez, ceux qui n'ont pas besoin d'un parcours fléché pour comprendre un jeu.

Sortie : Non annoncée

E.Y.E est un FPS à l'univers bien cradingue. On y trouve son gouvernement spécialisé en oppression, ses junkies qui s'entretuent pour rien, ses bars sordides et une caste d'assassins dont vous faites partie. Celle-ci est divisée en deux factions, les Jians et les Cuttlers, ce qui ne manque pas d'entraîner tout un tas de complots et de poignards retrouvés dans le dos des uns et des autres. Concernant la partie visuelle de la chose, le monde de *E.Y.E* est composé d'un savant mélange de cyberpunk occidental et asiatique. On y trouve des types en armures quasi ecclésiastiques, des sortes de samouraïs à masque à gaz, des flics sapés par la gestapo du futur et les inévitables punks. Pour découvrir tout cela, il faudra cependant avancer un peu dans l'histoire puisque c'est à deux doigts de l'amnésie totale que votre personnage se réveille au fond d'une grotte humide, éclairée par quelques flares (aussi

connus sous le nom de "tubes combustoluminescents", pour ceux qui ont du mal avec l'anglais). Votre mentor vous guide alors jusqu'à la surface et c'est à votre quartier général que l'aventure débute réellement car cet endroit sert de point de départ pour chacune de vos missions, permettant au passage de s'équiper et de suivre l'évolution de l'intrigue.

E.Y.E got the power. Mais avant d'en arriver là, il faut tout d'abord passer par une phase de création du personnage, vraiment complète, voire complexe pour un FPS. C'est une liste de douze attributs qui nous accueille, allant de la force à l'endurance en passant par le piratage ou l'équilibre mental. On peut bien entendu modifier ces scores en sélectionnant trois gènes d'ADN dans une liste qui, une fois combinés, altèrent les statistiques avec une marge plus ou moins importante. En offrant de nouvelles possibilités suite à une spécialisation, l'approche des développeurs sur ce



point devient assez particulière. Par exemple, un personnage qui n'est pas spécialisé en piratage ne risque pas d'être coincé face à une porte à hacker. Cependant, un véritable piratin pourra de son côté prendre facilement le contrôle de tout un tas de terminaux et autres tourelles de défense pour se faciliter la vie. Le choix peut sembler hasardeux mais devient vite indispensable pour faire face au grand nombre de compétences proposées et éviter de rester bloqué dans un coin pour ne pas avoir dépensé ses points au bon endroit. Le pendant RPG de *E.Y.E* ne s'arrête pas là puisque votre personnage peut acquérir tout un tas de bidules cybernétiques à se fourrer sous la peau et dans les orifices pour améliorer encore un peu plus ses compétences, ou carrément acquérir de nouveaux pouvoirs comme une détection d'ennemis. Vient enfin la phase d'équipement, vraiment efficace et s'inspirant des Hack & Slash avec son matos à ranger dans des cases, à une différence près : ces cases sont réparties sur le corps de votre personnage. Il est ainsi possible de ranger quelques chargeurs sur le haut de vos cuisses mais pas une gatling de 125 kg.

L'E.Y.E est bon pour la santé. L'aventure se lance pour de bon et le commandant me charge d'aller récupérer un cyber-cerveau contenant des informations importantes. Il me met cependant en garde : mon mentor présent sur les lieux me demandera peut-être de lui livrer ces infos et je dois refuser. Je m'attendais à un prétexte scénaristique mais une fois la cervelle entre mes mains, j'ai bel et bien eu la possibilité de refuser ou d'accéder à la requête de mon mentor et même de négocier. Un point des plus appréciables qui semble changer quelques possibilités dans les dialogues avec les PNJ concernés, le commandant m'ayant dit à mon retour qu'il sait que je ne lui avais pas obéi. Les développeurs ne se moquent donc vraiment pas de nous en prétendant mélanger le jeu de rôles au FPS mais on attendra de tripotouiller l'ensemble bien plus en profondeur pour en juger l'étendue. Et puisque j'ai encore un peu de place, j'aimerais vous parler rapidement d'un élément très réaliste qui repose sur la statistique d'équilibre mental. Plus celle-ci est basse et plus votre personnage risque de céder à la



▲
Les égouts,
ou l'anacoluthé du
cyber-punk.



folie dans les moments où la pression devient trop forte. Les effets sont vraiment surprenants car en plus d'une vision distordue, vous vous mettez à voir des choses qui n'existent pas, ce qui finit par vous rendre complètement parano et vous pousse à envoyer quelques rafales par simple précaution. Sur ce point je n'ai qu'un mot : bravo. Cette représentation de la folie est digne de *Vampire Bloodlines* et ses délires de Malkavien qui vous font discuter avec les panneaux d'indication.

La larme à l'E.Y.E. Jusque-là, j'ai vraiment aimé ce qu'E.Y.E avait à nous présenter, mais un problème déjà soulevé par Boulon il y a quelques mois est encore présent : la difficulté. Ce jeu est difficile à un point vraiment déraisonnable. Je sais que je n'ai rien d'un "pro hardcore gamer lolz" qui enchaîne les headshots huit heures par jour, mais se faire complètement retourner la tête par les trois premiers ennemis du tutorial en mode normal démontre clairement un problème d'équilibrage. Au fil des combats, on finit par se rendre compte que les ennemis sont bien trop précis et rapides dans leurs réactions, ne vous lâchant pas la grappe dès que vous laissez dépasser un orteil dans leur champ de vision. On pourrait se dire alors qu'il suffit de serrer son noble postérieur et venir à bout des forces adverses, mais celles-ci bénéficient d'un respawn très rapide – et illimité –, ce qui leur permet de vous submerger assez facilement. Au final, les missions se résument à

▼
Le plat à tajine revient
à la mode ?

se crisper sur son clavier avec une sale impression de ne jamais pouvoir respirer ou profiter du décor. Streum On Studio devrait sérieusement songer à revoir sa copie et je pense qu'on peut leur faire confiance pour une raison toute simple. Comme je vous le disais en introduction, ces gars traînent sur nos forums mais pas uniquement pour se faire connaître. Il n'est en effet pas rare de les croiser, questionnant les habitués sur leurs attentes et impressions vis-à-vis de leur bébé, et on murmure

même que certains chanceux ont pu y jouer pour laisser leurs impressions avec plus de précision. Même si E.Y.E manque encore un peu de finition, on ne peut qu'être rassuré de voir une équipe soutenir son projet avec autant de passion, l'affaire étant loin d'être dans le sac. Surtout quand on sait que des vaches sacrées du jeu vidéo tel Chris Taylor s'orientent de plus en plus vers le style grand public pour assurer la rentabilité de leurs jeux.

Kahn Lusth





RUSE

Le débarquement est pour bientôt

Je me tâte... Je ne sais pas si je dois être reconnaissant envers Eugen Systems d'avoir fait parvenir une preview de la version solo de *RUSE* à la rédaction ou si je dois leur envoyer un mail d'insultes bien senties extraites du *Petit Précis de Diplomatie à l'Usage des Cons* écrit par Omar Boulon.

Voilà un choix cornélien. Car en dépit ce que vous pouvez croire, ce n'est pas tous les jours qu'on prend du plaisir à tester un jeu. Mais se réveiller au milieu de la nuit, tant en sursaut qu'en sueur, parce qu'on vient de rêver que des enfoirés de paras avaient piqué notre QG pendant que nos défenses étaient parties tendre une embuscade à des faux blindés en bois, ce n'est pas banal non plus. Oui, vous pouvez vous marrer, mais allez tenter d'expliquer ça à la femme qui partage votre lit et à qui vous venez de hurler "Achtung Fallschirmjäger!" dans le creux de l'oreille...

"Et c'est qui, cette Falchi-machin, d'abord ?"

C'est qu'il m'aura fallu près d'une

demi-heure pour la convaincre que je ne la trompais pas avec la voisine allemande et lui expliquer que tout ça, c'était la faute des développeurs de *RUSE*, avec leur jeu de stratégie en temps réel, qu'il est vachement bien mais aussi un peu énervant parce que hier soir, je me suis pris trois branlées de suite par l'I.A. parce que je défendais mal ma base mais fallait bien que je sorte parce que l'artillerie bolchevique pilonnait mes dépôts et que peut-être que tout ça virait un poil à l'obsession mais que maintenant que j'avais en tête la tactique parfaite pour lui pourrir la gueule, je devais en avoir le cœur net et relancer une petite partie. Sur quoi, elle a levé les yeux au ciel avant de coller son visage dans le coussin. C'est sa façon à elle de dire qu'elle

comprend et approuve. "Obsession"... J'ai à peine commencé à écrire cette preview que le mot est lâché... Mais je ne vais pas jouer les surpris : la bêta publique du versant multijoueur de *RUSE*, en mars dernier, avait déjà bien laissé deviner le potentiel addictif du bestiau. D'ailleurs, la fin de la bêta a étrangement coïncidé avec une vague de dépressions nerveuses à la rédaction.

Le STR pas comme les autres. Mais il en est sans doute parmi vous qui ne connaissent pas encore le bébé de nos compatriotes d'Eugen Systems. Laissez-moi vous décrire votre premier contact avec le jeu : aux commandes de l'une des six nations disponibles, vous vous retrouvez dans un QG pendant la Seconde Guerre mondiale, au bord de la carte tactique. Votre camp, celui ou ceux d'en face, vos différentes unités modélisées et placées sous des pions – petits pour l'infanterie, grands pour les blindés – qui s'empilent au besoin. La mission commence et vous zoomez. Encore, et encore. Vous zoomez tellement que sous vos petits yeux embués de larmes (c'est l'émotion, n'ayez pas honte), vos énormes pions se transforment en unités à l'échelle, chars arpantant les routes, fantassins embusqués dans les forêts... Oubliez les commandes parfois compliquées des STR traditionnels : ici, un clic de souris suffit à sélectionner les unités, leur donner une destination ou attaquer une





cible. Pas de brouillard de guerre propre au genre non plus : les bâtiments, les pions ennemis – sauf s'ils sont embusqués – ainsi que leurs déplacements sont visibles. Bien sûr, chaque type d'unité a ses propres caractéristiques (vitesse, résistance...), ses victimes favorites (les blindés ne font qu'une bouchée de l'infanterie, la DCA ruine les avions...) et ses némésis. Ça paraît très basique, comme cela, mais méfiez-vous. *RUSE* est plus malin que ça.

On vous ment, on vous spolie !

Vous passerez ensuite à la phase d'émerveillement en voyant vos unités se comporter de manière autonome : elles engagent d'elles-mêmes le combat, battent en retraite si cela commence à sentir le sapin, les unités de reconnaissance s'éloignent même de la zone des combats dès que ça chauffe. Puis à celle de la confusion, en vous demandant quoi développer : l'antichar ? l'infanterie ? les avions ? chasseurs ? bombardiers ? ou bien un nouveau dépôt pour faire arriver le cash plus vite ? Normalement, le temps de vous poser toutes ces questions, l'I.A. vous aura expliqué, exemple à l'appui, le concept de la Blitzkrieg et vous relancerez la partie. Puis, très vite, vous maîtriserez la chose et tenterez d'exploiter les ruses. Car c'est aussi dans la gestion de l'information et de la désinformation que se jouera la victoire. Espionner, planquer ses bâtiments, lancer de fausses attaques... Je vous mets la liste complète dans un encadré, mais vous avez l'idée générale : *RUSE* mettra autant à contribution vos capacités stratégiques que votre habileté à bluffer.

Figures imposées jusqu'à Berlin. Le meilleur moyen d'y aller progressivement sera de passer par la campagne solo qui, comme souvent dans les STR, nous prend délicatement par la main et nous fait découvrir un à un chacun des ingrédients de la recette. Sur fond d'intrigue militaire,

RUSE nous fait vivre l'ascension d'un officier américain qui, de la Tunisie jusqu'à l'Allemagne et en passant par la Normandie, l'Italie ou les Ardennes, va apprendre les subtilités du commandement et trouver régulièrement sur sa route un stratège allemand aussi redoutable que trop bien informé. Sentiment un peu mitigé pour cette partie du jeu : le scénario est prévisible (quoique les libertés prises avec l'Histoire apportent quelques surprises sur la fin) et surtout, l'I.A. en face est plus molle qu'en escarmouche. Non pas que la campagne soit facile (au niveau de difficulté le plus élevé, il y en a même pas mal qui vont se crisper sur leur souris), mais l'exercice ne confère pas à l'I.A. une grande marge de manœuvre. Avec ce gros tutoriel, on est plutôt dans le registre des figures imposées. Et puis, au fur et mesure que les missions s'enchaînent, je devais bien admettre que dans le genre, c'était tout de même fichrement bien fichu. Utiliser les ruses à bon escient, apprendre à tendre des embuscades, organiser des

défenses de villes, saisir l'importance de la reconnaissance, apporter un soutien aérien

La beauté intérieure, c'est bien, mais...

Mais si en plus on peut se faire flatter la rétine pour le même prix, on ne se plaindra pas. Je ne vais pas vous raconter de bobards : *RUSE* n'est pas la claque graphique de l'année mais il bénéficie tout de même de quelques effets sympas, telle la carte qui s'altère au fur et à mesure des combats (les forêts pilonnées se déboisent, les carcasses de chars s'accumulent)... L'avantage, c'est que quand les batailles font rage et que tout pète de partout, nous, petits veinards, on peut continuer à zoomer / dézoomer comme des cinglés sans constater de ralentissement, même sur des bécane modestes. Et c'est bien ça le plus important. Le seul moment où le jeu plante – systématiquement –, c'est lors du lancement de la carte de test. Mais là je penche pour un bug.



▲
Juin 1945 :
Soldes ex-
ceptionnels
sur les V2.

▼
L'opération
Market
Garden,
moment
idéal pour
apprendre
à se servir
des paras.

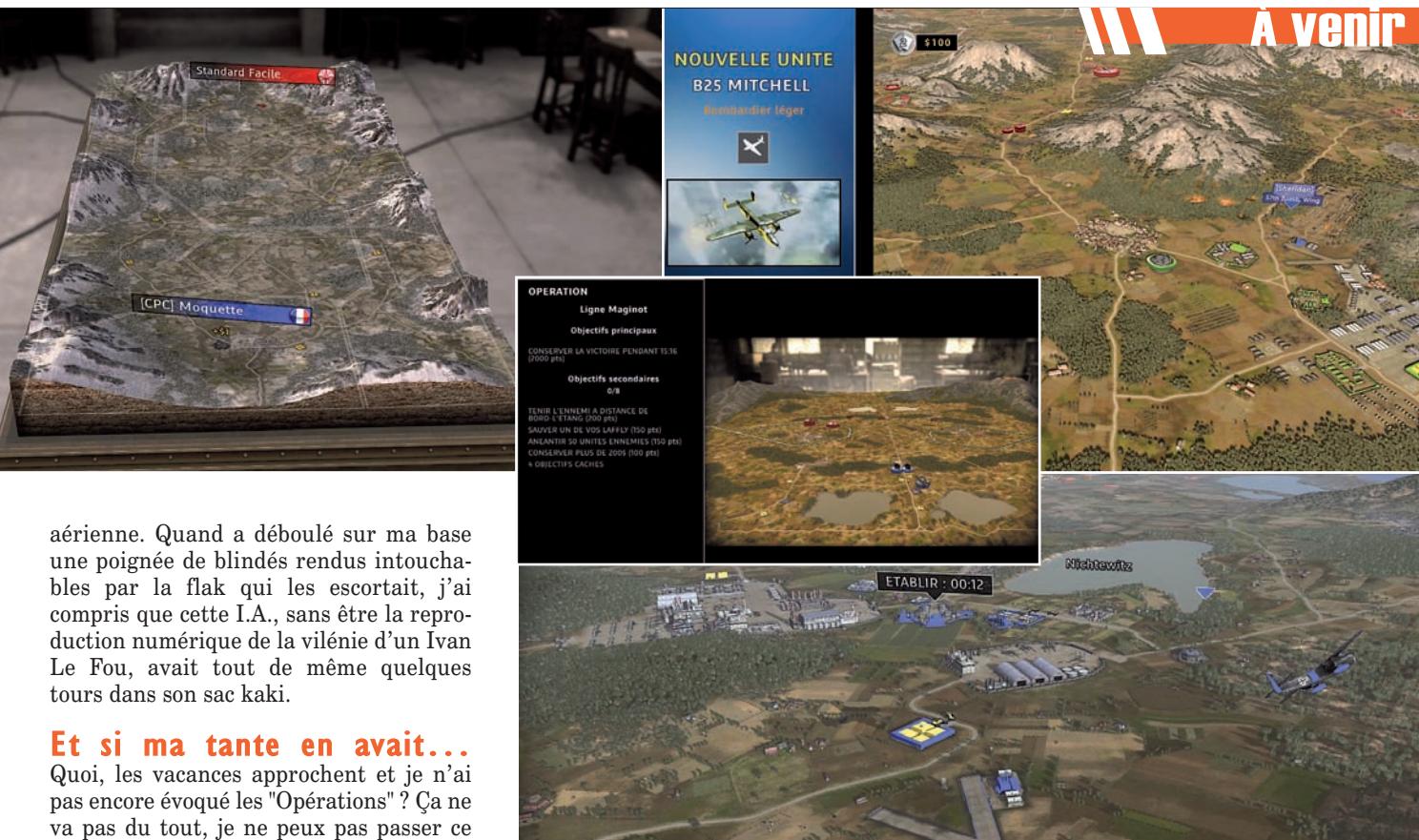
aux armées de Patton et Montgomery dans les Ardennes... Même si je me suis retrouvé en terrain connu depuis la bêta, ce gros tuto de 23 missions m'a enseigné de précieuses leçons. Autant dire que pour le nouveau joueur, l'étape s'avérera carrément indispensable.

"Car il n'est pas propre, tire-lire..." Et où va-t-on après avoir fait ses classes ? Hein ? Eh bien, on s'équipe de son barda et on part se frotter à l'ennemi en beuglant des chansons paillardes. Direction, le mode bataille. Première bonne surprise : il y a maintenant 22 cartes à disposition, pour des batailles

allant de 2 à 8 joueurs, par équipes ou chacun pour sa truffe. Voilà une belle opportunité de tâter l'I.A., qui n'était disponible qu'en "facile" dans la bêta. Dans cette preview, elle était totalement configurable, de sa nationalité à sa difficulté (trois niveaux), jusqu'à son style de jeu : standard, adepte de la blitzkrieg, "tortue" qui bétonne sa base (pour s'entraîner à battre Sébum, c'est

parfait, ça), "obusier" (mise sur l'artillerie), etc. Bon, imposer un style à ses ennemis, c'est comme piquer la sucette d'un môme, c'est amusant mais c'est trop facile, on prépare ses défenses trop facilement. Mais ça devient intéressant quand on veut s'entraîner, en solo, à mettre au point des complémentarités avec une I.A. partenaire au style prédefini. Fait étrange, j'ai régulièrement pris des déculottées en face-à-face avec une I.A. normale, tandis qu'une bataille en équipe (deux contre deux ou plus) tournait systématiquement à mon avantage, même avec toutes les I.A. en "difficile". Peut-être un petit problème d'équilibrage de ce côté. Pour le reste comme le comportement de mon adversaire numérique, j'ai certes constaté des attitudes stéréotypées (blitz en début de partie, bâtiments factices près de la ligne de front...), mais également une capacité d'adaptation et quelques grammes de perfidie. Ainsi, quand j'ai pris sur moi de m'amuser avec les Anglais à construire tout plein d'avions et à harceler mon adversaire, celui-ci a pris soin de construire, en catimini, toute une force de DCA mobile prototype, tout en m'envoyant assez de victimes expiatoires sur le front pour m'encourager à persister dans la voie





aérienne. Quand a déboulé sur ma base une poignée de blindés rendus intouchables par la flak qui les escortait, j'ai compris que cette I.A., sans être la reproduction numérique de la vilénie d'un Ivan Le Fou, avait tout de même quelques tours dans son sac kaki.

Et si ma tante en avait...

Quoi, les vacances approchent et je n'ai pas encore évoqué les "Opérations" ? Ça ne va pas du tout, je ne peux pas passer ce mode sous silence. Son principe scénaristique est celui de l'uchronie. Vous savez, ça consiste à se demander ce qui se serait passé si... Hitler avait été reçu aux Beaux-Arts ou si De Gaulle avait quitté l'Angleterre en 42 à cause de la bouffe dégueue et du temps de merde, ou si ma mère avait eu la migraine le soir de ma conception. Bon, pour la dernière, je triche, ma famille connaît déjà la réponse : elle aurait assurément eu un fils moins idiot. Mais bon, voilà l'idée de base : et si les Allemands avaient débarqué en Angleterre ? Si Rommel n'avait pas été vaincu en Afrique du Nord ? Voilà le genre de prétexte posant les jalons de l'un des modes les plus intéressants de *RUSE* : les Opérations. Ici, pas de difficulté réglable. Un objectif primaire (souvent obtenir une victoire mineure aux points), une flopée de secondaires, une situation de départ rarement favorable, et surtout, tout un tas de contraintes sur les unités, bâtiments et ruses disponibles. Un savant mélange d'ingéniosité et de sadisme qui fait de chacune de ces Opérations un véritable défi nécessitant à la fois une bonne maîtrise des mécanismes du jeu et un peu de jus de cervelle. Un petit exemple ? L'une d'elles vous fait débarquer à Anzio, dans le dos des défenses de l'Axe et face à des positions italiennes pleines de blindés et d'artilleries. Et vous arrivez un peu à poil : trois canons antichars accompagnés de trois chasseurs de tanks. Vous n'aurez pas l'opportunité de les remplacer en cas de perte, puisqu'à partir de ce moment, les seules unités que vous pourrez produire sont de l'infanterie, des chars légers et moyens. Pour couronner le tout, certaines ruses (blitz, fausses offensives, bâtiments factices, infos inversées) sont

Un arsenal de coups de pute

La carte de jeu est divisée en zones et une ruse n'agit que sur une zone. Il est en revanche possible de lancer la même ruse (si l'on en a assez en réserve) sur plusieurs zones différentes, ainsi que plusieurs ruses différentes sur la même zone. C'est même le meilleur moyen de dérouter encore plus l'adversaire (ce serait une drôle d'idée de camoufler des bâtiments factices, hein ?).

Blitz : sans doute la ruse la plus populaire en début de partie, car elle permet de faire circuler les convois pleins de sous et de monter son armée plus vite. Mais pas seulement, car son bonus de 50 % à la vitesse de déplacement permet de faire la nique à tous ces petits blindés légers qui pensaient courir plus vite que vos Panzer V. Durée : 2'.

Fanatisme : pas de lâche chez vous ! Au lieu de battre en retraite quand leur vie est menacée, vos unités continuent de se battre et / ou d'avancer jusqu'à la mort. Dangereux, mais permet de porter des coups décisifs, comme la destruction d'une usine ennemie de prototypes. Durée : 1'.

Terreur : le contraire du fanatisme, mais appliquée aux gars d'en face, qui battront en retraite plus rapidement. Comme quand une paella aux fruits de mer est mise à réchauffer dans le micro-ondes de la rédac'... Durée : 2'.

Bâtiments factices : tout est dans le nom. Ça ressemble à une usine de blindés ou une caserne, mais c'est du flan. Fin du fin, le faux bâtiment est piégé, histoire de faire une blague à une infanterie ennemie qui tenterait de s'en emparer. Durée : 6'.

Fausse offensive : soldats en paille, chars en carton, avions en balsa, ou tout ça mélangé

(varie selon les nations). Très amusant car permet de lancer des diversions ou de les mêler à de vrais groupes d'assaut pour impressionner l'adversaire et multiplier ses cibles. Durée : 5'.

Espionnage : permet de révéler quelles unités se cachent derrière les pions ennemis. Extrêmement pratique, mais ne remplacera jamais les unités de reconnaissance, puisque cette ruse ne dévoile pas les unités embusquées dans les villes ou les bois. Durée : 1'.

Décryptage : vous avez accès aux communications radio de l'ennemi et êtes informé des ordres de déplacement et d'attaque qui leur sont donnés en temps réel. Durée : 5'.

Silence radio : très populaire également, car cette ruse dissimule les pions de la zone visée, les rendant totalement invisibles, sauf si elles pénètrent le périmètre d'unités ennemis. Parfait pour manœuvrer avec fourberie ou accorder un répit à des unités prises pour cible par de l'artillerie ou des bombardiers lourds. Durée : 5'.

Filets de camouflage : encore de la planque, comme le silence radio, mais cette fois pour les bâtiments. La défense ultime quand l'artillerie ennemie est à portée de vos infrastructures ou qu'un raid de bombardiers approche. Durée : 4'.

Infos inversées : la ruse avancée, l'as qu'on garde dans sa manche quand celui d'en face est un vrai petit malin. Une fois qu'elle est activée, les pions d'unités légères de la zone apparaîtront comme des pions d'unités lourdes pour l'ennemi, et inversement. Oh, comme c'est mignon, toutes ces défenses anti-char pour accueillir mes 30 divisions d'infanterie ! Durée : 6'.

Choisissez votre nation.

- Etats-Unis
- Allemagne
- Royaume-Uni
- France
- Italie
- URSS
- Aléatoire



Le tournoi des six nations

Les USA : c'est la première armée que vous apprendrez à connaître, puisque c'est essentiellement elle qui est utilisée lors de la campagne solo. Équilibrée, dotée d'unités efficaces et peu coûteuses, avec mention spéciale pour la DCA mobile et le char Pershing, c'est la valeur sûre de *RUSE*, surtout quand les parties s'éternisent.

La France : le paradis des défenseurs. D'excellents bunkers capables de fouter la trouille à tous les types d'unités, y compris aériennes, de bons antichars et une infanterie lourde (la Légion), puissante et disponible d'entrée, compensent un secteur aérien pas franchement performant.

L'Allemagne : oh, quelle surprise, les Teutons ont de très bons chars... Et de très bons canons permettant de décapser ceux d'en face, aussi. Mais globalement, les unités allemandes coûtent un bras et, pour les plus performantes, sont très lentes. D'où un recours immoderé au blitz quand on joue cette nation.

URSS : ah, qu'elle fait mal, l'artillerie fixe soviétique... Un bunker, ça ne bouge pas, certes, mais une fois planté, il peut réduire votre base en cendres grâce à sa portée gigantesque. Pour le reste, l'armée russe mise beaucoup sur l'offensive et peu sur la défense, ce qui explique l'efficacité de ses bombardiers légers, tanks, et la pauvreté de ses antichars et antiaériens.

Royaume-Uni : l'armée du bon petit rusheur. Une rapport coût / puissance inégalé pour tout ce qui touche la domination aérienne. Vous êtes prévenus : si vous avez du Rosbif en face, faites chauffer les chaînes d'assemblage de DCA.

Italie : difficile à jouer car à part une artillerie acceptable, cette nation ne possède pas grand-chose pour elle. Il faut savoir tirer profit de la rapidité de ses unités (ses blindés légers, entre de bonnes mains, peuvent faire des miracles) et surtout construire une usine de prototypes au plus tôt afin de profiter des excellentes unités qui en sortiront.

manquantes, et vous n'avez même pas le temps de profiter du paysage et de la cuisine à l'huile d'olive qu'une pile de blindés italiens s'approche pour vous souhaiter la bienvenue, sous les hourras de l'artillerie qui pilonne votre base.

Et maintenant... Démerdez-vous ! Le temps de bien prendre en considération toutes les composantes de l'Opération, les premiers essais se soldent généralement par un gros rouleau-compresseur rouge qui dévaste votre base. Mais je pense que c'est normal. Personnellement, après une dizaine d'essais infructueux et plus ou moins humiliants, j'ai fini par apercevoir la lumière en usant et abusant des filets de camouflage, en tirant parti des forêts et de la petite ville situées près de ma base, et en plaçant mes précieuses unités antichars à l'abri, qui dans les bois, qui en retrait pour ne pas essuyer les premiers tirs des vagues italiennes. Les choses ont même commencé à vraiment tourner en ma faveur quand mon quatuor de chars légers, que j'ai baptisé "Division Carotte" pour l'occasion, s'est mis à narguer les troupes ennemis pour les rameuter vers ma petite ville, mes Thermopyles à moi, où mes fantassins étaient planqués jusque dans les poubelles

pour faire sauter tous ces blindés contraints d'avancer en file indienne. Joie, bonheur, allégresse quasi orgasmique !!! Oh, il restait des tas d'objectifs secondaires non remplis, mais cela ne m'a pas empêché de sauter sur mon bureau en hurlant et d'entamer un solo d'air-guitar pour célébrer ma victoire. Vous l'avez compris : ces Opérations sont de véritables petits casse-têtes... Énervants, frustrants, certes, mais juste ce qu'il faut pour ne pas dégoûter et, au contraire, donner envie de retenter sa chance encore et encore. La preview ne compte que six Opérations pour le moment, dont deux jouables en coopératif (oh la bonne idée que voilà !) mais quelque chose me dit que ce genre de choses, les joueurs vont en redemander, et que les développeurs d'Eugen feront bien de commencer à en préparer d'autres. Seul bémol : l'absence de multijoueur ne m'a pas seulement privé du plaisir de disputer d'épiques batailles entre humains (ce qui est après tout l'un des piliers du titre) : elle empêche de savoir si, oui ou non, le studio a corrigé les quelques problèmes d'équilibrage entre nations constatés lors de la bêta. Réponse à la rentrée, avec, sans nul doute, une flopée de volontaires à la rédaction pour faire des tests.

Guy Moquette



Canard PC : le jeu de cartes

Règles du jeu

En exclusivité dans ce numéro double de *Canard PC*, le jeu de cartes inspiré de la rédaction du magazine. Vous aussi, cet été, sur la plage ou chez vous avec vos amis, vous pourrez devenir pendant quelques heures rédacteur en chef, le temps de sortir votre propre *Canard PC* de 32 ou 64 pages.

Avez-vous le bourrer de pub comme un gros flemmard ou, comme un vrai journaliste total, y publier des dossiers de qualité ? Trouverez-vous de bons jeux à tester ou devrez-vous vous contenter de simulateurs de bûcheron ? Et, plus important, parviendrez-vous à avoir une rédac' productive et à contrôler les sautes d'humeur d'Omar Boulon ?

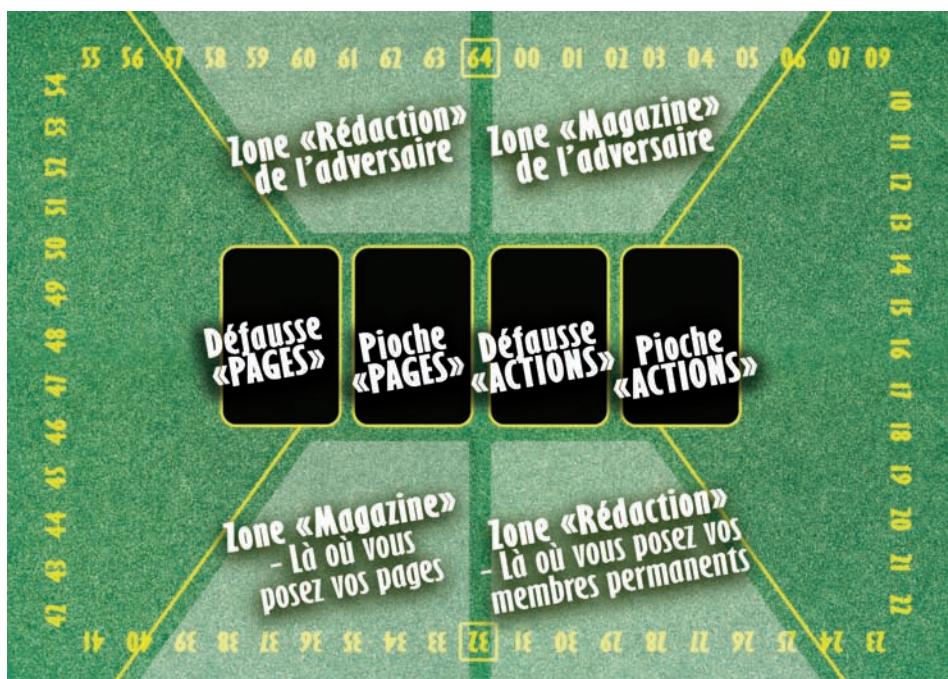
But du jeu et début de partie.

De 2 à 4 joueurs se réunissent autour d'une table (ou autre surface plane) et prennent chacun la tête d'une rédaction. Le premier à avoir posé EXACTEMENT 32 pages de magazine (ou 64 si vous n'êtes que deux joueurs et voulez faire durer le plaisir)

l'emporte. Au début de la partie, deux pioches sont disposées sur la table : la première (la pioche "pages") contient toutes les cartes "pages", l'autre (la pioche "action") contient toutes les autres cartes. Au début de la partie, chaque joueur tire cinq cartes dans la pioche "action". On détermine alors par un moyen ou un autre (pile ou face, chifoumi, boxe anglaise...) quel joueur commence. De toute façon, ça ne change pas grand-chose.

Organisation de l'espace de jeu.

Voici un exemple pour une partie à deux joueurs. Improvisez des pions (capsule de bière, bigorneau...) pour tenir à jour votre nombre de pages grâce au compteur en bordure de plateau.



Types de cartes.

- Les cartes "pages" sont les plus simples. Elles servent à augmenter son total de pages. Le joueur les pose dans la zone "magazine" de son espace de jeu.



- Les cartes "membres permanents" se placent dans votre zone "rédaction". Tant qu'elles sont présentes, elles vous permettent de poser des cartes "pages" et vous offrent certains avantages.



- Les cartes "corruption" servent à corrompre un "membre permanent" adverse. Tant qu'il est corrompu, un "membre permanent" ne produit plus de page et fait subir au joueur qui le contrôle certaines pénalités. La carte "corruption" se place sur la carte du "membre permanent" corrompu.



- Les cartes "anti-corruption" servent à retirer la corruption d'un de vos rédacteurs. Dès qu'elle est jouée, la carte "anti-corruption" part dans la défense avec la carte "corruption" neutralisée.



- Les cartes "spéciales", comme leur nom l'indique, sont spéciales. Certaines sont des membres de l'équipe hors-rédaction, d'autres pas. Malgré leurs différences (voyez les descriptions sur les cartes pour en savoir plus), elles ont un point commun : une fois





leur effet accompli, elles sont immédiatement envoyées dans la défausse (seule exception, la carte "Ivan le Fou").

Déroulement d'un tour. Au début de chaque tour (même le premier), le joueur pioche deux cartes dans la pioche "pages" et deux cartes dans la pioche "action", et les ajoute à sa main (certains rédacteurs et pouvoirs spéciaux modifient le nombre de cartes piochées). Si l'une des pioches est vide, la défausse est mélangée et devient la nouvelle pioche. Ensuite, le joueur peut effectuer n'importe laquelle de ces actions, dans n'importe quel ordre :

- Poser un "membre permanent" dans sa rédaction. Une même rédaction ne peut contenir deux fois le même "membre permanent". WARING : Un joueur ne peut poser qu'un seul "membre permanent" à chaque tour.

- Poser des cartes pages. Un joueur peut poser au maximum à chaque tour autant de cartes "pages" qu'il a de rédacteurs non corrompus dans sa rédaction. WARING : un rédacteur corrompu ne permet pas de poser de pages. Si un rédacteur corrompu actuellement présent dans sa rédaction l'empêche de poser tel ou tel type de carte (ou plus d'un certain nombre de cartes), il doit suivre les indications données sur la carte la carte "corruption". Jamais un joueur ne peut poser plus de 32 pages. Un joueur qui a déjà posé 30 pages ne peut par exemple pas poser une carte "test 3 pages". La "nature" du "membre permanent" n'a aucun effet sur ses capacités : les directeurs artistiques (Monsieur Chat) et les rédacteurs/maquettistes (Émile Zoulou) agissent comme des rédacteurs.

- Enfin, le joueur peut, autant de fois qu'il le souhaite, utiliser des **cartes "corruption"** pour corrompre les rédacteurs de

l'adversaire, utiliser des **cartes "anti-corruption"** pour remettre ses propres rédacteurs corrompus dans le droit chemin ou utiliser des cartes spéciales.

À la fin du tour, si le joueur a posé ses 32 pages (dont une et une seule couverture), il a terminé son bouclage, est déclaré vainqueur, et on en reste là. Sinon, si sa main comprend plus de sept cartes, il doit défausser autant de cartes que nécessaires pour revenir à sept. Il choisit lui-même les cartes dont il veut se séparer et les place dans la défausse appropriée. WARING : certaines cartes modifient la taille maximum de la main. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Waring ! Histoire de vous faire gagner du temps et d'éviter que vos parties estivales ne dégénèrent en fusillade, voici une liste des points de règles qui peuvent poser problème lors de vos premières parties.

- N'oubliez pas que vous ne pouvez poser qu'un "membre permanent" par tour dans

votre rédaction, et qu'elle ne peut contenir qu'un seul exemplaire de la même personne. Faites-moi confiance, vous n'avez pas envie d'avoir deux Omar Boulon en même temps dans la même pièce.

- Quand un rédacteur est défaussé ou transféré dans une autre rédaction, sa corruption, s'il en a une, est déplacée avec lui.

- Un rédacteur corrompu ne vous permet pas de poser de pages. Si vous avez 3 rédacteurs dont un corrompu, vous ne pouvez poser que deux cartes "pages" à chaque tour.

- Faites attention à ackboo : lorsqu'il n'est pas corrompu, il vous permet de poser deux cartes "pages" à chaque tour (contre une seule pour les autres "membres permanents") qui ne permettent d'en poser qu'une seule. Lorsqu'il est corrompu, non seulement il ne produit plus rien, mais il diminue votre production totale d'une carte "pages" par tour.

La suite c'est par-là...

Sur les pages suivantes, vous trouverez : deux pages de cartes à photocopier et à découper ; le feuillet central du magazine à détacher, où se trouve le plateau de jeu et au dos une affiche si vos murs sont blancs ; puis les trois dernières pages des cartes, toujours à photocopier et découper ; et pour finir une page optionnelle, de "dos de cartes" à photocopier au dos des cartes si vous avez la possibilité de photocopier en recto-verso. Vous pouvez aussi détacher toute cette partie "jeu de cartes de la rédaction" (qui constituent les trois

feuillets centraux du mag), pour pouvoir photocopier plus facilement les cartes, et avoir les précieuses règles toujours avec vous !

Pour les adeptes de la haute technologie internet, vous avez la possibilité de télécharger sous format PDF imprimable les cartes sur notre site via ce lien : cpc.cx/5

Seule la reproduction des pages où figurent les cartes et la partie "dos de carte" est autorisée, et uniquement pour un usage privé.

Couv'**1 PAGE INDISPENSABLE**

Une page de magazine. Vous ne pouvez pas gagner tant que votre magazine ne contient pas de couverture. Chaque magazine ne peut contenir qu'une seule couverture.
Peut être posée par n'importe quel membre permanent non corrompu.
Quelqu'un a une idée d'accroche ? Houhou y a quelqu'un ?

Couv'**1 PAGE INDISPENSABLE**

Une page de magazine. Vous ne pouvez pas gagner tant que votre magazine ne contient pas de couverture. Chaque magazine ne peut contenir qu'une seule couverture.
Peut être posée par n'importe quel membre permanent non corrompu.
Quelqu'un a une idée d'accroche ? Houhou y a quelqu'un ?

News**1 PAGE (TEXTE)**

Une page de magazine.
Peut être posée par n'importe quel membre permanent non corrompu.

Steve Jobs vient d'annoncer l'arrivée de l'application frisbee pour iPad.

News**1 PAGE (TEXTE)**

Une page de magazine.
Peut être posée par n'importe quel membre permanent non corrompu.

Steve Jobs vient d'annoncer l'arrivée de l'application frisbee pour iPad.

TEST DE JEU DE MERDE**1 PAGE (TEXTE)**

Une page de magazine.
Peut être posée par n'importe quel membre permanent non corrompu.

Ce simulateur de macramé peine à convaincre.

TEST DE JEU DE MERDE**1 PAGE (TEXTE)**

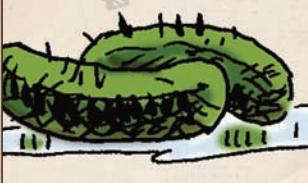
Une page de magazine.
Peut être posée par n'importe quel membre permanent non corrompu.

Ce simulateur de macramé peine à convaincre.

TEST DE JEU PAS TERRIBLE**2 PAGES (TEXTE)**

Deux pages de magazine.
Peut être posée par n'importe quel membre permanent non corrompu.

Que dire de plus de Modern Warrior Insurrection ? Qu'on y a déjà joué.

TEST DE JEU PAS TERRIBLE**2 PAGES (TEXTE)**

Deux pages de magazine.
Peut être posée par n'importe quel membre permanent non corrompu.

Que dire de plus de Modern Warrior Insurrection ? Qu'on y a déjà joué.

TEST DE BON JEU**3 PAGES (TEXTE)**

Trois pages de magazine.
Peut être posée par n'importe quel membre permanent non corrompu.

Hello Kitty : Total War, la bonne surprise que l'on n'attendait pas.

TEST DE BON JEU**3 PAGES (TEXTE)**

Trois pages de magazine.
Peut être posée par n'importe quel membre permanent non corrompu.

Hello Kitty : Total War, la bonne surprise que l'on n'attendait pas.

HARDWARE**2 PAGES (TEXTE)**

Deux pages de magazine.
Peut être posée par n'importe quel membre permanent non corrompu.

Avec un bon nitrogen-cooling, il s'overclocke facilement à 23 GHz.

HARDWARE**2 PAGES (TEXTE)**

Deux pages de magazine.
Peut être posée par n'importe quel membre permanent non corrompu.

Avec un bon nitrogen-cooling, il s'overclocke facilement à 23 GHz.

ONLINE**2 PAGES (TEXTE)**

Deux pages de magazine.
Peut être posée par n'importe quel membre permanent non corrompu.

Tabula Rasa 2 déjà disponible en précommande. La version collector contiendra une boîte d'antidépresseurs et une poupée vaudou de Richard Garriott.

ONLINE**2 PAGES (TEXTE)**

Deux pages de magazine.
Peut être posée par n'importe quel membre permanent non corrompu.

Tabula Rasa 2 déjà disponible en précommande. La version collector contiendra une boîte d'antidépresseurs et une poupée vaudou de Richard Garriott.

PETIT DOSSIER**4 PAGES (TEXTE)**

Quatre pages de magazine.
Peut être posée par n'importe quel membre permanent non corrompu.

Ces DLC sont un scandale !

GROS DOSSIER**6 PAGES (TEXTE)**

Six pages de magazine.
Peut être posée par n'importe quel membre permanent non corrompu.

Loi, jeu vidéo, philosophie et poterie :
on vous dit tout.

AUTO-PROMO**1 PAGE (AUTOPROMO)**

Une page de magazine.
Peut être posée par n'importe quel membre permanent non corrompu.

Prochainement en kiosque : Canard PC hors-série "logiciels de reconnaissance vocale des dialectes sub-sahariens".

PUBLICITÉ**1 PAGE (PUB)**

Une page de magazine.
Peut être posée même si vous n'avez pas de membre permanent. Ne compte pas dans votre total de pages posées à ce tour.

Grande braderie sur les disquettes 5"1/4.

MONSIEUR CHAT - MAQUETTISTE FÉLIN**MEMBRE PERMANENT - DIRECTEUR ARTISTIQUE**

Maquette surpuissante : tant que Monsieur Chat est en jeu et non corrompu, vous pouvez choisir, au moment de piocher, de prendre trois cartes dans l'une des pioches de votre choix et une seule dans l'autre, au lieu de deux dans chaque.

Meeeeooooow !

OMAR BOULON - GÉNÉRATEUR DE CHAOS**MEMBRE PERMANENT - RÉDACTEUR EN CHEF**

Inspiration d'origine non contrôlée : tant que Boulon est en jeu et non corrompu, vous pouvez poser la carte Test Fleuve.

JE SUIS UNE PRINCESSE !

DIDIER COULY - ANARCHISTE BOUGON**MEMBRE PERMANENT - DESSINATEUR**

Taxe de clope : au moment où Couly rentre en jeu, vous pouvez piocher deux cartes au hasard dans la main de votre adversaire.

Grmpf ! Les Allemands l'ont déjà fait dans les années 70.

GUY MOQUETTE - HUMORISTE BRETON**MEMBRE PERMANENT - RÉDACTEUR**

Scriptorihée : Moquette ne respecte pas les gabarits. Tant qu'il est en jeu et non corrompu, les tests d'une page que vous posez comptent pour deux pages. Considérez-les toujours comme des deux-pages, même si Guy Moquette est corrompu ou défausonné.

Une bonne intro est une intro d'une page.

L-F. SÉBUM - AUTISTE DE HAUT NIVEAU**MEMBRE PERMANENT - RÉDACTEUR**

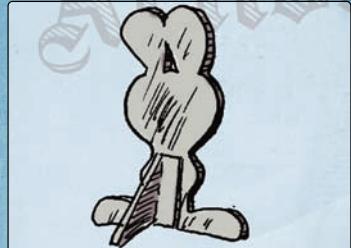
Journaliste total : tant que Sébum est en jeu et non corrompu, les cartes dossier ne comptent pas dans le total de cartes pages posées chaque tour.

Non mais franchement vous voyez pas le lien entre le watercooling et Ondine de Girodoux ?

KAHN LUSTH - PRÉDATEUR URBAIN**MEMBRE PERMANENT - RÉDACTEUR**

Clé de bras : au moment où Kahn Lusth rentre en jeu, vous pouvez envoyer dans la défausse le membre permanent de votre choix issu de n'importe quelle rédaction.

Mais qu'est-ce que c'est que ce jeu où les ascenseurs n'ont pas de portes coupe-feu ?

ANNONCEUR EN CARTON**DÉSILLUSION COMMERCIALE**

Choisissez une carte « page de pub » chez un adversaire. Elle part dans la défausse avec la carte « Annonceur en carton ».

À ce jour nous n'avons toujours pas reçu votre paiement. Allô ? Allô ?

CASQUE NOIR**CHEF INCONTESTÉ**

Gode Mode : Casque Noir ôte n'importe quelle corruption du rédacteur de votre choix. Pourquoi ? Parce que c'est le chef.

19,5, les mecs !

MEMBRE PERMANENT - RÉDACTEUR

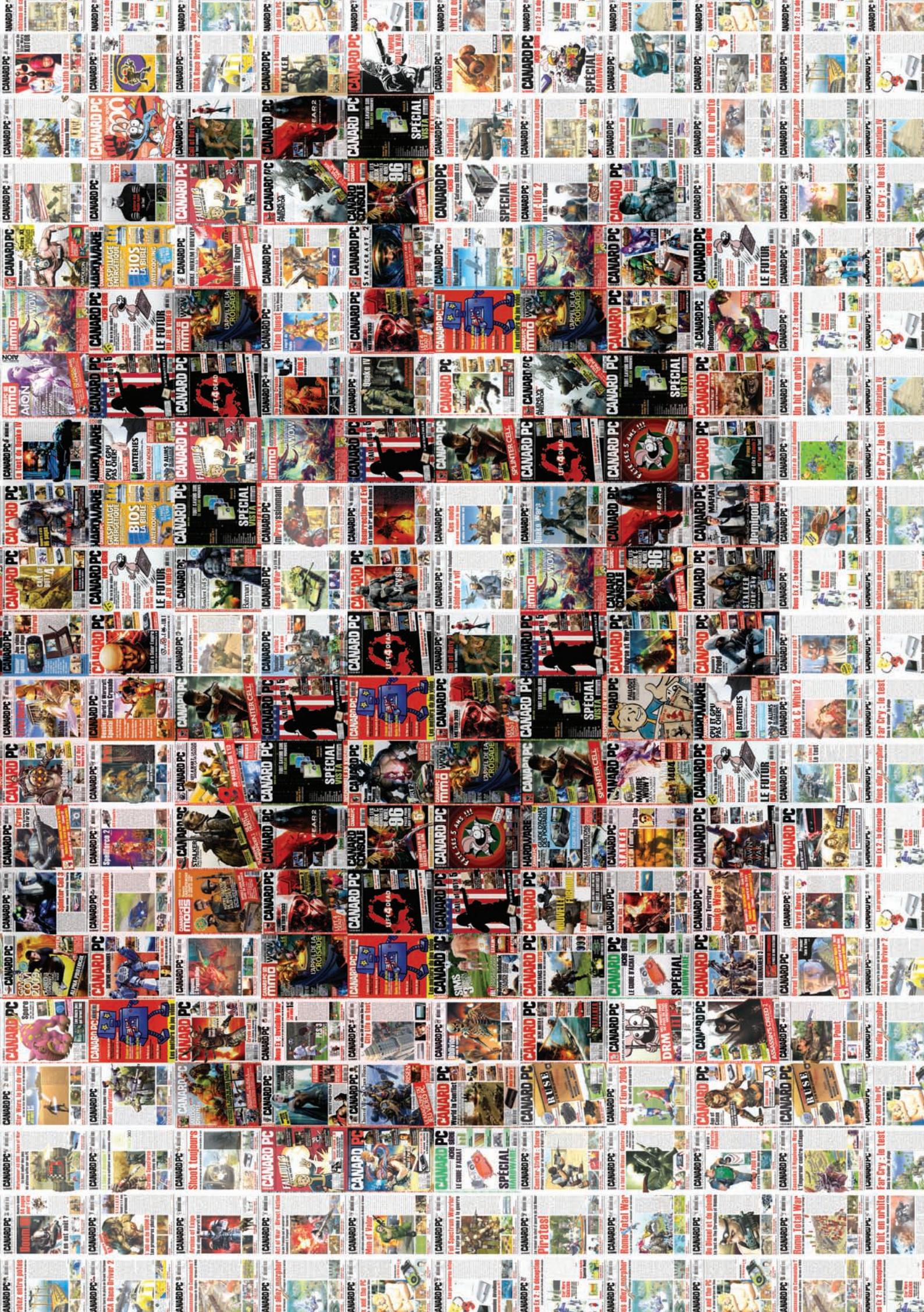
Productivité accrue : contrairement aux autres rédacteurs, ackboo permet de poser deux cartes pages par tour.

Je peux te faire 6 pages sur Tractopelle Simulato... tor, si tu veux.

ÉMILE ZOULOU - MÂITRE DES GOULES**MEMBRE PERMANENT - RÉDACTEUR MULTITÂCHE**

Tant qu'Emile Zoulo est en jeu et non corrompu, les cartes autopromo ne comptent pas dans le total de cartes pages posées chaque tour.

Nan, j'ai pas pu venir hier soir, y avait une éro... Zombies et réalisme social sur Arte.



55 56 57 58 59 60 61 62 63 64

51 52 53 54

50 49 48

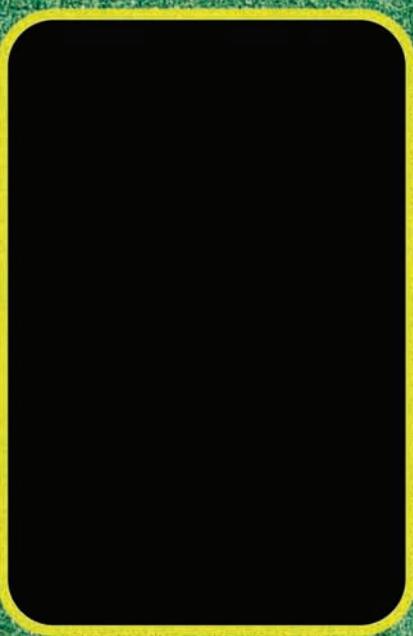
47 46 45

44 43

42 41

40 39 38 37 36 35 34 33 32

31



4

00 01 02 03 04 05 06 07 08

3

31 30 29 28 27 26 25 24 23

10 = 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22



TEST DE JEU FANTASTIQUE**4 PAGES (TEXTE)**

Quatre pages de magazine.
Peut être posée par n'importe quel membre permanent non corrompu.

Des flingues, du post-apo et des radiations...
C'est beau comme des protéines sur une tranche de pain complet. - O. Boulon

PUBLICITÉ**2 PAGES (PUB)**

Deux pages de magazine.
Peut être posée même si vous n'avez pas de membre permanent. Ne compte pas dans votre total de pages posées à ce tour.

Nouveau : le MMO free-to-play à abonnement.

TEST FLEUVE**8 PAGES D'OMAR BOULON (TEXTE)**

Huit pages de magazine. Cette carte ne peut être posée que par Omar Boulon non corrompu.

Comme un arrière-goût d'incident poétique.

ON FERME !**ANTI-CORRUPTION – GUY MOQUETTE**

Quand le troquet ferme ses portes,
Moquette reprend le travail. La corruption « Appel du Houblon » est défaussée.

Non monsieur, la maison ne fait pas crédit.

STOP !**ANTI-CORRUPTION – OMAR BOULON**

Saturation nerveuse. Quand la carte « Stop ! » est posée, Boulon cesse de saouler ses rédacteurs et la corruption « Hydroxycut » est défaussée.

Maintenant Boulon, ça suffit !

POTE DE COULY**ANTI-CORRUPTION – COULY**

Quand le pote de Couly débarque dans une rédaction, il perd sa mauvaise humeur et sa carte corruption est défaussée.

Viens on va se regarder un Inspecteur Derrick avec une bonne bière.

COPINE DE KAHN**ANTI-CORRUPTION – KAHN LUSTH**

Quand la copine de Kahn débarque, il cesse de causer et se remet à écrire pour l'impressionner.

Salut cheri, t'as acheté des langues d'oiseau ?

BAILLON IMPROVISÉ**ANTI-CORRUPTION – SÉBUM**

Une fois le baillon improvisé mis au point, Sébum ne peut plus exposer ses théories que par écrit, ce qui n'empêche plus les autres de travailler. Sa corruption est défaussée.

Hmmpff gnnnnnnf fmgmpph... Hmmf ?

APPEL D'URGENCE**ANTI-CORRUPTION – ÉMILE ZOULOU**

Appel téléphonique vigoureux de Boulon. Zoulou quitte immédiatement la Foire aux Moules. La corruption est défaussée.

Putain Zoulou tu ramènes ton cul tout de suite ! - O. Boulon

BANQUROUTE PERSONNELLE**ANTI-CORRUPTION – ACKBOO**

Besoin de piges. Ackboo revient de vacances pour écrire et financer les prochaines. Sa corruption est défaussée.

-Allô monsieur Boo ? C'est votre banquier.

DANS LE SENS DU POIL**ANTI-CORRUPTION – MONSIEUR CHAT**

Monsieur Chat retrouve le sourire et la joie de vivre. Sa corruption est défaussée.

Flushing a toilet is a cat - miaw.

WARING !**INJONCTION IRRÉSISTIBLE**

Attention ! Cette carte ne sert à rien.
Vous ne pouvez pas vous en défausser.

Dans ton cul.

MAUVAISE HUMEUR



CORRUPTION - COULY

Tant que Couly est corrompu, le joueur ne peut plus poser aucune carte texte de plus de 2 pages. Si Boulon et Couly sont en même temps corrompus dans la même rédaction, plus AUCUNE carte page (même le « test fleuve ») ne peut être posée.

C'était mieux avant !

APPEL DU HOUBLON



CORRUPTION - GUY MOQUETTE

Tant que Moquette emmène la rédaction boire des coups au troquet, le joueur ne peut plus poser qu'une seule carte page par tour (sauf carte pub).

Eh, les gars, on va boire une bière ?

ESPRIT DU SCHTROUMPF À LUNETTES



CORRUPTION - L.F. SÉBUM

Tant que Sébum expose ses théories oiseuses dans votre rédaction, le mindfuck réduit à 5 la taille maximale de votre main.

Je suis sûr qu'on peut exprimer l'Éthique de Spinoza sous forme d'un tableau de nombres entiers.

ANECDOSE



CORRUPTION - KAHN LUSTH

Tant que Kahn raconte des anecdotes interminables dans la rédaction d'un joueur, ce dernier ne peut poser aucune page de test.

Attendez, je vous raconte, c'est la fois où j'ai appris à faire une clé de bras...

FOIRE AUX MOULES



CORRUPTION - EMILE ZOULOU

Tant que Zoulou ne sera pas revenu de la Foire aux Moules, le joueur ne peut pas poser de carte page lui permettant d'arriver à 64.

Un petit aller-retour sur la côte, personne ne s'en apercevra.

VACANCES IMPROVISEES



CORRUPTION - ACKBOO

Tant qu'Ackboo est corrompu, les autres membres permanents doivent se farcir son boulot. Non seulement Ackboo ne produit plus aucune page, mais le reste de la rédaction en produit deux de moins à chaque tour.

Je pars en pèlerinage visiter la maison de naissance du capitaine Von Fisten.

REMARQUE DÉSOBLIGANTE



CORRUPTION - MONSIEUR CHAT

Maquette en berne : tant que Monsieur Chat est corrompu, le joueur pioche une carte de moins dans la pioche de son choix au début de chacun de ses tours.

Non, non c'est chouette comme cour', mais c'est quoi ce gros pâté là ?

HIERARCHIE !



FORCE UNIVERSELLE IRRÉSISTIBLE

Jouée à n'importe quel moment (même pendant le tour de l'adversaire), elle permet d'annuler n'importe quelle carte corruption, anti-corruption ou spéciale. La carte annulée ainsi que la carte « hiérarchie » sont immédiatement envoyées dans la défausse.

Il faut respecter la hiérarchie. - O. Boulon

GRINGO



VISITE INOPINÉE

Anarchiste de droite : jouez une seconde fois et inversez ensuite le sens de jeu.

Comme un croûton dans l'urètre.

IDÉE GENIALE DE CASQUE NOIR



INSPIRATION HIÉRARCHIQUE

Allez chercher une carte couv' dans la partie magazine d'un adversaire de votre choix. S'il n'y en a pas, cherchez-en une dans la main de chacun de vos adversaires dans l'ordre de votre choix. Si vous en trouvez une, posez-la directement dans votre magazine.

Eh les mecs, je crois que j'ai une super idée de couv' !

CRISE DE DÉONTOLOGIE



RÉMINISCENCE DE MORALITÉ

Crise existentielle à la rédaction : on ne cédera pas aux sirènes du capitalisme ! Le joueur visé par cette carte doit défausser toutes ses pages pub posées devant lui. Pour chaque page de pub défaussée, il défausse également autant de pages de textes, dont le contenu rédactionnel est jugé trop orienté.

No Pasaran la publicidad !

GRAND MAÎTRE B



TRANSFORMATEUR DE RÉALITÉ SOCIALE

Clause contractuelle floue : prenez n'importe quel membre permanent de n'importe quelle rédaction (et sa corruption s'il en a une) et placez-le dans la rédaction de votre choix.

Ok, lex go !



CYBORG CHAFOUN
Extermine le membre permanent de votre choix, qui est envoyé dans la défausse.

exterminate!



BRUISEUSE DE DVD

Maria Kalash range la rédac. Elle ramène chez elle tout débris, reste et épave. Examinez les trois premières cartes de la pioche "texte". Choisissez-en une et posez-la immédiatement. Défaussez les autres.

Cette p'tit de pizza au fond de la poubelle, vous compéz la jeter ?

CAFETIÈRE BROYEUSE DE GRAIN**ARTEFACT LÉGENDAIRE**

Monsieur Chat a ramené sa cafetière toute neuve à la rédac. Tout le monde bénéficie d'un coup de fouet : piochez une carte pour chaque membre permanent (corrompu ou non) présent dans votre rédaction.

Il est bon ton café mais il a pas un arrière-goût de plastique ?

JEAN-LUC HEES / PHILIPPE VAL**DUO COMIQUE**

Réajustement éditorial. Toutes les cartes membre permanent de la rédaction de votre choix sont immédiatement envoyées dans la défausse. Hees et Val les y accompagnent pour une petite explication.

Y a pas écrit "Domenech" là.

LANCER D'UNITÉ CENTRALE**BLITZKRIEG**

La rédaction du joueur visé (qui ne doit pas être vide) devient un champ de bataille digne de Verdun. Il passe deux tours. Si la rédaction ne comprend plus de membre permanent l'effet s'arrête immédiatement et défaussez la carte. De plus un des membres permanents (au choix du joueur visé) est tué dans l'affrontement et défaussez.

Comment il est beau mon para-rush. Oh put...

LANCER DE CANETTE PLEINE**DÉCLARATION D'HOSTILITÉS SUPER HOSTILES**

La rédaction du joueur visé (qui ne doit pas être vide) sombre dans le chaos total, divers objets plus ou moins contondants volent dans tous les sens. Il doit passer deux tours.

Si la rédaction ne comprend plus de membre permanent l'effet s'arrête immédiatement et défaussez la carte.

Bon c'est pas fini, ce bordel ? - Casque Noir

DOC TERABOULE**JOURNALISTE DU HARD**

Overclocking : piochez immédiatement trois cartes dans la pioche action.

A votre avis c'est qui le plus fort ? Robert Méhaignerie ou Jacques Chancel ?

THREANOR**ESPRIT FAPPEUR**

Pillard somnambule : quand vient la nuit, afin de survivre, Threanor fouille le frigo et les poubelles de la rédaction. Choisissez une défausse, regardez son contenu et choisissez-y la carte de votre choix et mettez-la dans votre main.

Tarte aux poils. Ha ha !

SLIPMAN**HÉROS 100% COTON**

Slipman peut voler et regarder par-dessus l'épaule d'un adversaire. Regardez sa main, choisissez-y une carte et mettez-la dans la vôtre.

Surpuissant !

LANCER DE CANETTE VIDE

La rédaction du joueur visé (qui ne doit pas être vide) plonge dans le bordel. Il doit passer son tour le temps que le calme revienne.

Si la rédaction ne comprend plus de membre permanent l'effet s'arrête immédiatement et défaussez la carte.

C'est qui le conard qui a réveillé la witch ?

PIGSTE EXTERNE**CINQUIÈME COLONNE**

Un petit coup de main qui vous permet de gagner un temps fou. Piochez deux cartes dans la ou les pioches de votre choix.

J'aurais mieux fait de l'écrire moi-même. O.B

SONIA**CORRECTRICE SCHTROUMPFETTE**

Choisissez une des cartes « pages » (sauf pub) d'un adversaire. Elle est immédiatement défaussée : elle contenait trop de fautes.

"Casserole", ça prend combien de "r" ?

IVAN LE FOU**FUMEUR DE PIPE**

Ivan le Fou est utilisé comme une carte page : déposez la carte « Ivan » dans votre zone « magazine » et considérez qu'elle vaut une page de contenu rédactionnel (son billet d'humeur). En raison de sa qualité, la carte Ivan le Fou est protégée contre tout effet qui l'enverrait normalement dans la défausse.

Alors il surgit du lac, brandissant Excalibur : Ivan le Fou était né.

C'ÉTAIT MIEUX AVANT !**PLAINE LANCIANTE**

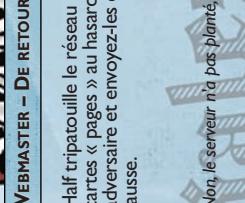
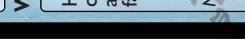
Les lecteurs se plaignent d'une baisse de la qualité rédactionnelle depuis qu'un pigiste est parti. Choisissez un membre permanent dans la défausse et posez-le immédiatement dans votre rédaction. Si la défausse n'en contient aucun que vous pouvez incorporer à votre rédaction, la carte « C'était mieux avant ! » n'a aucun effet.

J'ai noté une certaine baisse de qualité du magazine depuis le 15 novembre 1976...

THE BRIGHT HALF**WEBMASTER - DE RETOUR DE TAIWAN**

Half retrouvé au fond du serveur de vieilles pages perdues depuis longtemps, et en profite pour écrire un test d'un obscur MMO. Piochez immédiatement trois cartes dans la pioche texte.

Eh les gars, je vous ai trouvé ça ça vous plaît ?

**THE DARK HALF****WEBMASTER - DE RETOUR DE TAIWAN**

Half tripatoille le réseau : choisissez 2 cartes « pages » au hasard posées par un adversaire et envoyez-les dans la défausse.

Non, le serveur n'a pas planté, je l'ai upgradé.

à photocopier en 2 exemplaires

Les 4 premières cartes "cafetière broyeuse de grain", Jean-Luc Hees / Philippe Val, Lancer d'unité centrale, Lancer de canette pleine" ne devront être présentes qu'en un exemplaire. Oui, voilà, vous les avez photocopiées en double pour rien.

Reproduction interdite sauf pour usage privé.

The image features a solid red background. Overlaid on this background is a repeating pattern of the word "PCANARD" in a bold, black, sans-serif font. The text is rotated approximately 45 degrees clockwise, creating a sense of motion or depth. The pattern is dense and covers most of the visible area.



Les Leaders sont tous représentés et animés en 3D. Et ils parlent leur langue maternelle, ça met dans l'ambiance.

Civilization V

Pas de révolution mais beaucoup de raffinements

Alors que je n'y croyais plus, que je m'apprétais à passer de bien tristes vacances sous la canicule parisienne en m'ennuyant ferme, un email d'Omar Boulon a chamboulé mon existence : "On a reçu la version preview de Civilization V, je te file la clé d'activation sur Steam." Je suis tombé à genoux en pleurant de bonheur et j'ai passé les deux heures suivantes à contempler chaque nouveau kilo octet du jeu venant se télécharger sur ma machine, hurlant entre deux sanglots "Je t'aime Sid Meier ! Je t'aime si fort !".

Imaginez ça : avoir un mois de vacances devant soi sans rien d'autre à faire que jouer à *Civilization V* en exclusivité planétaire. C'est dans ces moments-là que j'oublie la dureté terrifiante du métier de testeur de jeu vidéo, les heures passées à chercher des synonymes pour "unité" ou "combat", les angoisses vertigineuses devant la page blanche d'un traitement de texte, les nuits éreintantes à tenter de passer les tutoriaux de STR moldaves en version alpha. Alors voilà, hop, je viens de passer les quatre derniers jours scotché sur *Civilization V*. Ce que nous a envoyé Firaxis reste une version bêta plutôt buguée. Pour tout vous dire, le jeu plante sur 90 % des sauvegardes que j'effectue, et se permet un retour vers le bureau Windows toutes les deux ou trois heures en moyenne. Il m'a été impossible d'atteindre dans ces conditions les périodes les plus avancées du jeu, mon record étant d'environ 250 tours de jeu sans crash – grosso modo assez pour atteindre la période Renaissance – avant que les sauvegardes ne deviennent inutilisables. Mais soyez certain que ça m'a suffit pour me faire une bonne idée de ce à quoi ressemblera *Civilization 5*.

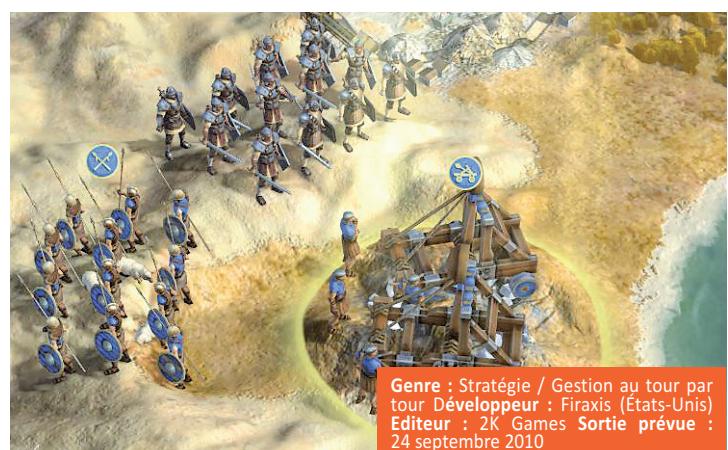
Premiers tours : un gros air de déjà-vu.

Alors viens, ami lecteur ! Viens avec moi ! Je te donne un petit tabouret et tu peux t'installer juste à côté de mon bureau, pour qu'on débute ensemble une partie de *Civilization V*. Disons-le tout de suite, ça commence de manière très classique, c'est presque du *Civilization IV*. Premier tour, on se retrouve sur la carte avec un Pionnier (le Settler en VO) qui va bien sûr créer la première ville et une seule unité militaire, des guerriers de base avec leur grosse hache.

On remarque que les combattants sont représentés par escouades de 12, ce qui permet tout de suite de voir précisément leur force – s'ils ne sont plus que 6, c'est qu'ils se retrouvent à 50 % de points de vie. Comme d'hab', les guerriers vont explorer

les alentours tandis que le Pionnier cherche l'emplacement idéal pour créer un berceau de civilisation. On peut visualiser le rendement de chaque case en ce qui concerne les trois grandes ressources de tout *Civilization* qui se respecte : Nourriture (pour la population), Outils (pour la production) et Pièces d'Or (pour les finances). Et on va aussi commencer la grimpette de l'arbre technologique avec des intitulés qui sont, à la virgule près, ceux de *Civilization IV* : la Poterie, le Minage, la Domestication d'animaux, le Tir à l'arc... Au bout de quelques tours, la première ville est fondée et s'apprête à gagner son premier point de population, tandis qu'on termine la production de l'inévitable Scout qui partira explorer de manière plus efficace les alentours, tout en cherchant à découvrir des Vieilles Ruines qui donnent accès à de gros bonus – point de pop' supplémentaire, gros paquet d'or, découverte technologique gratos, amélioration de l'unité...

Leçon d'interface. Sur le premier quart d'heure, ce *Civilization V* m'a donc semblé très, très proche de l'épisode précédent. Pour tout vous dire, je n'ai même pas eu à faire le moindre tour dans la Civilopédia, toujours présente, tellement j'avais l'impression d'être en terrain connu.



Genre : Stratégie / Gestion au tour par tour Développeur : Firaxis (États-Unis) Editeur : 2K Games Sortie prévue : 24 septembre 2010

Civilization V



Le rythme de jeu reste le même, les unités aussi, tout comme l'arbre technologique et les premiers bâtiments. Mais il y a une différence qui saute aux yeux, une amélioration qui, à mon sens, pourrait être la grande réussite de ce nouvel épisode : l'interface. Il faut bien avouer que les *Civilization* ont toujours été un peu intimidants, disons que ça n'a jamais été Farmville, il y a des écrans pleins de chiffres, un grand nombre de variables à prendre en compte, etc. Mais là, l'équipe de Firaxis semble avoir fait un travail remarquable. D'abord, il y a les icônes, ceux des unités ou de la technologie en cours de recherche, énormes, calés sur le

côté gauche de l'écran, mais qui sont splendides : ils sont signolés comme de petits tableaux en 2D. Ensuite, tout est plus "gros", plus visible, les chiffres importants sont bien mis en avant dans l'écran de gestion de la ville, les icônes d'ordres aux unités quadruplent de taille par rapport à ceux, riquiquis, de *Civ' IV*, la minimap en bas à droite de l'écran est l'une des plus claires que j'ai jamais vues dans un jeu de ce type et chaque événement important (augmentation de la population, unité tuée...) est signalée par une autre grosse icône colorée tombant du haut de l'écran façon *Total War*. Pour couronner le tout, il y a ce gros bouton "Next Turn" au-dessus de la minimap qui change d'intitulé selon le contexte. Une idée brillante : il devient "Choose Production" si le jeu se rend compte que vous n'avez pas démarré

Une carte 2D est disponible pour afficher certaines couches d'informations (ressources, routes commerciales, unités militaires...).

L'écran de gestion des villes est un modèle de clarté, toutes les infos sont là sans avoir besoin de passer par un menu pop-up.

de chantier dans une de vos villes (et vous ouvre alors automatiquement la page de gestion de la cité concernée), "Units Awaits Order" si certains de vos bonhommes ont encore des points de mouvement disponibles, ou "Choose Research" si vous venez d'obtenir une nouvelle technologie. Avec ça, impossible de foirer un tour en oubliant une action, et le fait qu'il suffise de cliquer sur ce gros bouton pour passer en revue toutes les possibilités se révèle ultra pratique.

Des modifications par petites touches.

Rassurez-vous, le changement ne se limite pas à l'interface. Si le début de partie rappelle vraiment *Civilization IV*, on déniche vite de petites différences dans les mécanismes de jeu, dans les attributs de tel bâtiment ou telle unité, qui rendent certaines stratégies classiques totalement obsolètes. Tenez, par exemple, l'indispensable Granary des épisodes précédents perd en importance en ne fournissant plus que deux nourritures supplémentaires par tour à la cité, ce qui devrait simplifier les prévisions de croissance de la population (les gros acharnés de *Civ' IV* doivent se souvenir des calculs savants induits par le "food overflow"). On notera aussi qu'il faut désormais deux citoyens minimum pour commencer à produire des Pionniers capables de créer de nouvelles villes. Dès qu'on découvre l'Optique, ce qui arrive tôt dans le jeu, toutes les unités peuvent parcourir les cases maritimes côtières (elles se transforment alors temporairement en petit bateau). Cela veut dire que même si on se retrouve sur une péninsule fermée par la ville d'une civilisation rivale, les pionniers pourront quand même la contourner par l'eau et bâtir ailleurs. Et même en mode difficulté Normal, les Barbares m'ont paru beaucoup plus agressifs qu'avant : il est devenu impensable d'envoyer un Pionnier chercher un bon

Un peu de technique

Lorsqu'on lance *Civilization V* par Steam (car oui, le jeu est totalement intégré à la plateforme de Valve, avec support du chat in-game, etc.), il nous est demandé de choisir entre une version normale et une version DX11. Les développeurs indiquent que la version DX11 est dédiée à Vista et Windows 7. Alors j'ai essayé les deux (sur un Windows 7 64 bits) et je n'ai comme prévu constaté aucune différence, la qualité du graphisme et la fluidité sont rigoureusement identiques. D'ailleurs, la fluidité, parlons-en, car si les débuts de partie se font à 60 images par seconde, lorsque le "fog of war" recouvre la planète et que la carte graphique n'affiche que le minuscule territoire du joueur, ça se gâte par la suite. Pour vous donner une idée, avec toutes les options graphiques sur "Medium", sur un Core 2 Duo à 3 GHz, une Radeon 4890 et 4 Go de RAM, le jeu tourne à 15-25 fps en niveau de détail moyen lorsque la moitié de la planète, sur une carte de taille standard, a été découverte. 15-25 fps, ça peut paraître faible pour un FPS, mais pour un jeu de stratégie, ça passe sans trop de problème. Et on peut toujours baisser le niveau de détail au minimum pour gagner en fluidité, la différence entre les options graphiques "High" et "Low" ne sautent pas vraiment aux yeux.





emplacement sans une escorte militaire, et même les Workers sont régulièrement attaqués. Nouveauté : les unités civiles ne sont plus tuées mais capturées par les Barbares et ramenées à leur camp. Pour les récupérer – et pour stopper le "respawn" incessant de barbares qui viendront pourrir votre territoire –, il faudra détruire ce camp. Notez qu'on peut même libérer dans ces cas-là des civils d'une autre civilisation, et ainsi s'en faire un Best Friend Forever au niveau diplomatique. Durant ces petites guerres anti-barbares, le joueur découvrira très rapidement que les archers, grâce à leur attaque à distance, sont devenus les combattants ultra dominants du début de partie. Ils peuvent vous transformer un Conan body-buildé en petit tas de confettis grâce à leur attaque "Bombard" à deux cases de distance, sans perdre le moindre point de vie. Une compétence partagée avec les Cités qui peuvent elles aussi envoyer de gros boulets sur les barbares qui s'approchent un peu trop près. Heureusement, car encore une fois, ils sont vraiment devenus très nuisibles sur les premiers tours de jeu.

Bonheur Intérieur Brut. Vous le saviez déjà, le concept de religion disparaît de *Civilization 5*. On peut toujours construire des temples, des monastères ou même Notre-Dame en Merveille du Monde, mais ces bâtiments ont désormais un seul but : augmenter le niveau de Culture. La Culture influe sur l'étendue des frontières mais aussi sur un nouveau mécanisme de jeu, les Politiques Sociales. En gros, à chaque fois qu'on produit un certain montant de Culture, on peut choisir d'adopter une nouvelle politique qui va accorder des bonus et permettre de spécialiser sa civilisation. C'est l'équivalent des types de gouvernement de *Civ' IV*. Il existe dix branches (Piété, Honneur, Tradition, Liberté, Commerce...) à déverrouiller tout au long du jeu, sachant que le fait de commencer dans un certain domaine peut par la suite empêcher d'accéder à une autre branche. Au bout de ces branches, vous avez cinq autres options à débloquer qui permettent de se spécialiser sur un secteur encore plus précis : expérience des unités militaires, production d'or, capacité à conquérir des cités sans que les habitants ne se révoltent, influence des autres civilisations grâce à la culture, etc., la liste est longue comme le bras. À côté de la



Culture, l'autre grand paramètre stratégique de *Civilization V* est le bonheur, et c'est souvent ce chiffre qui va dicter la conduite des affaires militaires. Il est en effet quasiment impossible d'avoir un empire heureux sans fournir aux habitants certaines ressources, appelées Luxury Ressources dans le jeu, comme l'encens, l'argent, l'ivoire... Et comme il est quasi impossible de tout obtenir sur une même zone, il faut en importer certaines. Si votre voisin accepte de vous échanger sa graisse de baleine contre vos épices, tout le monde y gagne et chacun peut se développer pépère. Mais si la géographie ou la diplomatie vous privent d'une ressource détenue par un leader un peu fripon et que votre empire s'enfonce dans la déprime (on a alors d'énorme malus de développement et même d'efficacité au combat), alors il ne faut pas hésiter à utiliser la manière forte pour mettre la main sur les bonnes cases.

L'heure de la guerre. Et c'est l'occasion de découvrir la partie militaire de *Civilization V*. Alors oui, je peux vous le dire

Intervilles version planétaire

Les Cités-États sont une des nouveautés les plus significatives de *Civilization V*, elles rajoutent une seconde couche stratégique aux affrontements entre civilisations. En gros, il s'agit de factions qui se limitent à une seule ville, dont le joueur et les I.A. adverses vont se disputer l'amitié. Chaque Cité-État a une orientation particulière (maritime, militaire, culturelle...) qui détermine les bonus que celle-ci filera à la civilisation avec laquelle elle sera alliée. Une Cité-État militaire va par exemple régulièrement fournir des soldats de qualité, alors que ça sera un gros bonus de bouffe pour une Cité-État maritime. Pour s'attirer leurs faveurs et passer de relations neutres à des relations amicales puis à l'alliance pure et simple, il s'agira de filer des petites enveloppes de cash sous la table. 200, 400 ou 600 pièces d'or, au choix du client, pour gagner un certain nombre de points d'amitié. On peut aussi répondre à leurs appels lorsque que, par exemple, Monaco promet l'amour diplomatique éternel à la première grande puissance qui rasera Rio de Janeiro, ou Bruxelles appelle à la destruction immédiate de Kuala Lumpur.



dès maintenant, les cases hexagonales et surtout la limite d'une unité militaire par case, la grande révolution de ce nouvel épisode, changent totalement la physionomie des combats. Fini les "super-stacks" invincibles, on doit réussir à disperser les unités le long de la ligne de front, en mettant les soldats en première ligne, et les archers/arquebusiers/catapultes/artilleries divers juste derrière, pour arroser l'ennemi sans essuyer trop de pertes. La largeur du front représente un facteur déterminant, car il ne sert à rien d'aller à la guerre avec 20 unités si la zone de contact avec l'adversaire ne fait que 5 cases de large (c'est souvent le cas dans les "goulets d'étranglement" qui relient deux grosses masses continentales). L'Intelligence Artificielle s'en sort très bien et pique totalement les manœuvres du joueur. Posez un gros paquet de troupes en bordure de ces frontières, dans son champ de vision, elle ne se gênera pas pour vous demander par voie diplomatique d'arrêter de jouer les gros bras, et com-

mencera à rameuter ses soldats dans la zone. Elle est aussi capable d'évaluer très correctement ses chances et n'hésitera pas à négocier la paix si elle voit par exemple sa capitale menacée. D'une manière générale, les grandes guerres de *Civilization V* m'ont paru plus équilibrées que dans l'épisode précédent, notamment parce qu'on ne peut plus monter des armées-bulldozer bardées des meilleures unités, à cause des limitations induites par le nouveau système de ressource stratégique. Si vous voulez construire 4 catapultes par exemple (un bon chiffre pour titiller une capitale ennemie au bout de 130-150 tours), il faudra mettre la main sur quatre exemplaires de la très précieuse ressource "Fer", dispersée de manière très parcimonieuse sur le globe.

Encore un Civilization qui va coûter cher en steaks hachés. Bon, il me reste un bout de page pour terminer ce premier tour d'horizon de *Civilization V*, et je me rends compte que j'ai

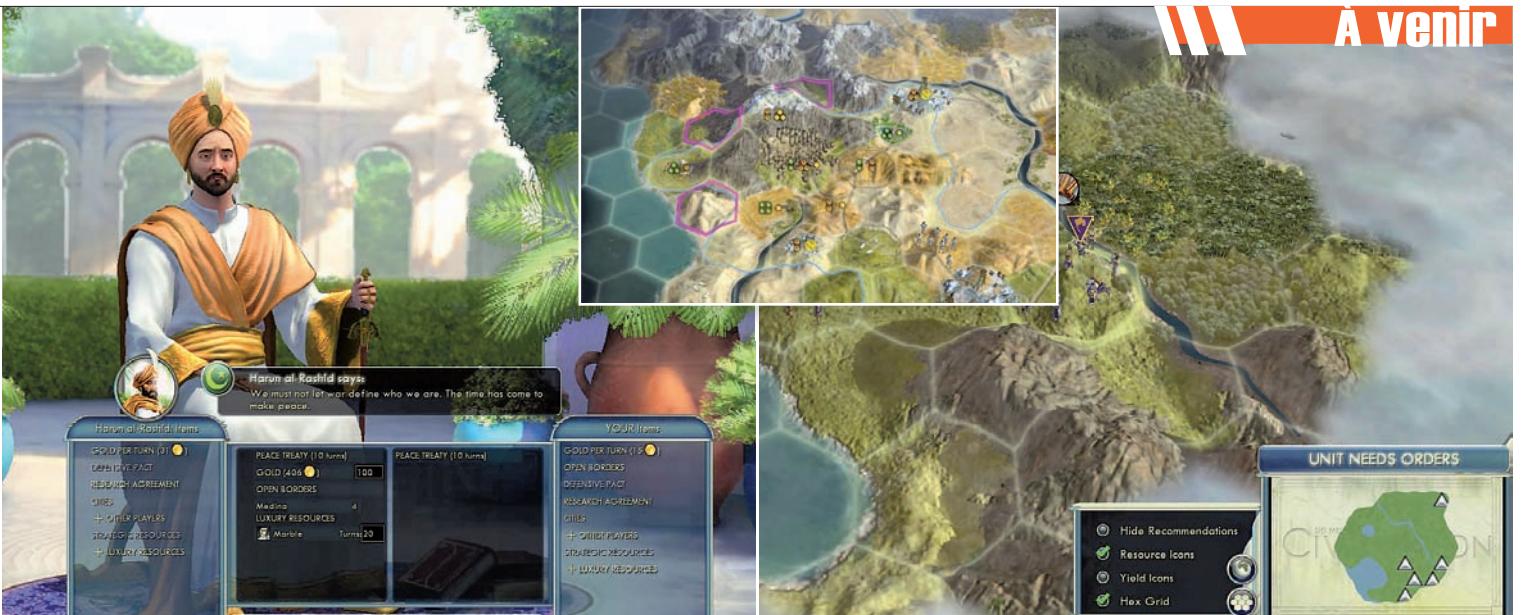
La Mecque, juste avant de se faire conquérir par les Égyptiens. Les unités restent éloignées avant l'assaut final, car la ville peut bombarder dans un rayon de deux cases.

L'arbre technologique est quasiment le même que celui de *Civilization IV*, mais les bonus apportés par certaines découvertes ont été complètement modifiés.

zappé plein de choses. J'aurais voulu vous détailler les différents traits des Leaders les plus avantageux à jouer, commencer à vous donner les quelques tactiques gagnantes que j'ai découvertes pour assiéger les villes mais on gardera tout ça pour le test. Si vous ne devez retenir qu'une seule info de cette preview de *Civilization V*, que ce soit celle-ci : j'ai cramé un nombre incalculable de steaks hachés et de poissons panés depuis que j'y joue. C'est toujours la même chose, on se dit qu'on a cinq minutes à poireauter en attendant que ça cuise, alors on se lance un petit *Civilization* et pouf, le temps disparaît, on oublie les contingences de la vie extérieure pour se faire rattraper par la réalité, 30 minutes plus tard, en sentant l'odeur de brûlé qui émane de la cuisine où le repas vient de se transformer en petit bout de charbon. Pour tout vous dire, le soir où j'ai installé le jeu, j'y ai joué six heures d'affilée. Puis, le lendemain, j'y ai passé onze heures. *Civilization V* est encore pire que *Civilization IV*, car là où l'épisode d'avant devenait un peu écœurant au bout de 4 ou 5 heures de jeu sans décoller du PC, à cause d'une interface qui forçait à faire pas mal d'allers-retours entre différents écrans, ce nouvel opus s'annonce moins fatigant visuellement, tout y est plus clair, plus simple, moins prise de tête pour certains aspects du gameplay. Je me prépare donc, le sourire aux lèvres, la joie dans le cœur, à passer tout l'été dans l'obscurité de mon bureau à jouer à ce très prometteur *Civilization V*, pendant que vous autres serez sûrement à la plage, nageant dans une mer turquoise, buvant des daiquiris tout en flirtant avec de jeunes Italiennes à la peau cuivrée pour passer le temps en comptant les jours avant la sortie du jeu le 24 septembre. Ha ha, si j'étais à votre place, je serais vert de jalouse.

ackboo





Thèbes et sa banlieue

1. Les villes sont encore plus détaillées que dans *Civilization IV*, et chaque faction possède son style architectural qui va évoluer avec le temps. On notera le très pratique cartouche au-dessus de chaque cité qui permet de voir le nombre de tours avant l'augmentation de population et la construction d'un bâtiment sans avoir à passer dans l'écran de gestion. Le petit bouclier avec "16" représente le niveau des fortifications.

2. Les Merveilles du Monde sont directement visibles sur la carte. Ici, c'est la Grande Pyramide (qui file un Granary gratis à toutes les villes). On voit aussi Stonehenge, Angkor Wat au sud-est. Si j'ai pu faire autant de Merveilles, c'est que le Leader égyptien, Ramsès, bénéficie d'un bonus de 33 % de production lors de la construction de ces bâtiments spéciaux en début de partie.

3. Les fermes et les mines sont encore les mamelles indispensables de toute bonne cité. Les fermes filent un bonus d'une nourriture par case, les mines, qui se construisent uniquement sur les collines, rajoutent un outil à la production. On notera qu'il est toujours possible, en début de partie, de raser les forêts pour gagner immédiatement 20 outils et ainsi "rusher" la construction d'un bâtiment important.

4. La Manufacture est une amélioration spéciale qui ne peut être bâtie que par un Grand Ingénieur. Elle file un énorme bonus de production de 3 outils si un citoyen occupe cette case. Les Grands Hommes apparaissent à intervalles réguliers et peuvent déclencher un "Âge d'Or" (gros bonus de production, or et nourriture pendant quelques tours) ou construire ces bâtiments spéciaux.

5. La frontière de chaque ville dépend du montant de culture générée : à certains seuils, le territoire s'agrandira d'une case, choisie par l'I.A. pour être la plus avantageuse par rapport au développement de la ville. Mais le joueur peut aussi acheter à n'importe quel moment des cases adjacentes à son territoire pour immédiatement mettre la main sur une ressource particulière.

6. Les Trading Posts sont des améliorations de case permettant de générer de l'or. L'or sert à la maintenance de certains buildings et des routes, mais quand le budget est dans le positif, on peut s'en servir pour acheter un bâtiment (il est alors produit par la ville immédiatement), faire passer une unité militaire à son niveau technologique supérieur ou acheter des ressources détenues par les autres civilisations.





Nail'd

Pneus à clous

Sur le site officiel du jeu, en bas de page, défile un délicat message à l'attention des visiteurs : "Get Nail'd !" C'est pourquoi je tiens à saluer le courage des développeurs qui, à une époque où les jeux vidéo servent de boucs émissaires à toutes les déviances de la jeunesse, ont choisi comme titre pour leur soft le pire sous-entendu sexuel depuis que mademoiselle Bachir a choisi de se faire connaître sous le nom d'Amel Bent.

Sous-entendu justifié, car si *Nail'd* n'est pas la suite tant attendue de *Virtual Valerie*, il suinte tout de même la testostérone par tous les pores. En effet, comment mieux afficher sa virilité qu'en participant à des courses de kart off-road avec en fond sonore les riffs enragés et répétitifs de groupes aussi célèbres (à défaut d'être audibles) que Slipknot ou Backyard Babies ? Peut-être en grimpant sur le toit d'un immeuble par une nuit d'orage, affublé d'une barbe à la Raspoutine, pour y hurler des insanités en allemand ? Oui, sans doute. Et justement, les développeurs de Techland, bien conscients du lien entre altitude et masculinité, ont fait de *Nail'd* un jeu très aérien. Bien sûr, on passe beaucoup de temps à rouler dans la boue et la poussière, mais presque autant en l'air, bondissant par-dessus des canyons immenses, des trains lancés à pleine vitesse, des troncs d'arbres qui tombent tout autour de nous, bref, tout ce qui peut être sauté, Valérie exclue.

Nids-de-poule. Je me souviendrai longtemps de la conversation que j'eus avec une poule tout juste initiée aux joies de la lévitation par une brusque rafale lors de la tempête de 1999. "Voler, c'est bien, me dit-elle peu de temps avant de mourir d'un hématome intra-crânien, mais contrôler son vol, c'est mieux." Comme l'homo sapiens, même pilote de kart, dépasse en intelligence le gallinacé moyen, les pilotes de *Nail'd* pourront continuer à orienter leur bolide une fois perdu tout contact avec le plancher des vaches (et des poules), et cela plus ou moins bien selon le véhicule qu'ils auront assemblé. Assemblé ? Oui, et ici réside l'excellente idée qui empêche *Nail'd* de n'être qu'un jeu de vroum-vroum comme il en sort dix par ans. Pas d'écran de sélection de véhicules à proprement parler, simplement le choix entre deux "types" : moto et kart. Libre ensuite au joueur de bricoler son bolide en ajoutant à ce squelette divers ailerons, coques et autres morceaux de ferraille. Chacun peut bien sûr être décoré à coups de bombe de peinture mais le plus important reste l'influence que le moindre bout de carlingue a sur la conduite. Les joueurs

débutants préféreront par exemple un véhicule plus maniable au sol, quitte à ce qu'il ait l'aérodynamisme d'une brique, alors que le pro, celui qui sait utiliser le terrain pour bondir comme un cabri, privilégier vitesse et manœuvrabilité aérienne. De nombreux autres paramètres sont pris en compte (adhérence, dérapage...), de quoi ajouter un petit aspect tactique dans ce qui est par ailleurs un jeu de course arcade bien bourrin : le joueur qui connaît ses forces et ses faiblesses et qui s'est bricolé la machine adéquate aura un avantage certain une fois la course lancée. Mais la customisation ne s'arrête pas là : il est possible de combiner des dizaines d'options pour modifier la façon dont les courses se déroulent, jusqu'à créer par exemple une partie où celui qui fait le plus grand saut est déclaré vainqueur, peu importe sa place dans le classement. Il faut maintenant attendre la sortie du jeu pour savoir si ce côté "mécano" très sympa parvient à offrir une durée de vie correcte à un titre qui, par ailleurs, ne casse pas trois pattes à un canard. Ou à une poule.

Louis-Ferdinand Sébum



La poule aux deux œufs d'or

Ces dernières semaines, monsieur Bobby Kotick a fait des déclarations intéressantes. Non, il ne s'agit pas de mon concierge et de ses maladroites tentatives de fraude fiscale : Bobby est un modeste chef d'entreprise, il dirige Activision-Blizzard.

D'abord, alors que le *Wall Street Journal* (ou *Picsou Magazine*, je confonds toujours) lui demande s'il s'inquiète de la baisse des ventes de jeux en magasin, il répond tout fierot que non, il s'en fout un peu parce que "70 % de notre résultat d'exploitation" (NDR : la différence entre les revenus et les coûts, soit grossos modo le profit) *vient de jeux qui ne sont pas sur console*". Alors voyons, qu'est-ce qui, chez Activision-Blizzard, ne relève pas du jeu console ? Il y a bien quelques titres sur iPhone et sur PC, mais soyons clairs, on parle principalement de *World of Warcraft*. Cela m'a rappelé qu'il y a un an, l'éditeur annonçait que la marge opérationnelle de WoW était de 55 % (NDR : la marge, c'est grossos modo le taux de profit). Sachant que la marge opérationnelle totale d'Activision-Bizarro est de 39 % en 2009, et en admettant que WoW représente l'essentiel des 70 % cités plus haut, pouf, je pose une règle de trois et je retiens deux, ça nous donne une marge située entre 25 et 30 % pour les activités console de Multivision-Blizzard. Moitié moins que *World of Warcraft*.

Intéressant.

Et maintenant, voilà que Mister Bobby explique au *Financial Times* (ou à *Okapi Junior*, je ne sais plus), que ces derniers mois, la franchise *Call of Duty* représentait 60 % du temps de jeu online des clients du Xbox Live (qui, rappelons-le, nécessite un compte "Gold" facturé par Microsoft). Et notre ami commente que, vraiment, c'est dommage mais Activision-Bazar "ne bénéficie pas de ce flux de revenus". Traduisez : "Microsoft se gare sur notre dos alors que ce sont nos jeux qui font vendre les abonnements Gold".

Bon, à ce stade, je vous invite à un petit jeu de rôles : vous êtes le patron d'Activision-Blizzard. Sachant d'une part que 70 % de vos profits viennent du jeu PC online et qu'il a une marge double de celle de vos jeux consoles ; sachant d'autre part que votre franchise phare sur console représente 60 % du jeu online constaté, mais que vous ne touchez pas un centime dessus ; quelle

est votre prochaine déclaration ?

Si vous répondez "*J'adorerais que Call of Duty devienne un jeu online sur abonnement et que nous gérions notre propre infrastructure*", vous avez gagné parce que c'est exactement ce que le petit père Kotick a laissé entendre à la presse financière. Intuitivement, on voit bien quelle puissance pourrait naître d'un mariage entre les deux énormes atouts du groupe : d'un côté, un savoir-faire inégalé dans le jeu online avec *World of Warcraft* ; et de l'autre la franchise la plus puissante du monde console (20 millions d'exemplaires vendus et tous les records explosés pour *Call of Duty Modern Warfare 2*).

Pourtant, je doute qu'un tel projet voie réellement le jour bientôt. Tout cela ressemble plutôt à une forme de bluff, un petit coup de pression pour inciter Microsoft à partager les gains et à ouvrir le Xbox Live. En effet, l'intérêt qu'aurait Kotick à initier un divorce n'est pas flagrant.

D'abord, Microsoft et Activision-Bisous viennent à peine de signer un partenariat sur trois ans concernant les DLC de *Call of Duty* et on imagine bien que la PME de Kotick y trouve largement son compte (conditions favorables, promotion gratuite, etc.).

Ensuite, savoir qui bénéficie le plus du Xbox Live n'est pas évident. Certes, *Call of Duty Modern Warfare 2* fait probablement bondir les souscriptions aux comptes "Gold" et gagner de l'argent à Microsoft. Mais un chiffre surprenant indique que l'inverse est également vrai : il s'est vendu deux fois plus de *Call of Duty Modern Warfare 2* sur Xbox 360 que sur PS3. Et si c'était tout simplement parce que l'excellence du Xbox Live, dont Microsoft assume seul tous les coûts, est un atout gratuit qui fait vendre beaucoup de jeux aux éditeurs ?

Je te tiens, tu me tiens, par la barbichette...

Ivan Le Fou





Consoles : Microsoft et Sony s'agitent, Nintendo agit

Avec des consoles dont le cycle de vie est déjà en passe d'être le plus long de l'histoire, on pouvait espérer quelques nouvelles bien juteuses côté constructeurs lors de cet E3. Peine perdue : les deux géants next-gen se regardent en chiens de faïence tandis que Nintendo frappe à nouveau là où ça fait mal.

De l'avis général, cette année les traditionnelles conférences que donnent les trois constructeurs juste avant l'ouverture du salon étaient soporifiques. Microsoft avait quand même innové en prévoyant deux conférences, la première étant exclusive-

ment consacrée au "Kinect", le nom définitif de ce qui avait été présenté initialement sous l'appellation de "Projet Natal". Sony était moins démonstratif, tout simplement parce que le "Move" avait été largement dévoilé lors de la GDC (Games

Developers Conference) de San Francisco quelques mois avant. Mais voyons en détail ce que les trois concurrents avaient en stock cette année.

Microsoft : Kinect-toi toi-même. Pour le mastard de Seattle, le Kinect était le gros morceau de cet E3 et la caméra de reconnaissance des mouvements, des visages et même de la voix occupait une place prépondérante dans les démos. Rappelons que le côté révolutionnaire du concept repose sur l'absence totale de manette : le Kinect ne fait qu'analyser les

Sony passe à la Pay-Station

Après s'être beaucoup moqué de l'abonnement "Gold" et payant sur Xbox Live (Microsoft répondant que "*Généralement, le prix est à la hauteur du service*", ce qui sous-entendait que ce dernier – gratuit – n'était pas exactement au top chez le constructeur nippon), Sony propose finalement lui-aussi un service online payant, le "PlayStation Plus". Sensiblement différent de celui de Microsoft, cet abonnement lancé le 29 juin ne sera pas nécessaire pour jouer en réseau, mais propose des services supplémentaires : 4 jeux gratuits par mois (du vieux, parfois du très vieux), des "tests" de jeux (jeux gratuits pendant une heure), des réductions sur le PlayStation Store et différents bonus téléchargeables. Le tout pour quasiment 50 euros par an.



Une chose est sûre avec le Kinect : on n'aura pas l'air plus intelligent en jouant.



La 3DS, nouvelle version de la console portable de Nintendo, affiche des images 3D sans lunettes spéciales.



Le PlayStation Move combine deux manettes à la Wii, et une caméra à la Kinect.

mouvements du joueur. Mais après des mois de "hype" organisée à grands coups de *Project Natal* avec des vrais morceaux de Peter Molyneux dedans, le soufflé est retombé : bien que Grosoft annonce la disponibilité de 15 jeux pour la sortie du Kinect (Noël de par chez nous), ceux présentés ressemblaient beaucoup trop à des clones de jeux Wii pour susciter un quelconque enthousiasme. Et l'imprécision du bousin rappelait malheureusement beaucoup la Wiimote des débuts. Le prix supposé (mais non annoncé officiellement) de 149 dollars n'arrange pas les choses. On attendra 2011 pour juger des premiers titres supposés "gamers" : une licence chez Microsoft Studios et un jeu de course sur Ferrari par les auteurs de *Forza Motorsport*.

À part cela, la Xbox 360 Slim (voir l'encadré) et l'annonce d'un partenariat en cours de négociation avec la chaîne de sport ESPN pour le Xbox Live, on remarquait surtout une absence : le lecteur Blu-ray pour Xbox 360. Microsoft n'a pas l'air pressé et semble parier, avec une certaine pertinence, que les films se consommeront désormais bien plus par streaming que par support optique.

Sony : écoute le Move. Côté japonais, le périphérique de "Motion Gaming" s'appelle le "PlayStation Move" et rassemble une manette et une caméra : le Kinect plus la Wiimote, en somme. En pratique, ça ressemble tellement à la Wii qu'on voit pas tellement ce que cela apportera de plus, bien que d'après Sony cela soit plus précis que la Wiimote et plus boutonneux – donc plus "gamer" – que le Kinect. Prévu pour le 15 septembre, on connaît le tarif de l'ensemble de bidules : le PlayStation Move sera à 39,99 euros et le prix du bundle "Move + caméra" est fixé à 59,99 euros.

À part cela, Sony avait choisi d'insister sur la 3D : après la console qui sert à vendre des Blu-ray, voici donc la console qui fourgue des téléviseurs 3D avec une vingtaine de titres annoncés pour l'année en cours. On n'attend plus qu'un partenariat avec Afflelou sur les lunettes 3D...

Du point de vue matériel, c'est à peu près tout ce que Sony a annoncé. Autrement dit, la PSP n'a eu droit qu'à quelques minutes de présentation et la console portable de Sony

Et la Wii HD alors ?

Ben y en a pas. La rumeur d'une nouvelle version de la Wii gérant la 3D court (pas très vite, mais avec obstination) depuis un moment, mais Nintendo ne semble pas pressé. Après avoir déclaré qu'il attendrait que la HD soit démocratisée, ce qui est désormais le cas, le constructeur maugréa désormais que le simple ajout de la HD ne suffit pas pour remplacer la Wii. Bref, pour le moment, la Wii HD, c'est le PlayStation Move...

n'a donc pas bonne mine face aux annonces de Nintendo.

Nintendo : qui peut le moins, peut le plus. La star incontestée du salon était la 3DS : la nouvelle console portable de Nintendo affichera donc un effet 3D sur l'écran supérieur, sans avoir besoin de lunettes. Ou comment ringardiser d'un coup les coûteux téléviseurs et les affreuses lunettes en plastoc. Alors certes, il faut se tenir bien en face de l'écran, ce qui relativise quelque peu l'intérêt des capteurs de mouvements intégrés, mais une régllette permet de faire varier l'intensité de l'effet 3D juste au cas où un retour à l'affichage 2D serait



Le Kinect de Microsoft pour la Xbox 360 ; une caméra à reconnaissance de mouvements qui remplace la manette.

nécessaire, par exemple en cas de fatigue oculaire ou d'attaque aiguë de Parkinson. En prime, la 3DS permet de prendre des photos avec le même effet 3D grâce à des lentilles supplémentaires sur la coque. Si l'on insiste malgré la taille de l'écran, on pourra même y lire des films, également en 3D, et les partenariats adéquats sont en cours avec les majors hollywoodiennes. Seul point noir de l'histoire : aucune annonce à ce jour concernant le prix ou la date de disponibilité. On murmure d'ailleurs que Nintendo rencontrerait des problèmes de production.

Xbox 360 Slim et fast

La Xbox 360 Slim : plus fine, moins bruyante et native en wi-fi.

Microsoft n'a pas traîné sur ce coup-là : à peine annoncée et présentée, voilà que la Xbox 360 Slim est déjà en magasin (depuis le 16 juillet, pour 249 euros en version 250 Go). Alors, qu'est-ce qu'elle a de plus, cette petite dernière ? En premier lieu, elle a surtout du moins : moins d'encombrement (c'était pas difficile), moins de risques (ayé, fini la console qui s'étouffe de chaleur et le Red Ring of Death) et moins de bruit (pas difficile non plus). Mais on y trouve aussi des améliorations plus substantielles : en premier lieu, le wi-fi est désormais intégré et ça, c'est vraiment bien ; de deuxièmement, elle offre 5 ports USB (2 en façades, 3 au dos) ; et enfin, Microsoft a ajouté un port spécial pour le Kinect. À part ça, apprenez que tous les accessoires restent compatibles, sauf les disques durs et les cartes mémoire. Un câble sera, paraît-il, vendu pour ceux qui voudraient transférer leurs données d'une console à l'autre.

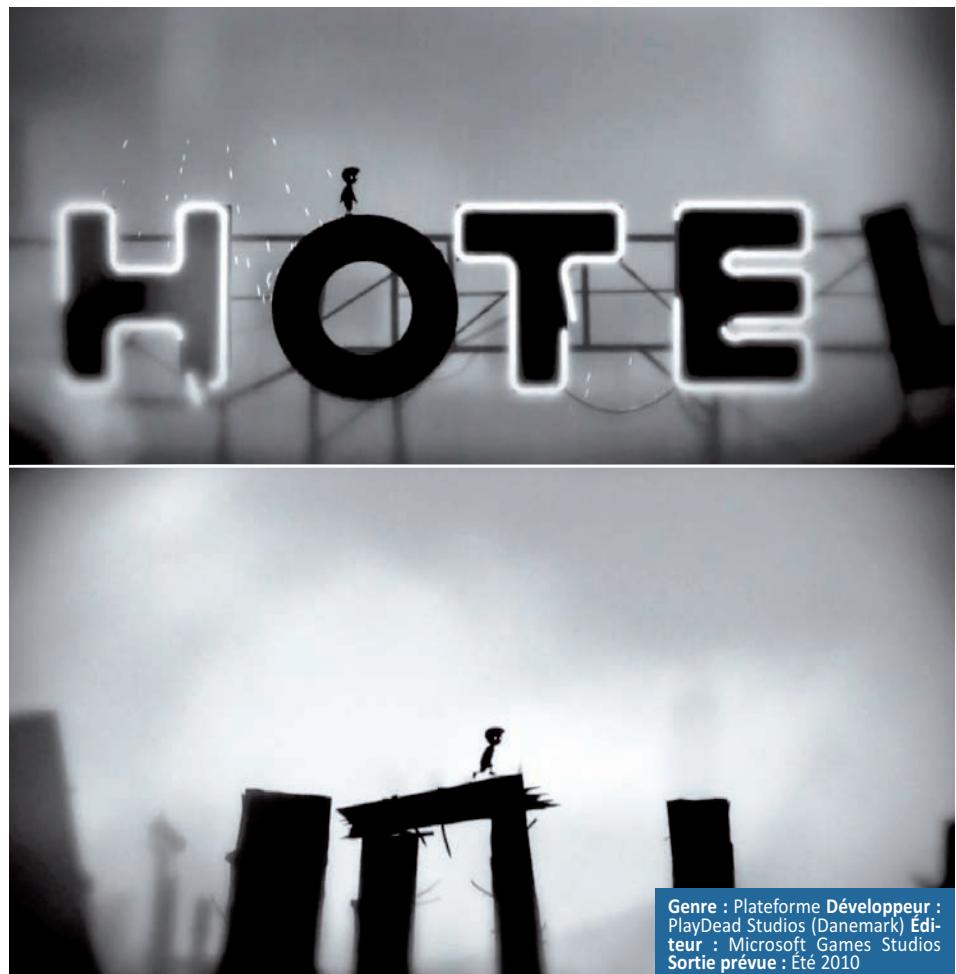


Canard PC sait tout, *Canard PC* voit tout. Tenez, *Canard PC* sait qu'il est lu par des trentenaires qui ont déjà connu les joies de la procréation. Il sait également qu'éduquer un enfant n'est pas toujours facile, surtout quand l'heureux papa n'a pas envie de sacrifier au nouveau venu les cinq heures quotidiennes qu'il passe à exterminer des aliens virtuels.

.....

Mais lorsqu'il arrête cinq minutes de vous espionner en cachette, *Canard PC* est là pour vous donner les conseils dont vous avez besoin. Et *Canard PC* va aujourd'hui vous gratifier d'un des protips dont il a le secret. La prochaine fois que la chair de votre chair renâclera devant une corvée, faites-le jouer à *Limbo*. Comme ça, l'abominable chiard comprendra qu'il n'est pas si mal loti. Pendant qu'il refuse de descendre les poubelles ou d'aider à faire la vaisselle comme le gros pourri gâté d'Occidental obèse qu'il est, d'autres gamins doivent composer avec une vie nettement moins rose. Le héros de *Limbo*, par exemple. Pauvre petit gamin d'à peine dix ans, il va plonger au cœur des limbes pour aller y chercher sa sœur. Bel exemple d'abnégation pour notre jeunesse qui a perdu le sens des valeurs. Bel exemple aussi pour les game-designers du monde entier, car *Limbo* est beau, intelligent et a de la personnalité. Pour tout vous dire, *Limbo* est le jeu de plateforme le plus enthousiasmant que j'aie vu depuis un sacré bon bout de temps.

Noir c'est noir. Certains l'ont comparé à *Heart of Darkness*. Pourquoi



Genre : Plateforme Développeur : PlayDead Studios (Danemark) Éditeur : Microsoft Games Studios Sortie prévue : Été 2010

pas, mais si le célèbre plateformer d'Éric Chahi met aussi en scène un enfant plongé dans un univers assez sombre, la ressemblance s'arrête là. Tout d'abord au niveau du gameplay. Dans la tradition d'*Another World* ou de *Flashback*, *Heart of Darkness* était un "plateformer cinématique", un jeu dans lequel animations et action cherchaient à avoir un aspect réaliste. *Limbo*, plateformer pur et dur agrémenté d'un solide moteur physique, m'a fait plus l'effet d'un croisement bougrement réussi entre *Hamlet* (le jeu d'Alawar), avec ses graphismes à mi-chemin entre le cartoon et le dessin vectoriel, et de *Trine*, avec lequel il

partage un environnement vivant et dynamique. Le tout agrémenté d'une pincée de *Sin City*, d'ombres chinoises et de découpages en carton pour faire bonne mesure etachever de rendre l'aspect visuel bougrement accrocheur. Si *Limbo* flatte la rétine, il ne néglige pas non plus les tympans, avec sa bande-son minimalisté où les pas du héros et sa respiration rompent à peine l'inquiétante berceuse du vent caressant l'herbe et les rochers. Signe qui ne trompe pas, je peine à trouver les mots pour décrire l'ambiance qui se dégage d'une partie de *Limbo*, et je vous encourage vivement à voir de vos yeux la courte bande-annonce que les développeurs ont mise en ligne. Ainsi peut-être comprendrez-vous ce que ça fait d'être un pauvre petit enfant sans défense jeté au milieu d'un univers menaçant, tentant de se frayer un chemin au milieu d'un silence oppressant, pensant être sorti d'affaire jusqu'au moment où surgissent de nulle part les pattes gigantesques, noires et velues d'une colossale araignée. Ainsi sans doute vous toucherez du doigt le génie de ces niveaux où l'on saute d'une plateforme branlante à une autre au milieu de ténèbres tout juste fendues par un mince rayon de lumière. Ainsi sûrement, si vous ne possédez pas de 360, vous regretterez que ce qui s'annonce comme un petit bijou soit réservé au Xbox Live Arcade.



Kirby's Epic Yarn

Il y a quelque chose de tragique là-dedans. L'E3 avait cette année un petit goût de science-fiction. Entre les écrans 3D sans lunettes de la Nintendo 3DS et le Kinect (ex-Project Natal) de Microsoft qui nous permet d'utiliser notre corps comme contrôleur, on a eu droit à du hardware qu'on n'aurait jamais cru conceivable il y a de ça vingt ans.

Et pourtant, même si la 3DS semble promise à un futur brillant une fois qu'un bon catalogue de titres sera disponible, ce ne sont pas tous ces projets high-tech qui nous ont le plus mis la bave aux lèvres. Non, le genre qui nous a tant alléchés, par son inventivité et son incroyable capacité de renouvellement, est presque aussi vieux que le jeu vidéo lui-même. Entre *Trine 2*, *Disney Epic Mickey*, *Limbo* et, maintenant, *Kirby's Epic Yarn*, on peut dire que le jeu de plateforme a été à l'honneur cette année. Tandis que les autres genres, à quelques exceptions près, s'enfoncent lentement mais sûrement dans la normalisation sans âme, les platformers continuent régulièrement à faire naître sur nos visages blasés et mal rasés le petit sourire typique de l'enfant innocent qui vient d'égorger son premier zombie à la tronçonneuse. Le sourire de celui qui se souvient de ce qu'il aime dans les jeux vidéo.

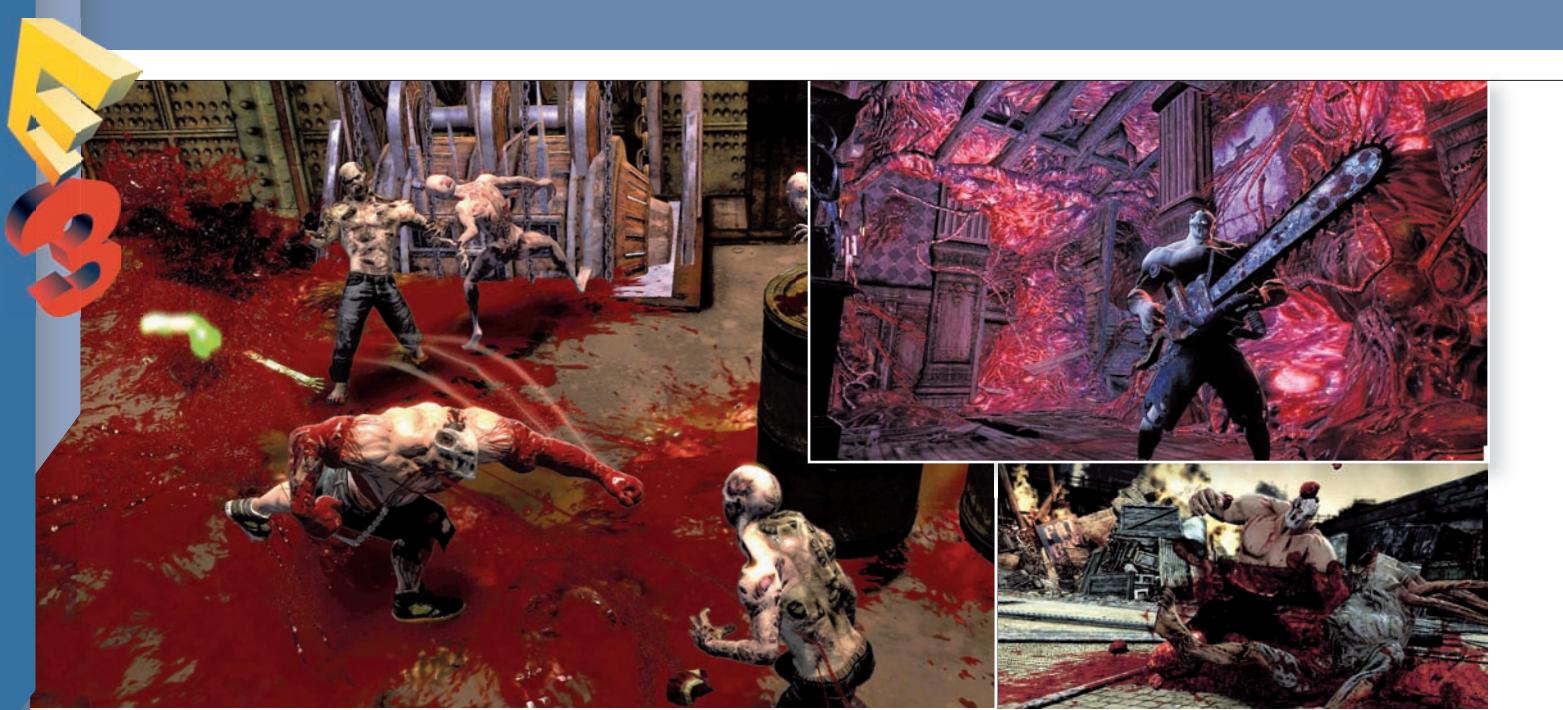
L'étoffe d'un grand. Oui, *Kirby's Epic Yarn* parle à l'enfant qui sommeille en nous. Mais il fait encore plus fort, puisqu'il parle également à la grand-mère qui ronfle en nous, avachie sur son tricot, sa bouche entrouverte laissant deviner un dentier mal collé. Car dans ce nouveau *Kirby*, l'univers de jeu est entièrement constitué de morceaux de tissu, reliés ici par une couture, là par une fermeture éclair : le décor, bien sûr, mais également les ennemis, les éléments interactifs et le héros lui-même. Ce choix de design, qui semble *a priori* un peu étrange, donne au jeu un aspect très particulier et terriblement agréable à l'œil : les limitations techniques de la Wii, flagrantes lorsqu'elle tente en vain de proposer des graphismes réalistes, sont invisibles dans ces décors pauvres en polygones mais riches en couleurs. Mais le monde cousu main de *Kirby's Epic Yarn* n'est pas qu'un bonbon pour les yeux, comme disent les anglophones qui ne



Genre : Plateforme Développeur : Good-Feel (Japon) Éditeur : Nintendo Sortie prévue : Automne 2010

savent décidément pas se nourrir correctement. Un univers entièrement constitué d'un matériau souple comme le tissu offre des possibilités de gameplay originales, qui viennent apporter un peu de nouveauté à l'usage désormais réglementaire, dans les jeux de plateforme, d'un moteur physique. Un précipice un peu trop large ? Kirby, armé de son lasso en coton, va agripper un bouton qui dépasse du décor et tirer jusqu'à approcher suffisamment l'autre rive pour pouvoir l'atteindre d'un mignon petit bond. Les morceaux d'étoffe se déforment de façon aussi convaincante que jolie, et je suis persuadé qu'après avoir tiré sur une fermeture éclair et vu tout un pan de mur s'effondrer en se gondolant, vous vous

découvrirez comme moi une passion toute neuve pour le macramé. Hormis cela, les combats et les puzzles semblent assez classiques, avec un usage important du lasso dont j'ai parlé plus haut, qui donne au jeu un petit air assez chouette de *Castlevania* pour maison de retraite. Les rencontres avec les boss offrent quant à elles différentes variations sur le thème, et chaque grand méchant offrira une manière particulière d'en découdre (littéralement). Mignon comme un cœur de veau, original et malin, *Kirby's Epic Yarn* a tout pour satisfaire les amateurs de platformers. Si je n'avais pas peur d'être licencié pour calembour contre l'humanité, j'irais jusqu'à dire que son avenir semble cousu de fil blanc.



Splatterhouse

J'aime les masques de hockey, ils permettent de faire tout un tas de trucs vraiment chouettes comme provoquer des frénésies meurtrières ou draguer. En somme, ils évitent bien des ennuis.

Et les gars de Bottlerocket Entertainment, le studio de développement à l'origine de cette version de *Splatterhouse*, auraient peut-être dû en porter plus souvent, vu la pluie de problèmes qui s'est abattue autour du projet. Au point de lui faire frôler l'avortement puisque début 2009, Namco Bandai, manifestement mécontent de l'avancée du boulot, a tout simplement repris tous ses kits de développement, avant de remercier l'ensemble de l'équipe et de reprendre le développement en interne. Mystérieusement, un certain Dulledblade a mis en vente sur Internet une version bêta du jeu et quelques semaines plus tard, une grande partie des gars de Bottlerocket Entertainment se sont fait réembaucher comme par magie. Le soft en lui-même n'est ni plus ni moins qu'un remake du *Splatterhouse* de 1988, avec des vrais morceaux du deuxième et troisième opus dedans. L'histoire, quant à elle, est presque inchangée. Rick et sa petite amie Jennifer sont étudiants en parapsychologie, quand soudain, le Docteur West en a marre de ses incapables d'élèves et lâche ses créations monstrueuses qui capturent la donzelle et tuent Rick. Ce dernier est alors mystérieusement ramené à la vie par le Masque de Terreur qui lui offre au passage tout un tas de pouvoirs surnaturels afin qu'il puisse se venger et secourir sa tendre moitié. Comme vous l'avez certainement constaté,

Splatterhouse s'inspire allègrement des films d'horreur des années 80 comme *Freddy* ou *Vendredi 13*, une similitude qui n'est pas seulement scénaristique.

Et là, le type se coupe avec une enveloppe. Il suffit de regarder quelques screenshots pour comprendre que le sang va couler à flots durant tout le jeu. Mais attention, nous n'avons pas affaire ici à un gore puéril et malsain façon *Alien Vs Predator* mais à quelque chose d'exagéré qui, à l'image des films cités avant, n'hésite pas à déverser des torrents d'hémoglobine à la moindre petite coupure. Le gameplay en lui-même est tout aussi violent. Rick explose ses ennemis à coups de poing, les envoyant parfois valser contre les murs où ils s'écrasent dans une immense gerbe rougeâtre. Et quand cela ne suffit pas, il est encore temps

de sortir quelques coups spéciaux comme la transformation de vos bras en lames. Des bras qui peuvent d'ailleurs se faire amputer en cas d'imprudence, ce qui ne nous empêche pas de ramasser le membre pour en faire un gourdin de fortune, le temps que votre mimine repousse grâce au pouvoir du Masque de Terreur qui peut également offrir un mode berzerker temporaire. À condition de couvrir votre personnage du sang de ses ennemis. De la poésie, je vous dis. La délicatesse suprême venant du développeur qui explique avec des étoiles dans les yeux que *Splatterhouse* est génial, pour la simple raison qu'il est possible d'y massacrer ses ennemis d'un tas de manières différentes. En l'état, le jeu semble très rigolo et défoulant mais on se méfiera surtout du trip nostalgique qui justifie qu'on en fasse le tour en un petit quart d'heure.



Genre : Beat-them-up Développeur : Namco Bandai Games (Japon) Éditeur : Namco Bandai Games Sortie : Septembre 2010 Plateformes : PS3, Xbox 360

Enslaved : Odyssey to the West

*"Dans un monde où la civilisation n'est plus qu'un lointain souvenir, les rares rescapés doivent s'allier pour espérer survivre." Non, il ne s'agit pas du bilan des deux années que la rédaction a passées à Pantin, mais d'un bref résumé d'*Enslaved*, le nouveau jeu de Ninja Theory, studio déjà connu pour *Heavenly Sword*, jeu PS3 assez bourrin et franchement pas exceptionnel.*

Si *Enslaved* est également un jeu d'action, la comparaison s'arrête là. Non seulement il ne s'agit pas cette fois d'une exclusivité PS3 (puisque le titre est également annoncé sur Xbox 360), mais la partie aventure, le développement des personnages et, de façon générale, la trame scénaristique s'annoncent largement plus développés. L'histoire d'*Enslaved* se déroule 150 ans après aujourd'hui, à deux ou trois jours près. Comme c'est toujours le cas dans les histoires où ces grands pessimistes d'êtres humains s'amusent à imaginer le futur de leur planète, l'apocalypse a eu lieu, et il ne reste plus de l'humanité que quelques tribus éparses réparties de-ci de-là à la surface du globe. Pas de trace d'extra-terrestres vengeurs ou d'épidémie foudroyante cette fois-ci, puisque les hommes sont responsables de leur propre malheur. Lors de la dernière guerre mondiale (pas celle-là, l'autre, qui n'a pas encore eu lieu à l'heure où j'écris ces lignes), des robots géants ont été utilisés sur les champs de bataille. Manque de bol, les automates se sont révélés particulièrement zélés et, une fois la guerre terminée, ont continué à suivre leurs instructions jusqu'à avoir exterminé la quasi-totalité de la population civile.

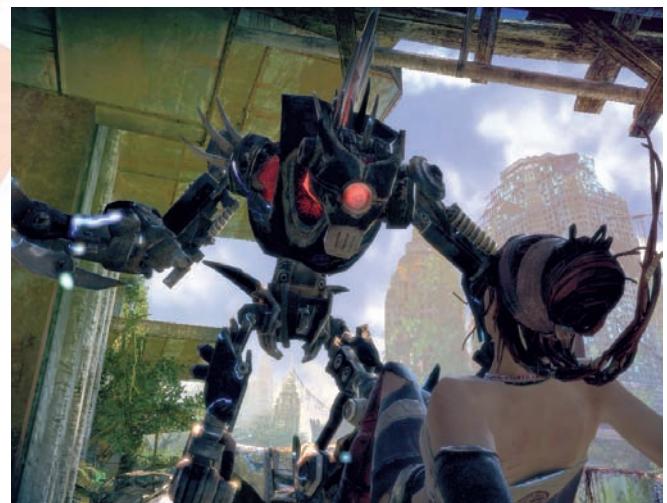
Décombres chinoises. Toujours traqués par les robots, les rares humains encore vivants se terrent dans des camps improvisés. Enfin, pas tous... Parmi ces survivants se trouve en effet Monkey, vagabond solitaire dont l'imposante musculature sculptée avec amour nous prouve que ce n'est pas parce qu'on vit seul au milieu d'un monde dévasté qu'on ne peut pas être un gros narcissique de culturiste. Heureusement pour lui, Monkey rencontrera bientôt une femelle de son espèce, Trip, qui, comme



Genre : Action / Aventure Développeur : Ninja Theory (Angleterre) Éditeur : Namco Bandai Games Sortie prévue : Octobre 2010

c'est déjà le cas à notre époque lorsqu'une femme jette son dévolu sur un homme, lui enfoncera autour de la tête un bandeau magique programmé pour lui broyer le crâne s'il ne se plie pas aux moindres désirs de sa compagne. C'est donc un Monkey mi-cowboy solitaire, mi-esclave domestique que le joueur devra contrôler : non content de devoir échapper aux attaques des robots meurtriers, il devra aussi en protéger sa compagne car si elle meurt, il ne tardera pas à la rejoindre au paradis des mégères. Ce synopsis vous semble un peu artificiel ? Il l'est, sans l'ombre d'un doute, mais la réalisation exemplaire du jeu nous le fait vite oublier. Le doublage est d'excellente qualité, la relation haine-amour de ces deux personnages codépendants (elle a besoin de ses muscles, lui de son intelligence) très bien rendue, tout en finesse et en sous-entendus. Le monde post-apocalyptique dispose lui aussi d'un charme certain. Loin des tons marron-gris des univers ravagés par le feu atomique auxquels nous

sommes habitués, ceux de *Enslaved* sont très clairs : la nature est restée intacte, seuls les hommes ont disparu, et une épaisse végétation a poussé entre des immeubles à peine ébréchés, au milieu desquels courrent des humains revenus à l'état sauvage, vêtus de costumes primitifs. C'est beau, ça a l'air plutôt malin, rien d'étonnant venant d'un jeu écrit par l'auteur de *28 Jours plus Tard* et inspiré d'un conte chinois ancestral. Si son gameplay est à la hauteur de sa réalisation, *Enslaved* vaudra le détour.

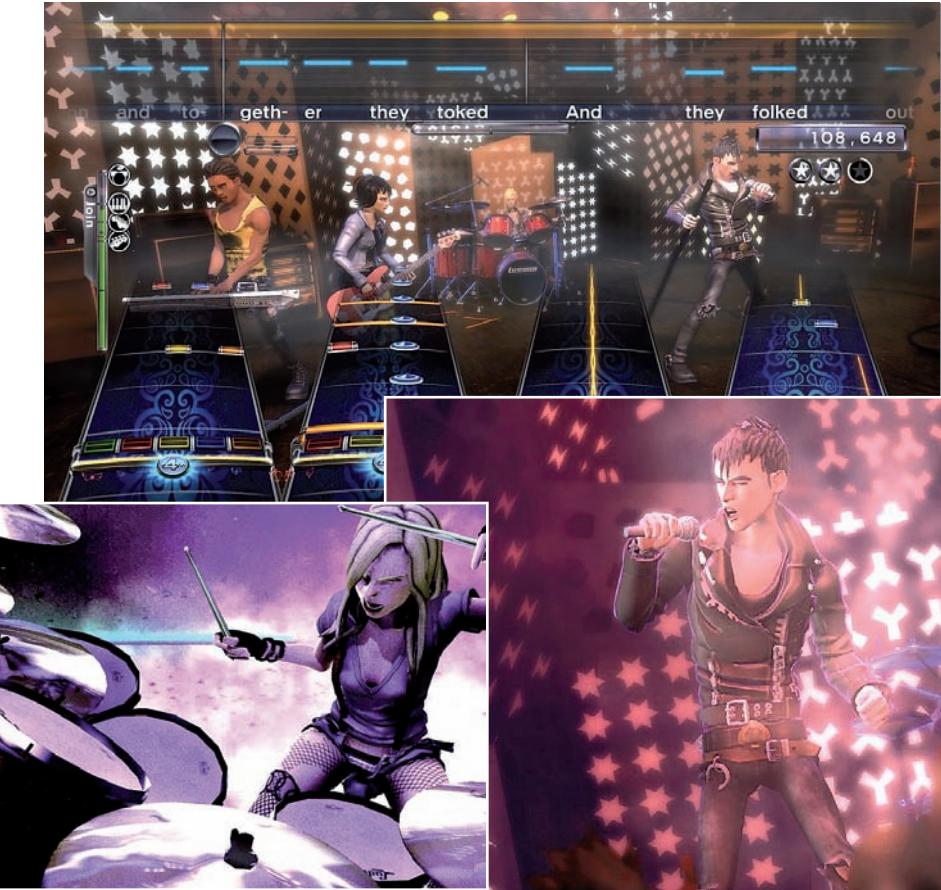


Rock Band 3

Je vous vois venir, vous, là... Une page sur *Rock Band 3*, forcément, vous vous délectez à l'avance de toutes les méchancetés et toutes les moqueries que je vais pouvoir déverser sur tous ces crétins qui se dandinent en faisant semblant d'être une rockstar avec leur guitare en plastique devant leur écran, pas vrai ? Eh bien non.

Fut un temps, je l'aurais fait. Mais au terme d'une soirée arrosée chez des amis, ma route a croisé une PS2 avec *Guitar Hero II*. Depuis cette funeste nuit où, profitant du sommeil de mes hôtes, j'ai essoré toute la tracklist et contracté deux entorses avant que l'on me retrouve au petit matin, mort d'épuisement au milieu de dizaines de canettes vides, tentant (en vain) de terminer *Free Bird* en mode expert, j'ai ravalé ma suffisance de pseudomusicien amateur et tous mes quolibets passés. C'est un fait : je m'étais bien marré. Donc non : je ne me moquerai pas des joueurs, ni de Harmonix, le studio auteur des précédents *Rock Band* et des deux premiers *Guitar Hero*, d'autant que la présentation faite de *Rock Band 3* à Los Angeles laisse penser que leur prochain bébé risque de marquer une nouvelle étape dans le genre, puisque ce sont tout simplement de vrais instruments qui font leur apparition dans le jeu.

Un jour, elle sera mienne... Oh oui... Mais je brûle un peu les étapes... Disons que les vraies nouveautés de *Rock Band 3* se situent dans l'apparition d'un nouvel instrument (le clavier) et d'un nouveau mode de jeu, dit "pro", qui rend la prestation plus complexe – et plus proche de la réalité ; c'est en tout cas le souhait de Harmonix – et ce, pour tous les instruments. Ainsi, pour "complexifier" un gameplay maintenant éprouvé, les instruments ont dû être repensés. Les 25 touches du nouveau clavier (doté d'une interface MIDI qui lui permet d'être branché à un ordinateur et faire office d'instrument classique) seront sollicitées dans le nouveau mode, cinq d'entre elles (aux couleurs reconnaissables) étant allouées au mode normal. Le mode pro sera jouable avec l'ancienne batterie (à condition de l'enrichir d'un kit de trois nouvelles cymbales) mais pas la guitare. Pour le mode



normal, l'ancienne suffira, mais le pro nécessitera l'un des deux nouveaux modèles. Le premier, réplique plastique de la Fender Mustang, comporte pas moins de 102 touches sur le manche (symbolisant les 6 cordes sur 17 frettes) et un bloc, pour la main droite, composé de 6 vraies cordes que le joueur doit pincer pour jouer (pour info, le joujou devrait être vendu 150 dollars outre-Atlantique). Le second modèle est tout simplement une vraie guitare, de type Stratocaster, modifiée pour être également un contrôleur de jeu (on n'a pas le prix, mais ça vaut peut-être mieux). En mode pro, fini les pastilles de couleur... Pour la guitare, par exemple, ce sont des tablatures qui défilent à l'écran, indiquant la frette et la corde à jouer. Avec plus ou moins de notes ôtées et d'erreurs pardonnées

selon le niveau de difficulté, mais dans le plus réaliste, les différences avec les partitions originales semblent infimes. Bon, il ne faut pas rêver non plus, en dépit des essais convaincants effectués en mode pro sur ces nouveaux instruments, certaines limites demeurent (pas de vrais effets de pull-off ou de hammer-on ne sont possibles avec la guitare par exemple)... Cela n'empêche pas *Rock Band 3* de s'annoncer technique, diablement fun et de nous garantir d'avoir l'air encore plus crétins qu'avant devant nos écrans.



Genre : Simulateur de Nouvelle Star Développeur : Harmonix (États-Unis) Éditeur : Electronic Arts Date de sortie : Fin 2010



Disney Epic Mickey

Il y a des choses qui paraissent incroyables et qui, pourtant, arrivent. Par exemple, aux États-Unis, est récemment né un chaton à deux têtes. Encore pire, hier, j'ai causé "relations sentimentales" avec Omar Boulon.

J'étais persuadé que les deux membres d'un couple doivent se ressembler un minimum pour que quelque chose soit possible. Boulon, au contraire, me soutenait que ce sont les différences qui comptent et qu'au final, les gens finissent par s'influencer. Forcément, hiérarchie oblige, c'est lui qui avait raison. Regardez *Disney Epic Mickey* : le jeu a pour héros la souris emblème de Disney, boîte la plus politiquement correcte de l'histoire du dessin animé. Aux commandes de l'équipe de développeurs, Warren Spector, connu pour son travail sur certains des jeux les plus marquants et les plus adultes de ces deux dernières décennies, par exemple *System Shock*, *Deus Ex* ou *Thief*. Mariage étrange, condamné au divorce à brève échéance. Et pourtant... L'action du jeu se déroule dans Wasteland, littéralement "*le terrain vague*". Il s'agit d'un pays étrange, créé par Yen Sid (le magicien de l'Apprenti

Sorcier), peuplé de tous les story-boards, attractions et personnages rejetés par Walt Disney et, pour ne rien arranger, condamné par la faute de ce gros balourd de Mickey. En reversant involontairement de la peinture magique sur le modèle réduit qui sert de passage vers ce monde artificiel, la souris en caleçon rouge déclenche un lent processus de destruction qui va peu à peu donner à Wasteland un aspect sinistre et décrépit. Catapulté au milieu de ces terres maudites, Mickey va devoir trouver un moyen de réparer sa gaffe avant qu'il ne soit trop tard.

Plus Rourke que Mickey. Ça ne ressemble pas à du Disney ? Peut-être bien que si. Vous l'avez compris, avec son Wasteland peuplé de brouillons rejetés, *Epic Mickey* nous propose de revisiter toute l'histoire de l'empire de Walt. Or, comme le dit Warren Spector, "on a tendance à oublier que Mickey

n'a pas toujours été ce personnage de dessins animés familiaux qu'on connaît aujourd'hui. Dans les années 30 et 40, il avait un côté plus sombre". Car même s'il reste avant tout un jeu de plateforme/action, *Epic Mickey* comprend tout un versant "aventure" dans lequel les choix du joueur ont un poids et altèrent l'apparence de son avatar. Qu'il joue au chevalier blanc, aide les personnages rencontrés, et Mickey prendra ses bonnes joues roses qu'on lui connaît aujourd'hui. Au contraire, s'il se comporte en égoïste, il ressemblera de plus en plus au Mickey de 1928, avec son visage noir et blanc et un regard qui évoque plus *Itchy & Scratchy* que *Fantasia*. Évidemment, bon Mickey et méchant Mickey ont chacun des aptitudes qui leur sont propres, et le joueur préférant éviter les extrêmes pourra obtenir une souris intermédiaire, combinant les traits de chacun des deux. Comme une bonne idée ne vient jamais seule, Mickey croisera la route d'Oswald le lapin, premier personnage de Walt Disney abandonné par son créateur pour une sombre histoire de droits. Aigri par ce qu'il considère comme une trahison, Oswald a pour Mickey des sentiments qu'on qualifiera, par politesse, de mitigés. Oui, vous avez bien lu, *Epic Mickey* fait dans la métalepse, cette interaction entre mondes réel et fictionnel, et de façon subtile par-dessus le marché. On n'attendait pas ça d'un jeu Disney. Pour ne rien gâcher, le gameplay semble à la hauteur du scénario, avec la possibilité d'utiliser la peinture pour modifier l'environnement et créer de nouveaux objets à partir de rien, chose somme toute logique dans un univers qui n'existe que sur la pellicule. C'est brillant, c'est beau et Boulon avait raison : quand deux génies se rencontrent, peu importent leurs différences, ça fait des étincelles.



Genre : Plateforme / Aventure Développeur : Junction Point Studios (Texas) Éditeur : Disney Interactive Studios Sortie prévue : Fin 2010



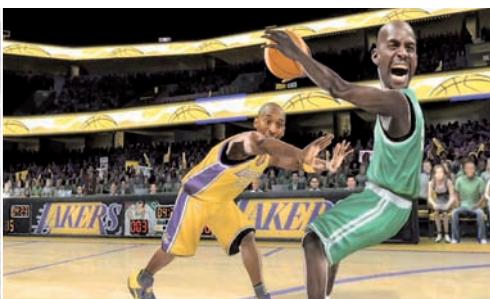
Mortal Kombat

Punaise, Mortal Kombat remis au goût du jour. Pour un peu je pourrais sentir sur les pieux du Death Pit la douce chaleur du sang de Goro empalé. WARING ! WARING ! Retour vers le futur du passé !

Cette fois c'est officiel : l'ensemble des développeurs semble enfin comprendre que les trois dimensions n'apportent pas que du bon. Le dernier exemple fut Street Fighter IV qui a démontré avec

brio qu'on peut toujours se faire molester avec plaisir sur un plan 2D, tout en profitant de graphismes en 3D. Et c'est précisément la voie qu'emprunte ce nouveau Mortal Kombat. De plus, l'immense et décevante retenue sur le gore causée par l'apparition des super-héros dans le dernier opus a disparu. Cette fois-ci, Batman ne viendra pas geindre "On avait dit pas la tête" en cas de fatality et la tri-paille promet de voler dans tous les sens, comme au bon vieux temps. Peu de surprises sont cependant à attendre des 26 personnages jouables, ceux-ci étant issus des trois premiers Mortal Kombat,

contrairement au gameplay qui bénéficie de deux nouveautés. Tout d'abord, les matchs pourront se jouer par équipes de deux, à l'image d'un *Marvel vs Capcom*, afin d'appeler un équipier à la rescoussse. L'autre innovation repose sur une jauge de "Super" qui, en se remplissant, rend votre combattant de plus en plus puissant, au point même de dédoubler ses coups spéciaux. Résumons simplement, un retour aux sources du gameplay et du gore mixés à quelques nouveautés intéressantes. C'est bien la première fois que j'ai envie de refaire des fatality depuis Mortal Kombat 3. WARING ! WARING !



Nous sommes en 1994, je suis coincé sur NBA Showdown avec un copain. Nous coopérons avec l'équipe des Houston Rockets et une injonction revient trop souvent à mon goût : "Passe, j'ai Olajuwon."

Naturellement, une engueulade éclate et nous trouvons un terrain d'entente en créant une équipe intégralement composée de clones du célèbre pivot. Puis j'ai jeté la manette avant de jurer de ne plus jamais retoucher un jeu de basket. Avant de découvrir NBA Jam quelques mois plus tard. Comme beaucoup d'autres personnes, j'ai instantanément accroché à ce jeu pour la simple raison qu'il suinte du fun par tous ses orifices. Pas question ici de jouer les simulationnistes car les équipes sont uniquement

composées de deux joueurs et les matchs ponctués de délires en tout genre comme des dunks dantesques ou un ballon qui s'enflamme. Cette nouvelle version fait table rase du passé et de quelques suites médiocres en renouant avec son style d'origine. Les graphismes suivent d'ailleurs ce côté caricatural avec des personnages dotés de têtes en 2D, issues de photos de matchs, affichant ainsi tout un tas de grimaces. Old-school jusqu'au bout, NBA Jam proposera également des contrôles basés sur le stick et les boutons, ainsi qu'une variante utilisant les mouvements de Wiimote pour les jeunes mutants qui n'ont pas connu les vieilles manettes en forme de brique. Il ne reste plus qu'à espérer que NBA Jam ne se limitera pas à une impression de "déjà-joué". Bon, en même temps, vu que tous ceux qui ont joué à l'époque souffrent d'Alzheimer depuis douze ans, on s'en fout complètement.

NBA Jam



Genre : Basket-ball Développeur : EA Canada Éditeur : Electronic Arts Sortie : Fin 2010 Plateformes : Wii

Marvel vs. Capcom 3

Comme le regrettait la femme de Lovecraft en faisant la vaisselle pendant que son gros feignant de mari pionçait sur le canapé, "n'est pas mort ce qui à jamais dort". Alors qu'on la croyait définitivement stérile après avoir passé neuf ans sans faire de petits, la licence *Marvel vs. Capcom* nous a prouvé que la ménopause n'était pas pour tout de suite.

Le bébé qu'on nous a présenté à l'E3, tout rose et mignon, commençait déjà à balancer de solides mandales. Comme dans *Street Fighter IV*, les personnages se battent sur un plan en deux dimensions au milieu d'un décor tridimensionnel. Autre point commun avec *SF4*, l'aspect graphique à mi-chemin entre 3D et cartoon, avec en bonus la touche "Marvel" et ses musculatures encore plus impressionnantes que celles de Capcom. Mais la ressemblance s'arrête là. Comme dans *MvC2*, le joueur choisit 3 personnages et peut en changer librement au cours du combat. Si ce troisième volet se



veut plus accessible que les précédents, avec seulement trois boutons d'attaque (coups faible, moyen et puissant), n'allez pas croire que c'est une version allégée. Simplifiée oui, mais pas simpliste. Grâce à des contrôles plus restreints, le jeu devient plus agressif, les combos sont enchaînés plus facilement et c'est le vrai skill qui prime, pas la capacité à mémoriser si c'est le bouton X ou le B qu'il faut presser pour lancer la troisième attaque spéciale de Wolverine. Armés de la même

volonté d'aller à l'essentiel, les développeurs ont repensé le line-up des combattants. "Seulement" 30 personnages (contre 50 dans *MvC2*), mais cette fois, tous sont équilibrés et chacun dispose d'une palette de coups originaux et utiles. Plus accessible mais toujours bourré de subtilités, avec des combats qui ne lésinent pas sur les effets cinématiques bien tape-à-l'œil, *MvC3* sera le digne héritier de la série, ce qui n'est pas peu dire quand on connaît la qualité des épisodes précédents.



Twisted Metal est un jeu de baston automobile. Comme *Interstate'76*, mais en ringard. *Twisted Metal* a connu sept épisodes différents, mais bizarrement, les gens ne se rappellent que les deux premiers. En 96 et 97. Je pense que ça doit faire de la peine aux développeurs.

De mon côté, en tant que croulant, ce qui me peine, c'est l'absence des classiques archétypes de personnages traditionnellement présents dans la série. Certes, on trouve toujours un motard, une voiture de sport et autres véhicules armés jusqu'à l'antenne radio, mais fini les clans débiles... Seuls les bozos conduiront, bien loin des Village People autrefois présents. L'odieux prétexte invoqué pour feigner sur la diversité des designs est un contrôle de la ville par Sweet Tooth (le clown au

Twisted Metal

camion glace), qui doit désormais affronter avec ses hommes le clan de Doll Face. Bref, c'est un *Twisted Metal* plus classique moins moins que l'on découvre avec ses bagnoles s'envoyant des roquettes à tête chercheuse et autres rayons glaçants. Cet E3 aura tout de même été l'occasion de dévoiler le mode Nuke dans lequel les joueurs des deux camps doivent capturer des PNJ ennemis pour les sacrifier dans un lance-missiles qui à terme, enverra sa charge sur la statue d'un des deux leaders. Autre nouveauté, un curieux hélicoptère fait son apparition dans la liste des véhicules jouables et semble destiné à soutenir vos équipiers grâce à une puissance de feu très importante, voire trop. Voilà, c'était donc la grande annonce surprise de Sony pour l'E3. C'est dire l'absolue déroute du constructeur. Bon, ils ont bien rappelé David Jaffe, le créateur de la série et papa du racoleur *God of War*, histoire de rassembler les troupes de fanboys mais ça ne me rassure pas sur la qualité de la chose.



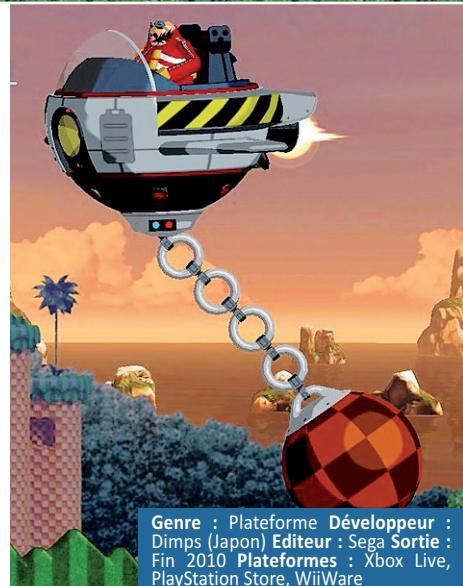
Sonic 4 : Episode 1



Punaise, Sonic remis au goût du jour. Pour un peu je pourrais sentir sur mes piquants bleus la douce chaleur de la zone Emerald Hill. WARING ! WARING ! Taux de nostalgie en hausse ! Vous allez être projeté en plein E3 1995.

C'est un peu la mode ces derniers temps de compter sur le sentimentalisme des anciens pour leur refouger des vieilles à peine retouchées. Remarquez, je me moque mais je me suis fait avoir sur le Xbox Live avec la version arcade de *Tortues Ninja II*. *Sonic 4*, pour sa part, se fend d'une refonte graphique intégrale tout en conservant son gameplay en deux dimensions qui a fait ses

preuves depuis un bail. Malheureusement, quelque chose semble sonner faux. Bien que ce nouvel opus ressemble méchamment aux premières aventures du hérisson bleu, celui-ci semble brisé par une vilaine arthrose qui rend ses déplacements étranges et l'oblige à marcher sur quelques mètres avant de courir pour de bon. À moins qu'il ne s'agisse de l'introduction d'un moteur physique à part entière en plein jeu d'arcade. Inutile de dire que l'on s'attend à un prix très doux, mais Sega n'a toujours pas révélé d'informations sur ce sujet et son système "d'épisodes". Allez, soyons fous et pronostiquons à mort. On va dire environ 15 dollars avec deux autres épisodes respectivement calqués sur *Sonic 2* et *3*. Maintenant que j'y pense, j'aimerais vraiment me refaire l'excellente zone du Casino en "Super HD Nextgen lol". Bip bip, bip bip.



Genre : Plateforme Développeur : Dims (Japon) Éditeur : Sega Sortie : Fin 2010 Plateformes : Xbox Live, PlayStation Store, WiiWare

Donkey Kong Country Returns



Oh tiens, une autre licence populaire des années 90 ressortie du placard. Il doit commencer à être vide le placard. Tant mieux, comme ça R. Kelly, Tom Cruise et John Travolta pourront s'y blottir un peu plus confortablement..



Genre : Plateforme Développeur : Retro Studios (Texas) Éditeur : Nintendo Sortie : Fin 2010 Plateforme : Wii



nous propulsent, la chasse aux bananes et autres séquences à dos de wagon. Cependant, *Donkey Kong Country Returns* va permettre pour la première fois de jouer à deux. Chaque joueur contrôlera ainsi un des deux singes et les disputes conjugales ne seront pas de mise puisque Diddy pourra grimper sur le dos de Donkey pour s'affranchir d'un passage trop complexe. Wiimote oblige, les contrôles sont également adaptés, en permettant par exemple de déclencher une attaque en secouant la manette, tandis que les contrôles de base sont préservés pour ne pas perdre les vieux en route. Ce nouveau *Donkey Kong* ne va certainement pas révolutionner la série, mais la grande fidélité à son gameplay d'origine devrait au moins satisfaire les réacs' et les amoureux du néoclassique.

DANS LA BOUTIQUE
EN LIGNE SUR
WWW.CANARDPC.COM

11^e CANARD PC HORS SÉRIE PC MODS^{PP}



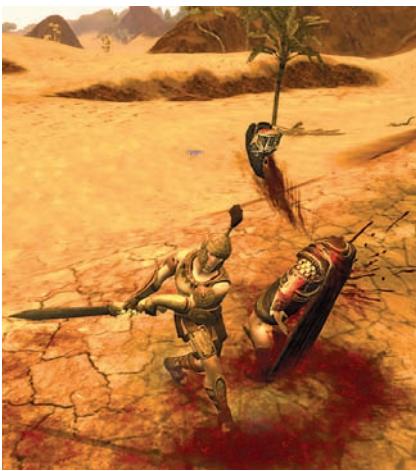
DÉPOUSSIÉREZ
VOS VIEUX TITRES GRACE
A NOTRE SÉLECTION DE
MODS !

ET COMMANDÉZ ÉGALEMENT
TOUS NOS ANCIENS NUMÉROS

Ne rien voir, ne rien entendre, ne rien dire

Tintin est un gentil petit garçon taïwanais qui, comme bien d'autres enfants de son âge, est passionné par les jeux vidéo et plus particulièrement par les MMO. Hélas, Tintin il est tout triste parce qu'il n'a pas d'ordinateur pour se faire alpaguer par tous les détraqués du Net. Ses parents

décident de réparer cette injustice en lui offrant un ordinateur pour son treizième anniversaire. Tintin joue énormément, jusqu'au jour où sa pauvre génitrice perd connaissance et s'éclate le front contre un meuble dans sa chute. Le tout à moins de cinq mètres du petit malappris qui, trop bloqué sur son jeu, ne s'est douté de rien, laissant sa mère succomber à ses blessures. Le gamin, interrogé sur le sujet, explique ne s'être inquiété de rien, ayant l'habitude de voir sa mère dormir à même le sol et s'y cogner la tête en raison des sédatifs qu'elle a l'habitude de prendre. Bien entendu, tout le monde sait que rien de tout cela ne serait arrivé si la tête blonde avait été happée dans un dessin animé ou un livre.



L'Iran s'offre son MMO

Saviez-vous que l'Iran disposait d'une "Fondation nationale pour le développement des jeux vidéo" ? Pendant que nous devons traîner nos ministres jusque dans les studios de développement et les bloquer dans un ascenseur pour leur quémander ne serait-ce qu'une ébauche d'aide, les Iraniens prennent le problème à l'envers et finan-

cent la création d'un MMORPG répondant au nom d'*Asmandez (Sky Fortress)*. Ce jeu relate l'histoire de la race humaine chassée de son bon vieux système solaire par de méchants robots et, contrairement à ce que l'on pourrait croire, sa raison d'être n'est pas de torpiller *World of Warcraft* mais de promulguer la création de jeux vidéo au sein du pays. Il ne leur reste plus qu'à créer une fondation de game design et de scénaristes pour inspirer les jeunes Iraniens au lieu de les terroriser avec une sorte d'*OGame* Persé.

World of Warcraft souhaite une mort paisible



Lorsque l'on évoque le Free-to-Play, nous pensons tous généralement à un jeu moyen ou en fin de vie, comptant sur l'addiction des joueurs pour se faire (encore) quelques dollars. Un modèle économique qui peut sembler inimaginable pour un MMORPG bénéficiant d'environ quatorze millions d'abonnés, jusqu'à aujourd'hui. Tom Chilton, le grand manitou des

game-designers de Blizzard, déclare qu'il est tout à fait envisageable que *World of Warcraft* suive un jour cette voie, si son nombre d'abonnés vient à chuter trop sévèrement. Une déclaration qui soulève de nouvelles interrogations quant à la réelle nécessité d'un abonnement mensuel, mais qui a au moins le mérite de donner des indices pour prédire la date de mort du mastodonte.

Pour une poignée de dollars

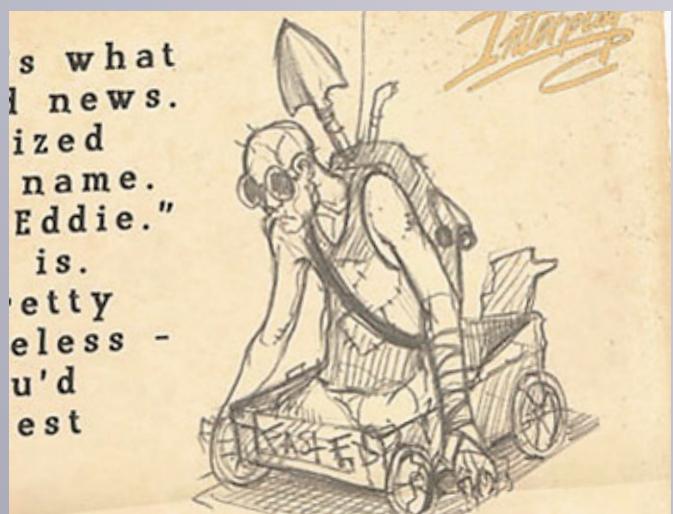


Final Fantasy XIV s'offre finalement deux dates de sortie, l'une pour les riches et l'autre pour les gens normaux. Les joueurs auront ainsi la possibilité de rejoindre les serveurs à compter du 30 septembre, ou carrément dès le 22 si vous êtes assez idiot pour craquer 75 dollars dans son édition collector. En échange de cette somme, vous aurez droit à un casque ridicule pour votre personnage ; un DVD contenant le making-of du jeu ; une clé de sécurité électronique qui, une fois liée à votre compte, vous offre un mot de passe unique à chaque connexion ; un livret plein d'illustrations et un bon pour recevoir un mystérieux "certificat de droit de passage" numéroté. Heureusement, l'acheteur trouvera deux autres bricoles bien plus utiles dans son futur nid à poussières : le jeu et un mois d'accès gratuit.

Fallout Online fait son nid

Maintenant qu'Interplay s'est enfin débarrassé de tous ses petits tracas judiciaires avec Bethesda, voici venu le temps non pas des mines dans les champs mais de lancer la machine *Fallout Online*. La crainte de se faire dépoiller le fruit de son travail n'étant plus qu'un mauvais souvenir, l'éditeur vient de mettre en ligne le site fallout-on-line.com sur lequel il est possible de s'inscrire pour tenter d'être

dans les premières vagues de bêta-testeurs. Aucune date n'est encore cependant déterminée, mais Interplay fait désormais patienter les joueurs en leur narrant des histoires du Wasteland comme celle de "Fast Eddie", un cul-de-jatte se déplaçant dans une petite caisse à roulettes. Et si le *Fallout* le plus respectueux de ses ancêtres était un MMO ? Voici un paradoxe prêt à défoncer le continuum de la normalité à coups de Red Ryder.



Mon royaume pour un Starcraft II



Bonjour à vous cher candidat, vous pouvez gagner un accès gratuit à *Starcraft 2* en répondant correctement à cette question : Quelle condition faut-il remplir pour bénéficier de cette offre incroyable ? Eh non, il ne s'agissait pas d'être incroyablement crédule mais simplement coréen. En effet, à compter de son lancement, Blizzard laissera les joueurs du pays du Matin Calme s'ébrouer gaiement sur *Starcraft 2*, tant que ceux-ci crachent au bassinet tous les mois pour leur MMORPG. L'entreprise a récemment expliqué que cette manœuvre

était destinée à "offrir quelque chose en retour à une communauté aussi douée et présente". En lisant entre les lignes, on peut aussi trouver "pour éviter qu'au moment de sa sortie, ces gros fans de Starcraft ne nous fassent une saignée de 200 000 abonnés sur WoW". Rassurez-vous, vous repartez néanmoins avec votre lot de consolation vous offrant le droit exclusif de payer votre jeu au prix habituel.

m'a trompé avec une grosse Tauren

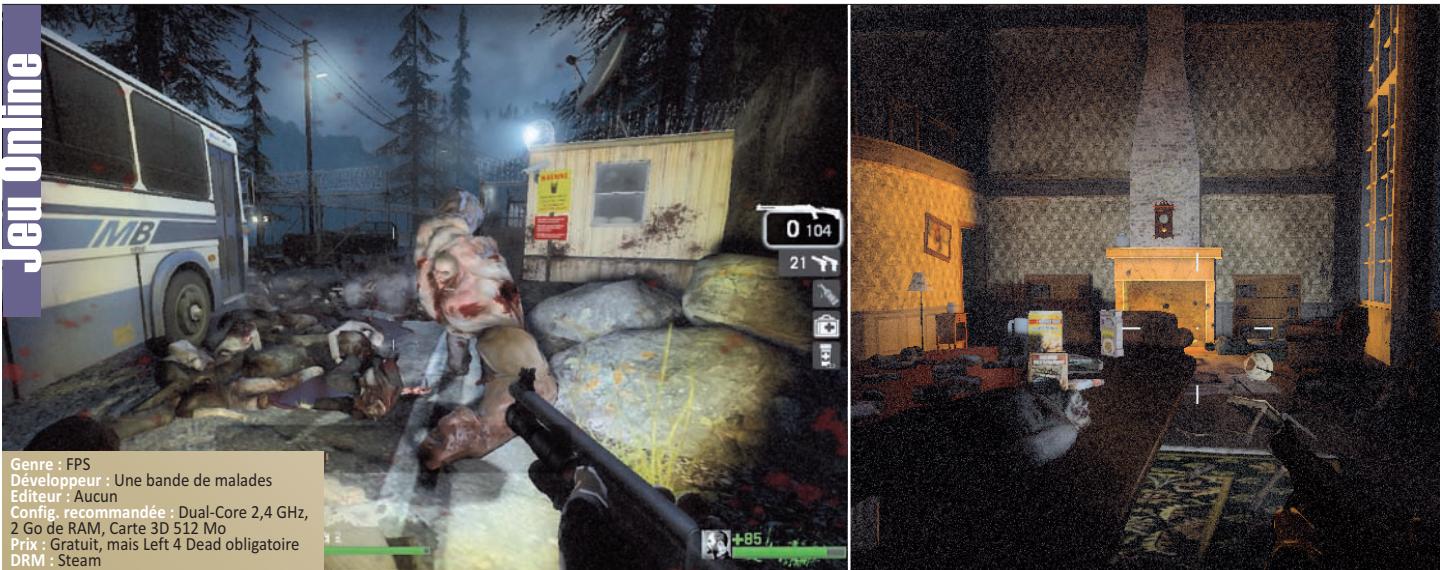
L'Académie Américaine des Avocats Matrimoniaux vient de dévoiler à quel point tout et n'importe quoi peut devenir un bon prétexte quand l'amour s'est transformé en haine. L'organisme sus-cité explique qu'au cours des cinq dernières années, 81 % de ses membres ont utilisé un jour Facebook, MySpace ou encore Twitter en guise de preuves dans des affaires de divorce. Imaginez un peu la surpuissante dispute d'avocats. L'un explique que "Madame a été aperçue sur World of Warcraft à des heures où elle devait s'occuper de ses petits", puis son confrère rétorque que "Monsieur s'est déclaré célibataire et sans enfants sur Facebook", le tout face à un juge qui se tient la tête entre les mains. Comme quoi, faire des études de droit est peut-être bien plus marrant qu'on ne le croit.

GOA sur son lit de mort ?

Je me souviens encore de la découverte que fut *goa.com* vers la fin des années 90. Il était possible, entre deux bruissements de 56k, de rejoindre une multitude de chats pour discuter de choses passionnantes comme "Qui a un chien ?", ou encore se faire bannir par un modérateur de 14 ans cherchant sa personnalité entre deux crises d'autorité. Or, depuis 2009, c'est une

longue descente aux enfers qui guette Goa, cédant l'exploitation de ses licences les unes après les autres. Il semblerait qu'un "poc" se soit fait entendre au fond du trou, puisque l'éditeur vient d'abandonner ses trois derniers jeux, *Warhammer : Age of Reckoning*, *Pangya* et *League of Legends*. Voilà qui ne risque pas d'arranger le moral des employés chez France Télécom.





I Hate Mountains

Moi j'aime pas les menteurs

Vous vous souvenez peut-être du temps où *Left 4 Dead* n'était qu'un excitant projet en cours d'élaboration. C'était le temps de l'insouciance et des belles promesses, dont une qui a fait couler beaucoup d'encre. Une Intelligence Artificielle nommée "Director".

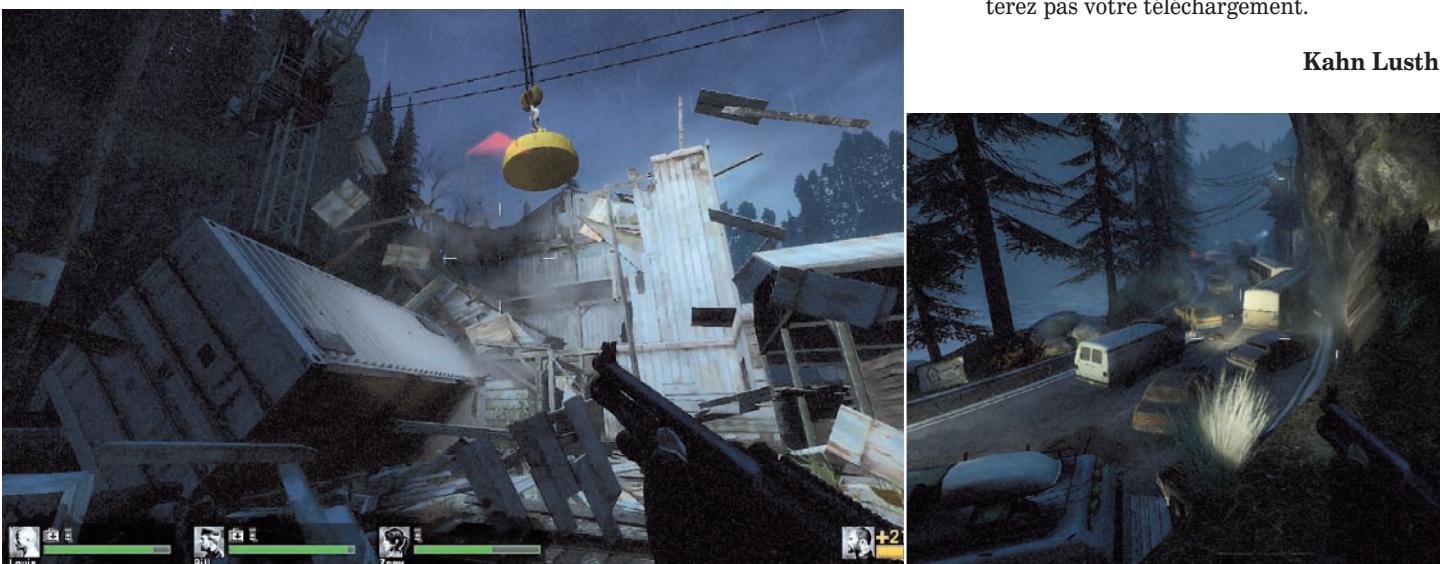
A l'instar d'un réalisateur de film, cette I.A. devait altérer le déroulement de vos parties en prenant des décisions basées sur les actions des joueurs. On nous parlait de choses comme une modification de l'agressivité des zombies ou du rythme de la musique selon les performances des joueurs. Si certains de ces éléments semblent avoir été implémentés dans le jeu, la modification des niveaux censés vous ouvrir ou fermer des passages au fil des parties est restée aux abonnés absents.

Valve tenta même de justifier *Left 4 Dead 2* en expliquant que cette fonction ne pouvait être intégrée au premier opus, rejetant la faute sur la faim, la guerre et la famine. Résultat, une petite bande de fans bien dégoûtés se sont retroussé les manches pour leur enfoncez le nez dans leur popo. Il s'agit plus précisément des créateurs de l'excellent *Portal Prelude* dont nous vous touchons quelques mots dans notre hors-série consacré aux Mods. Trois gars aidés par au moins une bonne vingtaine d'intervenants ponctuels, voici la recette pour obtenir un travail d'une qualité indéniable.

Moi j'aime pas les caribous. *I Hate Mountains* prend place au Canada où les quatre survivants vont devoir tailler leur route jusqu'à un lac en passant par des forêts, gares de tri et autres catacombes. Visuellement parlant, on ne peut pas dire que c'est le grand renouveau puisqu'on retrouve de nombreuses textures et modèles

3D issus du jeu original. Cependant, contrairement à de trop nombreux totos, ces moddeurs ont su utiliser toutes les ressources mises à leur disposition avec goûts et cette campagne n'aurait pas dépareillé au milieu des cinq autres fournies dans le jeu original. Enfin, uniquement en ce qui concerne les graphismes, car du point de vue du level design, *I Hate Mountains* enterre aimablement le boulot de Valve en offrant des cartes aux environnements très ouverts mettant en place la fameuse gestion des chemins aléatoires, impossible à utiliser selon la PME de Bellevue. Ainsi, en recommençant une partie, on découvre qu'un chemin tantôt accessible est désormais bloqué et oblige à trouver une autre issue. Concernant la difficulté, on réservera cette campagne aux habitués puisque les situations difficiles sont monnaie courante. J'en veux pour preuve le grand nombre de fois où l'on doit se frayer un chemin au milieu d'une marée de zombies, ou encore le passage qui nous fait affronter un tank dans un sous-sol tout juste illuminé par quelques éclairages de secours. *I Hate Mountains* ne justifiera certainement pas de réinstaller *Left 4 Dead*, mais si vous êtes un monomaniaque qui n'a jamais lâché ce jeu, ou si vous avez une soirée à tuer avec trois amis, vous ne regretterez pas votre téléchargement.

Kahn Lusth





Mortal Online

Si près du but

Les vieux MMORPG vraiment hardcore, moi j'y crois encore. Régulièrement, un petit studio sort de l'ombre et nous annonce qu'ils vont ressusciter les bons vieux MMORPG façon *Ultima Online*. Vient alors l'éternel et même problème : l'inexpérience des développeurs qui fout tout par terre et mon cœur d'artichaut qui fond face aux beaux discours.

C'est pour rendre au MMO ses lettres de hardcoritude que furent créés Star Vault et *Mortal Online*. Et logiquement, la gestation s'est accompagnée de promesses alléchantes : un monde totalement ouvert dans lequel les joueurs n'ont pas de niveau mais une multitude de compétences à monter, du "full loot" (un mort laisse sur place l'intégralité de son inventaire), la possibilité de construire sa maison presque n'importe où, un système de craft qui permet d'altérer l'apparence et les statistiques des créations et j'en passe. C'est donc avec fébrilité que j'ai attendu la sortie de ce jeu. Tout commence avec la création du personnage, loin d'être exemplaire du point de vue cosmétique (une dizaine de taquets à tripoter pour se différencier), mais proche du sans-faute en ce qui concerne les règles du jeu. On choisit sa race parmi quatre différentes avant de sélectionner les origines de nos grands-parents, devant déterminer nos origines dominantes. Tous ces choix associés à votre âge et sexe ont pour effet de donner les limites maximales de vos différentes caractéristiques comme la force ou la

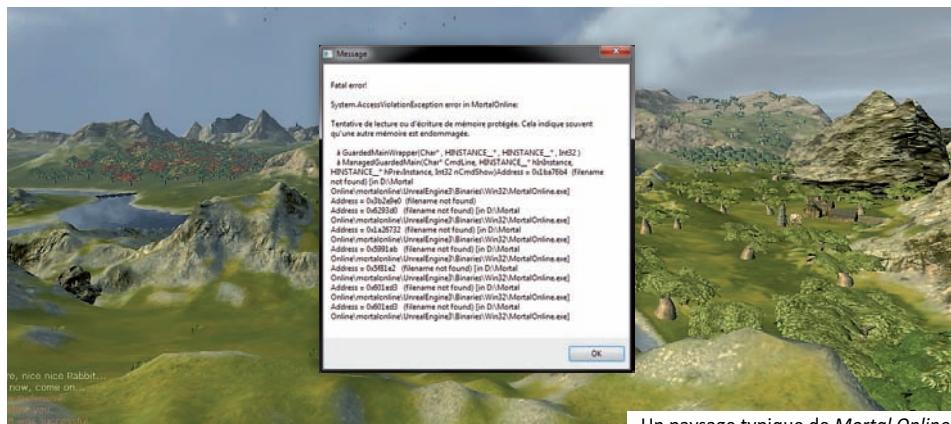
dextérité et même la taille. Oui, la taille modifie vos points de vie ou le poids que vous pouvez emporter en plus de votre apparence. Vient ensuite la sélection du passé de votre personnage fixant vos scores de compétences, puis la répartition finale des points de caractéristiques. Bon sang, pour un peu j'aurais l'impression de me refaire une partie de *Donjons & Dragons*.

Crasher dans la soupe c'est mal, mais tout de même.

Autant vous dire que j'étais extrêmement optimiste en voyant une création de personnage aussi poussée, mais ça, c'était avant que le jeu ne parte dans une spirale sans fin de défauts en tous genres. Il m'aura tout d'abord fallu installer le soft sur pas moins de trois machines différentes pour en trouver une qui ne plante pas au premier écran de chargement. Puis c'est une pluie de crashes qui s'abat sur ma config. Que ce soit sur l'écran de chargement, dès que je tente d'ouvrir mon livre de sorts ou de changer

d'arme via mon inventaire, les prétextes ne manquent pas pour me renvoyer sous Windows à coups de pieds dans le cul. En effet, pas moins de 18 plantages ont ponctué ma dernière matinée de test. Résultat, on explore le monde de *Mortal Online* la peur au ventre à l'idée de courroucer le grand dieu Kernel et son crash vengeur. On aura connu mieux comme ambiance. Le plus frustrant est de constater que Star Vault semble avoir tenu la majorité de ses promesses. Les joueurs peuvent bien construire librement leurs bâtisses, les compétences et statistiques extrêmement nombreuses sont bien fonctionnelles, le monde s'exploré librement... en un mot comme en cent, on a presque l'impression de jouer à un vrai jeu de rôle, même si les ficelles qui assemblent le tout semblent encore bien grossières. Surtout au niveau des combats encore très mollassons, de l'interface franchement hostile ou des graphismes hideux quand on a le malheur de diminuer les détails. Bien qu'il soit actuellement impensable de lâcher quinze euros par mois pour cette grosse bête, soyez certains qu'on vous reparlera de *Mortal Online*. Si Star Vault trouve assez d'étais pour éviter que son travail ne s'effondre sur lui-même.

Kahn Lusth



Un paysage typique de *Mortal Online*.

Notre sélection

Lecteurs vidéo

- Media Player Classic 6.4.9.1
- GOM Player 2.1.26.5021
- VLC 1.1.0

Lecteurs audio

- Foobar2000 1.0.3
- Winamp 5.58
- iTunes 9.2

Clients Mail

- Thunderbird 3.1
- Outlook Express 6.0
- Pegasus Mail 4.41

News readers

- Grabit 1.7.2 Beta 4
- NewsReactor 20100224.16
- ◆ NewsLeecher 3.9

Messagerie instantanée

- Trillian Astra 4.2.0.19
- Digsby 1
- Pidgin 2.7.1

Antilourds

- SpamPal 1.594
- Spybot - S&D 1.6.2.46
- Windows Defender

Navigateurs

- Chrome 6.0 Beta
- Firefox 3.6.6
- Opera 10.60

Browsers d'images

- FastStone Viewer 4.2
- XnView 1.97.6
- Picasa 3.6.0 Build 105.67

Clients FTP

- FlashFXP 3.8 beta
- FileZilla 3.3.3
- SmartFTP 4.0.1119

Drivers vidéo

- ATI Catalyst 10.4
- ForceWare 197.45

- ◆ Trial
- Shareware
- Freeware

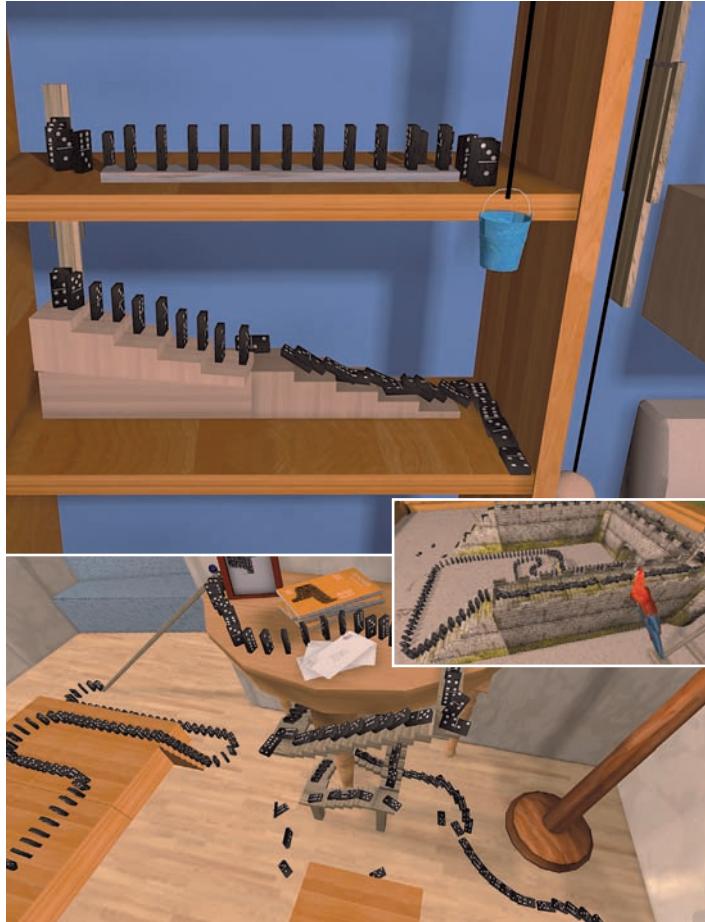
En rouge, les nouvelles versions du mi-mois.

Développeur : Gameion
Taille : 264 mo
URL : www.dominoze.com



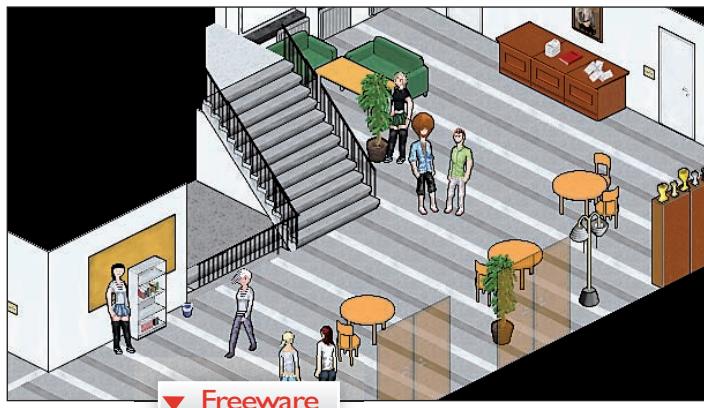
Dominoze

Dans le genre "loisir réservé à une tranche de la population avec beaucoup trop de temps libre", on peut dire que les parcours en dominos se posent là, juste derrière la sculpture sur cure-dents et les collections de momoutes de nombril. Effectivement, ceux qui passent des heures, voire des jours entiers, à aligner des petits rectangles à pois les uns derrière les autres, pour les faire valdinguer en quelques minutes, faut vraiment avoir rien d'autre à foutre. Imaginez un peu que tout ce temps soit consacré à développer un remède contre le cancer ou, au hasard, à faire de la communication pour un magazine de jeu vidéo indépendant. Avouez que ça serait quand même va-chement plus élogieux qu'un remake de *Domino Day*. Alors, quand je chambre les domino-cascadeurs (je ne connais pas le nom des pratiquants de cette discipline, désolé), que devrais-je dire des développeurs de jeux qui inventent des titres pour recréer ça sur nos machines de guerre ? Bah, ma foi, ça me paraît tout aussi barré, mais la version bêta de leur titre aura eu l'avantage de me détendre le temps que *Mafia II* se télécharge sur Steam. Dans *Dominoze*, n'imaginez pas mettre en place de A à Z un parcours complet, puisque les développeurs ont



préféré miser sur un système de parcours à trous, où il s'agit de placer la bonne pièce au bon endroit. C'est plutôt bien foutu, même si moche comme la femme d'un chasseur du Marquenterre. Au début, les défis sont assez évidents, et on ne se pose pas trop de questions quant à l'emplacement adéquat pour chaque pièce, et puis, au fur et à mesure, ils se complexifient et

demandent un temps de réflexion préalable. La version bêta de l'éditeur de parcours est également livré avec, et on devrait peut-être voir surgir à l'avenir des trucs bien corsés réservés aux professionnels du domino. Bon, ce n'est pas tout, mais *Mafia II* vient de finir de se télécharger, merci les gars, mais maintenant on passe aux choses sérieuses.



▼ Freeware

Niiu

Développeur : Planar Studio
Taille : 10,93 Mo
Version : 1.1
URL : <http://cpc.cx/18S>

Tiens, vous vous rappelez le temps où Sega et Nintendo se tiennent la bourse dans l'arène des consoles de salon ? Bien sûr, c'était avant l'arrivée de Sony dans la bagarre, et à l'époque, les figures de proue des deux concurrents n'étaient autres que Sonic et Mario. Difficile pour un môme de 10 ans d'imager ça quand on voit qu'il s'éclate à *Mario et Sonic font du tricot main dans la main* sur sa Nintendo DS. Les développeurs de *Sonic 2 Robo Blast*, eux, vivent sûrement dans les années 80 car ils ont planché sur une version 3D du célèbre hérisson bleu. Ça reste de la plateforme pure et dure, avec ramassage d'anneaux en pagaille, et même si la maniabilité se montre assez hasardeuse, c'est toujours marquant de passer dans une dimension supérieure, pour moi qui n'avait tripoté du *Sonic* qu'en 2D jusqu'à présent.

fondent sur le trottoir du XX^e, alors que les pigeons commencent à rôter même à l'ombre des platanes du square à côté de la rédac. Mais, heureusement, j'ai trouvé une solution à moindre frais : *Speed Fan* vous permet de lire instantanément toutes les informations sur les ventilos de votre machine, mais surtout, et c'est ce qui nous intéresse ici, d'augmenter leur vitesse. La solution étant de les booster tous, pour ensuite coller son pif au-dessus du ventilateur de mon Antec Nine Hundred. Foi de Zoulou, pour se rafraîchir, c'est encore mieux que de se glisser des bouteilles d'eau dans le slip, comme le conseillait pourtant un de nos dérangés de lecteurs sur les forums *canardpc.com*.

permis B, et 20 points en atteignant l'âge de 20 ans. C'est complètement inutile, le classement ne représente rien du tout donc c'est forcément indispensable. Seule ombre au tableau : n'importe qui peut ajouter des achievements à la base de données, d'où le risque de se retrouver avec des objectifs complètement hors-sujet. Les sales cheuteurs.

À voir aussi

Plug-in Xmarks

C'est toujours le truc auquel on ne pense pas : sauvegarder ses Favoris internet. Le jour où votre disque dur crashe, le jour où vous décidez de formater pour donner un coup de frais à votre OS, vous risquez de paumer tous vos sites préférés, ainsi que toutes les bonnes affaires que vous aviez repérées sur des boutiques en ligne en attendant la paie. Quand j'ai parlé de ce problème à Doc TB, sa réponse a été du tac-o-tac : "Xmarks !

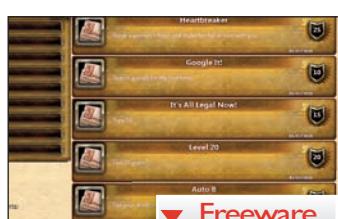
Xmarks mec, ça a changé ma vie ! Ce petit plug-in, disponible pour Firefox, Chrome, Internet Explorer et Safari, permet de sauvegarder et de synchroniser automatiquement tous vos favoris, voire vos mots de passe pour ne pas craindre de tout perdre dans la chute d'un gobelet de café sur la tour de votre PC. Par contre, il semblerait qu'il faille bien prendre le temps de déchiffrer toutes les options de vie privée pour être sûr qu'il ne soit pas un nid à spywares, mais depuis que je l'utilise, je ne peux plus m'en passer.

Développeur : createsoftware
Version : 1.5
Taille : 206,3 Ko
URL : <http://cpc.cx/18W>



▼ Freeware

CoverSearch



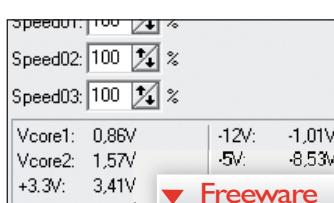
▼ Freeware

Life Achiever

Développeur : bestakes
Taille : 2,6 Mo
Version : 1.0
URL : <http://cpc.cx/18V>

On ne le dira jamais assez : dans la vie, il faut savoir se fixer des objectifs. Et puis, c'est la mode dans les jeux actuels, donc il n'y a pas de raisons d'y couper : grâce à *Life Achiever*, vous allez pouvoir tenir à jour votre progression dans l'ascension de la grande échelle de la vie sociale. Par exemple, vous gagnerez 15 points en ayant votre

Je suis pas maniaque, j'aime juste que tout soit bien propre, bien rangé et parfaitement aligné. OK, je suis maniaque. Et avec mes MP3, c'est pareil. Mais en même temps, je ne me casse pas les coudes pendant des heures à ripper mes CD pour laisser traîner des "Unknown Artist - Track 02" dans mon dossier musique. Alors je traque le moindre Tag pour que tout soit bien nommé dans mon player. Par contre, jusqu'à présent je n'avais pas eu le courage de trouver une pochette d'album pour chacun de mes disques... Heureusement, on peut être maniaque et flemmard, et *CoverSearch* ira fouiner sur Internet pour trouver comme un grand toutes les jaquettes manquantes, en utilisant des sites comme Yahoo, Amazon ou Google et vous proposera un tri par pertinence parce que mine de rien, quand on est maniaque, on l'est jusqu'au bout, et on aime bien donner son avis sur ce que font les autres.



▼ Freeware

Speed Fan

Développeur : Almico
Taille : 1,8 Mo
Version : 4.41
URL : <http://cpc.cx/19Y>

Dieu comme il fait chaud. Les semelles de mes pompes

Développeur : Xmarks
Version : 3.7.9
Taille : 851 Ko
URL : www.xmarks.com

Recommendations

Si vous lisez ce texte allongé sur la plage, à moins d'être sur la côte d'opale, vous devriez être en plein cagnard. Alors :

- Pensez à vous hydrater régulièrement, nous ne voudrions pas qu'on nous impute la découverte d'un mec tout sec un *Canard PC* entre les pattes..

Protips : La bière, malgré son côté liquide prononcé, ne suffit pas de façon exclusive. Je sais que c'est pas bon, mais buvez de l'eau.

- Étalez régulièrement de la crème sur votre corps d'esthète. Ça vendra du rêve aux nanas autour de vous, et en plus, ça prévient des taches de soleil disgracieuses.

Casual et Free-to-play : l'avenir du jeu vidéo

Attention : jouer gratuitement nuit gravement à votre gameplay

Facebook, Social Game, Free-to-play : en apparence inoffensive, cette trinité est en train de provoquer un séisme impressionnant dans l'industrie du jeu vidéo. Des deux premiers, on ne se méfiait pas tant ils semblaient limités, un peu benêts sur les bords. Du dernier, on avait plutôt tendance à se féliciter : jouer gratuitement, ma foi, ça ne se refuse pas. C'était sous-estimer gravement la puissance des trois conjugués, qui menacent désormais de porter des coups fatals au jeu vidéo tel qu'on l'aime.

Brian Reynolds est assez content. En tant que game designer, il avait déjà connu quelques gros succès dans sa carrière, mais dépasser les 5 millions de joueurs en seulement deux semaines, c'est la première fois. Et là, vous vous dites : "Nom d'un Kernel32, le créateur d'Alpha Centauri sort un nouveau jeu et Canard PC ne m'a pas prévenu ?!" En fait, on a une bonne excuse : *FrontierVille* est un jeu Facebook, donc gratuit. Enfin, gratuit, pas forcément, mais bon, on y reviendra.

Depuis l'année dernière, Brian Reynolds a en effet quitté la société qu'il avait contribué à fonder, Big Huge Games, pour devenir "Chief game designer" chez Zynga, la boîte à l'origine des jeux *FarmVille*, *Mafia Wars* et *Treasure Isles*. Et puisque vous avez l'air

abasourdis, bras ballants, à vous demander pourquoi le co-créateur de *Colonization*, *Civilization II* puis *Alpha Centauri* avec Sid Meier est allé se fourvoyer dans de petits jeux Facebook casual à la noix, je vais vous donner quelques chiffres. Mais attention, accrochez-vous, ce sont des chiffres qui font peur.

Les jeux Zynga (qui trustent six places dans le Top 10 des jeux Facebook) représentent 230 millions de joueurs cumulés. Oui, vous avez bien lu : 230 millions ! Rien que *Farmville* compte 66 millions de joueurs actifs. À titre de comparaison, le jeu précédent de Brian Reynolds était *Rise of Nations* : jeu de stratégie plutôt bien accueilli à sa sortie en 2003, il a péniblement atteint le million de ventes avec son add-on. Et *World of Warcraft*, pourtant l'énorme succès que l'on connaît, a culminé

à 11 millions de joueurs, soit six fois moins que *FarmVille*.

Alors oui, le monde du jeu casual et "gratuit" est un autre monde, mais depuis peu, il opère à une telle échelle, avec une telle force de frappe, qu'il commence à menacer les plus puissants acteurs du secteur et en ébranle les fondations.

Zynga et la révolution du "jeu social". Symbole de ce séisme, la société Zynga qui n'a pourtant que trois ans d'existence. Au premier abord, c'est donc une success story comme on les aime dans le monde des web-entrepreneurs-2.0 et autres adorateurs idéalistes de la Silicon Valley. Lorsqu'il la fonde en juillet 2007 avec cinq associés, Mark Pincus, son dirigeant actuel, démarre avec une bonne connaissance du Milieu, un Parrain et pas des masses de scrupules. Toute ressemblance avec les atouts nécessaires pour réussir en tant que gangster ne peut être que fortuite, évidemment.

Le Milieu, à savoir l'univers des réseaux sociaux et leur potentiel, il connaît, puisqu'il a dirigé *Tribe.net*, une communauté online californienne qui a vivoté à l'ombre de Facebook et MySpace.



en question

Le Parrain, c'est William "Bing" Gordon, un pionnier du jeu vidéo en tant qu'industrie : il était aux côtés de Trip Hawkins lors de la fondation d'Electronic Arts, en 1982. Au moment du lancement de Zynga en 2007, il exerce encore en tant que "Chief Creative Officer" chez EA, mais sert de proche conseiller informel à Mark Pincus, qui ne connaît rien au jeu vidéo.

Quant à l'absence de scrupule, elle paraît tellement constante dans la courte histoire de Zynga (voir l'en-cadré "Arnaques, Zynga et botanique") qu'elle est, pour certains observateurs, un des chromosomes fondamentaux du modèle économique "Free-to-play" que la société a poussé à son apogée. Mark Pincus l'a reconnu sans difficulté, il était prêt à tout pour que sa toute jeune société gagne de l'argent d'entrée de jeu. Etre profitable extrêmement vite lui permettrait d'attirer des sommes conséquentes en Capital-Risque et d'atteindre rapidement la taille critique dans le secteur en plein essor du Social Game. Pour ce faire, il a,

selon ses propres termes lors d'une conférence, "utilisé toutes les sales combines imaginables pour faire du chiffre d'affaires immédiatement" ("I did every horrible thing in the book just to get revenues right away").

Pas de scrupules, que des résultats. La méthode Pincus, ça marche : six mois après sa naissance, Zynga levait 10 millions de dollars. À peine six mois plus tard, encore 29 millions supplémentaires, grâce à Bing Gordon : le Parrain a quitté EA pour rejoindre une firme de Capital Risque qu'il a convaincue d'investir dans Zynga. À cette époque, la société est déjà rentable : elle compte 80 employés et n'exploite pourtant que quelques petits jeux gratuits (principalement un poker sous Facebook et des adaptations de jeux de société) qui totalisent environ 3 millions de joueurs quotidiens. L'argent frais va servir au marketing pour augmenter la base de joueurs, mais surtout à acquérir des start-up porteuses de jeux déjà faits ou de technologies intéressantes. C'est ainsi que la plateforme de "MyMiniLife", acquise en 2009, sert immédiatement au lancement de *FarmVille* durant l'été 2009. Et quand on ne peut pas acheter, on copie sans vergogne (voir l'en-cadré "Zynga, serial copieur").

Après *FarmVille*, la valse des chiffres devient totalement irréelle. Le jeu est un succès immédiat : 50 millions de joueurs actifs en trois mois. Fort de ce carton, Zynga fait une troisième levée de fonds pour le montant astronomique de 180 millions de dollars, et continue ses acquisitions en visant le marché asiatique. C'est d'ailleurs du Japon que vient la dernière levée de fonds en date, rien moins que 147 millions de dollars en juin dernier.

Tout le monde se précipite parce que Zynga est une société avec un haut profil de rentabilité... oups, pardon, à force de citer des chiffres, je m'égare. Reprenons...

Pourquoi tout ce pognon ? Parce que Zynga dégage un max de blé. Comme la société n'a pas été introduite en Bourse, il est difficile de savoir exactement combien, mais les estimations de chiffre d'affaires pour 2009 sont comprises entre 400 et 600 millions de dollars avec un taux de profit évalué à 30 %. Autrement dit, la bête dégage entre 10 et 15 millions de dollars de bénéfices par mois. C'est un peu moins que *Canard PC*, mais c'est confortable quand même. Aujourd'hui, la société compte plus de 450 employés et si elle était introduite en Bourse, on estime que Zynga pèserait déjà 4,5 milliards de dollars – oui, MILLIARDS, soit le tiers de la valeur d'Activision-Blizzard.

À ce stade, normalement, une question vous brûle les lèvres : mais comment est-ce qu'on peut gagner autant d'argent avec des jeux gratuits, nom d'un Pipeman ?

Le gratuit, ça paye. La première question c'est : combien de joueurs se décident à payer dans un jeu gratuit ? Assez peu : les

Frontière du réel

FrontierVille, comme son nom l'indique, c'est *FarmVille* à l'époque du Far-West. Petit pionnier sur un lopin de terre sauvage, le joueur doit donc développer son campement pour en faire une petite ville, y faire prospérer sa famille et y vivre heureux en élevant beaucoup de moutons. C'est parti, westward ho, boy !

Le jeu (en Flash bien sûr) est mignon, dessiné dans le style de Woody, le cow-boy de *Toy Story*, et il y a fort à parier que ce n'est pas un hasard. Le choix du contexte non plus n'est pas du tout un hasard. Les études de Zynga ont en effet montré que c'était un des rares thèmes qui suscitent aussi bien l'intérêt des hommes que des femmes : apparemment les premiers y voient le côté aventurier de la conquête de l'Ouest, style "Oregon Trail", tandis que les secondes l'associent à la gestion d'une famille façon *Petite maison dans la prairie*. Concrètement, que fait-on ? On clique (pour nourrir les poulets, pour arracher les mauvaises herbes, pour couper du bois, pour semer, pour assommer des serpents...) et on regarde la barre de progression de l'action arriver à son terme. Puis on re-clique, et ainsi de suite.

Je m'attendais à être harcelé sans arrêt par des propositions visant à me faire payer pour un arrosoir en platine, un maïs Monsanto ou un taureau生殖eur garantie "Label rouge", mais pas du tout : la possibilité d'accélérer ou d'enrichir le jeu avec du cash est au contraire très discrète. Apparemment, les études de Zynga ont montré qu'il ne fallait pas effrayer le gogo par de la sollicitation à outrance.

Par contre, la pression pour inviter vos amis dans le jeu est, elle, permanente : je n'avais pas joué cinq minutes qu'on me l'avait déjà proposé trois fois (sans compter l'étape présente à l'inscription). Sur le fond, que vous dire, sinon que c'est niais comme un dessin animé télévisé pour enfants et donc à peu près aussi proche de la définition d'un jeu vidéo que Ségolène Royal de la Présidence de la République.



Le jeu promet d'inclure un peu plus de narration que son prédecesseur, *FarmVille*.

différentes statistiques montrent que suivant les cas, de 5 % à 10 % des joueurs de Free-to-play sortent leur porte-monnaie au moins une fois par mois. Il y a des exceptions : certains MMO en Free-to-play ont

des taux de conversion beaucoup plus élevés (16-20 %) et certains jeux extrêmement casual des taux beaucoup plus faibles. Mais même à 2-3 % de joueurs "payants", quand vous avez 230 millions de joueurs comme Zynga, ça fait tout de suite beaucoup, beaucoup de vrais clients.

Reste à savoir combien dépensent les joueurs payants. C'est un indicateur qu'on appelle l'ARPPU (avec deux "P"), le revenu moyen par utilisateur payant (Average revenue per paying user), soit en gros le "panier" moyen d'un joueur qui décide de raquer. Extrêmement variable, il peut aller de 3 à 50 dollars en fonction des types de jeu, des thèmes et des zones géographiques. Il existe un autre indicateur bien plus intéressant qui porte presque le même nom : l'ARPU (avec un seul "P"), c'est le revenu moyen par utilisateur (Average revenue per user). Autrement dit, il s'agit du revenu total divisé par le nombre total de joueurs (payants ou non). Cet ARPU-là possède une caractéristique étonnante, celle d'être extrêmement stable quel que soit le thème ou le type de jeu : entre 1 et 2 dollars mensuels par utilisateur pour les jeux très "casual", et plutôt 3 à 5 dollars pour les jeux plus "hardcore" type MMORPG, estiment les spécialistes du secteur. Pas terrible, hein ? Sauf quand vous réalisez que les 66 millions de joueurs de *FarmVille* rapportent donc entre 66 et 132 millions de dollars par mois...

Et attention, en ce qui concerne Zynga, ce n'est pas la seule source de revenus, loin de là. On estime en effet que les micro-transactions ne représentent qu'un gros tiers du chiffre d'affaires : le reste est apporté pour moitié par la publicité (ceux qui payent pour être visibles dans le jeu lui-même ou dans la

Freemium

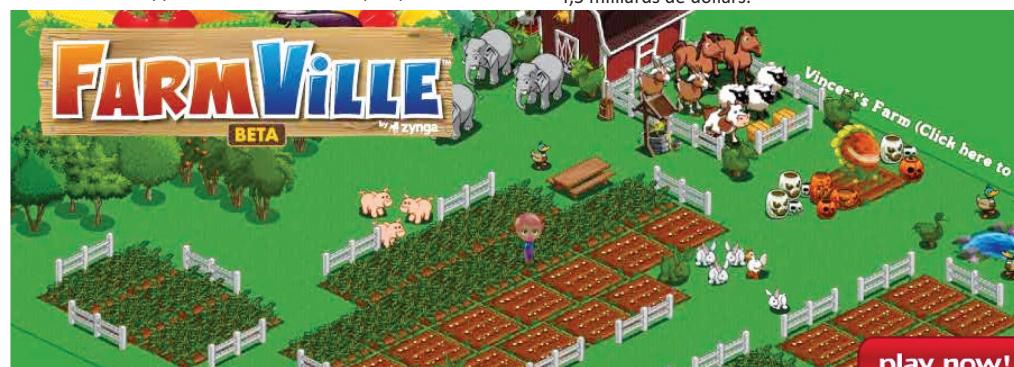
Freemium (contraction de "Free" et "Premium"), c'est le terme à la mode pour désigner le nouveau business-model des applications gratuites et il s'applique grossièrement aux jeux sociaux. En gros, il s'agit de balancer une application, un jeu ou un service gratuitement, mais d'avoir une offre "Premium" payante qui dispose de plus d'options. Comme le dit Phil Libin, le PDG d'Evernote : "Le moyen le plus simple pour avoir un million de clients payants, c'est d'avoir un milliard d'utilisateurs."

Comme l'écrivit Chris Anderson (le gourou du magazine *Wired*), le modèle Freemium, c'est l'inverse de la tactique ancienne de l'échantillon : au lieu de donner 1 % du produit et de vendre les 99 % restants, il s'agit de fournir 99 % du produit gratuitement et de ne faire payer qu'1 %. Ce n'est évidemment possible que dans le cadre d'une économie digitalisée, où "fabriquer" un exemplaire supplémentaire du produit (un jeu ou un logiciel en l'occurrence) ne coûte quasiment rien : uniquement les frais du téléchargement supplémentaire.

FRONTIERVILLE



FrontierVille a été développé par le studio Zynga East à Baltimore. L'équipe est composée de 16 personnes dirigées par Brian Reynolds et le développement a été bouclé en quelques mois.



Le jeu *FarmVille* à lui seul représente 45 % des ventes d'objets virtuels de Zynga.

fenêtre de jeu), pour moitié par des partenariats visant à vendre ses clients à d'autres firmes (ce qu'on appelle la "génération de prospects" en langage marketing).

Un jeu Zynga, comment ça marche ?

Derrière ces chiffres ahurissants, il y a une réalité qui semble bien banale dans le commerce mais inhabituelle dans le domaine de la conception d'un jeu vidéo : tout doit être au service de la vente. Il faut jouer à un jeu Zynga pour comprendre l'étendue des dégâts. Pour vous épargner cela, j'ai joué pour vous à *FrontierVille* (voir les détails dans l'encadré "Frontière du réel") et l'expérience est intéressante.

Les thèmes ont beau être différents en apparence, la plupart des jeux Zynga fonctionnent selon les mêmes mécanismes (et sont même souvent des clones les uns des autres). Ces derniers visent trois objectifs majeurs : encourager le joueur puis le frustrer pour qu'il passe à la caisse ; le faire revenir tous les jours, voire plusieurs fois par jour dans le jeu (parce que plus il est là, plus il y a de chances qu'il passe à la caisse) ; et l'utiliser pour recruter d'autres joueurs (parce que plus il y a de joueurs, plus il y en a qui passent à la caisse).

La frustration est totalement organisée, dans le moindre mécanisme. Ainsi, absolument chaque action, aussi minime soit-elle,

déclenche une avalanche de bonus et de compliments. Après une simple tomate récoltée dans *FrontierVille*, les bonus, pièces d'or, points d'expérience ou autres ressources giclent comme le pétrole entre les doigts de BP. Quant aux passages de niveau (très rapides), ils déchaînent l'extase du programme : encore plus de bonus, encore plus de compliments. Mais cette richesse apparente se heurte vite à un blocage : après avoir cliqué une douzaine de fois et accumulé des ressources importantes, le joueur est coincé. Une jauge d'énergie se vide en effet peu à peu à chaque action : lorsqu'elle est à zéro, le joueur est plein de ressources et de bonus mais incapable d'agir. Il doit attendre que sa jauge se remplisse très lentement, ou payer pour la restaurer (ou pour débloquer quantité d'autres choses dans le jeu, évidemment).

La limitation des actions est d'autant plus contraignante que le jeu nécessite des soins constants : il faut nourrir les animaux, arroser les plantes, lutter contre la végétation et la faune sauvage, attendre que les semis aient poussé pour récolter, mais pas trop sinon ils pourrissent, etc. Il y a toujours quelque chose à faire, et jamais assez d'énergie.

Mais ce qui frappe le plus, c'est le harcèlement continual pour vous faire recruter vos amis comme joueurs : à chaque "événement"



Il est content Mark Pincus, le boss de Zynga : en à peine trois ans, il a créé une société évaluée à 4,5 milliards de dollars.



William "Bing" Gordon a longtemps été "Chief Creative Officer" chez Electronic Arts. Il avait rejoint la compagnie l'année même de sa naissance en 1982. Aujourd'hui, il est membre du conseil d'administration de Zynga et conseille son PDG.



Les destins de Zynga et Facebook sont intimement liés : on estime que Zynga dépense entre 60 et 100 millions de dollars par an en publicité sur Facebook pour faire connaître ses jeux.

ou passage de niveau, on vous propose d'en informer vos contacts Facebook. En fait, le jeu est conçu pour que le péquenot qui n'a pas d'amis ou le cachottier qui les a cachés à Zynga soit très limité. Par exemple, avoir des "voisins" dans *FrontierVille* (une sorte de liste d'amis dans le jeu) donne des bonus et débloque des possibilités qui ne sont disponibles qu'à partir d'un certain nombre de voisins. On peut leur "rendre visite", les aider à maintenir leur parcelle, et récolter ainsi certaines récompenses. Chaque joueur dispose également de cadeaux à distribuer gratuitement : si on en donne beaucoup, il y a des chances qu'on en reçoive en retour, d'où l'intérêt supplémentaire d'avoir des voisins.

Il est caché où, le jeu ? *FarmVille* ou *FrontierVille* ne présentent littéralement aucune difficulté : il n'y a pas de stratégie, pas de réflexion, pas d'optimisation, bref, absolument aucune sollicitation intellectuelle. On clique, on attend que la barre de progression de la tâche engagée s'achève, puis on effectue une autre tâche en cliquant et attendant, jusqu'à atteindre la limite au-delà de laquelle il faut sortir la carte bleue. Il est difficile de qualifier cela de "jeu", tant ça ressemble au mieux à un passe-temps ; disons que le "Démineur" de Windows est plus exigeant intellectuellement.



Zynga a désormais un tel impact que toutes les grandes marques se disputent pour être partenaires.



La plupart des paiements à Zynga se font via PayPal, ce qui a fait de la société le deuxième plus gros commerçant de PayPal, juste derrière Ebay.

Le terme de "jeu social" (social game) est également trompeur : on ne joue absolument pas avec ses amis, mais parallèlement à eux. Même si *FrontierVille* tente d'augmenter les interactions possibles par rapport à *FarmVille*, ce ne sont pas des jeux "multijoueurs" car les relations entre joueurs sont asynchrones : on peut aider autrui, mais on joue seul. On ne peut même pas dire qu'il s'agit de PvE (Player versus Environment dans le jargon des hardcore gamers : le joueur contre les obstacles dressés par le jeu lui-même) car il n'y a aucun obstacle : il s'agit d'une lente progression qui n'est limitée que par le temps. Pourquoi est-ce que ces jeux choisissent de ne présenter aucun challenge aux joueurs ? Pour une raison simple et fondamentale : autant on peut (on doit ?) bousculer un joueur, autant on ne bouscule jamais un

Buy Your World Cup Jersey's From Soccer.com!

Get your World Cup jersey's, shorts, shoes and hats from Soccer.com! Free Shipping on all orders \$99 and up!

Purchase required to receive Horseshoes within 1-2 days

Horseshoes awarded after you make a purchase of more than \$50 from the online shopping cart.

71 Horseshoes

Norton Internet Security 2010 : protégez votre PC et naviguez en toute sécurité!

Protégez votre ordinateur contre le piratage et les virus grâce au meilleur logiciel de protection antivirus de Symantec.

Purchase required to receive Horseshoes within minutes

89 Horseshoes

Ici, dans *FrontierVille*, on peut recevoir de la monnaie virtuelle en souscrivant à des offres en monnaie bien réelle de la part de marques partenaires.

Lexique Français-Casual, Casual-Français

Le jeu Casual, ça n'a l'air de rien comme ça, mais en fait ça cause beaucoup économie, finance et gros sous. Alors zou, un petit lexique pour s'y retrouver quand on n'a pas fait un DEA en marketing du jeu vidéo, option gros pognon.

Business Model : Structure économique d'une activité, détaillant son marché, son ou ses produits, ses revenus, ses coûts et globalement la façon dont elle compte fonctionner. **Capital Risque** : Forme d'investissement qui apporte à une jeune entreprise les fonds nécessaires à un développement accéléré en pariant sur son succès. Aux États-Unis, on parle de "Venture Capital".

Casual Game : Un jeu destiné aux joueurs occasionnels (casual gamers), par opposition aux joueurs passionnés (hardcore gamers). Un Casual Game est un jeu très grand public, qui s'adresse à une population qui n'a ni habitude, ni culture du jeu vidéo : par définition, il doit être très simple et très facile.

Free-to-play : Un jeu Free-to-play est un jeu gratuit, sans prix d'achat ni abonnement. En général, le service propose de façon optionnelle soit des micro-transactions pour acquérir objets virtuels ou avantages dans le jeu, soit un service "Premium" sur abonnement, qui donne accès à des avantages dont ne disposent pas les joueurs "gratuits".

Jeu social : voir Social game.

Levée de fonds : Appel d'une jeune entreprise aux investisseurs en Capital Risque afin qu'il lui apporte les fonds nécessaires à son développement. C'est un moyen de croissance accélérée dont les Start-up sont friandes.

Prospect : Client potentiel. Ce peut être une simple adresse mail permettant de contacter une personne, ou un profil sophistiqué de la personne (sexe, âge, profession, niveau de vie, habitudes de consommation, etc.) permettant de cibler précisément les offres à lui faire. L'ensemble des prospects forme la base de données clients.

Réseau social : Service internet de type Facebook, Yahoo ou MySpace permettant aux inscrits d'interagir en quasi permanence avec l'ensemble de leurs amis ou d'en trouver de nouveaux. En général gratuits d'accès, ces services se rémunèrent par la publicité et la vente de leur base de données clients (voir "Prospect").

Social Game : Une forme de "Casual Game". Les Social Games sont des jeux associés à un réseau social du type Facebook, Yahoo ou MySpace. Ces jeux sont intégrés à l'interface de ces réseaux (pas de téléchargements) et utilisent leurs possibilités pour faire interagir les joueurs avec leur liste d'amis.

client. C'est la différence entre game design et commerce, et les social games relèvent de cette dernière catégorie.

Facteurs de contagion. On pourrait s'en foutre. On pourrait juger

qu'après tout, si certains veulent payer pour des trucs aussi idiots, grand bien leur fasse. On pourrait décider que même si cela ressemble parfois à une belle arnaque, personne n'a non plus tenu un flingue sur la tempe des victimes pour leur faire sortir la Carte Bleue. En réalité, on pouvait s'en foutre. On le pouvait jusqu'à grossso modo l'année dernière, mais l'explosion du phénomène en pleine crise économique est en train de bouleverser le marché tout entier du jeu vidéo.

L'exemple le plus frappant nous a été donné par Electronic Arts : le 9 novembre 2009, EA annonçait simultanément un plan d'économie drastique avec une réduction de 16 % de ses effectifs (1 300 licenciements) et l'achat de PlayFish, le grand concurrent de Zynga sur le marché des Social Games, pour la bagatelle de 300 millions de dollars (dont 275 millions en cash, 25 millions en actions ; 100 millions supplémentaires sont prévus

en fonction d'objectifs de résultat). Il n'y a pas plus symbolique : d'un côté des coupes franches et des économies dans le secteur "traditionnel" du jeu vidéo, de l'autre d'énormes dépenses pour se lancer dans le Social Game.

Alors que presque toute l'industrie du jeu vidéo tire la langue et affiche des pertes, la santé provocante d'entreprises comme Zynga, PlayFish ou Playdom fait des envieux et donne des idées. Tout le monde s'y met d'autant plus volontiers que les coûts de production sont incomparablement plus faibles : pourquoi dépenser des années de développement et des millions de dollars (*Halo* a coûté 30 millions de dollars en développement et *GTA IV* pas moins de 100 millions) pour un jeu next-gen forcément risqué alors qu'un jeu Facebook se produit en quelques mois avec une dizaine de personnes, parfois pour moins de 100 000 dollars ?

Les effets de ces réorientations de budget se font sentir chez les développeurs de façon très concrète depuis deux ans : projets abandonnés, budgets en baisse, éditeurs hésitants et radins au-delà du raisonnable, etc. Un autre symbole pour illustrer cette grande migration : les trois principaux concepteurs de la franchise *Civilization* au fil des ans se sont tous désormais tournés vers le jeu social. Brian Reynolds a intégré Zynga ; Soren Johnson (co-designer de *Civilization III* et le principal designer de *Civilization IV*) bosse chez EA2D, une filiale d'Electronic Arts chargée des jeux sociaux ; et enfin Sid Meier lui-même travaille à une version Facebook de *Civilization* baptisée *Civilization Network*.

Donc, nous allons être envahis.

Les jeux dits "gratuits" vont se multiplier et prendre de plus en plus souvent la place des jeux "à l'ancienne". Or, le problème, c'est qu'il ne s'agit pas uniquement d'une question de business-model : distribution physique contre digitale, ou Pay-to-play contre Free-to-play. Le Free-to-play impose une révolution dans la façon de concevoir des jeux, et dans cette orgie du marketing à grande échelle, c'est le gameplay qui trinque.

Lors de la GDC 2010 (la Game Developers Conference, un salon réservé aux créateurs de jeux vidéo), de nombreuses voix parmi les développeurs et game designers se sont élevées pour dénoncer la façon dont sont conçus les jeux sociaux.

Le modèle du Free-to-play implique non plus de satisfaire un client qui a déjà payé pour son jeu, mais de persuader un joueur de payer. Le jeu entier doit donc manipuler le joueur non pas principalement pour son plaisir (suspense, rebondissements, difficulté, etc.), mais pour son argent (lenteur, frustration, promesse de facilités, de puissance, etc.). Les solutions aux problèmes posés par le jeu ne sont pas internes au jeu (comment vais-je contourner cette



Dans tous les jeux Zynga, l'accent est mis sur le recrutement de vos amis comme joueurs : plus on est de fous, plus Zynga rit.



En 2009, Electronic Arts a racheté à grand frais le deuxième opérateur mondial de jeux sociaux, Playfish.

difficulté ? Résoudre cette énigme ? Éviter ce piège ?) mais externes (combien dois-je payer pour cette solution ou cette accélération ?).

Dans un jeu classique, un passage ennuyeux ou trop lent est totalement contre-productif. Dans le modèle Free-to-play, une baisse de rythme ou une possibilité manquante peuvent au contraire être parfaitement rationnelles afin d'inciter les joueurs à payer pour les contre-balancer (accélérer une construction, améliorer ses possibilités, etc.). Dès lors, les décisions qui sont prises lors de la conception et du réglage d'un jeu ne relèvent plus d'une exigence de "gameplay" (maximiser le fun) mais de business (maximiser les fonds).

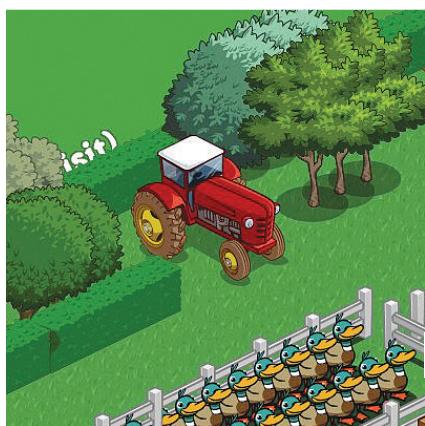
On entre dans le domaine du marketing pur et simple avec de gros effets d'échelle (de toutes petites variations prennent énormément d'importance lorsqu'elles sont appliquées à des millions de personnes) et une multitude de statistiques : chaque clic des joueurs est comptabilisé et analysé pour savoir ce qui plaît ou non, ce qui déclenche un achat ou non. Tout est testé et transformé en statistiques pour pouvoir effectuer au jour le jour les réglages appropriés et on fait même intervenir psychologues et sociologues pour mettre en place les mécanismes

Zynga, serial copieur

Si Zynga s'est attiré un tel mépris de la part des développeurs lors de la GDC 2010, c'est aussi parce que nombre d'entre eux pensent que la société n'hésite pas à s'approprier les idées d'autrui. De fait, si l'on parcourt la liste de certains des jeux les plus populaires de Zynga, il est frappant de constater que nombre d'entre eux sont des clones à peine déguisés de jeux existants : avant *FarmVille* (juin 2009), il y avait *Farm Town* (Slashkey, avril 2009) ; le jeu d'aquariums *FishVille* (novembre 2009) ressemble beaucoup au *Fish World* (TallTree games, octobre 2009) ; *Cafe World* (septembre 2009) semble inspiré par *Restaurant City* (Playfish, avril 2009) ; *PetVille* (décembre 2009) par *Pet Society* (Playfish, septembre 2008) ; et ainsi de suite, jusqu'à *Mafia Wars* qui était tellement inspiré de *Mob Wars* (de Psycho Monkey) qu'il a valu un procès à Zynga, finalement soldé par un accord financier qu'on estime à entre 7 et 9 millions de dollars. Le dernier-né, *FrontierVille*, n'a été copié sur personne. Mais bon, il ressemble tellement à *FarmVille*...



Accusé de plagiat avec son jeu *Mafia Wars*, Zynga a préféré transiger que d'affronter un procès.



Il se vend plus de tracteurs dans *FarmVille* en un jour, que de vrais tracteurs en un an aux États-Unis.



Avant de démarrer Zynga, Mark Pincus ne connaissait rien aux jeux vidéo ; mais il a fait comme si, comme là.



Brian Reynolds, Soren Johnson et Sid Meier, les principaux designers de la série des *Civilization* ont tous trahi la cause pour rejoindre le Social Game : ce sont des sociaux-traitres.



Alors que *GTA IV* a coûté 100 millions de dollars en développement pour vendre 10 millions de jeux, un jeu Facebook coûte quelques centaines de milliers de dollars et touche des dizaines de millions de joueurs.

de persuasion les plus efficaces. C'est logique lorsqu'on sait que Brian Reynolds, ce social traître, répète à qui veut l'entendre que "les jeux sociaux doivent être sociaux avant d'être des jeux"...

Ce modèle économique menace tout simplement de disparition les game designers s'ils n'y prêtent pas attention, car leur fonction est de fait fusionnée avec celle de "Business developer" : la mission n'est plus de faire rêver mais de faire raquer.

Ne perdons pas tout espoir. Allez, il y a quand même une façon positive d'envisager le "passage à l'ennemi" des créateurs de *Civilization* : ces gens savent ce qu'est un bon jeu alors avec un peu de chances, ils vont parvenir à ce que ces jeux sociaux ressemblent un peu plus à de vrais jeux.

Il faut que les passionnés, les créateurs s'emparent de ce nouveau marché et le tournent à leur avantage. Parce qu'après tout, c'est un domaine qui offre de vraies possibilités. On peut y développer un jeu rapidement, pour pas cher, avec une petite équipe. On peut ajuster et régler un jeu sur la durée, sans être définitivement jugé dès la première semaine de mise en vente. Le modèle Free-to-play n'oblige pas à arnaquer les joueurs ; il permet même de toucher sans



La monnaie virtuelle de *FrontierVille* est le "fer à cheval". Je sais déjà à qui il va porter bonheur...

barrière d'entrée (ni prix, ni validation, ni licence) un public potentiel absolument gigantesque (à condition de parvenir à se faire connaître). Les joueurs peuvent facilement s'amuser avec leurs vrais amis, et pas seulement avec des anonymes croisés ce jour-là sur le serveur. Enfin, lorsque l'on voit ce que sont capables de faire les meilleurs browser-games, il n'y a aujourd'hui plus de barrière technique empêchant de faire de beaux jeux sur navigateur. Et la généralisation du HTML 5, avec les possibilités d'accélération matérielle et de stockage offline qu'il promet, va permettre de créer des jeux plus complexes, qu'on espère plus intelligents.

Mais bon sang, qu'il est loin le temps où toute l'équipe d'*Ultima Online* travaillait à créer ce jeu pionnier sans se soucier le moins du monde de savoir comment il serait vendu : ce n'est qu'au tout dernier moment qu'il fut décidé que ce ne serait finalement pas un jeu sur AOL seulement, payable via la facture téléphonique, mais un jeu Internet avec un abonnement au lieu d'un prix fixe. Jamais cela n'a influé sur le boulot des game designers : à l'époque, ce n'était tout simplement pas leur problème.

Marcel Manches-Longues

Arnaques, Zynga et botanique

Chez Zynga (et par extension chez Facebook), on n'a peut-être pas toujours été très regardant sur les moyens de gagner de l'argent, et cela vaut aux deux sociétés de devoir faire face à une procédure de class-action les accusant d'être complices et bénéficiaires d'une série d'arnaques utilisant leurs jeux. Dans les jeux Zynga, le joueur qui ne veut pas payer en cash peut se tourner vers des offres de partenaires proposant de lui verser des crédits dans le jeu s'il souscrit à un service, une offre d'essai ou s'il remplit un questionnaire. C'est ce que l'on appelle de la "génération de prospects" et Zynga fait beaucoup d'argent en vendant à ces sociétés le droit de s'adresser ainsi à ses joueurs. Rien d'illégitime à cela.

Le problème intervient lorsque ces offres sont d'indéniables arnaques. Par exemple, une société propose de remplir un petit questionnaire contre quelques "Farm cash" pour *FarmVille*. À la fin, elle demande au joueur un numéro de mobile pour envoyer un texto contenant un code servant à valider le questionnaire ; sauf que le joueur n'est pas conscient qu'en entrant ce code, il accepte en réalité de souscrire à un abonnement de 9,99 dollars par mois pour télécharger des sonneries bidon sur son mobile. Ou bien le joueur croit faire une bonne affaire en acceptant de recevoir une version d'essai qu'il pourra renvoyer gratuitement et se retrouve sans le savoir acheteur d'une série de leçons en DVD sur le développement personnel pour la modique somme de 189,95 dollars.

Vu les sommes en jeu, on comprend bien que ces sociétés peu scrupuleuses sont prêtes à payer fort cher à Zynga pour chaque "prospect" (client potentiel), qui en retour n'a pas tellement envie de savoir ce qui se trame exactement du moment que le chiffre d'affaires rentre. Le système a fini par faire du bruit et les deux sociétés, Zynga comme Facebook, ont annoncé fin 2009 qu'elles prenaient des mesures pour filtrer les annonces les plus litigieuses, mais elles devront tout de même affronter quelques avocats. Je pense qu'un arrangement financier sera trouvé assez facilement...



C'est Michael Arrington, fondateur du site TechCrunch, qui a lancé une campagne contre les arnaques présentes dans *FarmVille*, rebaptisé *ScamVille*.



Napoleon Total War multi

L'artillerie et la manière

L'Autriche est à genoux, l'Angleterre est à feu et à sang, le Royaume de Prusse implore votre royal pardon et la Russie est tombée. La vengeance est un plat qui se mange froid et la campagne solo de *Napoleon Total War* donne à chacun de nous, petits Français revanchards, l'occasion de la réchauffer de quelques coups de canons bien placés et de réécrire une page de l'histoire où la carte de l'Europe serait aux trois-quarts colorée du bleu de l'Empire Français.

Toutefois, le plaisir de contribuer à la réalisation de cette jolie uchronie est un peu gâché par l'absence de réelle opposition, la faute à une I.A. incapable de planifier une stratégie sur le long terme et dont l'intelligence tactique se révèle extrêmement limitée. Heureusement, le mode multi vole à la rescoussse des joueurs et permet enfin à tous les généraux frustrés d'exploiter à fond les capacités offertes par le dernier-né de la série des *Total War*. Discrètement introduit sur *Empire Total War* sous la forme d'une bêta apparue plusieurs mois après la sortie du jeu, le multijoueur est cette fois pleinement fonctionnel

et donne à des centaines d'apprentis généraux l'occasion de se mettre joyeusement sur la tronche et de comparer la taille de leurs vergues lors des combats navals ou de mesurer l'impact des pénibles marches forcées sur le



moral de leurs troupes respectives. "C'est moi qui ai la plus grosse armée ! - Peut-être, mais la mienne est plus endurante. - Peuh ! C'est pas la taille qui compte, c'est la façon de s'en servir !" Bonne nouvelle les gars ! *NTW* vous donne enfin l'occasion de mettre fin à cet éternel débat en y apportant un argumentaire musclé sur les champs de bataille. Il ne reste plus qu'à étudier la façon dont les discussions vont se dérouler : en ligne et ordonnées entre gentilshommes matures et respectueux de l'adversaire ou en combat de fourches entre bouseux égarés qui ne retrouvent plus le chemin de leurs serveurs *Counter-Strike*.

À l'improviste. Les modes de jeu proposés pour le multi sont exactement les mêmes que ceux présents dans la partie solo : batailles de scénario, batailles terrestres ou navales, attaque ou défense de forteresse, et même un mode de jeu a priori alléchant que sont les batailles impromptues. Lors d'une campagne solo, et avant chaque bataille, le joueur a la possibilité de transformer son affrontement contre l'I.A. en bataille impromptue. Si un joueur est disponible, celui-ci prendra alors le commandement de l'armée ennemie et affrontera le premier joueur avec l'armée de l'I.A. Si la possibilité de squatter les campagnes solo d'un joueur pour lui rehausser un peu la difficulté est intéressante sur le papier, en pratique elle se révèle buguée, très peu commode et extrêmement frustrante pour au moins un des deux joueurs. Pour celui qui rejoint d'abord : outre le fait qu'il relève du quasi-miracle de trouver le bon timing pour rejoindre une telle partie vu leur rareté, il est relativement courant de tomber sur des batailles complètement déséquilibrées où l'arrivant se retrouve en infériorité numérique flagrante. Pour celui qui héberge ensuite : il lui suffit d'avoir pour opposant un débutant total, un mec qui joue depuis l'Ouzbékistan ou un mauvais joueur, et sa bataille est totalement ruinée. Il en découle que quasiment personne n'utilise vraiment ce mode de jeu et qu'il est probablement voué à finir sa vie dans *Le Grand Guide du Développeur*, partie Multi : Choses à ne pas faire, chapitre Fausses Bonnes Idées. Du coup, tout le monde s'est rabattu sur le mode le plus joué : les affrontements terrestres.

Nouvelle star. Première constatation, même si ce n'est pas l'affluence de la plupart des FPS multi aux grandes heures de pointes (19 h-22 h, demain y a école), on trouve suffisamment de monde pour que n'importe qui déniche sans attendre une bataille prête à démarrer. Point de serveurs officiels, ici les parties sont hébergées par les joueurs eux-mêmes via un système de lobby et les risques de croiser des gros lagueurs sont très faibles puisque, pour chaque salle, est indiquée la qualité de la connexion du joueur qui a créé la partie :



Messieurs les Anglais, tirez les premiers

Baser son choix de nation sur un chauvinisme douteux ou parce que les uniformes français sont plus jolis que ceux des Autrichiens (surtout que le sang, ça ressort mieux sur le bleu) est une erreur à ne surtout pas faire en multi. En effet, chaque pays possède un point fort forcément compensé par une faiblesse. Ainsi, les Français possèdent la meilleure cavalerie et sont imbattables dans ce domaine, même en infériorité numérique. En contrepartie, la portée de tir de son infanterie est inférieure à celle des autres grosses nations. Si ce n'est que peu handicapant en défense, ce manque est plus dangereux en attaque où la Grande Armée devra subir une à deux volées de tir avant d'être en mesure de répliquer. C'est tout l'inverse pour les serviteurs de la Couronne Anglaise qui ont la meilleure infanterie de ligne mais une des pires cavaleries du jeu. Les Russes sont les mieux fournies en canons, notamment avec leurs fameuses Licornes, sortes d'obusiers longue distance capables de mettre à terre une unité entière en un temps record. Si vous voyez un serveur "No Rules" avec un opposant Russe, passez votre chemin, ça sent le spam de canons et le gars qui va tenir une position surélevée en arrosant de loin. En ce qui concerne les Prussiens, ils ont la plus grande force d'infanterie légère, capable de tirer de loin et très précisément. Les Autrichiens quant à eux n'ont ni avantages, ni grosses faiblesses, ils se contentent juste d'une armée plutôt équilibrée. À côté de ça, les nations mineures : Espagne, Hollande, Portugal, Suède, Ottomans. Sympas à jouer pour se dépayser un peu, mais assez désavantagées contre les grosses écuries. Quoique, les Espagnols peuvent compter sur les unités les moins chères du jeu, et les Ottomans ont en leur possession une section dédiée au corps-à-corps très déstabilisante quand on ne s'attend pas à un rush de sabres.

veux pas être dans l'équipe du noob avec une étoile !

Oui mais alors non,
je gagnais là...

L'Art de la Guerre. Il va falloir se résigner à participer à quelques ranked-games pour pouvoir être peinard et accéder à toutes les parties. Les batailles de siège et sur mer étant très peu intéressantes à jouer, le gros des affrontements se fait sur terre en 1 contre 1, 2vs2, 3vs3 ou 4vs4. Les cartes peuvent être neutres – une grande étendue plane –, à relief, voire complètement asymétriques dans le cas des maps de scénario. Si pour les premières, le général le plus doué tactiquement et le plus prompt à prendre l'initiative aura vite l'ascendant, en ce qui concerne les maps à relief, la victoire reviendra généralement à celui qui aura le mieux su exploiter le terrain. Les cartes de scénario sont toutefois les plus intéressantes à jouer car les situations plus complexes et les victoires plus gratifiantes : pas évident de traverser ce pont farouchement gardé par trois batteries de canons, très difficile de déloger les troupes ennemis

À ma droite, un allié a quitté la partie, à ma gauche un débutant, en face une équipe soutenue...
À l'aide.

des bâtiments principaux de cette ville, impossible de faire manœuvrer cette cavalerie dans ces rues étroites... Mais une fois la faille découverte et exploitée, quelle jouissance de voir les troupes adverses fuir les unes après les autres. D'ailleurs, s'il est possible de s'affronter aux abords d'Austerlitz ou sur le pont de Lodi, deux joueurs peuvent tout à fait s'allier contre l'I.A. et revisiter le temps. Wellington en a fait l'amère expérience lorsqu'il s'est mangé un boulet français à Waterloo lors d'une bataille coop' menée avec un des Canards du forum Canard PC.

Un relou ça va, dix boulets bonjour les dégâts. Bon, assez glandé sur les menus, nous on veut passer à la pratique maintenant. On veut du sang, des larmes, et des coups de baïonnettes. Allez hop ! Bataille un contre un, dunes égyptiennes et fonds maximums. C'est dans le lobby que l'on choisit sa nation, que l'on sélectionne ses troupes et configure son

bonne, moyenne, faible. En règle générale, toutes les parties sont fluides et les gros problèmes de latence ne sont rencontrés que lors de quelques batailles rassemblant 6 à 8 joueurs (pour peu qu'il y ait un vilain petit canard dans le lot). Le joueur souhaitant en découdre avec des adversaires humains aura le choix entre parties classées ou non. La seule différence entre les deux est qu'une partie classée menée à terme donnera à chaque protagoniste des points d'habiletés à la fin de la bataille, points illustrés par des étoiles dorées, dites de commandement, affichées à côté du pseudo du joueur (un peu à la manière des généraux de la campagne solo). Ces étoiles ne donnent aucun bonus et n'ont aucun effet ni sur ses propres troupes, ni sur celles de l'adversaire, mais permettent de donner une indication sur l'expérience de son opposant. J'insiste sur le terme d'expérience et non de niveau car le système est tel que quelques parties seulement permettent d'acquérir rapidement les fameuses étoiles, même si l'issue est systématiquement négative. C'est plutôt malheureux car un joueur ayant joué dix parties classées pour autant de défaites sera crédité de cinq ou six étoiles, alors qu'un vétéran ayant remporté une trentaine de parties non classées plafonnera toujours à une étoile. Et lorsque les deux tenteront de rejoindre une partie aux places limitées, devinez qui jartera en premier ? "Oh non, je





Sans maîtrise la puissance n'est rien.
Mais ça pique un peu.

armée. L'hébergeur choisit la trésorerie disponible (grande, moyenne, faible) et chaque participant n'a plus qu'à utiliser son or pour acheter ses petits soldats. Bien évidemment, les régiments les plus puissants sont les plus chers, et inversement. Je me fais donc ma petite armée (un général, trois régiments de cavalerie, une dizaine d'infanterie de ligne et deux ou trois batteries de canons), mon adversaire fait de même et le chargement de la carte se

lance enfin. Comme dans la partie solo, il y a d'abord la phase de disposition des troupes, la plus rapide possible puisque dès qu'un joueur est prêt, un décompte de 60 secondes se lance avant que la partie ne commence. La seule exception avec le solo étant que, si son armée était menée par un général aux aptitudes plus élevées que celles de l'opposant I.A., le joueur pouvait voir le déploiement adverse ; ici, on ne découvre l'armée de son ennemi qu'une fois les hostilités engagées, général supérieur ou non. Ainsi, on forge sa stratégie initiale sur les troupes composant notre armée et sur la topographie du terrain, puis on adapte sa tactique en fonction des mouvements adverses. La bataille se lance et finalement, l'ennemi se révèle à moi. Première constatation, il a deux fois moins d'infanterie et quasiment pas de cavalerie, ça va être fastoche. Tiens, c'est quoi ces jolies lumières qui s'élèvent dans le ciel et tracent innocemment vers mon armée ? Marrant, on dirait des feux d'artifice. Moins rigolo, ils viennent de mettre à terre une cinquantaine de mes hommes. Le temps de déplacer toutes mes troupes au contact du vil félon qui n'a aucune intention de bouger de sa dune surélevée, mon armée s'est délestée d'un bon tiers de ses hommes et a quasiment le trouillomètre à zéro. Enfin à portée de fusil, les premiers coups de feu claquent dans l'air, une unité fuit, sa voisine la suit, et pour finir c'est toute mon armée qui se voit mise en déroute. Je viens de faire connaissance avec ce qui représente une bonne partie de la faune multi de *Napoleon TW* : les grosses campouzes artilleuses.

Artilleriera bien qui rira le dernier. "Les meilleurs généraux sont ceux qui ont servi dans l'artillerie." Bonaparte avait certes vu juste, mais il ne se référait sûrement pas à ces abominations que sont les lance-fusées. Véritables appâts à campeurs refusant l'affrontement direct et



l'opposition tactique, leur immobilité est largement compensée par leur portée de tir hallucinante, leurs dégâts impressionnantes et l'effrayer malus de moral qu'ils prodiguent. Sur des maps ouvertes, il est plutôt facile d'en venir à bout par un simple encerclement tant les capacités de micro-management de ce genre de joueur sont faibles, mais quand il s'agit de prendre un pont ou une colline, c'est une autre paire de moufles. C'est pourquoi presque toutes les salles de jeu instaurent des règles (que le mauvais joueur ne respectera de toute façon quasiment jamais) qui interdisent l'artillerie fixe et limitent le nombre de canons et d'obusiers à deux ou trois unités maximum. Avec le temps, on apprend à reconnaître et éviter les campeuses, mais quand on débute, ça fait tout drôle. Une fois les joueurs fair-play trouvés, il faut les affronter. Et le débutant risque de souffrir car le niveau est plutôt relevé. Quelques conseils de base pour bien commencer : avoir une armée hétérogène est indispensable. Le choix du général dépend de votre manière de jouer. Un illustre inconnu à une étoile coûte le moins cher mais fournit un bonus de moral quasiment négligeable à votre armée. Sachant que le but du jeu réside plus dans le fait de mettre l'ennemi en déroute que de le tuer, il peut être plus judicieux de venir avec un peu moins d'hommes mais dont le moral est boosté à fond par la présence d'un général historique (Ney, Von Clausewitz ou encore Wellington). Bien utilisés, les bonus de précision et de moral fournis joueront un grand rôle dans la victoire. Mais les généraux sont une arme à double tranchant : si par malheur votre gradé venait à décéder, vos troupes accuseront méchamment le coup, et la débandade ne tardera pas à pointer le bout de son nez.

Unités d'é133t. Sur la base d'une trésorerie fixée au maximum, 4 régiments de cavalerie sont un minimum. Veillez à privilégier les lanciers dont la charge est mortelle contre n'importe quel opposant (exception faite des infantries de lignes en



formation carrée). Ensuite, prenez avec vous 4 à 6 unités de "skirmishers". Ce sont des infantries légères, moins fournies en hommes et désastreuses au corps-à-corps, mais à la précision redoutable et surtout à la portée de tir inégalable. Indispensables à n'importe quelle armée, que ce soit pour tendre des embuscades, contourner des ennemis ou tout simplement contrer les chasseurs/voltigeurs adverses. Puis vient la base de votre armée : l'infanterie de ligne. Là encore, à vous de voir si vous privilégierez la quantité à la qualité. Un bon compromis est d'apporter 5 à 7 régiments classiques soutenus par 2 ou 3 unités d'élite (Vieille Garde chez les Français, 1st Emperor's Own pour les Autrichiens ou encore Gardes Wallons pour les mangeurs de paella). Ces troupes sont les plus résistantes, inspirent moralement les hommes environnants, voire terrorisent l'ennemi. Apporter un canon ou deux n'est pas obligatoire, toutefois l'absence ou la présence d'artillerie déterminera qui devra attaquer et qui pourra attendre l'ennemi bien peinard. C'est encore une fois une question de feeling et surtout de carte jouée. Finalement, il ne reste plus qu'à enchaîner les batailles et apprendre de ses adversaires pour ensuite avoir le privilège d'être celui qui enseigne. Et si un jour vous commencez à en avoir marre d'affronter des vétérans qui jouent en équipe et d'avoir pour alliés des débutants qui quittent la partie en plein

milieu, peut-être entendrez-vous le doux appel des campagnes multi.

L'air de la campagne entre amis.

Le principe est tout simple : deux joueurs participent à la même partie, chacun incarnant une des grandes puissances de l'époque, à savoir la France, la Russie, la Prusse, l'Autriche ou l'Angleterre. Il est dommage que les autres nations ne soient pas jouables, tant le challenge proposé aurait pu être intéressant. Le jeu se déroule au tour par tour, comme dans la campagne solo. Le premier joueur fait toutes ses actions, passe la main au second, puis c'est au tour de l'I.A. de jouer. Un point extrêmement intéressant est la possibilité pour le joueur qui attend son tour d'incarner les troupes I.A. lorsque celles-ci affrontent un collègue. Le même principe que les batailles impromptues, sauf que cette fois, ça marche. Ensuite, chacun voit l'attitude qu'il adoptera envers son concurrent. La condition de victoire stipule que le gagnant sera celui qui aura capturé la capitale de l'adversaire tout en conservant la sienne. Mais rien n'oblige de respecter les règles : certes, les deux joueurs peuvent se livrer une guerre sans merci ni s'il vous plaît, mais ils ont également la possibilité de jouer ensemble et de conquérir l'Europe entière. Plus rigolo, il est tout à fait envisageable de s'allier au début de la partie pour mieux trahir ensuite. Je ricane encore au souvenir

d'une partie rapide lancée contre un Anglais que je ne connaissais ni d'Eve ni de pomme d'Adam. Il incarnait l'Angleterre (on ne hue pas s'il vous plaît, on respecte l'adversaire, surtout s'il se donne des handicaps d'entrée) et moi la Russie. Au bout d'une dizaine



La guerre en images

Il n'y a pas de secret : à moins d'être un petit génie militaire des temps modernes, vous allez en manger, de la défaite, avant de pouvoir concurrencer les plus grands stratégés. Toutefois, il est possible de réduire la douleur de l'apprentissage en regardant les grands jouer. Ça tombe bien, ce ne sont pas les chaînes YouTube sur le sujet qui manquent. En voici deux des plus instructives pour appréhender rapidement les mécanismes principaux du jeu ; comprendre l'anglais est un plus, sinon faudra regarder les images et tenter de comprendre. Tout d'abord, les vidéos de Prince_Of_Macedon, un grand malade qui sévit depuis *Rome Total War*. Beaucoup de mises en situation différentes et assez d'humour : <http://cpc.cx/Y9>. Ensuite un petit tour chez saiedz, un peu plus sérieux mais très fort tactiquement même si mettre des musiques du *Seigneur des Anneaux* à fond sur des ralentis de charges de cavalerie révèle une personnalité aux goûts assez douteux : <http://cpc.cx/Ya>. Et si votre truc c'est la convivialité des forums *Canard PC*, alors le groupe Steam créé pour l'occasion est fait pour vous : <http://cpc.cx/Yc> (rejoignez-moi, je me sens un peu seul).

de tours de jeu, nous étions copains comme cochons. Après vingt tours, mon économie était plutôt florissante et son armée désireuse d'en découdre avec les Français. Trente tours de jeu : je lui propose un double débarquement au nord de Paris. Le voilà qui attend mon armée d'invasion et, prétextant un nombre de points d'action limité, le laisse débarquer ses troupes fraîches en premier. Au tour suivant je n'avais plus qu'à lui déclarer la guerre, envahir et capturer une Londres sans défense, remporter la partie, et me complaire dans ses insultes grasses.

Voilà un mode de jeu rafraîchissant, qui ajoute un peu de piment à une campagne solo un peu facile et qui a le mérite de savoir contre qui on joue. Car malheureusement, si en bonne compagnie, les batailles multijoueurs sont un vrai régal, il faut avouer qu'un quart des joueurs est infréquentable, un autre quart vraiment trop fort car refusant de jouer avec quelqu'un qui n'est pas de sa "team", et encore un autre trop friand du ragequit quand une bataille tourne en sa défaveur. Seule la dernière bouchée est constituée de personnes honnêtes et intéressantes à jouer. Finalement, on obtient un gâteau à l'emballage fantastique, au cœur délicieux, mais au nappage un peu trop écœurant et qui filerait une indigestion même à Grouchy. Il ne reste plus qu'à attendre quelques mois que l'épuration se fasse d'elle-même et que les derniers qui cherchent encore comment acheter des kqlqshs ou des M4 retournent owner du noob sur de_dust2.

Dr Greenthumb

Casual Gaming - La rubrique de Maria Kalash

Avouez-le, depuis le premier septembre, vous n'attendiez que ça. L'oisiveté, la paresse, le rien-foutage, et l'occasion de se consacrer enfin pleinement à toutes ces activités strictement personnelles que la société réprouve, comme vous adonner à votre passion du jeu vidéo ou du bull trap (c'est comme le ball trap mais avec une catapulte qui projette des bœufs). De mon côté, comme je suis un peu cafédomancienne nouvelle école, (je lis dans le marc de café et dans les fonds de canettes de sodas allégés), j'ai profité du récent déménagement de la rédaction pour faire les poubelles et lire votre avenir dans les canettes vides laissées par Boulon et Doc TB. Il y en avait tellement que ça faisait pile trois par lecteur. J'en ai fait une synthèse, ne me remerciez pas, c'est ça aussi le journalisme total.

Premier jour : refaire le monde Doodle God

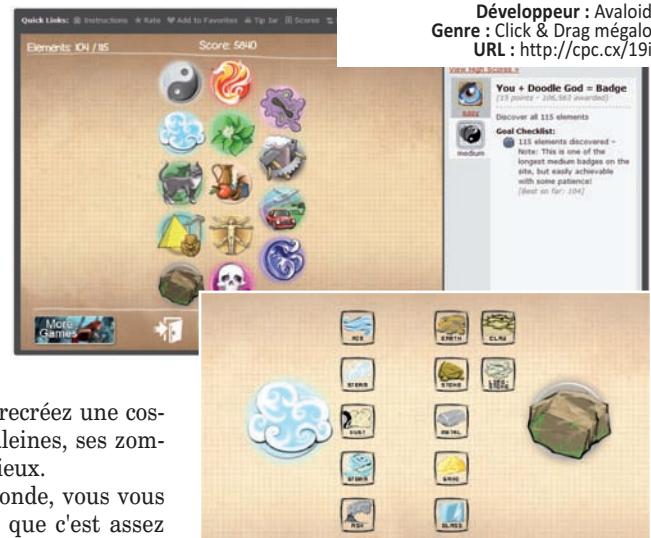
Vous êtes heureux, épanoui, décontracté des doigts de pieds, car la durée de votre désœuvrement estival à peine entamé vous paraît infinie. Après 48 heures de sommeil ininterrompues, de grands projets plein la tête (faire de nouvelles acquisitions pour votre collection d'allume-gaz, ranger vos câbles par ordre alphabétique, perfectionner votre maîtrise du moldave...), vous vous prenez pour Dieu lui-même. À votre manière, vous allez réaliser ce que *Doodle God* propose : recréer le monde et l'univers tout entier à partir de quatre malheureux éléments. (Je rappelle pour ceux qui auraient loupé leur cours d'épistémologie grands débutants : l'eau, le feu, la terre et l'air.)

Vous vous sentirez exalté par ce processus créatif, consistant à cliquer et draguer des icônes (et non de jolies petites pépées) les unes sur les autres, au hasard ou à dessein, jusqu'à ce qu'enfin vous obteniez une réaction (parfois inattendue). **SPOILER ALERT* merci de

fermer les yeux pendant les deux prochaines lignes si vous voulez arriver vierge au jeu * De l'eau et du feu, ça ne donne pas de la vapeur, ou un feu éteint, mais de l'alcool **FIN DU SPOIL HONTEUX**. Vous saurez que ce que vous faites est bon et bien. Pas à pas, vous recréez une cosmogonie entière, avec ses baleines, ses zombies, ses voitures, ses demi-dieux.

Et puis, être le maître du monde, vous vous rendrez rapidement compte que c'est assez enquiquinant, surtout quand vous en êtes à 104 éléments créés sur 115, que vous écoutez donc la musique d'ambiance en boucle depuis 128 minutes et que dehors, il y a d'autres êtres humains avec lesquels interagir. À moins que vous ne passiez vos vacances à Paris au mois d'août, vous réévaluerez à la baisse vos projets pour cet été, certes, mais

aussi au réalisable : boire des lait-fraise avec les copains, draguer les susmentionnées petites pépées (ou petits pépères) à la sortie du centre commercial, rejouer à *Pokemon Or* sur Game Boy Color, bref, mener une vie de bon plus ou moins jeune.



Deuxième semaine : se lier d'amitié omgpop

Une fois vos rêves de grandeur anéantis, vous allez ressentir le besoin de vous mêler à vos semblables. Parce que faut pas se mentir, que l'on soit à La Tranche-sur-Mer, à Palavas-les-FLOTS ou à Deuil-la-Barre, ce qui fait tout le sel des vacances, ce sont les copains que l'on peut battre au flipper. Eh ben omgpop, c'est pareil. Ce site

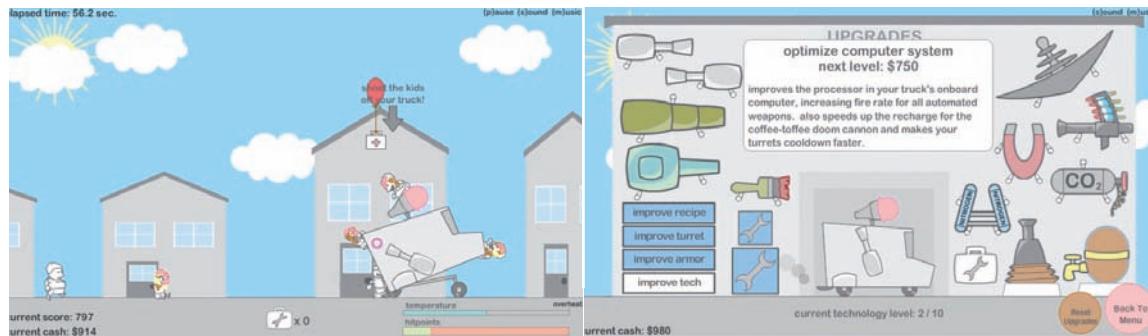
regroupe une petite vingtaine de jeux très casual, dotés pour la plupart d'un potentiel de ringarderie colossal, mais comme c'est multijoueur, les puzzles, Puissance 4 et autres *Tetris-like* deviennent très tendance. Bon, j'exagère, il y a aussi un billard, des créations maison et des jeux avec des missiles et des explosions, mais c'est trop violent pour moi, je préfère les puzzles, surtout qu'il y a des chiots, des pandas, des cyclistes, et des chatons. Il est bien sûr possible de jouer au débotté,



Développeur : omgpop, Inc.
Genre : Anthologie casual
URL : www.omgpop.com

mais surtout de s'inscrire (sans trop de spam à la clé). Et là, c'est mettre le doigt dans un engrenage machiavélique. À base de classements, d'achievements, de pièces gagnées qui permettent de débloquer des bonus (comme un cadre trop mignon pour mettre autour de votre photo). Soyons réaliste. Je sais, au fond de mon cœur, que omgpop, avec son esthétique léchée (toutes les couleurs ont été spécialement choisies pour piquer les yeux, ce qui me conduit à les soupçonner d'un contrat de sponsoring avec une association d'ophtalmologistes) parlera à la midinette qui est en vous. Et accessoirement, à la petite cousine/nièce/fille d'ami que vous devrez immanquablement occuper une après-midi pendant que les grands boivent leur lait-fraise accompagné de quelques olives sur la terrasse.

Troisième semaine : attention aux enfants malveillants Kids vs. Ice Cream



Développeur : Hot Air Raccoon
Genre : Tu vas l'avoir ta glace
URL : <http://cpc.cx/19j>

La plaie de l'été, ce sont les enfants. Dans le train, à la plage, au supermarché... de juillet à septembre, ils semblent subitement envahir l'espace public avec une intensité sonore absurde et un comportement tout à fait déviant. Et impossible de les envoyer paître poliment ou de les signaler à un agent de police sans passer pour un monstre sans cœur. Il est donc indispensable à votre survie de développer un certain nombre d'exutoires. C'est ce que fait *Kids vs. Ice Cream*. Vous incarnez un innocent vendeur de glaces ambulant, pris d'assaut par une horde de mômes qui auraient bien besoin de leur perfusion de Ritaline. Pour vous défendre, vous n'avez à votre disposition qu'une seule arme : vos glaces.

Le jeu est minimaliste. Il s'agit de presser de façon répétitive le bouton gauche de votre souris tout en poussant des cris de joie à chaque lardon qui s'écroule, pris sous le feu de vos munitions. Avec modération cependant, le canon chauffe, et risquerait de faire fondre vos crèmes glacées. Et on sait tous que dans le commerce, c'est moche quand le fonds fond. À la fin de chaque tour de jeu, vous gagnez de l'argent, que vous pouvez utiliser pour améliorer votre camion lance-glace, ou tout simplement le réparer.

Evidemment, un camion de glacier, ce n'est pas un tank. Donc, se débarrasser des moullets peut s'avérer assez compliqué, et on a parfois l'impression d'être en train de pimper une Traban. Mais ça finira par payer.



Développeur : Paolo Pedercini / Molle Industria
(Italie)
Genre : Expérience philosophique
URL : <http://cpc.cx/19k>

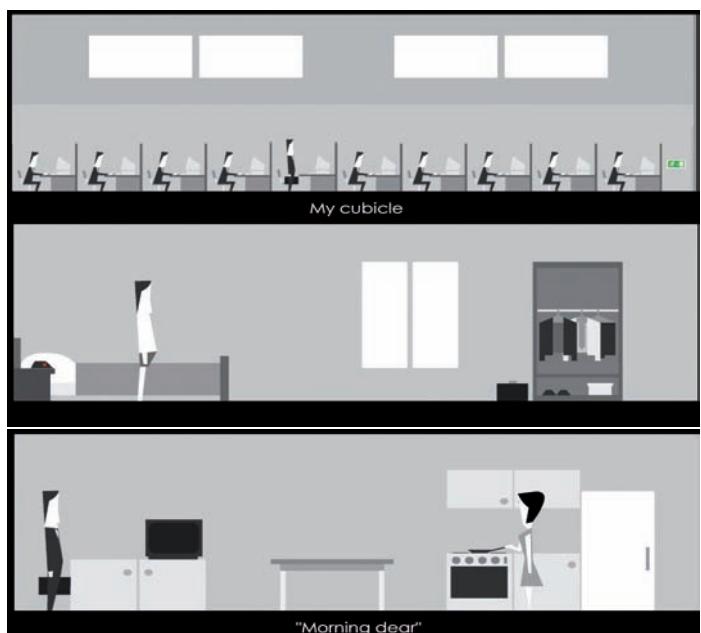
Retour au travail J-2 : gare aux cauchemars Everyday the same dream

Vous avez beau être bronzé, avoir profité de l'été pour profiler ce corps d'athlète huilé que la nature vous a donné, et que vos partenaires idélatrent, il va vous falloir retourner au bureau/à la fac/au lycée/au chômage (rayez les mentions inutiles, ce numéro d'été est un CPC interactif). Renfiler les mêmes chemises amidonnées, les mêmes costumes étriqués. Et ce sera tous les jours la même routine. À 48 heures de la fin des vacances, le cauchemar vous saisit, et sans le savoir, vous vivez *Everyday the same dream*.

Levé, lavé, nippé de frais, l'homme moderne rejoint ses congénères, claquemuré dans son auto, sur de longs rubans de bitume. Feu rouge, ignorer le cloxo devant la grille, parking, ascenseur, le voilà à travail. Il ne réfléchit pas. Trouve son étage, son bureau, son ordinateur. Productivité, efficacité. Le petit studio italien à l'origine de ce jeu aime à coller dans ses

productions un message. Parfois agaçant dans son côté gentil militant, il arrive avec *Everyday the same dream* à sortir du bâtonnage de leçons politiquement correctes pour atteindre un peu plus de poésie.

Dans ce petit jeu, qui tient davantage du court métrage interactif, vous incarnez cet homme moderne. Gauche et droite pour se déplacer, touche espace pour agir. Mais vous aurez la possibilité de sortir du cycle infernal. En cinq jours, cinq étapes, vous pourrez trouver une façon de vivre différemment dans un quotidien triste et gris.



Seagate se lève 3 To

SI, D'UN CÔTÉ, LES LÉGISLATIFS S'EN DONNENT À CŒUR JOIE POUR "MORALISER" LE WEB A COUPS DE LOIS SCÉLÉRATES DIRECTEMENT INSPIRÉES PAR DES LOBBIES PEU INSPIRÉS POUR DÉFENDRE INTELLIGEMMENT LEURS INTÉRÊTS, DE L'AUTRE LES FABRICANTS DE DISQUES DURS NE SE GÈNENT PAS POUR PROPOSER DES UNITÉS DE STOCKAGE DE PLUS EN PLUS SPACIEUSES.

Seagate vient ainsi de commercialiser un FreeAgent GoFlex d'une capacité de 3 To, ce qui en fait le premier fabricant à proposer un disque dur – interne ou externe – d'une telle capacité. Car, pas la peine d'invoquer telle ou telle excuse politiquement correcte, nous savons tous quelle peut être la justification d'un tel espace de stockage pour le commun des mortels, à

l'heure des films en HD et leur pesant de Go. Reste que 3 To ne s'utilisent pas aussi simplement qu'on enfourne une clé USB, en raison de la limitation d'adressage mémoire (LBA) inhérente aux systèmes d'exploitation 32 bits. Ces derniers ne peuvent effectivement gérer des partitions de plus de 2,1 To, ce qui implique soit d'utiliser un système d'exploitation 64 bits, soit de découper le



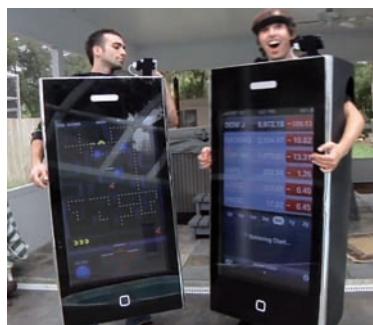
mastard en plusieurs partitions. Si les spécifications techniques du disque restent plus floues que l'urine d'un grippé – c'te classe – au moment où j'écris ces lignes, il est toutefois avéré que la version de base ne propose qu'un misérable port USB 2.0 pour assurer les transferts, de quoi apprendre la patience au petit scarabée qui sommeille en nous. Les impatients pourront toutefois se payer une interface FireWire 800, USB 3.0 ou eSATA en option, grâce au système GoFlex. Pour l'heure uniquement dispo aux États-Unis, comptez 250 chameaux environ.

Apple et la leçon de bonne tenue

Ami(e)s volatiles, je dois reconnaître que cette rubrique serait largement plus triste sans Apple, qui possède manifestement un don unique pour faire parler de lui – d'une manière ou d'une autre – à chaque nouvelle sortie d'appareil. Le dernier en date étant l'iPhone 4, il n'aura donc fallu que quelques heures après sa mise en vente pour que la première polémique ne surgisse des entrailles de la toile, avec pour thème la dégradation de la réception du signal selon la manière dont est tenu le téléphone (de la main gauche principalement, celle qui n'a pas de corne). La raison en incombe à la conception même de son antenne, divisée en deux parties – l'une pour le GSM et la 3G, l'autre pour le GPS, le Bluetooth et le wifi – et constituée par le pourtour métallique de l'iPhone. Une solution élégante mais apparemment pas

exempte de problèmes, puisque la main est comme vous le savez conductrice ; ce qui explique qu'une prise-en-main "inadéquate" aboutisse à une perte avérée du signal. Un défaut de conception aussi gros que surprenant, qu'a tenté de relativiser Steve Jobs dans un message relayé par The Unofficial Apple Blog : *"Tenir n'importe quel téléphone provoque une atténuation de la performance de l'antenne, certains endroits étant pires que d'autres en fonction de son placement"*, déclare-t-il, avant de livrer sa solution dédaigneusement pragmatique :

"Évitez de tenir l'iPhone 4 dans le coin inférieur gauche, de façon à couvrir de part et d'autre la séparation noire du pourtour métallique, ou utilisez tout simplement l'une des nombreuses protections disponibles". Il est fort Steve, mais avec ce genre de raisonnement, notez



que tous les problèmes disparaissent : votre voiture neuve couine quand vous tournez à gauche ? Eh bien, ne tournez qu'à droite et arrêtez d'emmerder votre concessionnaire pour si peu ! Au-delà de la maladroite réponse d'Apple, il semble que le problème provienne en réalité d'un revêtement de protection anormalement absent sur certaines pièces, comme l'a avoué le support d'Apple à un utilisateur ayant de lui renvoyer un téléphone neuf. De son côté, Nokia n'a pas trainé pour exploiter le couac d'Apple, avec la publication sur son blog d'un sujet sur la prise en main des téléphones portables, contenant cette phrase ironique : *"Libre à vous de tenir votre appareil Nokia comme bon vous semble. Vous n'observerez aucune dégradation de signal."* Commentaire incisif mais quelque peu déplacé, puisque les manuels d'utilisation des téléphones Nokia se montrent plus humbles en la matière, expliquant qu'un mauvais placement des doigts au niveau des antennes peut entraîner une dégradation du signal, illustration à l'appui...

USB 3 et Pack 1 peu. La bêta du Service Pack 1 de Windows 7 ayant été distribuée aux testeurs, il apparaît que l'USB 3.0 n'est toujours pas reconnu en natif. Les pilotes idoines brillent effectivement par leur absence, ce qui prouve s'il en était besoin que le nouveau protocole peine à prendre son envol. Sinon, d'une manière plus générale, ce service pack ne devrait pas plus révolutionner le monde que réparer l'air conditionné

de ma voiture, c'est bien ballot.

55 miyons. Histoire de se tenir informé, apprenez qu'il s'est vendu pas moins de 55 miyons de smartphones dans le monde au 1^{er} trimestre 2010, selon les gueux d'ABI Research tout du moins. Comparé au 4^e trimestre 2009 ce résultat représente une baisse d'1 million d'unités, une chose tout à fait normale selon les analystes ; voire plutôt bonne puisque d'habitude, ça baisse

plus. Les Nokia d'entrée de gamme, le LG Optimus, le HTC Smart et le BlackBerry 850 semblent avoir particulièrement séduit les utilisateurs durant cette période. Sinon, j'ai la bagnole qui tire à droite, peut-être que le puma que j'ai écrasé hier a faussé la direction. Bah au moins, j'aurai des slips en fourrure pour l'hiver.

Kinect joue la démocratisation. Le PDG de PrimeSense, la société ayant développé

la fameuse technologie Kinect qui équipera prochainement la Xbox 360, a confié vouloir porter le système sur d'autres plateformes comme les PC Media Center ou les Box d'opérateurs. Toutefois, seul le repérage de la position 3D de l'utilisateur sera proposé, la reconnaissance vocale et le suivi motorisé de Kinect appartenant à Microsoft. À noter que Microsoft compte également proposer de nombreux périphériques exploitant cette dernière.

Windows 8 en fuite

UNE BONNE GROSSE FUITE RELAYÉE PAR LES GUEUX DE WIN7VISTA QUE VOICI, POUR AUTANT — CELA BAS DE SOIE — QUE LES DOCUMENTS CONFIDENTIELS ESTAMPILLÉS MICROSOFT SOIENT VÉRIDIQUES. INITIALEMENT ENVOYÉES À SES PARTENAIRES OEM, LES DIAPPOSITIVES PRÉSENTENT LES GRANDES LIGNES DE CE QUE POURRAIT ÊTRE WINDOWS 8, RIEN DE MOINS.

Le brainstorming des équipes de Microsoft balaye large, avec quelques nouveautés qui devraient séduire son monde pour autant qu'elles soient finalement adoptées. Il est ainsi question de l'intégration d'un "Windows Store" à la sauce Apple Store ou Steam, dans lequel les développeurs vendraient directement leurs applications aux utilisateurs enregistrés. Il n'est pas fait mention des répartitions de revenus entre Microsoft et les fournisseurs de programmes, mais l'idée est posée : cette boutique devrait être profitable à tous les intervenants de la chaîne, que l'on parle d'argent, de visibilité, d'accessibilité ou d'expérience. Le rôle du PC en qualité de centre névralgique en charge du multimédia domestique se trouve également mis en avant, avec le renforcement du support du Blu-ray, de la 3D et des protocoles DLNA. Il est également fait état d'un système de reconnaissance faciale intégré de manière native au système d'exploitation, qui, à l'instar des capteurs d'empreintes digitales, évitera la saisie de



l'identifiant et du mot de passe. À noter que cette technologie – déjà employée par des fabricants de portable – implique de posséder une webcam, ça paraît évident mais ça va mieux en le disant. Toujours à propos de la gestion des comptes, Microsoft souhaite changer l'approche de

Windows en se concentrant non plus sur la machine qui l'héberge mais sur l'utilisateur. Il est ainsi question de stocker à distance des informations liées aux comptes, afin que l'utilisateur retrouve ses petits quel que soit le PC employé. Pour autant que cette fonctionnalité soit optionnelle, parfaitement configurable et transparente quant aux informations récoltées, elle pourrait effectivement rendre de bons services. Terminons enfin par le document analysant la recette commerciale utilisée par Apple – Microsoft chercherait-il un modèle ? –, consistant en un cercle vertueux : la marque forte promet une création de valeur ajoutée de manière aisée, ce qui entraîne la satisfaction de l'utilisateur qui au final renforce l'image de la marque... Rappelons que Windows 8 est attendu pour 2012.

rait-il un modèle ? –, consistant en un cercle vertueux : la marque forte promet une création de valeur ajoutée de manière aisée, ce qui entraîne la satisfaction de l'utilisateur qui au final renforce l'image de la marque... Rappelons que Windows 8 est attendu pour 2012.

MATERIEL.NET RESPAWN

Simply the Best !

- > Nvidia GeForce GTX 480 : la puissance à l'état pur
- > Intel Core i7 930 : 4 coeurs cadencés à 2,80 Ghz
- > Corsair CWC-H50 : un watercooling efficace et silencieux
- > SSD OCZ Vertex Series 60 Go : réactivité et confort d'utilisation
- > Seasonic X-Series : Certification 80+ Or, pratiquement inaudible.

1799,99€ ou 3X **600€**

WWW.MATERIEL.NET

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de dossier et hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.
* Voir conditions sur le site

Devine qui vient taper ce soir ?

PERSONNE N'AURA OUBLIÉ ART LEBEDEV ET SON CLAVIER OPTIMUS MAXIMUS À TOUCHE OLÉD, DONT LA DATE DE SORTIE MAINTE FOIS REPÔSSEE EN AVAIT FAIT L'ARLÉSIENNE DES PÉRIPHÉRIQUES DE SAISIE.

Eh bien, apprenez que le fabricant russe ressort la vodka en présentant l'Optimus Popularis, un nouveau clavier reprenant l'idée phare de la portée, à savoir des touches intégrant un écran OLED capable d'afficher tout et n'importe quoi : caractères, chiffres, graphiques, symboles... Attendu pour la fin de l'année – reste à savoir laquelle –, le Popularis se caractérise par des dimensions compactes (pas de pavé numérique mais l'appui sur la touche "Fn" fera toutefois apparaître ce dernier) et surtout une rangée supplémentaire de touches situées sous celles de fonction. Cette dernière affichera tout un tas d'informations concernant autant les ressources systèmes que la météo, les cours de la Bourse, l'état de la boîte email, etc. Art Lebedev promet également une qualité de toucher "*très agréable*", et c'est à souhaiter vu le tarif estimé du bousin, *"inférieur à 1 000 dollars"*. C'est ce qui s'appelle se faire taper des thunes en beauté.



Windows 7, ce gros vendu.

Microsoft n'est pas peu fier d'annoncer que son dernier système d'exploitation s'est vendu à 150 millions d'exemplaires depuis son lancement en octobre 2009, alors que "*75 % des entreprises envisagent Windows 7 pour leur organisation*". Du côté de chez nous autres en France, les ventes seraient de 5,5 millions au 1^{er} avril de cette année. Sans blague ?

Cisco aussi. Depuis qu'Apple a rendu la tablette tactile furieusement tendance, les fabricants tentent un à un l'aventure afin d'exploiter au mieux ce vrai-faux nouveau marché. C'est exactement le cas de

Cisco, qui se prépare à commercialiser deux tablettes : la Cius à usage professionnel et fortement portée sur la visioconférence, suivie de l'Home Energy Controller à destination des applications domotiques. Comptez dans les 1 000 dollars le bout, pour une disponibilité au premier trimestre 2011.

Aïe fit l'Eye-Fi. Jusqu'à présent, seul le fabricant Eye-Fi proposait des cartes mémoire SD pour appareils photo capables de transférer leur contenu via un réseau wi-fi. Une tragique situation de monopole qui devrait bientôt prendre fin, puisque Toshiba vient de

Blackberry, NSA rien à voir ?



Pour autant que nous jouions la naïveté et considérons vivre dans un paradigme ayant à cœur le respect de la vie privée de la population, attardons-nous quelques minutes sur la réflexion récemment diffusée par la Cnil concernant l'utilisation des Blackberry : *"La plate-forme Blackberry est capable de réduire la taille des documents afin de faciliter leur envoi sur le mobile. Pour cela, la plate-forme Blackberry fait transiter les informations par le réseau de RIM, qui est le fabricant de ces téléphones. Cette façon de faire est spécifique à RIM. En effet, les autres fabricants de smartphones ne font pas transiter les informations par leur réseau propre. Or, ces serveurs sont situés en Angleterre pour les utilisateurs européens, et au Canada pour les utilisateurs américains. Une polémique a éclaté en 2007 sur le fait que RIM pouvait potentiellement accéder aux informations et même les transmettre à la NSA, l'agence de renseignement américaine en charge des communications électroniques."* Un gros copier-coller qui parle de lui-même, et qui a pour objectif d'inciter les utilisateurs à la prudence pour autant que la confidentialité des données fasse partie de leurs considérations. Le fait que les réseaux électroniques soient consciencieusement surveillés par les autorités n'est plus un secret depuis longtemps, et le cas du Blackberry n'est qu'un exemple parmi tant d'autres de la collaboration plus ou moins officieuse entre opérateurs et services de police/reseignements. À bon entendeur...

présenter un prototype de carte SD embarquant une puce 802.11g. Aucun prix n'est annoncé, pas plus qu'une quelconque date de disponibilité, mais ça va viendre...

SD WORM au rapport. La police japonaise va s'équiper de cartes mémoire SD WORM de Sandisk, afin d'archiver ses documents judiciaires. Cette dernière revendique effectivement un siècle de conservation des données, tout en n'étant inscriptible qu'une seule fois. De même, impossible de modifier ou supprimer les données, ce qui s'avère indispensable dans ce genre de secteur. Pour l'heure, Sandisk n'envisage pas de

vendre la SD WORM au grand public, mais n'exclut aucune possibilité à l'avenir.

SD WORM au rapport. Le fabricant Monster Cable proposera en septembre prochain des lunettes 3D compatibles avec tous les téléviseurs 3D, via un transmetteur reposant sur les ondes radio et non pas sur une connexion infrarouge comme habituellement. Ne me demandez pas plus de détails, je dois sortir acheter du Tang à l'épicerie avant que ça ferme. Le kit de base coûtera 250 dollars, auquel il faudra rajouter 180 dollars par paire de lunettes supplémentaire. Ça vous apprendra à faire des gosses.

Quand l'IT se met au vert

Le concept du "Green IT" semble prendre en consistance, comme en témoigne la table ronde organisée la semaine passée à Paris par l'agence Amezis et réunissant quelques-uns de ses acteurs. Français. Rappelons que le "Green IT" consiste à concilier autant que faire se peut informatique et écologie, à travers des solutions qui s'avèrent quelquefois d'une simplicité déconcertante. Thierry Michalak, adjoint du département systèmes de TF1, explique par exemple comment un script éteignant les ordinateurs la nuit et les rallumant le matin avant que les employés n'arrivent permettait d'économiser 80 000 euros par an d'électricité. Dans le même ordre d'idées, Hugo Sossah de la société Ashelvea propose des boîtiers en amidon

de maïs qui, une fois enterrés, s'avèrent biodégradables à 100 % en six mois. Mises bout à bout, ces initiatives tendent à prouver que "Le green IT n'est pas qu'un mot désormais", comme le précise Marc Gourlan du groupe de distribution LNA. "On n'est plus dans le mythe. On est dans la réalité", ajoute-t-il, même si le chemin à parcourir reste long pour convaincre définitivement l'industrie et les entreprises de l'intérêt de l'IT à la sauce verte. "Si on n'est pas associé à des distributeurs qui ont une assise, c'est compliqué. C'est très long", confirme Hugo Sossah. Mais peut-être que le monde n'a plus vraiment le temps d'attendre, puisque la fameuse courbe de Moore – statuant le doublement de la puissance des machines tous les deux ans – est aujourd'hui en voie d'être coupée et plafonnée par celle de la disponibilité énergétique, comme le pense Pierre Duschesne de la société Avob. Sans rentrer dans un débat qui nous mènerait à des heures tardives, je suis curieux de savoir ce que Nikola Tesla aurait pensé de la question, mais bref...

Décon, des tas et des mineurs

L'opportunisme mercantile n'ayant pas de limites, après les lunettes 3D, c'est au tour des téléphones portables de jouer le rôle d'infâme nid à microbes et autres bactéries. C'est en tout cas le discours de la société Violight, qui propose sans trembler un "nettoyeur de téléphone portable à ultraviolet". L'UV Cell Phone Sanitizer a donc pour vocation d'éradiquer en quelques minutes tout ce qui vit à la surface d'un téléphone portable – adolescents exceptés, on appréciera la prouesse technologique –, afin de vous éviter une mort quasi certaine dans d'abominables souffrances. "La coque d'un téléphone réchauffée de l'intérieur est un épouvantable bain de microbes, comprenant plus de pathogènes que n'importe quelle autre surface de votre domicile", explique la société dans un entretien avec Wired. Ah ouais, et bah on voit qu'ils ne connaissent pas le fauteuil de bureau de Ta Race.

Destiné dans un premier temps au public nord-américain pour un tarif de 50 dollars environ, cet engin surfe donc sur la peur exacerbée de la méchante bactérie qui veut notre peau, amplifiée par – permettez que je me lâche et cela n'engage que moi – de multiples campagnes médiatico-lobbiesques prenant les gens pour du bétail tout juste bon à bouffer du foin et se faire piquer le cul pour le plaisir des laboratoires. Je terminerai la digression en précisant simplement qu'à force de désinfecter notre environnement à outrance, les systèmes immunitaires des organismes s'affaiblissent et nous rendent de plus en plus vulnérables aux cochonneries ambiantes, ce qui aboutit à l'effet inverse de celui visé par ce genre de gadget. Faites comme ackboo, prenez une douche au purin une fois par semaine et vous verrez que vous ne serez plus jamais malade (vous n'aurez plus d'amis non plus, mais au fond, est-ce si important ?).

SAN FRANCISCO NE SANS-FIL PLUS

La capitale des maisons bleues adossées à la colline parce qu'on ne sait jamais ce qui peut arriver vient de prendre une mesure obligante les vendeurs de téléphones à informer l'acheteur potentiel du niveau de radiation émis par chaque appareil. Un arrêté qui répond aux pressions d'une partie de la population inquiète des potentiels effets des ondes radio sur la santé, à l'image de multiples associations françaises œuvrant sur ce thème. Piquée au vif, la Wireless Association a décidé d'annuler purement et simplement tous les futurs événements prévus dans la ville en guise de représailles, à l'exception de la Convention CTIA d'octobre 2010, déjà organisée.

"Nous avons déjà été contactés par plusieurs autres villes qui sont désireuses de travailler avec nous et qui comprennent les bénéfices énormes que la

technologie sans-fil et notre convention peuvent apporter à leur région", balance le porte-parole des industriels John Walls. Un discours un rien dérangeant, puisqu'il ne fait référence qu'à des notions de profits et aucunement de santé publique. De plus, comment ne pas s'étonner de la réaction à ce point épidermique de la Wireless Association dès lors qu'il ne s'agit pas d'interdire quoi que ce soit, juste d'afficher une information technique censée n'avoir aucune espèce de répercussion sur les organismes. "Selon la FCC (NDR : Commission Fédérale des Télécommunications), tous les téléphones conformes sont des téléphones sûrs selon les mesures imposées par ces standards", martèle John dans un belle envolée langue-de-boisée. Moi je dis, qu'on invente la capote pour portable et tout le monde sera content.

Chope ton abonnement CANARD PC

Sur www.enjoystation.net



**ECOUTE LA MINUTE
INFORMATIQUE**

Avec Maxence Jayot



0:00 3:30 6:30 9:30 12:30 15:30 17:30 19:30

La minute informatique, une chronique sur l'actualité informatique, jeux, astuces, virus, utilitaires et bons plans.



MSI GE700 & GX740

Deux portables avec un bon rapport qualité/prix

Deux nouveaux modèles de PC portables pour les joueurs débarquent chez MSI : le GE700 destiné aux amateurs occasionnels et le GX740 ciblant plus directement les fans de jeux vidéo. Nous reprochions à la gamme précédente un certain manque d'homogénéité avec notamment, pour le GT740, une carte graphique mal adaptée à la résolution de son écran. Alors, pour nous assurer de ce que valent réellement ces deux nouvelles machines, nous avons décidé d'adopter les méthodes de tests de *Turbo* en nous rendant... sur les routes de Sologne.

GE700, pour le joueur occasionnel.

Et le moins que l'on puisse dire, c'est que MSI nous a sorti... le grand méchant look. Sans déconner, ça doit être trop bien d'être journaliste chez *Turbo*. On passe sa vie dans de super baignoires, on utilise des expressions trop d'la balle et on a le droit de finir toutes ses phrases par la même intonation, et ça... c'est vraiment génial. On commence par le plus petit, le GE700 arborant une belle carrosserie noire laquée. On aime bien le design de la machine avec l'intérieur en acier brossé et le clavier semi-plat s'avère agréable à l'usage. Vendu moins de 1 000 euros avec une carte graphique de type Radeon HD5730, il s'adresse principalement aux joueurs occasionnels se contentant d'un framerate moyen dans les FPS les

plus gourmands. Un *Crysis* en 1600x900 va par exemple plafonner à 15 i/s tout à fond (AAx4) alors que vous obtiendrez une moyenne de 25 i/s sur *S.T.A.L.K.E.R. : Call of Pripyat*, là encore avec les détails réglés au maximum. C'est un peu juste mais suffisant pour la grande majorité des jeux ne réclamant pas autant de ressources. L'écran est de bonne qualité en 17,3 pouces et la connectivité complète : 4 ports USB 2.0, une prise e-Sata, une autre pour le Firewire, une prise VGA + HDMI ainsi qu'une puce Ethernet Gigabit avec wi-fi g et n. Il y a même le Bluetooth, c'est dire. Mais le gros plus de la nouvelle gamme de portables MSI reste sans hésiter la généralisation de "vrais" haut-parleurs en lieu et place du petit buzzer habituel. Certifié Dolby, le système utilise quatre petits HP, deux à la base de l'écran et deux autres à l'avant, ainsi qu'un mini-caisson de grave situé sous

la coque. Ça n'a pas l'air comme ça... mais ça change tout. Plus besoin d'enfiler un casque pour ressentir les bonnes vibrations. Les explosions dans les jeux prennent une autre dimension et le moindre MP3 est écoutable à fort volume. C'est d'ailleurs étrange que tant de constructeurs aient négligé ce point pendant tant d'années, à l'exception notable de Toshiba et de sa série Qosmio. Enfin, le GE700, comme le GX740, profite de la techno ECO Engine de MSI permettant d'améliorer la gestion des ressources en boostant automatiquement les fréquences dans les jeux et en ralentissant le CPU et le GPU en mode bureautique.

GX740, mieux que le précédent.

De son côté, le GX740 vise les joueurs réguliers et plutôt exigeants. Alors que l'an dernier, nous jugions le GT740 mal équilibré, le GX740 qui est proposé dans deux versions (avec Core i7 et Blu-ray ou Core i5 et DVD) offre un excellent rapport prix/performances. Si le Core i5 cadencé à 2,26 GHz permet de faire tourner n'importe quel jeu correctement, c'est surtout la Radeon HD5870 qui fait des merveilles. Aucun jeu ne lui résiste dans la résolution de l'écran : 1680x1050. *Crysis* tourne à 34 i/s avec DX11, tous les détails à fond, *Metro 2033* à 25 i/s et *GRID* frôle les 110 i/s. Les amateurs de *Flight Simulator* ou de jeux de stratégie sachant exploiter au maximum les différents coeurs d'un CPU, le GPU étant alors moins important, opteront pour leur part sur la version équipée du Core i7, et accessoirement du Blu-ray bien que sans écran FullHD, on ne voie pas trop l'intérêt. Seul point noir, la température à pleine charge. Le GX740 n'est pas très bruyant mais, revers de la médaille, il chauffe grave. La version mobile de la 5870 est même un véritable four comparable à la GTX480 de NVIDIA : plus de 93° C, ça calme. C'est même inquiétant. Les aérations de portables ayant toujours tendance à se boucher après

Extrait benchs	GE700	GX740
Street Fighter	1600x900	1680x1050
Détail max, sans AA	70	125
Resident Evil 5		
DX10, max, Blur, AAx4)	34	61
Stalker CoP (DX10, Extreme)		
Day	29	57
Night	28	53
Rain	30	58
Sun Shafts	12,5	15
PCMARK Vantage (réglage d'origine)	4302	5472



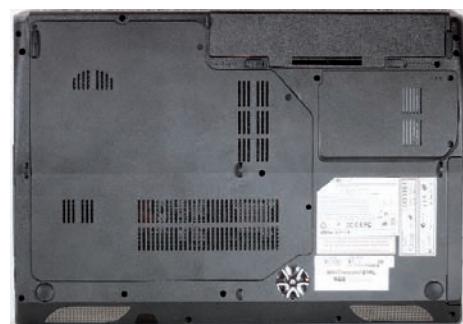


MSI GX740

Intel Core i5-430M 2,26 GHz
ou Intel Core i7-720QM @ 1,6 GHz (GX740-099)
ATI Radeon Mobility HD5870 1 Go
17" brillant (1680x1050)
4 Go DDR3 PC3 8500 (1066 MHz) (2x2 Go)
500 Go en 7200 tr/min



Lecteur optique DVD-RW (Blu-ray sur le GX740-099)
Système audio 4.1, jacks casque, micro, aux, S/PDIF
Webcam 2 mégapixels
1 port Ethernet Gigabit / wi-fi b,g,n / Bluetooth
Lecteur multicarte 4 en 1
Sorties vidéo : HDMI, VGA
Entrées/sorties : casque, micro, aux, S/PDIF
Ports : 3 x USB 2.0, 1 x combo USB/e-SATA, 1 x IEEE1394
OS : Windows 7 Famille Premium 64 bits
Dimensions : 395 x 278 x 33-39,5 mm
Poids : 3,2 kg
Tarif (GX740-075) : 1 150 euros environ
Tarif (GX740-099) : 1 500 euros environ



MSI GE700

Intel Core i5-430M @ 2,26 GHz (GX740-075)
ATI Radeon Mobility HD5730 1 Go
17,3" brillant (1600x900)
4 Go DDR3 PC3 8500 (1066 MHz) (2x2 Go)
500 Go en 5400 tr/min
Lecteur optique DVD-RW
Système audio 4.1, jacks casque, micro, aux
Webcam 2 mégapixels



1 port Ethernet Gigabit / wi-fi b,g,n / Bluetooth
Lecteur multicarte 4 en 1
Sorties vidéo : HDMI, VGA
Entrées/sorties : casque, micro, aux
Ports : 4 x USB 2.0, 1 x e-SATA, 1 x IEEE1394
OS : Windows 7 Famille Premium 64 bits
Dimensions : 414 x 267 x 36,7 mm
Poids : 3,2 kg
Tarif : 950 euros environ avec souris RAZER Krait



quelques mois d'utilisation, on peut craindre une détérioration prématuée des composants à long terme. Il faudra donc penser à nettoyer régulièrement les ouïes d'aération, sachant qu'il est très facile d'accéder à la carte mère en retirant la plaque à l'arrière. L'écran est légèrement plus petit que le GE700 (17 pouces au lieu de 17,3) et on n'est toujours pas fan du look voyant qui n'a guère évolué depuis plusieurs années. Cela dit, les fans de rouge Ferrari apprécieront. Les fonctionnalités restent identiques au GE700 avec une différence de taille concernant le disque dur. Le 500 Go du GE700 est

cadencé à 5400 tr/min tandis que celui du GX740 tourne à un 7200 tr/min. Si vous nous lisez régulièrement, vous savez déjà que nous préconisons très fortement un disque à 7200 tr/min dans un portable, pour ne pas dire un SSD, tant les performances de la machine entière en découlent. Windows paraît fonctionner deux fois plus rapidement et même si ce point n'améliore en rien la vitesse d'exécution d'un jeu, hormis les temps de chargement, l'utilisation de la machine s'en voit transformée au jour le jour.

Notre AVIS

MSI, qui n'en est pas vraiment à son coup d'essai dans le monde du portable, dispose de bons atouts avec une gamme complète et homogène. Le GE 700 est de conception plus moderne que le GX740 mais il est dommage que le fabricant n'y ait pas inclus un disque à 7200 tr/min. Livré avec une souris Razer, il conviendra parfaitement pour les jeux peu gourmands en 3D. Le vrai dilemme, c'est que pour 200 euros de plus, le GX740 offre des performances doublées dans les jeux et une vitesse de rotation de disque dur amélioré grandement le confort d'utilisation. Mais bon, encore faut-il avoir... les 200 euros en question. La bonne nouvelle, c'est que MSI nous propose deux bonnes machines assez silencieuses, homogènes, et qui tiennent la route.



Tt eSports Challenger Keyboard

Un nouveau concurrent de Razer ?

Thermaltake, plus connu pour ses alimentations et boîtiers que pour ses accessoires, lance sa propre sous-marque dédiée au marché du eSports. Souris, claviers et casques sont de la partie, tous dotés d'un look agressif et d'un paquet de fonctionnalité utiles, ou pas. Sur ce marché où le marketing est roi, tout est bon pour appâter le pижoueur (pigeon joueur) à l'image de ces deux claviers Challenger. Leur principale originalité ? Disposer d'un petit ventilateur amovible pour refroidir les mimines.



Site :

www.ttesports.com
Prix : de 55 euros
(Challenger) et 75 euros
(Challenger Pro)

Surfant sur le "eSports", discipline que nous n'adulons pas particulièrement à la rédaction pour son côté abrutissant et prétentieux, le design de ces claviers rappelle fortement celui des Razer et autres Sidewinder de Microsoft : noir et rouge, angles saillants et une programmation rapide des macros. Le modèle Challenger est moins large que la version Pro et forcément un peu moins complet. Vous y trouverez 4 macros et 7 fonctions multimédias, une prise USB 2.0 à l'arrière et un câble gainé de 2 mètres fixe. Les 32 Ko de mémoire permettent de programmer jusqu'à 18 touches ou 6 touches sur trois profils sélectionnables à la volée. Le toucheur est semi-portable, tout comme la version Pro qui s'en distingue toutefois par un look plus classieux. Côté fonctionnalités, le Challenger Pro embarque un peu plus de mémoire pour configurer 4 profiles de 10 macros chacun avec 5 touches programmables situées de

part et d'autre en plus de 6 touches multimédias, le rétroéclairage rouge selon 4 intensités, une seconde prise USB et un câble amovible. Il est dans les deux cas possible d'éclairer le logo Tt situé sur le repose-poignet et de remplacer les touches Windows par des caches, évitant leur pression intempestive. La version Pro dispose même de 8 touches rouges se substituant au bloc ZQDS par des flèches ou des lettres sur fond rouge. Mais le fin du fin, c'est la présence d'un mini-ventilo savamment rangé dans un renforcement de la coque et qui vient s'enficher sur l'une des prises minijacks situées en haut à gauche ou à droite du clavier. Relativement silencieux, il produit un léger souffle qui, reconnaissons-le, procure un certain confort après de longues minutes de jeu. Le système trouve cependant rapidement ses limites si l'on transpire beaucoup des mains, le micro ventilateur s'avérant trop peu puissant. Signalons enfin le système anti-ghost, autorisant l'appui sur plusieurs touches simultanément sans provoquer le blocage de la mémoire tampon.

Un bon début mais quelques ratés. Cette gamme Challenger souffre malgré tout de quelques défauts. Si les puristes auraient sûrement apprécié un temps de réponse record des touches, ce qui ne sert franchement pas à grand-chose (sauf peut-être pour les trois meilleurs joueurs du monde), c'est plutôt sur une utilisation quotidienne que ça coince. Le toucheur, bien que

semi-portable, n'est pas désagréable (bon, c'est essentiellement une question de goût) mais la touche "Entrer" pose problème, pas plus haute qu'une touche normale ; on est parfois amené à taper malencontreusement sur celle placée juste au-dessus qui est, bizarrement, l'antislash. Autre point énervant : les lumières indiquant l'activation du pavé numérique ou le blocage des majuscules est quasi invisible avec l'angle de frappe normal. Il faut se placer au-dessus du clavier pour les distinguer clairement. Enfin, le logiciel servant à paramétrier les touches ne se montre pas aussi abouti que celui des concurrents. La programmation se révèle certes aisée mais on reste loin de l'ergonomie du soft de Logitech par exemple.

Notre AVIS

Ces deux Challenger nous laissent donc sur une impression mitigée. Ils restent assez abordables, présentent bien, proposent l'essentiel pour les joueurs, mais rien de très novateur en comparaison de l'offre existante, si ce n'est le mini-ventilo. Alors oui, si vous transpirez des paluches comme un porc, pourquoi pas, l'idée du ventilateur est sympa et contre toute attente, utile, ou tout du moins agréable. Mais pour peu que vous tapiez du texte régulièrement et rapidement, la trop petite taille de la touche Entrer n'est clairement pas adaptée. Cela en fait deux produits à réservier aux joueurs exclusivement.



6/10

Prix : 58 euros
Site : www.lancoolpc.com

Lian Li Lancool PC-K58

Quasi parfait ?

Il est agréable de voir les progrès constants réalisés en matière de boîtiers. Lian Li, marque bien connue pour avoir largement tiré la qualité vers le haut, reste hélas peu accessible à la plupart des joueurs vu les tarifs pratiqués. Enfin, je devrais dire "restait" car sous le label Lancool se cache le savoir-faire de Lian Li mais à des prix bien plus raisonnables.



Le PC-K58 n'est pas vraiment nouveau mais pour tout vous avouer, nous n'avions pas eu la place de publier le test dans les CPC précédents. On profite donc de ce gros numéro pour vous livrer nos très bonnes impressions, à commencer par le design de la machine. La gamme DragonLord dont il fait partie possède une façade en alu grillagé et le dessus, habituellement plat, est ici recouvert d'ouïes d'aération orientées vers l'arrière, permettant ainsi de limiter les nuisances sonores. Moderne mais pas voyant, le look de la gamme s'annonce clairement réussi. Les boutons marche/arrêt et reset se trouvent à l'avant sur la partie supérieure, accompagnés de deux prises USB et de deux mini-jacks casque/micro. Cet emplacement a deux avantages : laisser les prises USB accessibles facilement lorsqu'on place le boîtier sous le bureau, et ne pas gêner l'ouverture du tiroir CD avec des fils qui pendouillent. Mais le meilleur se trouve à l'intérieur.

Une prestation digne du haut de gamme. Le plateau permet l'installation d'une carte mère de taille micro, mini ou ATX. Pour un boîtier vendu 59 euros, sans alimentation, je précise, on ne s'attend pas souvent à voir autant de petits détails intelligemment traités. L'alimentation se fixe très facilement au boîtier sans qu'il soit nécessaire de la visser par exemple. Vous devez juste la placer correctement et la solidairez grâce à l'étau fourni. Pour la carte mère, pas besoin non plus de tournevis mais de simples vis à main. Les disques durs internes 3"1/2 se positionnent à 90°, c'est-à-dire orientés vers le panneau latéral et là encore, nul besoin d'outils. Une tringle coulissante libère l'ensemble des cages elles-mêmes montées sur des amortisseurs en caoutchouc. Chacune des 4 cages comporte des ergots en plastique bloquant le disque par pression. Même scénario avec les deux premières baies 5"1/4 possédant un système ingénieux consistant à pivoter une barre munie d'ergots et d'un patin en plastique mou servant, une fois la barre refermée, à maintenir par pression le lecteur optique dans sa position. Lian Li est même



allé jusqu'à installer des leviers coulissants au-dessus des "brackets" pour coincer les cartes PCI d'un simple mouvement. Seules trois baies 5"1/4 sur les cinq nécessitent l'utilisation de vis mais il est assez rare d'utiliser plus de 2 baies de ce type. Dans un dernier souci du détail, on trouve quelques pièces de plastique destinées à ranger les câbles, deux ventilo, un 120 mm à l'arrière et un 140 à l'avant, fixés sur des patins pour éviter les vibrations et, pour finir, une entrée prévue pour l'alimentation protégée par un filtre à poussière.

Notre AVIS

Honnêtement, pour 58 euros, difficile de faire mieux. La finition est impeccable, l'ensemble des systèmes sans vis facilite énormément le montage et le design devrait satisfaire la majorité des utilisateurs. On pourra toujours se plaindre des câbles de façade un peu courts et de l'isolation phonique pas aussi efficace que celle du Fractal Design R2, même si le K58 s'en sort bien comparé à d'autres boîtiers ouverts, mais n'oublions pas qu'il coûte 35 % moins cher. Allez, on lui colle notre premier 10/10 pour son excellent rapport qualité/prix, il l'a bien mérité.

10/10

■ LaCie Wireless Space

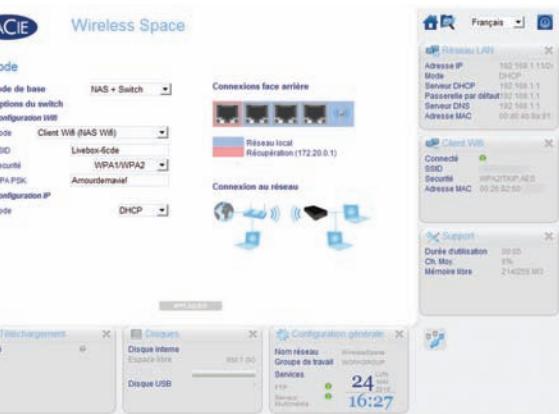
Enfin un NAS novateur

En matière de NAS, les fonctionnalités innovantes ne se bousculent pas au portillon. Alors quand une marque parvient à trouver le petit truc utile pour se distinguer de ses concurrents, forcément, ça attire l'attention. C'est le cas ici du Wireless Space de LaCie qui se veut à la fois NAS et routeur sans fil. Voyons ça de plus près.

Le Wireless Space est davantage un disque dur réseau qu'un NAS, la notion de NAS sous-entendant souvent un ensemble de plusieurs disques durs. Mais contrairement à un simple disque externe que l'on plugue sur le réseau via une prise Ethernet, ou que l'on relie directement au PC par l'intermédiaire d'une prise USB, on peut carrément s'en servir comme routeur et comme point d'accès wi-fi, ce qui offre une très large liberté d'utilisation. Par exemple, vous pouvez directement connecter le Wireless Space à un modem ADSL pour lui adjoindre des fonctionnalités sans fil wi-fi b/g/n. La famille aura donc accès à Internet, mais aussi au contenu du disque. Mieux, si vous avez déjà un modem avec wi-fi, ce qui est certainement le cas, le Wireless Space peut s'y connecter comme client. Ainsi, vos deux PC placés dans le bureau mais n'ayant pas de carte wi-fi pourront être connectés à ce disque en Ethernet (par câble), qui lui-même communiquera avec la box en wi-fi.

Dans cet exemple, l'avantage pour les deux PC est un accès au Net par wi-fi tout en conservant la vitesse de transfert de la connexion par câble pour accéder au contenu du disque. Pour cela, le boîtier comporte 3 ports Gigabits en plus du port Ethernet dédié au modem si besoin est, et trois prises USB 2.0 permettant à la fois de relier le Wireless Space à un PC comme un disque externe, mais aussi de relier deux autres disques USB au boîtier, les rendant eux aussi, de fait, accessibles depuis le réseau.

Une interface quasi parfaite. Si l'idée s'annonce séduisante, encore faut-il que la partie logicielle suive. Et c'est justement le point fort de la marque. Comme nous le faisions remarquer lors du test du Network Space il y a quelques numéros, LaCie est incontestablement très fort dans ce domaine. Non seulement l'installation est d'une simplicité déconcertante, l'utilisateur étant guidé de A à Z tout au long de la procédure, mais l'interface en elle-même est on ne peut plus claire. Organisé autour de "Widget", le néophyte arrivera sans mal à paramétriser son réseau et ses différentes fonctionnalités sans y connaître grand-



chose. Et parmi les fonctions disponibles, on trouve évidemment le serveur DHCP permettant de gérer automatiquement la distribution d'adresses IP, la création de serveurs FTP, iTunes, DLNA, et l'automatisation de téléchargement au format bittorrent. On apprécie également l'explorateur de fichiers intégré à l'interface et qui permet de manipuler très facilement les fichiers sans être obligé de passer par l'ordinateur. Autres gros avantages du wi-fi intégré : la possibilité de faire un second réseau sans fil en parallèle à celui existant. Les 103 pages de la notice sont, là encore, extrêmement claires et précises, la moindre opération étant largement détaillée.

- **Ethernet NAS étendu**

Le Wireless Space se connecte à distance à un réseau Wi-Fi afin d'étendre la connectivité sans fil. Les ordinateurs distants se connectent à Wireless Space via Ethernet. Cela permet également de partager le stockage réseau pour échanger des données entre les ordinateurs du réseau.
- **Wi-Fi NAS étendu**

Le Wireless Space ajoute le Wi-Fi à un réseau filaire. Cela permet également d'accéder au stockage réseau pour partager des données entre les ordinateurs du réseau.
- **Routeur Wi-Fi**

Le Wireless Space joue le rôle de routeur Wi-Fi et Ethernet, ce qui permet de partager un accès Internet avec les ordinateurs connectés.



Notre AVIS Sur une idée toute bête, LaCie a réussi à créer un produit très utile, mais surtout très facile à mettre en œuvre. Outre le fait d'offrir un espace de stockage de 1 To (capacité du prototype entre nos mains), le Wireless Space décuple les possibilités de communication en proposant plusieurs modes de fonctionnement mélangeant Ethernet et sans fil : routeur, switch, point d'accès, extension du réseau existant, etc. Vraiment très utile, le produit mérite que l'on s'y intéresse. Disponible en septembre, nous le testerons plus largement dans le *Canard PC Hardware* de la rentrée. Reste à connaître le prix de la bête, mais selon le fabricant, il restera des plus raisonnables.

Edifier E1100 Plus

Ces dix dernières années, Apple aura au moins eu le mérite de rappeler aux autres constructeurs que design et informatique peuvent aller de pair... de couilles. Oui c'est très vulgaire mais ça me fait rire. L'ensemble d'enceintes 2.1 e1100 plus d'Edifier se compose de deux petits satellites très discrets ainsi que d'un caisson qui ne prend pas beaucoup de place. Surmonté d'un cadre en forme d'arche en plastique de couleur aluminium et muni de patins anti-résonnance, le caisson, dont le haut-parleur de 116 mm des basses est dirigé vers le sol, bénéficie d'une ligne esthétique atypique qui n'est pas sans rappeler Alien. Il manque juste la bave. Doté en son sommet d'un bouton contrôlant à la fois la mise sous

tension et le contrôle du volume derrière un halo bleuté, il en jette pas mal, il faut le reconnaître. À l'arrière du caisson, accompagné de deux prises mini-jack, se trouve un potentiomètre de réglage du niveau des basses. Même si ce kit ne permet clairement pas de profiter d'un son Dolby Digital ou DTS, normal vu le prix, on regrette malgré tout l'absence d'une entrée S/PDIF qui aurait permis de faire transiter un signal audio numérique en PCM stéréo. Résultat, le son est clair mais manque de relief alors que les basses sont dynamiques mais un peu faibles. Il n'en reste pas moins beau et bon marché, offrant un son très acceptable pour une utilisation



journalière et discrète. N'espérez pas animer votre prochaine teuf avec ou vibrer sur le DVD d'Albator. Pour cela, ou pour donner plus de profondeur à vos jeux, mieux vaudra investir dans un kit 5.1 ou 7.1.

Prix : Environ 48 euros
Site : www.edifier.com

Casque audio Steelseries 7H



Prix : Environ 99 euros
(129,99 euros avec une carte son 7.1 USB)
Site : www.steelseries.fr

En termes de confort, la réputation de Steelseries n'est plus à faire et ce nouveau casque audio 7H offre une armature réglable de type arceau avec un rembourrage en simili cuir, ainsi que des coussinets d'oreillettes interchangeables. La première paire... de couilles... mouha-haha c'est trop drôle !... est recouverte de velours alors que la seconde utilise le même simili cuir que l'arceau. Mieux vaut toutefois éviter les changements intempestifs d'oreillettes pour limiter les risques de déchirure et d'usure. Comme sur les autres casques de la marque, on découvre un micro unidirectionnel monté sur une tige souple qui se range dans l'oreillette gauche et qui limite les sources de parasitage extérieures en plus d'offrir une restitution impeccable. Notez que le 7H se compose de quatre parties démontables pour faciliter le transport et que l'arceau peut ainsi être désolidarisé des deux écouteurs. D'apparence classique avec sa gaine tressée et son petit boîtier permettant

de contrôler à la fois le volume et le micro, le fil un peu court à la base (1,20 m) bénéficie heureusement d'une rallonge d'un mètre quatre-vingt. De quoi adapter facilement la longueur du fil à votre usage. Mais il n'y a pas que l'ergonomie dans la vie. De type circumaural fermé (englobant toute l'oreille), le 7H a de quoi offrir aux joueurs une isolation phonique efficace contre les nuisances sonores extérieures sans trop compresser la tête. La restitution sonore est très équilibrée et dénuée de filtre de correction venant trop souvent dénaturer le signal d'origine. Ce casque permet ainsi de percevoir davantage de nuances détaillées grâce à ses membranes de grand diamètre qui offrent des basses solides avec une très faible distorsion sur une bande de fréquence comprise entre 10 et 28 000 Hz. Le 7H n'a donc rien d'un gadget révolutionnaire mais il reste incontestablement un bon produit pour les joueurs et autres mélomanes exigeants, sans oublier sa robustesse.

Prix : De 79 à 129 euros environ
Site : www.eclipsepc.fr

Mad Catz Eclipse Litetouch

Avec le rachat de Saitek, la marque du chat taré a clairement gagné du skill en design. Parallèlement au lancement de joystick pour PS3 et Xbox 360, Mad Catz va commercialiser un ensemble clavier-souris issu de la gamme Eclipse, quasi révolutionnaire, ou tout du moins novateur et super classieux. Commençons par le clavier sans fil. Sa particularité ? Un pavé tactile LCD à l'emplacement du pavé numérique avec, juste dessous, un trackball accompagné de deux boutons remplaçant la souris. Le pavé fonctionne selon trois états : pavé numérique standard, un mode "média" et un mode "MyEclipse" regroupant des macros. Vous pouvez par exemple basculer sur une

calculatrice ou des agencements de 12 touches programmées. La version sans fil est presque identique, la différence venant de l'absence de mini-trackball : toucher rect... portable, rétroéclairage variant en fonction de l'éclairage ambiant et repose-poignets ultra doux. Chaque clavier est vendu avec une souris tout aussi originale, la Mobilemouse pour le sans-fil et la Touchmouse pour l'autre. Sa particularité ? Un bouton multidirectionnel accessible de l'index. Très pratique pour scroller dans tous les sens. Le design est un peu déroutant mais nous verrons bien à l'usage. Côté capteur, on trouve un laser à 1600 dpi, largement suffisant pour les jeux. On garde le meilleur pour la fin : le tarif. 79 euros pour la version avec fil et 129 sans.



Mad Catz Cyborg R.A.T

Prix : de 50 à 130 euros selon le modèle
Site : www.cyborggaming.fr



La Cyborg R.A.T. est la souris la plus paramétrable du monde, enfin, ça dépend du modèle. Chaque point de contact avec la main peut être réglable avec précision jusqu'à l'obtention de la prise idéale. Elle sera proposée en 4 modèles, le numéro 3, le 5, le 7 et, numéro complémentaire, le 9. Les fonctionnalités sont, dans l'ordre, un laser de 3200 dpi à la coque non réglable, un laser à 4000 dpi avec programmation des touches, système de poids et réglage de la coque en longueur, la même chose pour le numéro 7 avec en plus un laser de 5600 dpi ainsi que le réglage possible de l'emplacement du pouce, et enfin une version sans fil pour le numéro 9, le modèle

En KIOSQUE

Découvrez le 5^e numéro de votre
bible du hardware

CANARD PC HARDWARE



Avec une
couverture
tout en dur !

Enquête DGCCRF : 60 % des alimentations PC jugées dangereuses ?

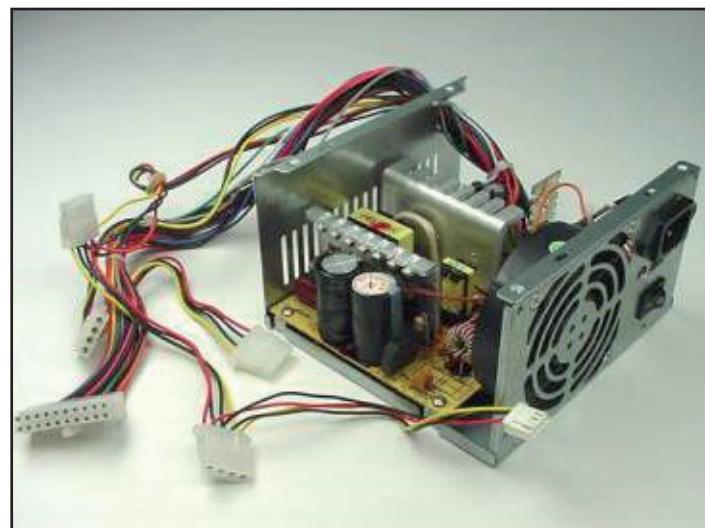
En 2009, la Direction générale de la Concurrence, de la Consommation et de la Répression des fraudes (DGCCRF) a diligenté une enquête sur les blocs d'alimentation destinés aux PC. Après des mois d'investigations, nous avons pu obtenir en exclusivité les résultats de cette étude, et ceux-ci sont accablants : sur 110 établissements contrôlés, 13 échantillons ont été testés en laboratoire, dont 8 se sont révélés "non-conformes et dangereux", soit un peu plus de 60 % !

La fiabilité des fiches d'alimentation et l'accessibilité des parties actives sous tension sont mises en cause, ce qui implique un risque d'électrocution pour les consommateurs. Quatre entreprises ont ainsi fait l'objet d'un procès verbal pour "tromperie", sans compter les nombreux rappels de réglementation concernant l'obligation légale de proposer une notice d'utilisation.

Malheureusement, malgré nos demandes répétées, la DGCCRF refuse toujours de fournir les noms des entreprises concernées ou – au moins – les modèles concernés. Il serait pourtant important, dans l'intérêt du consommateur, que celui-ci puisse savoir si son bloc d'alimentation fait partie des modèles potentiellement dangereux ou pas. Avec de tels résultats, cela paraît la moindre des choses et nous espérons que la DGCCRF fera preuve de plus de transparence une fois cette affaire rendue publique.

De notre côté, nous étions parmi les premiers à avertir nos lecteurs de la qualité médiocre de certaines alimentations "premier prix" par le biais de tests extrêmement poussés qui décortiquaient en détail leur fonctionnement. Bien que nous ne nous intéressions qu'aux qualités techniques de ces modèles et pas aux points testés par la DGCCRF, qui concerne la sécurité des personnes, nous avions relevé de nombreux défauts : puissance largement surestimée, non-conformité en termes de pollutions électromagnétiques, piètres qualités du courant délivré, protections inopérantes contre les courts-circuits, présence de plomb, etc.). Un véritable scandale ! Désormais, nous pouvons également vous apprendre que suite à la publication de cet article, la société PCA France, importateur de la marque Heden, a décidé de nous poursuivre en justice.

Rappel des faits : le 23 avril 2008, nous publions un article sur les alimentations noname et plus particulièrement sur la PSX-A830 vendue sous la marque "Heden" par la société PCA France. Nous y dénoncions principalement l'incapacité patente de ces produits à délivrer la puissance de 480 watts annoncés puisque les exemplaires testés ne tenaient même pas 330 watts sans s'autodétruire. En réponse, la société PCA France nous avait alors adressé un droit de réponse incendiaire arguant du fait que ces tests étaient "*parfairement contestables*" et effectués avec du "*matériel non agréé*". Au passage, l'importateur nous menaçait également de procès ainsi que tout autre média qui relaierait l'information ; les



défenseurs de la liberté de la presse ont d'ailleurs apprécié ces menaces à leur juste valeur. Malgré tout, la déontologie journalistique nous obligeait à vérifier à nouveau ces blocs d'alimentation au cas où nous aurions commis une erreur de jugement lors de ce premier test.

Quelques semaines plus tard, le 10 juin 2008, nous avons donc publié un nouvel article extrêmement détaillé sur la PSX-A830 2.2 d'Heden qui confirmait sa qualité franchement médiocre. Nous avons ainsi relevé de manière incontestable qu'il s'agissait en fait d'un bloc de 180-240 watts, comme inscrit noir sur blanc (ou plutôt blanc sur vert) sur le circuit imprimé interne, mais aussi que sa qualité de construction était lamentable (absence du PFC obligatoire, perturbations électromagnétiques hors-normes, défaut de protection sur certains rails, etc.) et même qu'elle pourrait contenir du plomb, pourtant interdit depuis longtemps par la norme RoHS. Suite à la publication de cet article, la société PCA France n'a manifesté aucune réaction.

Quatre mois plus tard, le 21 octobre 2008, la société PCA France a entamé une action en justice contre Presse Non-Stop (Canard PC)

auprès du Tribunal de grande instance de Paris sur le fondement de l'article 1382 du Code Civil, lui demandant de nous condamner à 100 000 euros de dommages et intérêts pour le "préjudice" causé aux marques Heden et à la PSX-A830. Il nous restait donc deux options : soit céder à la pression et retirer toute trace du test en question, soit poursuivre l'affaire devant le tribunal. Vu le scandale que représentent autant ces blocs d'alimentation que ces menaces, nous avons choisi de mener la bataille juridique contre PCA France et d'aller au procès en maintenant l'intégralité de nos écrits. Il s'agissait là d'une question de respect pour nos lecteurs, mais aussi d'éviter que ne se crée un dangereux précédent qui aurait pu impacter toute la presse informatique, qu'elle soit sur le Web ou sur le papier, et nuire gravement à l'information des consommateurs à l'avenir.

Avec de telles pressions, l'indépendance de la presse technique qui se livre à des essais de matériels serait balayée puisqu'il suffirait à n'importe quel constructeur de menacer le média en question de représailles judiciaires sous prétexte que les tests n'étaient pas effectués avec du "matériel agréé", principal reproche formulé par la société PCA France, pour obtenir le retrait immédiat de l'article défavorable. Et nul doute que ce type d'intimidation aurait marché à coup sûr auprès d'un testeur indépendant ou auprès d'une petite structure n'ayant pas les moyens de se lancer dans un procès long et coûteux contre une société dont le CA affiche tout de même 36 millions d'euros.

Bref, absolument sûr de nos tests et de nos conclusions (celles-ci frôlant bien souvent l'évidence), nous avons choisi de mener la bataille contre PCA France. Entre octobre 2008 et juin 2010 (le temps judiciaire est long, très long), au cours de la construction de

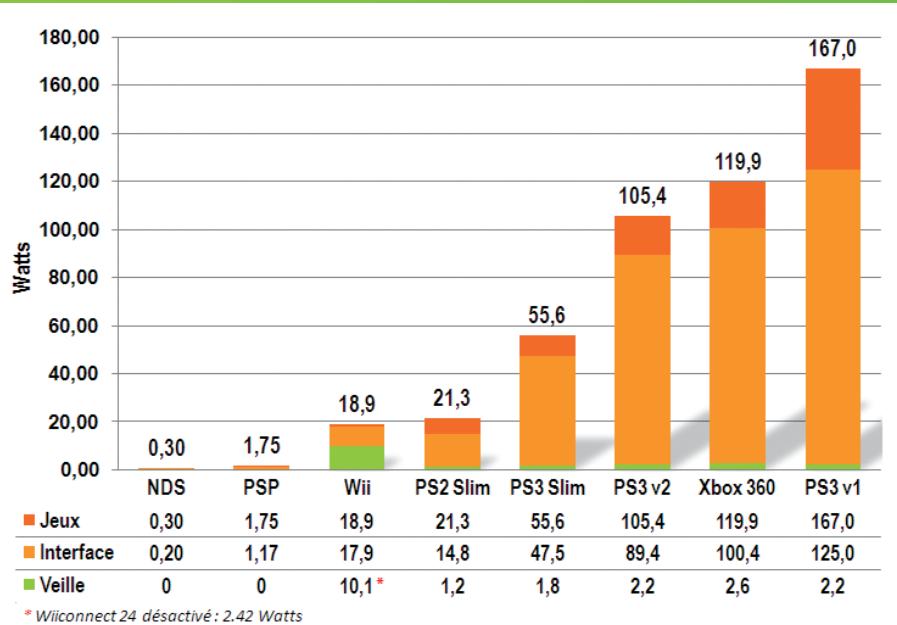
notre argumentaire, nous avons également mandaté un laboratoire agréé indépendant (LCIE/Bureau Veritas) pour reproduire ces mêmes tests de comptabilité électromagnétique sur des alimentations Heden placées sous scellés par huissier au moment des tests (nous avions prévu, au cas où ...). Nous avons demandé au laboratoire d'effectuer ces tests à 300 watts (ce qui laisse tout de même une large marge de manœuvre par rapport aux 480 watts annoncés). La conclusion est sans appel : *"Les appareils de la marque HEDEN modèle PSX-A830 ne permettent pas de délivrer les puissances annoncées par le constructeur..."* Par souci de transparence, nous avons mis le rapport complet en téléchargement au www.canardpc.com/pdf/rapport_lcje.pdf.

Enfin, après avoir longtemps disserté sur les aspects techniques, nous avons tenté de récapituler le dossier de la manière la plus simple possible pour nous présenter devant le juge, néophyte en la matière, avec des arguments solides. Le procès a donc eu lieu au TGI de Paris le 4 juin dernier. Avant cette date, il nous était malheureusement impossible de communiquer sur cette affaire, tout comme nous avons été réduits de fait au silence concernant tous les produits de PCA France. Malgré tout, nous avons reçu le soutien de nombreux confrères de la presse informatique, dont beaucoup étaient arrivés aux mêmes conclusions que nous sur cette alimentation Heden. Nous les en remercions. Dans cette affaire, nous nous battons autant pour nous que pour eux, et aussi pour vous. La presse doit rester libre en France et les pressions de ce type sont parfaitement insupportables. Nous vous tiendrons bien sûr au courant du verdict, attendu début septembre...

Doc Terraboule

ERRATUM

Dans le dernier Canard PC Hardware qui restera en vente tout l'été, sont passées à travers les mailles du filet deux erreurs, ou plutôt deux oubli. Le premier concerne le dossier sur le gaspillage énergétique et plus particulièrement le graphique de la consommation des consoles de jeux. Pour rappel, ce graph ne comporte qu'une version de la Xbox mais sachez que la consommation de la version "slim" qui sortira bientôt sera de 25% inférieure au modèle de 2008 (environ 90 watts à pleine charge). L'autre graphique concernait les statistiques CPU-Z que nous reproduisons en pages suivantes, avec la correction. Enfin, dans le dossier Watercooling, nous annonçons page 89 que le montage donné en exemple est en série alors qu'il s'agit évidemment d'un montage en parallèle.

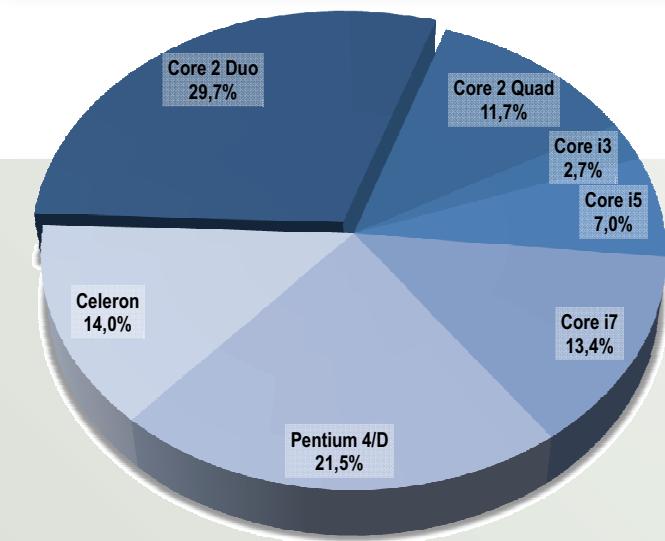
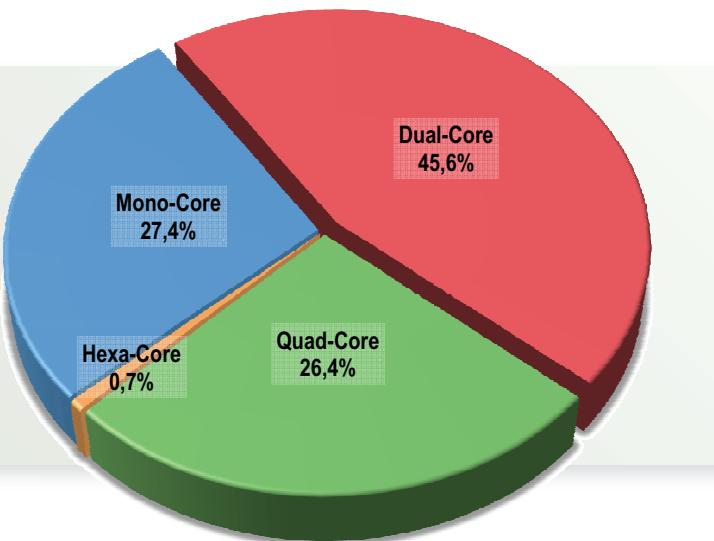


Statistiques CPU-Z / Q1'10

Vous trouverez ici la reproduction de deux pages contenant une erreur de graphique parues dans le dernier Canard PC Hardware ! À partir du numéro 5 de *Canard PC Hardware*, nous avons décidé de vous proposer en exclusivité une analyse de quelques statistiques croustillantes issues de la gigantesque base de données du célèbre CPU-Z. Celle-ci est active depuis maintenant 5 ans et contient plus de 1,3 million d'entrées ("dump"). Sa pertinence est particulièrement élevée lorsqu'il s'agit d'avoir une vue globale sur le marché des utilisateurs "avertis" dont vous faites partie. Nous traiterons donc la plupart des composants comme le processeur, la mémoire, la carte mère ou encore la carte graphique. Si vous souhaitez voir ici telle ou telle statistique, n'hésitez pas à nous le faire savoir !

CPU : Nombre de coeurs

Nous avons calculé la répartition des processeurs qui ont été entrés dans la base de données au cours des trois derniers mois en fonction de leur nombre de coeurs. Toujours largement majoritaires, les processeurs Dual-Core sont stables depuis un an ; ils représentent un peu moins de la moitié des PC. En seconde position, on retrouve quasiment ex æquo les modèles Quad-Core et les Mono-Core. On peut en déduire que si la majorité des PC embarquent un processeur vieux de 2-3 ans, on trouve aussi à part égale des CPU plus anciens (+ de 3 ans, de la génération des Pentium 4) et plus récents (Core 2 Quad, Core iX). Notez également l'apparition des premiers Hexa-Core, pour le moment limités à moins d'un pourcent mais qui devraient voir leur nombre sensiblement augmenter avec l'arrivée des modèles économiques d'AMD.



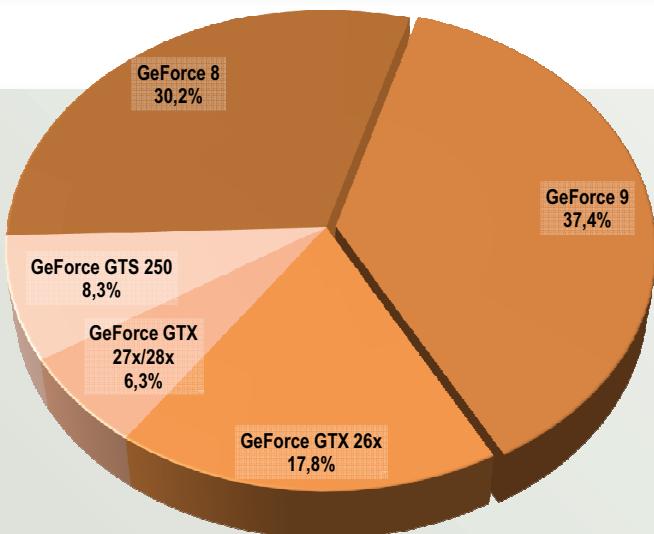
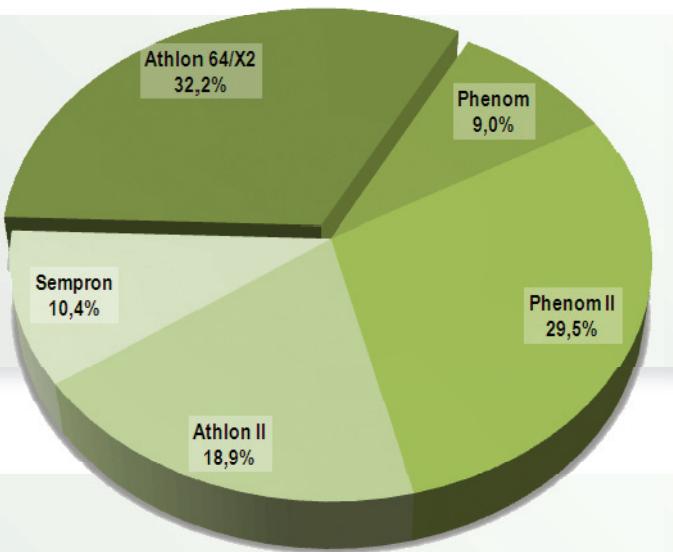
Intel : Répartition des modèles

Voyons maintenant la répartition des types de processeurs chez Intel. Sans surprise, c'est le Core 2 Duo qui trône le haut du podium, puisqu'il équipait 29,7 % des PC au premier trimestre 2010. Les modèles Quad-Core de la même génération ne sont pas en reste puisqu'ils représentent quant à eux 11,7 % du total. Parmi les CPU de la génération Nehalem (Core iX), les Core i7 arrivent en tête (13,4 %) malgré leurs prix élevés, surtout face aux Core i5 (7 %) et Core i3 (2,7 %). Ceci s'explique par leur présence sur le marché bien antérieur aux déclinaisons plus économiques. Enfin, il est étonnant de constater que les bons vieux Pentium 4 (ainsi que les infâmes Pentium D), restent encore très présents dans les PC de 2010 : plus de 20 % ! Quant aux Celeron, nous préférons ne pas en parler...

AMD : Répartition des modèles

au même exercice avec les processeurs AMD. Les modèles basés sur une architecture de dernière génération, c'est-à-dire les Phenom II et les Athlon II, représentent désormais quasiment la moitié du total. On y trouve à part égale les déclinaisons Dual et Quad-Core ainsi qu'une poignée d'Hexa-Core. Sans surprise, on voit que la génération précédente – celle des Phenom "I" – n'a pas eu beaucoup de succès : seuls 9 % des PC l'utilisent encore. Par contre, les bons vieux Athlon 64 et Athlon 64 X2, sortis en 2003 et fers de lance de la gamme AMD jusqu'en 2007, représentent toujours un tiers des processeurs AMD. Enfin, comme les Celeron, les Sempron (10,4 %) ne comptent malheureusement pas pour du beurre...

Nous nous sommes livrés

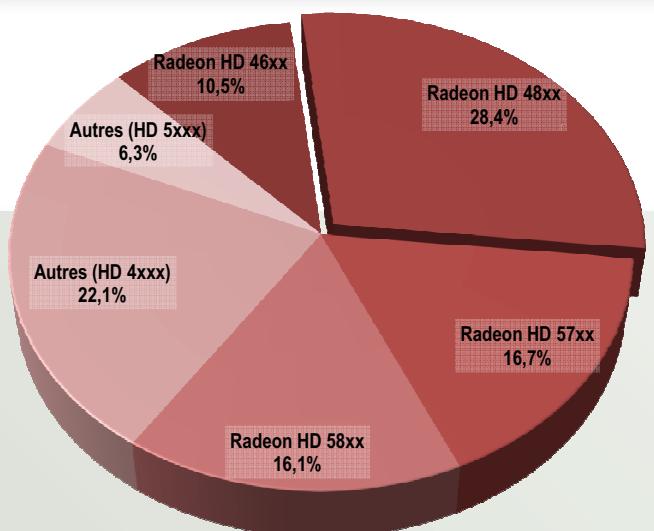
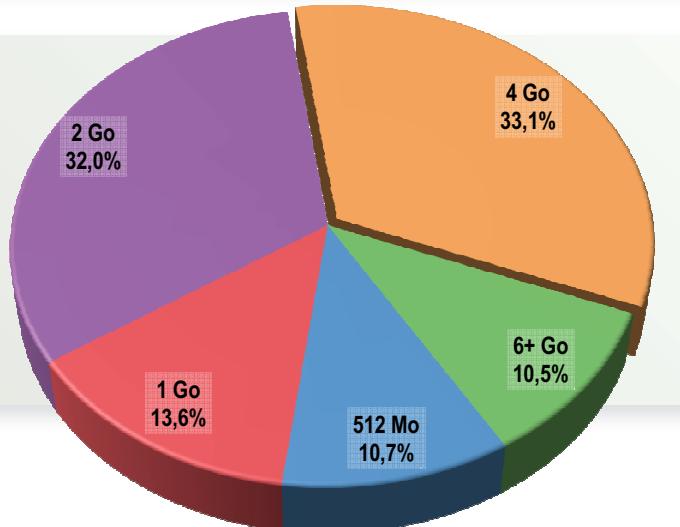


Nvidia : Répartition des modèles

Nous nous sommes ensuite penchés sur la répartition des cartes graphiques dites "de joueurs". Pour cela, nous avons exclu tous les chipsets graphiques intégrés et les cartes plus anciennes que les GeForce de la série 8000. Comme on pouvait s'y attendre vu l'énorme succès commercial des GeForce 8800, cette gamme représente toujours 30,2 % des PC actuels. En y ajoutant les bonnes vieilles GeForce 9600/9800, renommées à maintes reprises (GTS 250, etc.) par Nvidia, ce chiffre grimpe même jusqu'à plus de 70 % de parts de marché ! Dans ces circonstances, les cartes de la génération GT200 peinent à s'imposer, plombées par un prix très élevé et une disponibilité erratique : si la GTX 260 représente tout de même 17,8 % du total, les GTX 275, 280, 285 stagnent à 6,3 %.

Capacité mémoire

Voyons maintenant l'évolution de la capacité mémoire avec un phénomène alarmant : alors que la transition entre 2 Go et 4 Go de RAM a eu lieu voici presqu'un an, on constate qu'elle s'est subitement arrêtée en octobre 2009, et commence même à s'inverser ! L'explosion du prix de la mémoire (+80 % en 9 mois) a visiblement eu raison des velléités des acheteurs, qui se rabattent désormais en masse sur 2 Go de RAM pour leurs nouvelles configs, en attendant des jours meilleurs. Il est également navrant de voir qu'en 2010, 10 % des PC restent équipés de 512 Mo de mémoire. Saluons par contre les 10,5 % d'utilisateurs qui ont opté pour 6 Go ou plus. La crise ne touche visiblement pas tout le monde.



ATI : Répartition des modèles

Chez ATI, les prix raisonnables qui ont été pratiqués du temps des Radeon HD 4800 et la disponibilité généralement meilleure que chez son concurrent (même s'il y a parfois eu de gros ratés) ont permis une adoption plus rapide des cartes de nouvelle génération. Si les excellentes Radeon HD 4850, 4870 et 4890 restent toujours largement les plus répandues (28,4 %), on note une percée remarquable des Radeon HD de la série 5000. Celle-ci se divise à part égale entre les modèles de milieu de gamme (Radeon HD 5700 – 16,7 %) et les déclinaisons haut de gamme (Radeon HD 5800 – 16,1 %). Les modèles très bas de gamme représentent encore un bon tiers des PC alors que leur intérêt en pratique est quasi nul. *Business is Business.*

Partie

LE JEU DU CANARD

Un super jeu de platal ! (dont vous êtes le héral)



Règles (non exhaustives... et modulables) :

- Placez vos pions (découpables en page 130) sur la ligne de départ.

- Le joueur qui fait un 6 avec le dé (découpable mais pas responsable en page 129) commence la partie.

- Il y a dans le jeu six cases "Canard" : elles vous permettent d'avancer à nouveau du chiffre déjà indiqué par le dé si vous vous retrouvez dessus.

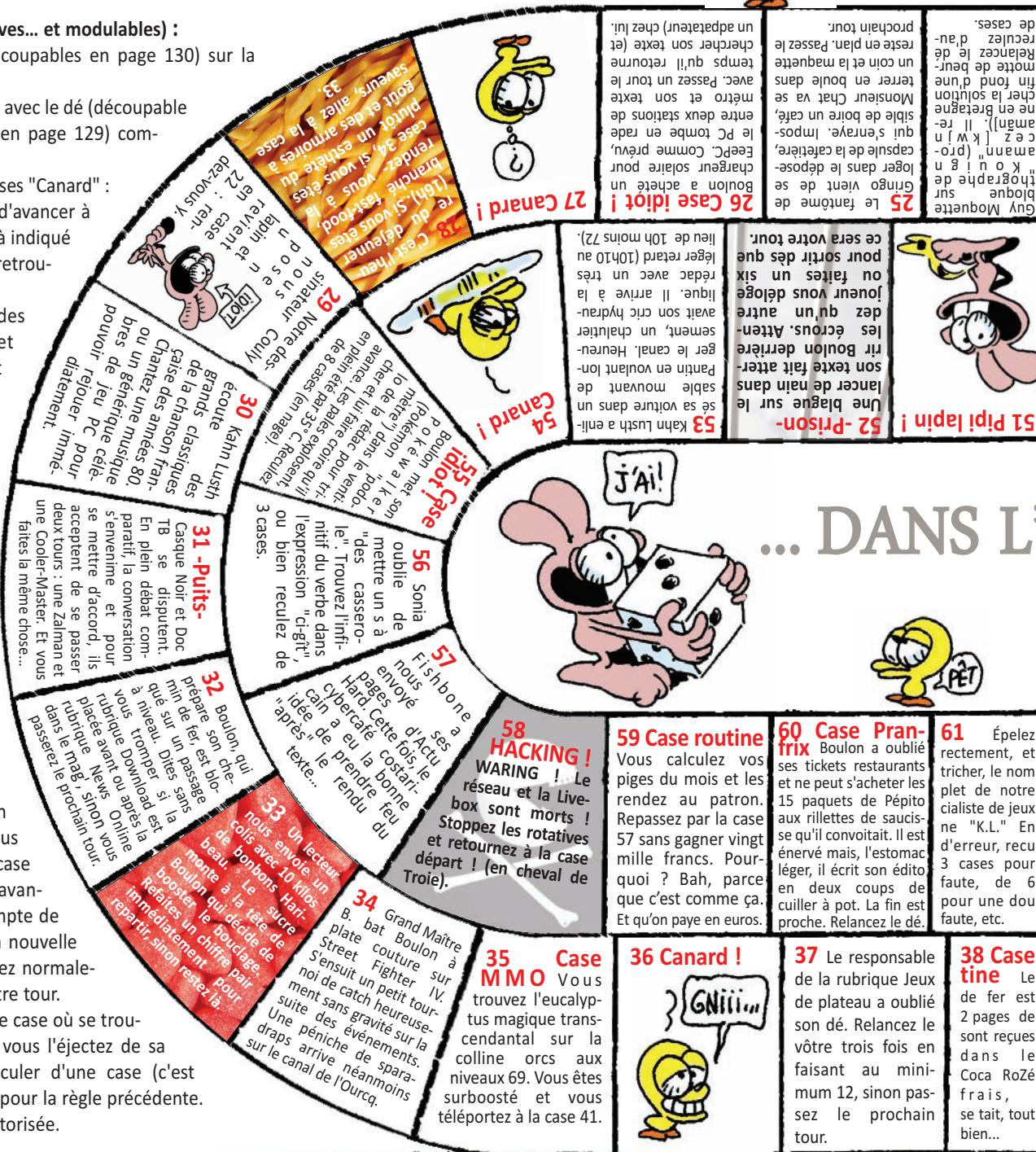
- Il y a également des cases "Pipi Lapin" et "Popo Lapin" ! : ce sont des cases "pause" où vous devrez passer votre tour à chaque fois que vous vous retrouverez dessus.

- Pour la phase de fin de jeu, aux abords de la 63^e case : vous devrez faire pile le nombre de points qui vous séparent de cette case avec le dé ; sinon, rétrogradez d'autant de points en trop.

- Si, sur une case, on vous demande de vous rendre sur une autre case (en rétrogradant ou avançant), ne tenez pas compte de l'action indiquée par la nouvelle case ; restez-y et rejouez normalement quand ce sera votre tour.

- Si vous tombez sur une case où se trouve déjà un adversaire, vous l'éjectez de sa place en le faisant reculer d'une case (c'est vache hein) ; idem que pour la règle précédente.

- La mauvaise foi est autorisée.



1 D'entrée, Boulon, et sous la menace d'une chaîne de moto, confie un test de 6 pages à l'un des rédacteurs du Canard. Avancez de 4 cases.

2 Le jeu de foot reçu par courrier ne se lance sur aucune bécane de la rédaction. Faites un chiffre pair avec le dé, sinon vous passerez votre prochain tour.

3 Monsieur Chat a eu son Kritekrat. Avancez de 2 cases.

4 L'interphone de la rédaction est cassé. Didier Couly reste en bas de l'immeuble. Vos adversaires en profitent pour avancer du nombre de cases déjà indiqué par le dé.

5 L'attachée de presse d'Usiboff arrive à la rédac. Les pigistes arrêtent leur travail et trouvent tous les prétextes pour lui demander son numéro de portable. Pour raison professionnelle.

6 -Pont- Le Raid 5 de l'ensemble des disques durs de la rédac est parfaitement opérationnel et Fraps se lance sans planter. Allez directement sur la case 12.



JEUX DE L'ÉTÉ

(solutions page 130)

Eh Luc, ils sont où mes anagrammes ?

Retrouvez les mots associés à chaque définition et remplissez les cases prévues, et ce pour les deux colonnes indiquées, sachant que la première rassemble une série de termes exclusivement liés à l'univers PC, et que chaque mot trouvé est l'anagramme de celui placé en vis-à-vis. Une fois l'ensemble des cases remplies, vous pourrez lire à la verticale, pour chaque colonne grise, le titre d'un jeu PC. Bonne chance...

1. Copieur informatique	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Anagramme de	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	a. Pays
2. Ramasse-miettes	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	b. Séparera
3. Haut débit	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	c. Garçons d'écurie
4. Mise à jour	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	d. Félin
5. Joue au MMORPG	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	e. Dix doigts
6. Refroidit le PC	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	f. Déviant
7. Convertis une vidéo	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	g. Vitesse de voiture
8. Disposition de caractères	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	h. Tirez la vache
9. Touche	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	i. Mariée par Mamère
10. Transfert de données	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	j. Dans la salle de bain
11. Imiter le fonctionnement	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	k. Abraser
12. Courrier moderne	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	l. Usa
13. Contrôle le périphérique	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	m. Outil d'alpiniste
14. Vaste réseau	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	n. Attaquer en justice
15. Circuit intégré	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	o. Brocs
16. Permet de pointer	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	p. Odeur de brûlé
17. Codage informatique	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	q. Baptiserai

Logo logo dans la case

Vous êtes incollable sur tout ce qui touche aux jeux et à l'informatique ? Nous allons le vérifier grâce à ce jeu où il s'agit d'identifier les logos de grands noms liés au jeu vidéo PC. Récupérez une lettre pour chaque logo : prenez la première lettre du nom de la marque du premier logo, la deuxième lettre de celui du second logo, la troisième lettre du troisième, et ainsi de suite (sans compter les espaces éventuels). La première rangée rassemble des logos d'éditeurs, la seconde des logos de constructeurs. Remettez à chaque fois les 10 lettres récoltées dans l'ordre et vous recomposez respectivement le nom d'un éditeur de jeu vidéo, et celui d'un constructeur informatique.

1

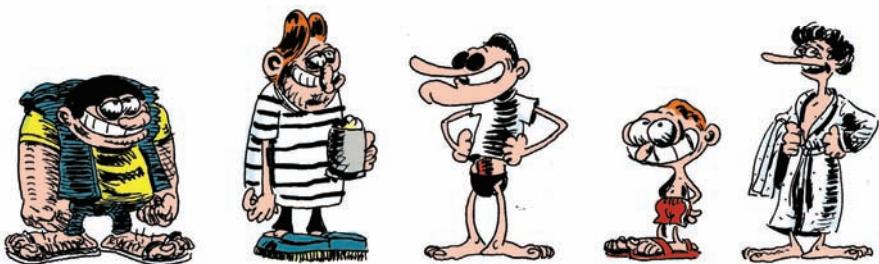


2



Tests de logique

Vous n'avez pas fini de connaître les membres de la rédaction et les conditions de bouclage... Mais il s'agit ici de tester vos capacités logiques. Nos vaillants rédacteurs Boulon, Sébum, Moquette, Kahn Lusth et Lord Casque Noir se voient chacun remettre un test à faire pour le prochain numéro, avec un nombre de pages précis à écrire. Seulement, chacun le rendra à un moment différent autour de la date limite (jour J), chaque test aura connu sa particularité et un degré variable sur l'échelle du rire ! Ainsi, à l'aide des 9 indices ci-dessous, remplissez le tableau en fonction de correspondances logiques : mettez O pour une affirmation vraie, et N lorsque ce n'est pas le cas ; par exemple, nous l'avons déjà pré-rempli avec le premier indice. À vous de continuer en trouvant les bonnes correspondances pour chaque pigiste et remplir totalement le tableau afin de faire toute la lumière sur les conditions du bouclage... N.B. : Toute ressemblance avec des gens existants ou une réalité vraisemblable serait purement logique fortuite...



	DATE / NBRE PAGES					PARTICULARITÉ					RIOMÈTRE				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
OMAR BOULON	A											N	N		
SÉBUM	B														
GUY MOQUETTE	C											N	N		
KAHN LUSTH	D														
LORD CASQUE NOIR	E														
Corrosif	F											N			
Riche en calembours	G									N	N	N	N	O	
Caustique	H											N			
Primesautier	I											N			
Poilant	J											N			
Testé sous les quolibets	K														
Plantage	L														
Jeu de tuning	M														
2000 photos	N														
Lunettes 3D	O														

INDICES 1. Le rédacteur qui se sera distingué par ses jeux de mots de haute volée aura utilisé une GeForce 3D Vision. Il ne s'agit ni de Moquette ni de Boulon.

2. Le plantage de sa machine avec toutes ses sauvegardes aura rendu le préposé au test de 4 pages plutôt caustique...

3. Guy Moquette ne fait pas partie des retardataires et n'a pas d'affinité particulière avec les jeux de tuning.

4. Celui qui a fait son test en capturant 2000 screenshots n'avait pas en plus le nombre de pages à écrire le plus important. Ni le plus faible.

5. Lord Casque Noir aura rendu son test avec 24 h de retard. Et pourtant, personne ne l'a charié pendant son travail d'écriture.

6. Le testeur le plus en avance aura fait se poiller de rire toute la rédaction, tout en restant raisonnable sur le nombre de photos rendues.

7. Boulon aura, comme à son habitude, été très corrosif avec les développeurs sur son test, qu'il aura aussi, comme d'hab', mis

deux heures à relire après la deadline.

8. Le test réalisé sous les vannes les plus cinglantes aura finalement été rendu pile à l'heure. Le ton de l'ensemble sera resté très primesautier et n'est pas l'œuvre de Sébum.

9. Kahn Lusth aura écrit deux pages de plus que Guy Moquette.

Le dé en peau de lapin !

Le dé pour les pressés !

18

21

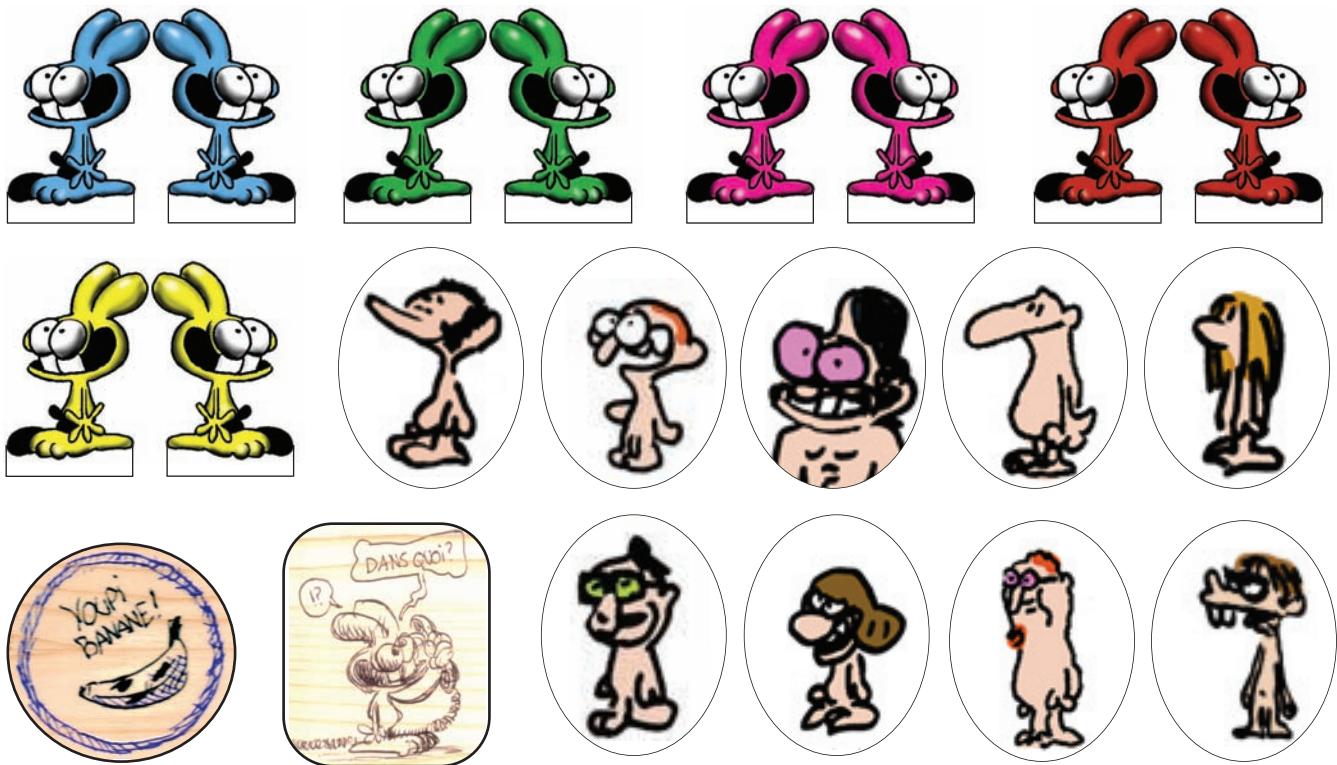
3

63

8

--- Autres pièces à découper pour le Jeu du Canard ---

Découpez le personnage de votre choix, petit lapin ou membre de la rédaction de *Canard PC*... Pour les premiers, pliez et collez les parties lapins et laissez dépasser les languettes pour former un support. Attention, vous risquez de découper le jeu qui se trouve au dos ; et pour ceux qui n'auraient pas encore découpé les dés, il est encore temps de regarder les solutions... Oui, c'est cruel.



SOLUTIONS DES JEUX

Eh Luc, ils sont où mes anagrammes ?

- 1/a.** Pirate / Patrie. **2/b.** Clavier / Clivera. **3/c.** ADSL / Lads. **4/d.** Upgrade / Guépard. **5/e.** Rôliste / Orteils. **6/f.** Ventirad / Dérivant. **7/g.** Encodes / Seconde. **8/h.** Azerty / Trayez. **9/i.** Espace / Pacsée. **10/j.** Débit / Bidet. **11/k.** Émuler / Meuler. **12/l.** Email / Élima. **13/m.** Pilote / Piolet. **14/n.** Internet / Intenter. **15/o.** Chipset / Pichets. **16/p.** Souris / Roussi. **17/q.** Binaire / Bénirai

Logo logo dans la case

- 1-** Square Enix, Rockstar Games, Blizzard Entertainment, Atari, Epic Games, Ubisoft, 3DRealms, Bethesda, Eidos Interactive, Activision : le nom de l'éditeur à trouver est INFOGRAPHES.



- 2-** Nvidia, Akasa, Logitech, Maxtor, Epson, Zalman, Kingston, Creative, Cooler Master, Altec Lansing : le nom du constructeur à trouver est KENSINGTON.

Tests de logique

1^{er} indice : O en G10, donc N en G6, G7, G8, G9 et F10, H10, I10, J10.

Puis, N en A10, C10, et N en A12, C12.

2^e indice : O en L2, donc N en L1, L3, L4, L5 et K2, M2, N2, O2.

Puis, O en H2, donc N en H1, H3, H4, H5 et F2, G2, I2, J2.

Puis, O en H7, donc N en H6, H8, H9 et F7, I7, J7.

3^e indice : N en C4, C5, puis N en C8.

4^e indice : N en N1 et en N5.

5^e indice : O en E5, donc N en E1, E2, E3, E4 et A5, B5, D5. Cela implique N en E13, ainsi que N en E7 et E9.

Puis, N en E6 et en K5.

6^e indice : O en J1, donc N en F1, G1, I1 et J3, J4, J5. Cela implique N en O1, ainsi que N en E15. Puis N en N1 et en J9.

7^e indice : O en A11, donc N en A13, A14, A15 et B11, C11, D11, E11.

Puis, O en A4, donc N en A1, A2, A3 et B4, D4.

Puis, O en F4, donc N en F3, F5 et G4, I4. Cela implique N en O4.

8^e indice : O en K3, donc N en K1, K4 et M3, N3, O3. Logiquement, O en N4 donc N en M4, ainsi que O en O5 donc N en M5, et enfin O en M1.

Cela implique O en J8, donc N en J6 et F8, I8, ainsi que O en F9, donc N en F6 et I9. Logiquement, N en C1, ainsi que O en I6. Cela implique O en G5, donc N en G3 et I5. Enfin, O en I3. Ensuite, O en A9, donc N en A6, A7, A8 et B9, C9, D9. De même, O en E10, donc N en E8 et B10, D10. Ainsi que O en E12, donc N en E14, et B12, D12.

Puis, N en B6 et en B14.

9^e indice : Logiquement, O en C3, donc N en C2 et B3, D3. Donc, O en D2, donc N en D1 et B2. Enfin, O en B1.

À partir de là, O en B8, donc N en B7 et D8, ainsi que O en B15, donc N en B13 et C15, D15.

Ensuite, O en C6, donc N en C7 et D6, ainsi que O en C14, donc N en C13 et D14.

Pour finir, O en D7 et en D13.



La grille de Maîtresse Paule Cul

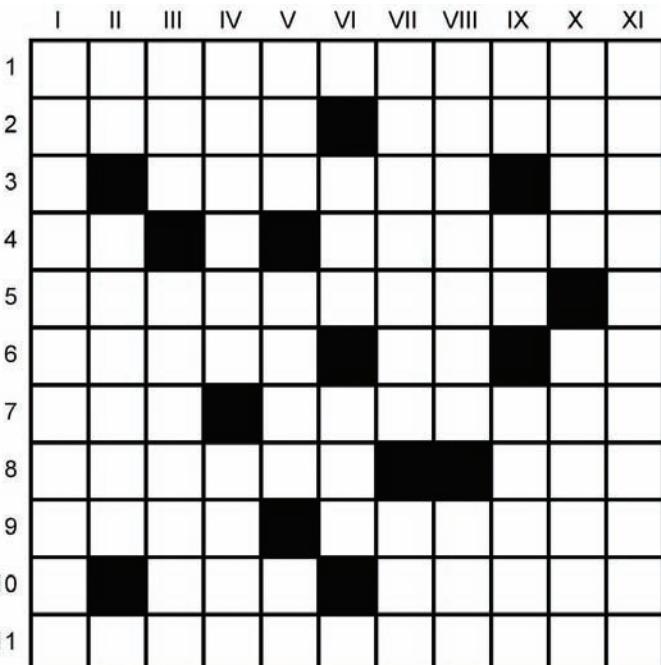
Retrouvez en kiosque le livre de Maîtresse Paule Cul, De la présence de messages subliminaux dans les définitions de mots croisés, 20,99 euros (aux éditions DTC).

Horizontalement.

1. FPS à grand spectacle de People Can Fly.
2. Petit résumé. Célèbre Wiki.
3. Emmènera Tanner à San Francisco. Symbole du radon.
4. Exercice pratique. Affûtai.
5. FPS de Kaos Studios scénarisé par Milius.
6. Touche de clavier qwerty. Ensemble de composants. Version de Game Boy Advance.
7. Comme Company of Heroes. Ensemble d'armes.
8. Prévisible dans l'aléatoire. Serial ou Parallel.
9. Technologie d'écran. Version de Total War.
10. Vive dans nos ordis. Aigre.
11. En faisant des caisses.

Verticalement.

- I. Séquelle de yamakazi.
- II. Compte 27 membres. Réflexion de Valve.
- III. Technologie d'écran. Mettra entre de bonnes mains.
- IV. Caractéristiques d'écran. À récolter dans BioShock.
- V. Mèche rebelle. Son troisième volet est signé Day 1. Possessif.
- VI. Région française. Du numérique dans la radio.
- VII. Sa neuvième itération est sous-titrée "The Line". Détesté.
- VIII. Hill de western spaghetti. Gère la santé dans le



monde. **IX.** Deux premières lettres dans La Cité de la Peur... S'offre un T un jour de congé. Alla vers l'autre rive. **X.** Fera le gai. Console de Sega. **XI.** Plateforme de Nadéo.

Solution de la grille du numéro 216

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
A	R	R	O	W	H	E	A	D
L	E	T	R	E	L	A		
A	S	D	I	C	S	T	R	
N	I	D	S		B	R	I	K
W	E		M	U	D	T	V	
A	V	A	T	A	R	U	O	
K	A	D	J	E	U	D	I	
E	N							

Publicité

CANARD PC

Bimensuel,
paraît le 1^{er} et le 15 de chaque mois.
Est édité par Presse Non-Stop
SAS au capital de 86 400 euros
Immatriculée au RCS de Bobigny
450 482 872

Président : Jérôme Darnaudet
Associés : Jérôme Darnaudet, Domisy, Gandi, Ivan Gaudé, Pascal Hendrickx, Olivier Peron et Michael Sarfati
Siège social :
14 rue Soleillet
75020 Paris

Rédaction

Directeur de la publication :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Bruno Daniel, Fabien Deleval, Cécile Fléchon, Ambroise Garel, Freddi Malavasi, Sébastien Rio, Étienne Rouzet et Frédéric Uran

Courrier des lecteurs :
courrier@canardpc.com

Abonnements :
abonnements@canardpc.com

Composition
Directeur artistique : Jean-Ludovic Vignon
Mise en page : Frédéric Uran
Secrétaires de rédaction :
Sonia Jensen et Sébastien Rio
Dessinateur & logo : Didier Couly
Dessinateur & basic : Donatello World

Publicité

Régie éCLAT :
37, rue des Mathurins, 75008 Paris
Fax : 01 49 98 03 75
Claudine Lefebvre : 06 80 47 84 39
(clefebvre@canardpc.com)
Antoine Tomas : 06 08 93 42 72
(atomas@canardpc.com)

Impression

Imprimé en France par :
SIB Imprimerie,
ZI de la Liane, BP 343
62205 Boulogne-sur-Mer cedex
Diffusion : PRESSTALIS

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

Numéro 217, prix unitaire : 6 €
Date de parution : 20 juillet 2010
Dépôt légal à parution

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. Attention, vous êtes sur la bonne plage, et vous lisez *Canard PC*, la presse à sandales.

Le 1^{er} septembre dans Canard PC n° 218

Numéro de rentrée

Compte rendu de la Games Convention

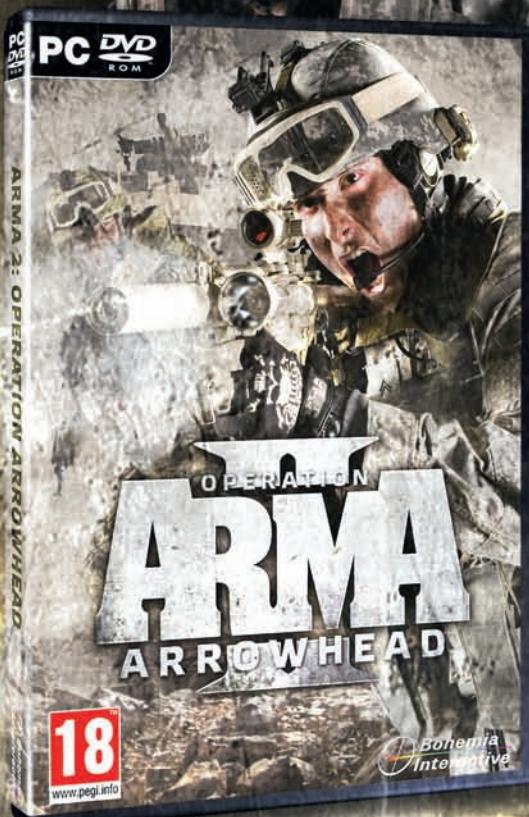


OPERATION **ARMA** ARROWHEAD

« PRÉPARÉ AVEC UN GRAND
SAVOIR-FAIRE QUI LE REND
TOUJOURS DÉLICIEUX »

CANARDPC

- ★ 3 NOUVELLES CARTES
DE TYPE ASIE CENTRALE
- ★ NOUVELLE CAMPAGNE
ET NOUVEAUX SCÉNARIOS
MULTIJOUEURS
- ★ 300 NOUVELLES UNITÉS
ET ARMES



LE STAND-ALONE D'ARMA2 VOUS RENVOIE AU FRONT !



18TM
www.pegi.info

PC DVD
ROM

Disponible en téléchargement sur
<http://arma2.nexway.com>

Bohemia
Interactive