



**Éditorial**  
CANARD PC 231

**C**hère Sonia, Désolé de vous avoir laissés en plan et de m'être sauvé sans avoir prévenu personne. C'est un peu lâche de ma part, surtout en plein bouclage. Mais bon, je sais que tu m'excuseras dès que tu auras lu ce qui suit : ce week-end, ma grand-mère fait un couscous, avec de la graine, du pois chiche, du jus, du navet, des carottes, du chou, du potiron, du poulet. Et vu les gloutons qui me servent de famille, j'ai plutôt intérêt à arriver le premier si je veux en avoir assez pour reproduire ma force de travail. Donc, je te laisse aux commandes. Pour l'ours et la blague qui va avec, je compte sur toi, je sais bien que, comme d'habitude, tu trouveras un truc formidable que je me dépêcherai de m'approprier sur le forum. Pour l'édito, par contre, fais comme tu peux, fais comme tu veux. Tiens, pourquoi ne pas récupérer les chutes des textes de Moquette que je stocke sur le réseau. Pour ce numéro, il a bien écrit l'équivalent de dix-sept ou dix-huit pages de textes bruts et il y a une très jolie nouvelle, Voyage initiatique à Plougardec ; c'est dans la veine du Réalisme Magique de Garcia Marquez, avec un soupçon de picaresque. Je pense que tu pourrais facilement transformer le passage titré "L'écume de la bière et la joue de ma mère" en analyse plutôt fine de la positionnement middleware de Crytek sur le marché des consoles current-gen. Il suffirait juste d'astucieusement repositionner certaines consonnes et certaines voyelles. Bon courage. Boulon »

« Sulat Bonlou, OK ça mercha, tetous les uxceses à sabe de rouniture sont balavles. J'ai jestu rucépérer des chetus de mequette cout tout, p'est clus prepro et moins doséblangeit. Quand je senpe que les teclours vont dreper 5 munités à chârcher e promcendre ce magesse sans étêrint, ha ha, et toi dans soute ceaubou plus, sans louvoir être chémante denpant que nu t'es las pâ. Sonia »

**CANARDPC.COM**

Toute l'actualité du jeu vidéo (PC, consoles et hardware) et les forums de Canard PC.



NFS Shift 2

**03 News**

Servies sur leur lit de méchanceté et de mauvaise foi, cuites à cœur et agrémentées d'une petite pincée de professionnalisme

Homefront – NFS Shift 2 – Men of War : Assault Squad – Major League Baseball 2k11 – Starpoint Gemini – Stoked : Big Air – Demolition Company

**12 Tests**

**30 À venir**

Dead Island : À venir et interview des développeurs – Mount & Blade – Bastion – Dead Meets Lead – Blocks that matter – Operation Flashpoint : Red River

**44 Online**

Les news Wakfu – Crasher

Coin du jeu Casual

**50 Extra**

**52 Dossier**

Jurygeek : Le procès The Pirate Bay

L'actu Configs de Canard

**58 Hardware**

**63 Canard Peinard**

Grillez-en une

**NEWS**

**Jealous Birds. Stoppez les rotatives !**  
Le jeu vidéo sur console se meurt.



**C**elui qui le dit, c'est le boss de Rovio, Peter Vesterbacka, un des nouveaux riches qui a créé le hit Angry Birds sur téléphone portable. Il a expliqué lors d'une conférence que les jeux sur console étaient trop chers, que les grosses équipes de développement n'étaient pas assez réactives, et que tous ces problèmes condamnent à terme le marché. OK, voilà une analyse... audacieuse. Il déclare aussi en avoir assez qu'Angry Birds (un petit jeu débile à deux euros) soit rangé dans la catégorie "Casual Gaming" alors

que, selon lui, son produit demande autant d'implication que les autres jeux vidéo. Ah, voilà donc le problème de fond de notre ami Peter, un vilain complexe d'infériorité par rapport aux développeurs qui font des vrais jeux... Écoute Peter, moi aussi j'ai un complexe d'infériorité par rapport aux vrais journalistes, comme ceux qui font des scoops pour *Le Monde* ou qui couvrent les conflits au Proche-Orient. La seule solution que j'ai trouvée, pour l'instant, c'est de me dire qu'ils ont tous une petite bite. Ça marche assez bien.

**ORIGAMIS CHINOIS**

**C**ela fait six ans qu'on vous relate toutes les semaines les aventures de nos amis Chinois au pays de la censure de merde. Jusque-là, ils ne rivalisaient pas d'ingéniosité avec Staline et s'en tenaient à des méthodes éprouvées par leurs cadres : chars fonçant sur des étudiants, ou encore obligation de réécrire le petit livre rouge de façon calligraphiée à l'aide d'un seul nem bien gras. Mais aujourd'hui une étape supplémentaire aurait été franchie puisque des rumeurs feraient état que le gouvernement s'attaquerait enfin à l'audio et aux conversations privées. À Pékin, un chef d'entreprise discutant de son futur repas de noces avec sa fiancée a vu la ligne raccrocher à plusieurs reprises à chaque fois qu'il prononçait le mot "protest" (en anglais "manifestation"). Se renseignant un peu, il a appris notamment que deux autres personnes avaient vécu exactement la même situation avec d'autres opérateurs, mais se déclenchant toujours au même passage. Très très inquiétant, en effet. On a beau s'en plaindre, on est quand même bien content de vivre en France, où l'on peut dire ce qu'on veut, sans pression des lobbies et même de parler de révolution ou de licence glo

Cachez ce pendu que je ne saurais voir



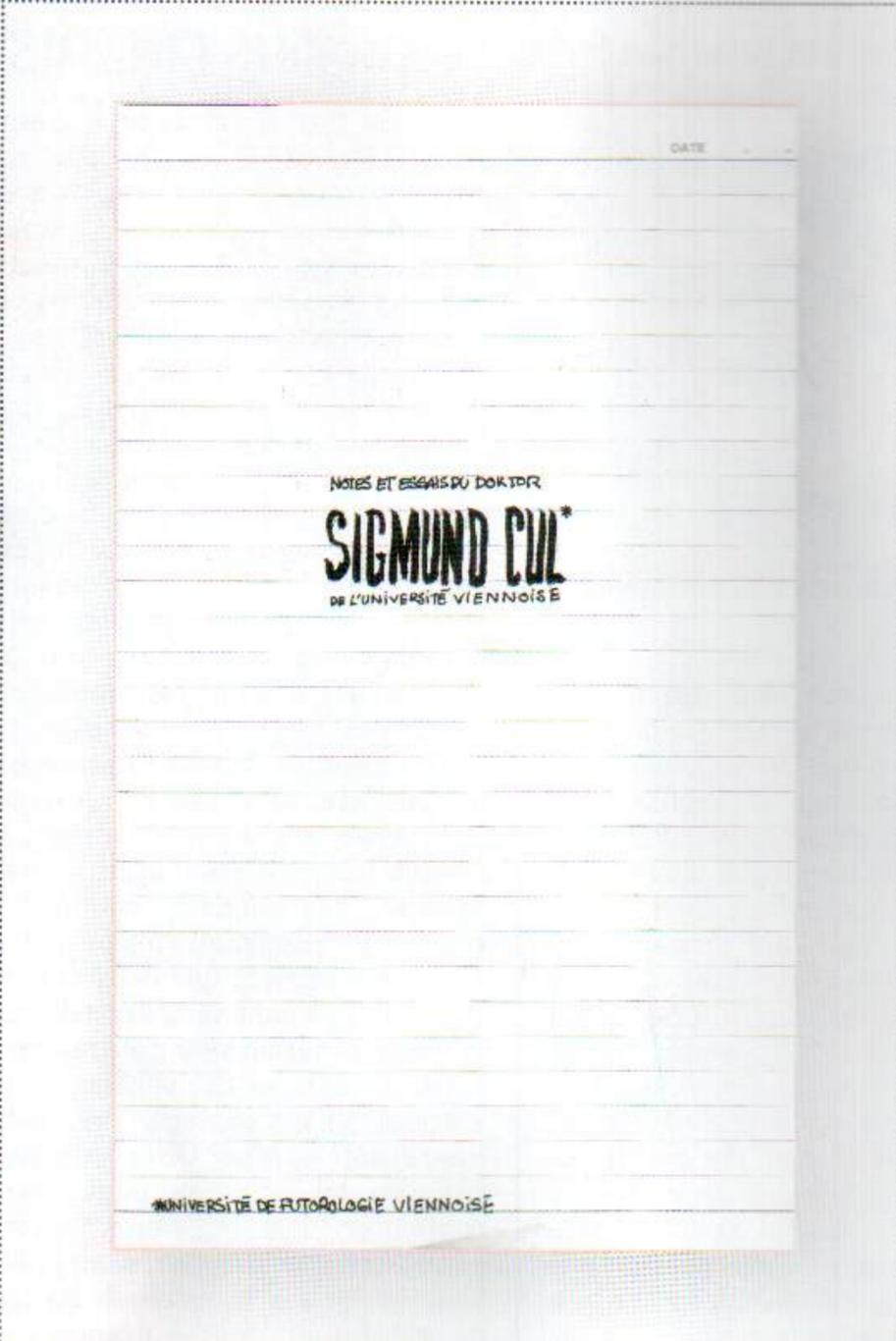
En Amérique, quand on n'envoie pas un hélicoptère pour exécuter des villageois lybiens qui ont eu l'imbécilité de sauver un pilote de chasse écrasé, on s'ennuie un peu. Pour passer le temps, on se livre à tout un tas de contradictions, histoire de créer des débats aussi passionnés qu'inutiles. Par exemple, on balance une vidéo sur YouTube en remerciant dieu d'avoir causé le tremblement de terre japonais, permettant de "commencer à exterminer ce peuple

de mécréants". Dernière frasque en date, l'ESRB (le PEGI local) vient de tomber sur le râble de *Dead Island* en lui imposant une bonne grosse censure. Qu'est-ce qui peut pousser un organisme à brider la créativité des développeurs ? La mort de l'enfant vue dans le dernier trailer ? Absolument pas. Il s'agit tout simplement du logo du jeu qui a l'outrecuidance d'exhiber un pendu en guise de I pour le mot Island. Une décision très saine, à méditer entre deux peines de mort.

**La beauté est dans l'œil du spectateur.** Nos existences sont bien fades. Par exemple, quand on ouvre les volets le matin, tout ce qu'on voit, c'est une rue, éventuellement quelques voitures, deux-trois passants et un facteur à moitié endormi.

En Utah, c'est différent. Debra Ross, une habitante de West Valley, en se réveillant, a vu une escouade entière du S.W.A.T. (le RAID américain, pour ceux qui ne le sauraient pas) pénétrer dans la maison de son voisin, mais aussi plusieurs véhicules blindés, dont un tank qui a défoncé un pan de mur. Comme si ça ne suffisait pas, alors que des dizaines de

poules (oui oui, de poules) s'enfuyaient du bâtiment ravagé, l'écoutille du tank s'ouvrit, et qui en sortit, je vous le demande ? Steaven Seagal. La classe. Non, madame Ross ne s'était pas torchée à l'éthanol pur la veille, elle a simplement été témoin du tournage d'un épisode de *Lawman*, le nouveau reality show de Seagal dans lequel l'acteur accompagne les forces de police. Curieusement, au lieu d'applaudir devant cette scène qui dégageait au moins du 8.6 sur l'échelle ouverte de Badass, les habitants du coin se sont mis à râler, se demandant combien allait coûter à l'État un pareil déploiement de forces, tout ça pour arrêter un organisateur de combats de coqs qui ne possédait même pas une arme. Près de leurs sous, incapables de s'ouvrir au merveilleux : une fois de plus, les Américains participent au désenchantement du monde.



**Tout Europa pour pas cher**

Nous vous expliquions il y a quelques numéros à quel point *Europa Universalis III* était devenu, au fil des extensions, l'un des meilleurs jeux de stratégie jamais produits sur PC - voire un des meilleurs jeux PC tout court. Vous avez suivi nos conseils et vous vous l'êtes acheté dans la foulée ? Oups, désolé. Paradox vient tout juste de sortir une version ultime à 30 dollars (je n'ai pas encore le prix en euros) sous le nom d'*Europa Universalis III : Chronicles*. Elle contient le jeu original avec *Napoleon's Ambition*, *In Nomine*, *Heir to the Throne* et *Divine Wind*, pour une période de jeu qui va de 1399 à 1820. Pour info, la partie réseau est devenue tout à fait praticable (à part quelques désynchronisations de temps en temps) ; des lecteurs s'organisent régulièrement des parties à 6 ou 7 via le forum de *Canard PC* sans aucun problème.

**HI HI HAN !**

Vous vous souvenez peut-être du véritable tollé créé lors de la mise en vente de l'armure pour chevaux d'*Oblivion*. Questionné sur les leçons à tirer du pire DLC de tous les temps, Pete Hines (Vice-Président de Bethesda) s'étonne du niveau de connerie humaine : "Je vous le jure, je n'ai pas les rapports sous les yeux, mais beaucoup de gens ont encore acheté les armures pour chevaux hier ! Il n'y a pas d'explication à cela, mais c'est arrivé, je vous le promets. Ce DLC se vend, *Shivering Isles* se vend et tout ce que nous avons fait pour *Fallout* se vend. Cela ne fait aucun doute pour nous, ce qui compte le plus est le prix. Et peu importe le tarif. Tant que celui-ci semble juste, les gens vont l'apprécier et l'acheter." Il ne reste plus qu'à espérer une armure du Pigeon +15 à un dollar sur *Skyrim* pour commencer à en rire.



**Ça va chier des Brink.** Tout le monde attend Brink au tournant. Est-ce que ça sera le jeu de l'année, ou juste un gros pipeau marketing ?



**E**st-ce que ça sera le nouveau *Team Fortress 2*, ou le remplaçant de *Dai-katana* ? Oui, pendant que d'autres journaux se branlissent sur l'avenir de la filière nucléaire française ou l'impact géopolitique des récentes révolutions arabes, nous, à *Canard PC*, on ne se pose que les vraies questions qui comptent. Bref, une chose dont on est sûrs, c'est que les développeurs de *Brink* semblent avoir de bonnes idées. Ils viennent de révéler que le jeu proposera plusieurs schémas de contrôles prédéfinis, schémas qui seront calqués sur ceux des grandes franchises. Les gros

joueurs de *Halo*, *Left 4 Dead 4*, *Call of Duty*, *Killzone*, *Gears of War* et *Battlefield* pourront en effet passer dans les options et choisir la solution adéquate. Par exemple, si on veut les mêmes boutons que sur *Battlefield*, on sélectionnera le schéma "Field of Battle". Pour *Halo*, ça sera l'option "Greed Marine Chief". Vous voyez le topo. Tout ça concerne apparemment les contrôles au gamepad, vu que sur PC, c'est quand même assez standardisé. Quoique, je connais des gens qui utilisent le clic droit de la souris pour sauter dans les FPS. J'éprouve à leur égard un profond mépris.

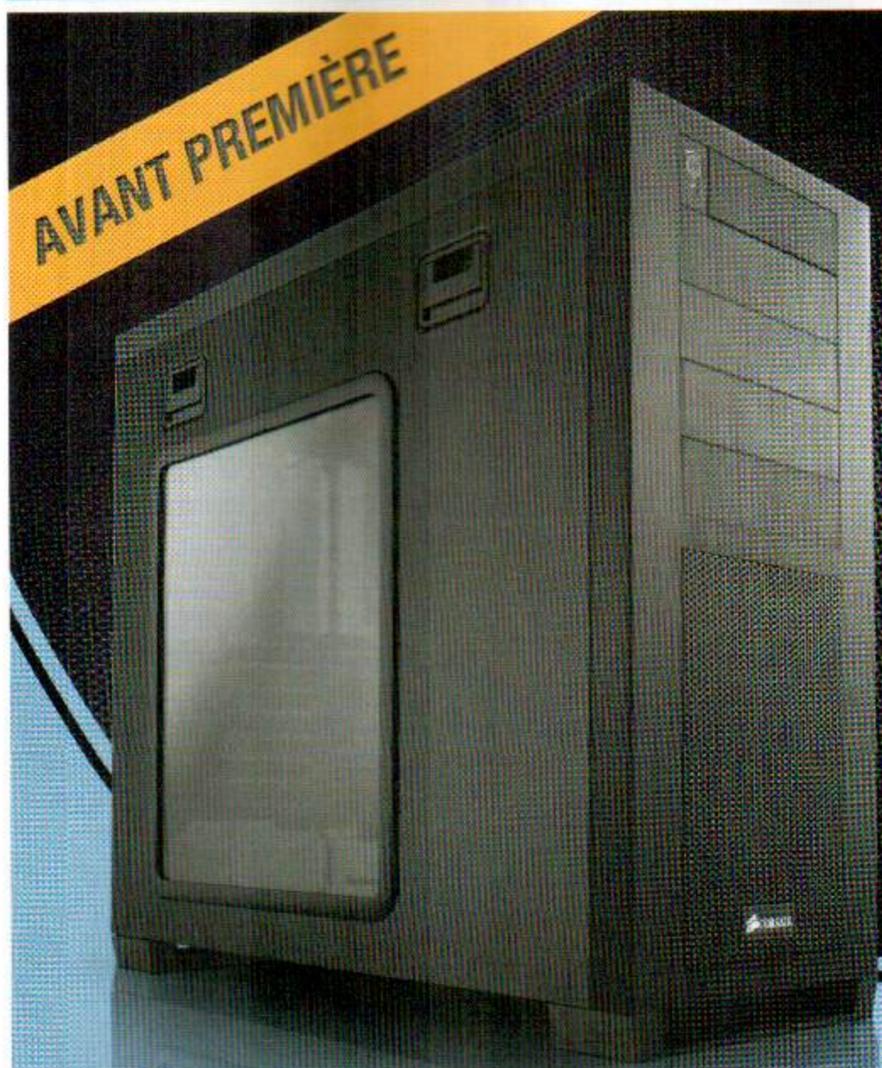


## Mr Beam vs Valérie Damidot

Vous êtes lassés des coûteuses velléités Valérie-Damidotiennes de votre moitié ?

**V**otre décoration, constituée d'un enchevêtrement de câbles divers et variés, bien qu'artistement disposés, vous fatigue ? Votre mère tente désespérément d'insuffler un peu de couleur dans votre studette avec vue sur cour ? Réjouissez-vous, car une paire d'artistes néerlandais vient de mettre au point un système de décoration d'intérieur des plus originaux. Vous pourrez bientôt investir une bonne fois pour toutes dans un mobilier blanc. Et installer l'ingénieur Mister Beam, un

couple de projecteurs surpuissants, étalonnés sur vos meubles et leur disposition, capable de customiser instantanément votre salon. Bon évidemment, ça coûte un bras, et seul Coca-Cola est capable de se payer le système pour une inauguration de boutique, et puis ça implique de garder vos meubles en place au millimètre, et accessoirement, de devenir soi-même un élément du décor, mais à part ces menus inconvénients, si ça peut permettre de mettre un terme aux émissions de déco à la télé, je vote pour.



AVANT PREMIÈRE



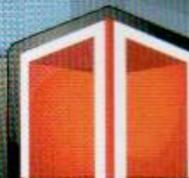
**CORSAIR®**  
OBSIDIAN SERIES™

# 650D

## L'EXCELLENCE ET LA CLASSE

DÉCOUVREZ-LE EN AVANT PREMIÈRE  
CHEZ MATERIEL.NET !

# 169€<sup>99</sup>

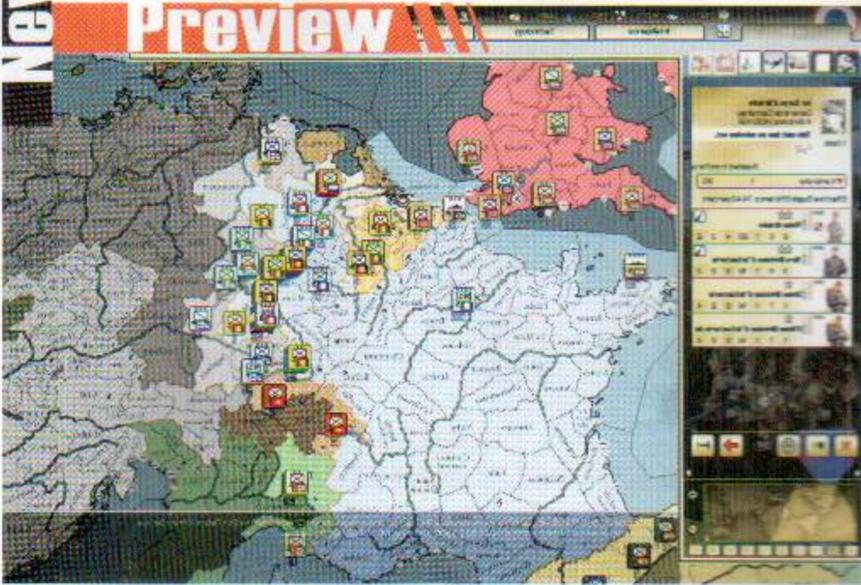


# WWW.MATERIEL.NET

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



# Darkest Hour

Bon les amis, je vais encore vous parler d'un jeu Paradox. Je sais que chez moi, ça tourne à l'obsession, que je suis devenu une sorte de télévangéliste dément qui pousse des cris de gamine à chaque fois que cet éditeur sort quelque chose, mais bon, les *Hearts of Iron* et les *Europa Universalis* sont un peu les meilleurs jeux du monde, alors voilà... Je vous présente donc *Darkest Hour*, qui, comme *Arsenal of Democracy* auquel j'avais collé un 9/10 il y a quelques mois, est un produit stand-alone utilisant le moteur de jeu de *Hearts of Iron 2*, développé par des modders sous la bienveillance de Paradox. Il est arrivé un peu tard à la rédaction pour que je puisse vous en faire un test dans ce numéro, mais j'ai quand même pu y jouer quelques heures. *Darkest Hour* propose deux scénarios, la Seconde Guerre mondiale évidemment, mais aussi 14-18, ce qui devrait faire tout l'intérêt du titre, puisque c'est la

première fois que cette chamailerie sera spécifiquement modélisée avec ce moteur. Impressions en vrac : la nouvelle carte est très claire (avec un découpage des provinces qui offre plus de choix tactiques que dans *Hearts of Iron 2*), il y a des tas de nouveaux boutons pour régler finement le commerce et les sliders de production en mode automatique, les combats 14-18 sont beaucoup plus lents, les vignettes des unités splendides et varient selon les pays, il y a un nouveau mécanisme assez intéressant permettant de prendre de grandes décisions stratégiques, et ça m'a fait un peu bizarre de me retrouver avec Pétain à la tête des mes divisions françaises envahissant la Ruhr. J'ai installé le jeu vers midi en me disant que j'allais juste "l'essayer un quart d'heure", et j'ai relevé le nez du moniteur vers 18 h, ce qui est plutôt bon signe.

ackboo



Genre : Wargame 14-18 et 39-45. Développeur : Des modders. Editeur : Paradox Interactive. Sortie prévue : 28 mars 2011.

**La veuve poignet.** Vous connaissez l'ICANN ? Si vous êtes un vrai de vrai, vous savez déjà que cet acronyme signifie "Internet Corporation for Assigned Names and Numbers".

Si non, il vous suffit de savoir qu'il s'agit des big boss du Web, des gens capables de faire et de défaire des noms de domaine comme Dieu fait et défait les continents ou comme votre grand-mère fait et défait un tricot. Eh bien, après des années de doute et de tergiversation, l'ICANN a décidé de créer le nom de domaine ".xxx", qui devra regrouper tous les sites web à caractère pornographique, tout comme ".org" regroupe les organisations à but non-lucratif et ".gov" les sites gouvernements. Immédiatement, tout le monde a célébré une grande victoire pour... euh ? Enfin, une grande victoire en tout cas, comme tout ce qui est nouveau et prôné par une organisation internationale. Sauf que quand on y regarde d'un peu plus près, on découvre

que ce sont les États qui ont insisté pour la mise en place de ce nom de domaine, comme ils l'avaient fait plus tôt avec le ".info". Le but, évidemment, est de faciliter le contrôle des sites auxquels les citoyens ont accès. Quand tout le porno est regroupé sous la bannière ".xxx", il devient très simple pour un pays de bloquer l'accès à tous ses sites d'un petit coup de filtrage DNS. Bien sûr, tout ça peut sembler insignifiant. Mais, je vous le demande, amis citoyens du monde, imaginez-vous un Internet sans porno ? Un monde dans lequel la scatophilie serait devenue inaccessible au commun des mortels ? Alors, tous ensemble, unissons-nous et marchons pour défendre l'un des acquis inaliénables de la civilisation occidentale : le droit à la masturbation.



# Nintendo, mais pas toi

L'humilité n'est pas le fort des Japonais.

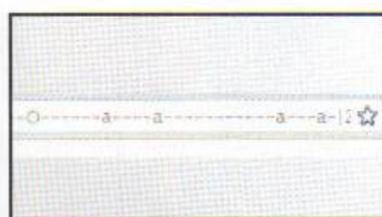
Par exemple, au lieu d'être victime d'une petite catastrophe naturelle de temps en temps, comme tout un chacun, ils doivent forcément nous sortir le grand jeu : tremblement de terre d'une magnitude historique, tsunami, apocalypse nucléaire... Michael Bay ou rien. Et cette sale bande de prétentieux n'en est pas à son coup d'essai, puisque Nintendo a annoncé dernièrement, par la voix du président de sa division américaine, l'ombrageux et étrange Reggie Fils-Aime, qu'elle ne souhaitait pas que de petits développeurs travaillent sur la plateforme 3DS. Dommage, car un système aussi nouveau et original que cette console 3D portable va très certainement faire germer un paquet d'idées géniales dans les cerveaux tordus de petits développeurs. Mais ce sera nient, c'est décidé : "Ce business-là ne nous intéresse pas", a déclaré Fils-Aime, avant de comparer les "garage developers" aux candidats d'American Idol dans une remarque qui aurait été gentille si elle n'avait



pas été aussi condescendante : "Vous savez, il y a des gens très talentueux qui ont des boulots quelconques et rêvent de bosser dans la musique. C'est toujours chouette quand sortent de petits jeux qui marquent l'imagination des gens, un peu comme... comme ces gens qui sont devenus chanteurs après avoir bossé à l'usine." Pendant ce temps, les hackers continuent à explorer les possibilités du Kinect sous l'œil attentif de Microsoft qui trouvera sûrement un moyen de monétiser toutes ces belles idées. Tant mieux pour eux, tant pis pour Nintendo.

# Atarira bien qui rira le dernier

Ya pas à dire, l'Atari 2600 avait quand même grave la classe avec son look de cafétéria, entièrement en formica. Le problème, c'est que techniquement, elle est un poil dépassée. Du coup, pour jouer, il vaut mieux une machine moderne, comme une Xbox par exemple. Mais une Xbox, c'est tellement moins joli. Du coup, Ben Heck, un genre de version américaine de Docteur Téraboule en plus vieux, plus chauve et plus célèbre, a eu une idée de génie : fabriquer un boîtier identique à celui d'une Atari, pour y intégrer les composants de Microsoft. En y ajoutant un écran LCD, histoire de corser un peu la chose, et d'obtenir une Atari-XBox transportable. Ya pas à dire, y'en a qui ont besoin de trouver une femme.



# Enfin du neuf dans le jeu vidéo

Attention, voilà le Game of the Year, le best-seller de l'année 2011, le jeu qui va à lui tout seul déclencher un nouvel âge d'or vidéo-ludique : URL Hunter ([cpc.cx/2cw](http://cpc.cx/2cw)) est un jeu expérimental qui se joue uniquement dans... la barre d'adresse du navigateur internet. C'est indescriptible, c'est le summum du gameplay next generation, c'est le Minecraft du HTML, le Red Dead Redemption du Web. Pour tout vous dire, je me suis plus amusé là-dessus que sur Dragon Age 2 ou les trois derniers jeux de Peter Molyneux. J'attends avec impatience le premier DLC.

# Brigitte, vous pourriez m'imprimer un vélo ?

Avant, pour obtenir une bicyclette, il fallait se rendre au magasin de vélos le plus proche.

Mais dans certaines contrées reculées, où le sujet ne possédait ni moyen de locomotion personnel, ni réseau de transports en commun, ni amis, l'opération pouvait se révéler douloureuse, car le sujet en était réduit à utiliser ses pieds, et chacun sait que marcher, ça fatigue rudement. Heureusement, la vague 3D ne touche pas seulement les écrans de télé et les blockbusters hollywoodiens. Elle touche désormais les imprimantes. C'est une équipe britannique d'EADS (les mêmes que ceux qui font les Airbus) qui a mis au point le système, à base de polymère façon Nylon, et qui donne une bicyclette pleinement

opérationnelle et adaptée aux mensurations de l'utilisateur. Bon en vrai, tout le début de cette brève était complètement mensonger, vu que le vélo obtenu avait plutôt valeur de test pour la technique, qui devrait être utilisée pour fournir des pièces de fusée et ce genre de choses. Mais on peut rêver.



## Sur tout, ne pas criser

**Minecraft est un excellent jeu qui nécessite encore de bonnes grosses finitions, comme en témoignent sa pléthore de mods indispensables.**

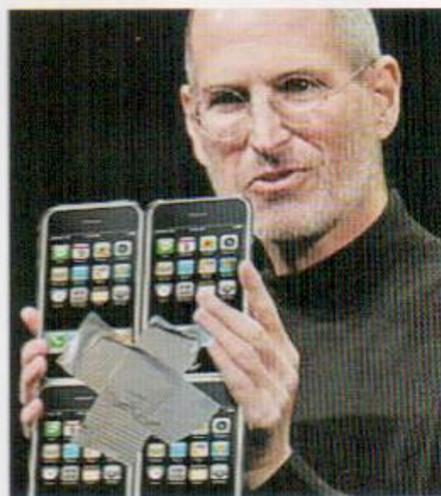
Fort du succès de son jeu, Notch (son créateur) a alors embauché quelques personnes pour l'épauler et continue pourtant à donner des mises à jour au compte-gouttes. Dans un avenir proche, des loups seront ajoutés au jeu pour être dressés et utilisés par la suite comme des familiers. Vous pensez que *Minecraft* est sur la bonne voie ? Faux, archi-faux, Notch ayant déclaré récemment que le prochain contenu sera un

système de succès et statistiques. Sentant la levée de boucliers Spartiates arriver droit sur sa tronche, le développeur a sorti de son chapeau magique quelques justifications maladroitement expliquant que ces succès seront des challenges comme "chuter d'une falaise à dos de cochon". J'ai envie de hurler tout un tas d'insanités, mais je me contenterai d'un "pas glop".



## BIG HOE

Tout cela partait d'une bonne intention pour l'Apple Store : permettre à une application religieuse gratuite ayant pour but de guérir une maladie d'être publiée. Sauf que la "maladie" en question, suivant cette église protestante, est l'homosexualité. Hein !? Quoi ? Bien sûr, elle ne s'adressait qu'aux membres de cette association, qui éprouvent peut-être plus que les autres un attrait pour les personnes du même sexe, mais cela a fait tellement scandale qu'en deux jours, elle a été retirée, grâce à moult pétitions de gens qui s'assoient littéralement sur ce concept de guérison, ce qui peut se comprendre. J'avoue que j'avais vu passer cette appli' avant qu'elle ne soit retirée et que sur le moment, j'avais été ravi que le groupe de musique de Robert Smith hisse enfin bien haut ses vraies couleurs, seulement voilà : "Gay Cure" prétendait qu'elle allait nous "libérer de l'homosexualité grâce à la puissance de Jésus", ce qui est scientifiquement très discutable. Pour moi, ce ne sont curieusement pas les pétitions, ni Jésus, mais la largeur de mon iPad qui m'a arrêté.



**Telex** Stoppez les rotatives ! Un bandit de grand chemin a forcé la voiture de Peter Molyneux pour y voler ses laptop, iPad et passeport. Si jamais vous trouvez ces objets, le bon vieux Pete est prêt à vous récompenser de 1 150 euros et 26 centimes, soit 1 000 livres sterling. Un juste dédommagement pour ne pas dévoiler la recette du prochain Mythosoufflé dont lui seul a le secret.



## JUSTIFIED

Allez, c'est le printemps, on se fait une petite salade composée. Prenons dans le rôle principal Timothy Olyphant, un grand brun tout mince, déjà vu comme shérif dans l'excellente série *Deadwood*. Mettons dans un rôle secondaire important, brun et mince aussi, Walton Goggins (le Shane Vendrell de *The Shield*). Comme base de travail, on choisira du Elmore Leonard : vous croyez que vous ne connaissez pas cet écrivain américain, mais en fait vous avez certainement déjà vu un film adapté d'un de ses romans (*Hors d'atteinte*, de Soderbergh avec Jennifer Lopez et Georges Clooney ; *Jackie Brown* de Tarantino ; *3h10 pour Yuma* de Mangold avec Russell Crowe ; ou encore *Get Shorty* de Sonnenfeld avec Gene Hackman et Rene Russo ; etc.). Enfin, pour adapter et superviser tout ça, je vous mets un petit Graham Yost entre deux olives : il a bossé comme scénariste avec Tom Hanks sur trois petites séries HBO pas connues du tout, genre *De la Terre à la Lune*, *Band of Brothers* et *Pacific*. Et tout ça, ça donne quoi ? Une espèce de western moderne légèrement parodique dans lequel un US Marshall en chapeauté et à la gâchette facile se retrouve muté chez les bouseux, au fin fond du Kentucky. Soyons clairs : ce n'est pas la série du siècle. Certains épisodes sont faiblards, la réalisation n'est que passable et la série pâtit du fait que les seconds rôles ne sont pas mieux développés. Mais ça se laisse voir gentiment sans honte et l'ambiance "Dégaine plus vite que moi si tu l'oses" est assez marrante pour une série contemporaine. Mention spéciale à la blonde Joelle Carter jouant Ava et à la musique du générique, un country-rap entêtant des New-yorkais de Gangstagrass.

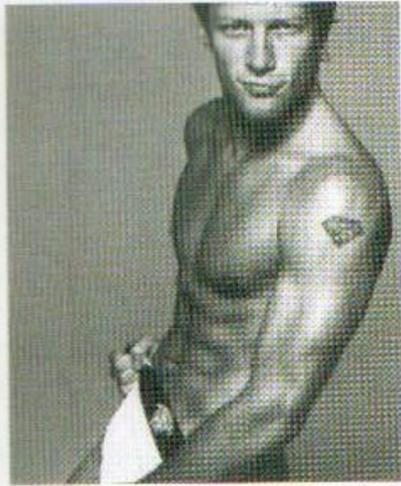
Ivan Le Fou

Une série TV en DVD Zone 1, 13 épisodes, environ 35 euros.



## Tu es bien bon, Bon. Qui, de nos jours, sait encore qui est Bon Jovi ?

Si, vous savez, ce pseudo-hardrocker ricain, grand cru des 90's, qui sortait ses pauvres albums les uns après les autres, aux côtés de Poison, Guns N' Roses et autres formations similaires aux accords mous et aux lyrics impuissantes. Et voilà que la blondinette ressort la tête de son trou (le New Dzeerzey) pour nous faire part de son analyse sur l'industrie musicale à notre époque. Selon lui, tout est foutu. Le responsable ? Steve Jobs, par lequel tout est arrivé. En effet, grand mal lui en a pris de nous permettre d'acheter des chansons titre par titre au lieu d'albums de qualité inégale, et de nous libérer de l'obligation d'avoir à nous payer 10 faces B pour chaque truc écoutable. Un avantage ? Pour Bon Jovi, aucun. Ah ben si quand même : celui de l'entendre moins souvent. Mieux, il



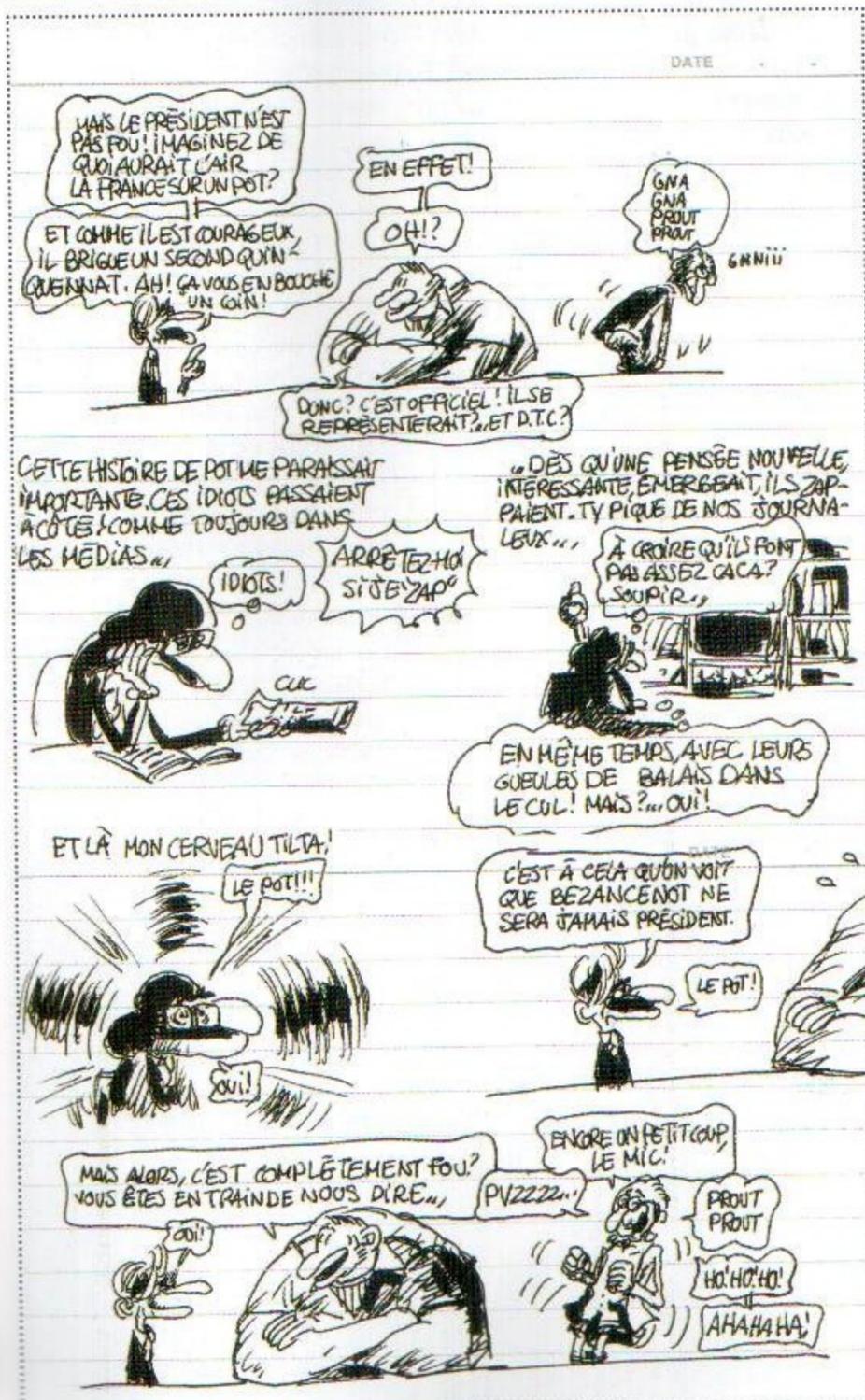
regrette le fait de "prendre son argent de poche et de se décider d'acheter l'album juste à cause de la pochette, sans connaître la musique, mais en regardant l'illustration et en imaginant juste les morceaux". Eh bien, à la rigueur, pourquoi s'emmerder à composer de la musique et la foutre dedans ? Et là je viens de dire une grosse connerie parce que c'est précisément ce qu'il a toujours fait.

## Cliffs of Dover : épilepsie, mensonge et saccade

Non, désolé, il n'y aura pas de test d'IL-2 Cliffs of Dover (la suite d'IL-2 Sturmovik) dans ce numéro. Ubisoft nous a fourni une version le 25 février, mais impossible de l'activer en ligne avant la sortie officielle du jeu... À l'heure où vous lirez ces lignes, le jeu sera cependant disponible, notamment via Steam. La Carte Bleue vous démange ? Patientez. Sérieusement, patientez. Les premiers retours, qui viennent des bêta-testeurs et des quelques fous furieux qui ont importé la version russe du jeu, sortie plus tôt, sont plutôt inquiétants. Les modèles de vols ne seraient pas si terribles, les sons seraient bas de gamme, l'I.A. des ailiers n'aurait pas évolué... Et surtout, Cliffs of Dover souffrirait de gros problèmes de fluidité. De nombreuses vidéos YouTube de la version russe semblent le confirmer. Le chef de projet du jeu a posté,



en russe, que cela était dû à un mystérieux "filtre graphique anti-épilepsie" qu'Ubisoft aurait imposé au développeur. Ce qui sent l'excuse pourrie à plein nez puisqu'une fois que son message a été traduit en anglais et s'est propagé un peu partout, il s'est rétracté... Quoi qu'il en soit, l'atmosphère autour de la sortie de Cliffs of Dover n'est pas très positive, et on vous conseille vraiment d'attendre le test (et probablement quelques patches) avant de lâcher 50 euros.



## Preview

### Tribes Ascend



Déjà bien occupé par des rénovations massives autour de Global Agenda, Hi-Rez Studios se lance dans un projet dantesque avec Tribes Universe, un MMO basé sur la célèbre licence. Mais avant d'en arriver là, le studio américain compte nous faire retrouver les emblématiques jet-packs et autres glissades dans les pentes façon ski avec Tribes : Ascend. Pour ceux qui dormaient entre 1998 et 2004, la série des Tribes s'est illustrée en offrant une alternative aux Quake et autres Unreal, grâce à un gameplay solide. Axé sur un système de classes et une intégration de véhicules sur des champs de bataille qui pouvaient accueillir jusqu'à 64 joueurs, Tribes proposait un gameplay très nerveux dans lequel deux équipes défendaient leurs bases respectives,

tout en essayant de capturer le drapeau adverse. Annoncé sur Xbox Live Arcade et PC, ce jeu sera manifestement un coup de semonce permettant au futur MMO d'ajuster le tir. En effet, les quelques détails qui ont filtré de l'annonce laissent entrevoir une version allégée du projet, puisque l'on retrouvera l'Unreal Engine 3 sur chacun de ces deux titres. Il serait facile de conclure cette mise en bouche par une petite pique, mais il faut admettre qu'Hi-Rez Studios semble bien faire remonter la pente à son Global Agenda, de quoi nous faire patienter sans déclencher un mouvement de panique.

Kahn Lusth

Genre : FPS Développeur : Hi-Rez Studios (Etats-Unis) Editeur : Hi-Rez Studios Sortie prévue : Fin 2011





**À SAVOIR**  
 Auteur : Hervé Marly  
 Éditeur : Lui-même  
 Joueurs : 3-6  
 Âge : 10 +  
 Durée : 15-45 min  
 Prix : 16 euros



# Skull & Roses

Récemment auréolé d'un As d'or plus que mérité, *Skull & Roses* dénote dans la production actuelle. Graphismes provocateurs, mécanismes insolents, style de jeu hors du temps. Tout est réuni pour faire de cette création d'Hervé Marly un titre atypique. Éloge d'une pépète.

avant tout, c'est le joueur. L'Humain, pourrait-on dire. Ce que cherche Marly, c'est la rencontre fortuite, le frottement des âmes, la tension des esprits.

## Don't Bogart That Joint

Le terrain de prédilection de Marly est le bluff. Dans *Skull & Roses*, à l'instar des précédentes créations de l'auteur, le moteur du jeu (deux cylindres en V à 60°, 1200 cm<sup>3</sup>) repose sur ce mécanisme fragile qui incite plus qu'il n'impose. Ce qui se joue ici, c'est bien un affrontement qui ne sourira qu'au plus insolent. Ici, 3 sous-bocks accueillent sur l'une de leur face des roses, et un autre un Skull. Fort de ces quatre ronds à binouze, vous allez en placer un devant vous, puis chacun son tour va annoncer le nombre de roses estimé autour de la table, ou alors placer un nouveau sous-bock, histoire de faire grimper les enchères. Si la mécanique fait penser à Perudo (être au plus juste du nombre total en ne connaissant que le sien), la pureté de *Skull & Roses* renvoie l'ancêtre dans les cordes sans ménagement aucun. Tactiquement, les feintes et

subtilités sont légion : le suicide pour empêcher une éventuelle fin de partie ; la gestion de ses sous-bocks pour attaquer dans un second temps des adversaires affaiblis ; s'éclipser d'une enchère pour démarrer une enchère haute avec un Skull dans le buffet... Cette somme de petits détails donne au titre de Marly des allures de rixes au premier sang, d'affrontements dans des hangars peu fréquentables, là où l'attentisme ne paie jamais.

## Born to be wild

Toute la force de *Skull & Roses* tient dans des choix qui évincent d'un coup de botte l'omnipotence d'un coup de pot (chromé il va sans dire) : paquet de cartes identiques pour tous, choix des personnes à sonder... Deviner, lire l'autre, ressentir, appréhender la décision d'autrui, scruter du coin de l'œil pour deviner les intentions... *Skull & Roses* est un jeu de bluff. Un jeu de bluff populos, qui se joue sur le zinc d'un bar entre deux mousses. Vous n'aimez pas le bluff, passez votre chemin. Dans le cas contraire, foncez : cette petite boîte à 16 euros est sans aucun doute ce qui s'est fait de mieux dans le genre depuis des années. Un titre avec du caractère. Un titre qui marquera son époque.

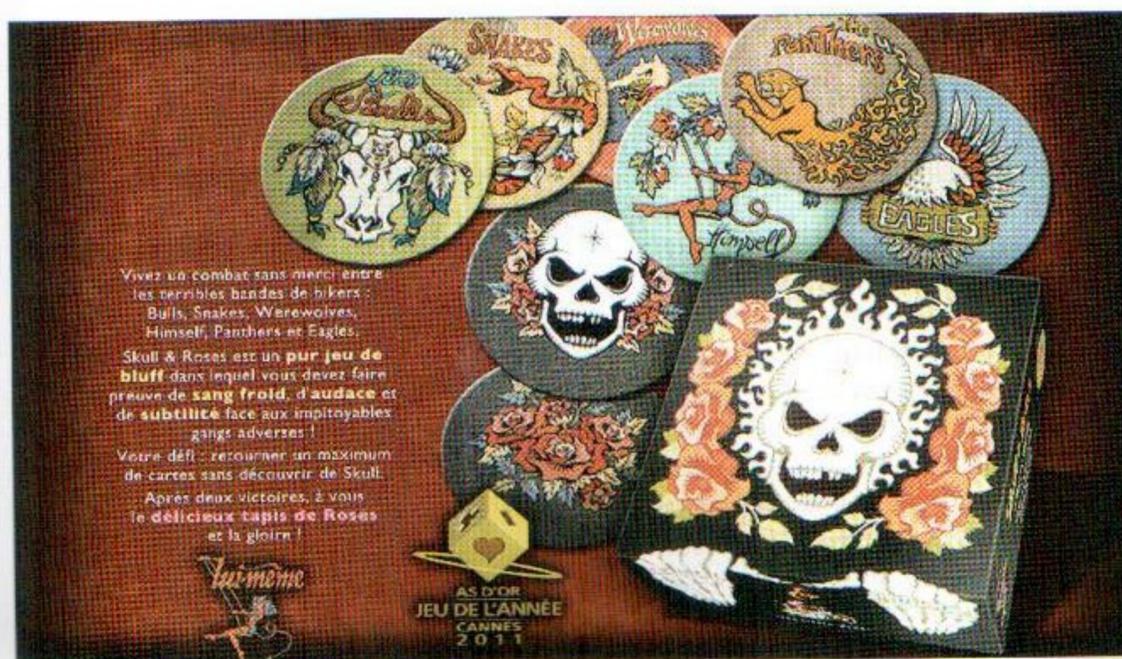
## Jeux sur un plateau

### Notre AVIS

Pour son troisième jeu solo, Hervé Marly détonne en offrant sa meilleure composition. Du bluff qui tend à la pureté, des mécanismes discrets mais d'une finesse stupéfiante, le tout enrobé par une édition soignée et audacieuse. *Skull & Roses* révèle son auteur comme l'un des talents incontournables d'une nouvelle scène ludique française toujours plus surprenante.

Retrouvez toute l'actu du jeu de société dans le mensuel *Jeux sur un Plateau*, disponible en kiosque, ou dans le mag vidéo sur le site [jsp-mag.com](http://jsp-mag.com)

Un véritable chemin de croix. Plus de dix ans durant, Hervé Marly a porté sans cesse, chaque jour, à une obsession qui devait se faire jeu. Ce parcours est au cœur de *Skull & Roses*. Cela en fait même le terreau qui sublime cette petite boîte accueillant quelques cartes en forme de sous-bocks bien sentis et une règle aussi discrète qu'un Haïku proféré sur une Harley. S'asseoir à une table de *Skull & Roses*, c'est présumer être face à un jeu au principe familial, véhiculé par une tradition orale ancestrale. Ce que Marly cherche à capter



# Homefront

Bienvenue dans le FPS générique n° 437

Partout ! Elles sont partout ! Impossible de faire un pas dans la rue sans en croiser des dizaines. Elles font partie de notre quotidien, jusque dans nos télévisions. Il serait insensé d'oser, ne serait-ce qu'une seconde, leur échapper... Pourtant, il faut que la résistance s'organise. Vite.

PAR GUY MOQUETTE

Genre : FPS  
 Développeur : Kaos Studios (Etats-Unis)  
 Editeur : THQ  
 Config. recommandée : Dual-Core 3 GHz,  
 2 Go de RAM, Carte graphique 1 Go  
 Prix : Environ 50 euros  
 DRM : Steam



**V**ous vous demandez de quoi je parle ? Mais des publicités pour *Homefront*, voyons ! Sur les abribus, en 4x3, des habillages partout sur le Web, des teasers à la télévision, y compris sur certaines chaînes d'information continue à des heures de forte audience... Y a pas à dire, THQ a mis le paquet pour vendre son FPS d'anticipation super anxiogène. Avec cette mention, systématique : "Par le scénariste d'*Apocalypse Now*". Ils ont même pondé un vrai faux journal, plutôt amusant à lire, composé d'articles rappelant comment la Corée réunifiée était parvenue, en 2027, à envahir les États-Unis, comment la résistance s'organisait, avec de petites annonces décalées à la fin. Rien à dire, ça pète. Ça pète tellement qu'il

n'aura pas fallu bien longtemps avant que les habituels esprits chagrins dont nous faisons partie à *Canard PC* ne se demandent si, avec tout le pognon balancé dans la promo, l'éditeur avait pensé à en consacrer un tout petit peu au développement du jeu...

## "Par le scénariste de L'Aube Rouge aussi"

Quitte à se poser des questions, on pourrait également se demander si tout cet argent a été dépensé de façon judicieuse. Tenez, prenez le cas John Milius, le fameux scénariste évoqué sur les affiches. Voilà un monsieur fantasque (imaginez un autoproclamé "anarchiste zen" membre actif de la NRA) dont le talent est indéniable. Mais sa présence à l'affiche ne peut trouver que deux

**Ingrédient indispensable n° 17 :**  
*des méchants très méchants.*

explications possibles. La première, c'est que le réalisateur de *Conan le Barbare* n'ait au final que prêté (enfin, prêté contre un chèque, ça va de soi) son nom au projet et que sa "participation" à l'écriture du scénario se soit résumée à un "Moui, ça peut aller..." et une signature en bas du script rédigé par d'obscurs sans-nom, avant de retourner huiler son M-16. La seconde, c'est qu'il se soit fendu d'une pige rapide (il faut bien vivre), et torchant en un quart d'heure une resucée de *L'Aube Rouge*<sup>(1)</sup> sur un coin de nappe en papier dans un restaurant où lui et ses amis préparaient une pétition pour

l'autorisation de la chasse au lance-grenades MM-1. On ne voit pas d'autre explication possible... Car le scénario de *Homefront*, soyons bien clairs, est d'une insondable platitude. Certes, la chronologie des événements qui feront atterrir le joueur en 2027 dans cette Amérique apocalyptique, n'est pas inintéressante à suivre. D'ailleurs, Kaos en a fait sa cinématique d'introduction, ouvrant sur une Hilary Clinton évoquant la récente crise entre les deux Corées pour faire plus vrai. Mais une fois ce préambule passé, on nage en pleine caricature, l'intrigue (un terme flatteur) est cousue de fil blanc, animée par des personnages creux aux répliques affligeantes.

### Clichés dans la colle

C'est bien simple, cette histoire navrante, qui se prend trop au sérieux pour susciter l'émotion, mais pas assez pour franchir le cap salvateur du second degré, aurait pu être pondue par n'importe quel stagiaire photocopie dont l'enfance aurait été bercée par le cinéma des années Reagan. Durant un moment, j'ai pensé que le pire résidait dans ces insupportables séquences où le joueur, désarmé, se déplace à la vitesse d'un unijambiste rhumatisant dans un contexte censé l'immerger dans cette tragique et sombre ambiance de troisième guerre mondiale, à l'image de cette poignante visite du mignon refuge de la résistance, îlot de liberté dans un océan de totalitarisme. Refuge dont on devine tout de suite, puisque le jeu en est déjà à son 38<sup>e</sup> cliché, qu'il sera rasé et qu'une bande sonore à base de violons renforcera l'aspect dramatique de la situation. Mais en fait non, ce n'est pas le pire. Car le corps du jeu, sa raison d'être, c'est du shoot. Et ce n'est pas plus reluisant de ce côté.

D'ailleurs, avec Boulon en face de moi qui joue à *Operation Flashpoint 3*, cela a fini par se terminer en concours de B\*\*\*\*(2). "Ben moi, je peux pas leaner alors que c'est une simulation de champs de bataille. - Ah ouais ? Ben moi, dans *Homefront*, les armes n'ont quasiment aucun recul et les clôtures en bois arrêtent des balles de mitrailleuse lourde ! - Oui, mais moi, rétorque mon rédac-chef qui n'aime pas

**L'exploit du jour :** résumer un jeu en une image.



perdre, le jeu se met à fondre si jamais je m'écarte de la zone d'opération dans laquelle je dois évoluer. - Ah tu le prends comme ça ? Eh ben moi, j'ai passé victorieusement une séquence de snipe durant laquelle j'étais censé couvrir mes potes depuis un perchoir... Sans tirer un coup de feu... Juste en allant pisser !" Hop ! Facebreaker, suivi d'un Piledriver avant d'enchaîner un Double Nelson, acclamations de la foule en délire. Hammer Moquette l'emporte face à un Dominating Boulon handicapé, il est vrai, par le devoir de réserve qu'impose sa version preview.

**"C'est horrible, par pitié, achève-les !"**

Oui, il vaut mieux en rire, de ces soldats coréens qui, s'ils ne laissent que le sommet de leur crâne dépasser d'un couvert, parviennent néanmoins à nous tirer de dessus à travers leur abri. De ces équipiers surréalistes qui s'allient au level design pour nous empêcher d'avancer : "Si le saint Script a dit que tu passeras en troisième par cette porte, tu passeras en troisième, le divin mur invisible sera ton Cerbère !" Et tant qu'à faire, on peut en profiter pour se poiler de leurs dialogues. Car quand ils ne sont pas occupés à vider d'innombrables chargeurs dans le vide, ils s'indignent – le plus sérieusement possible – devant le comportement

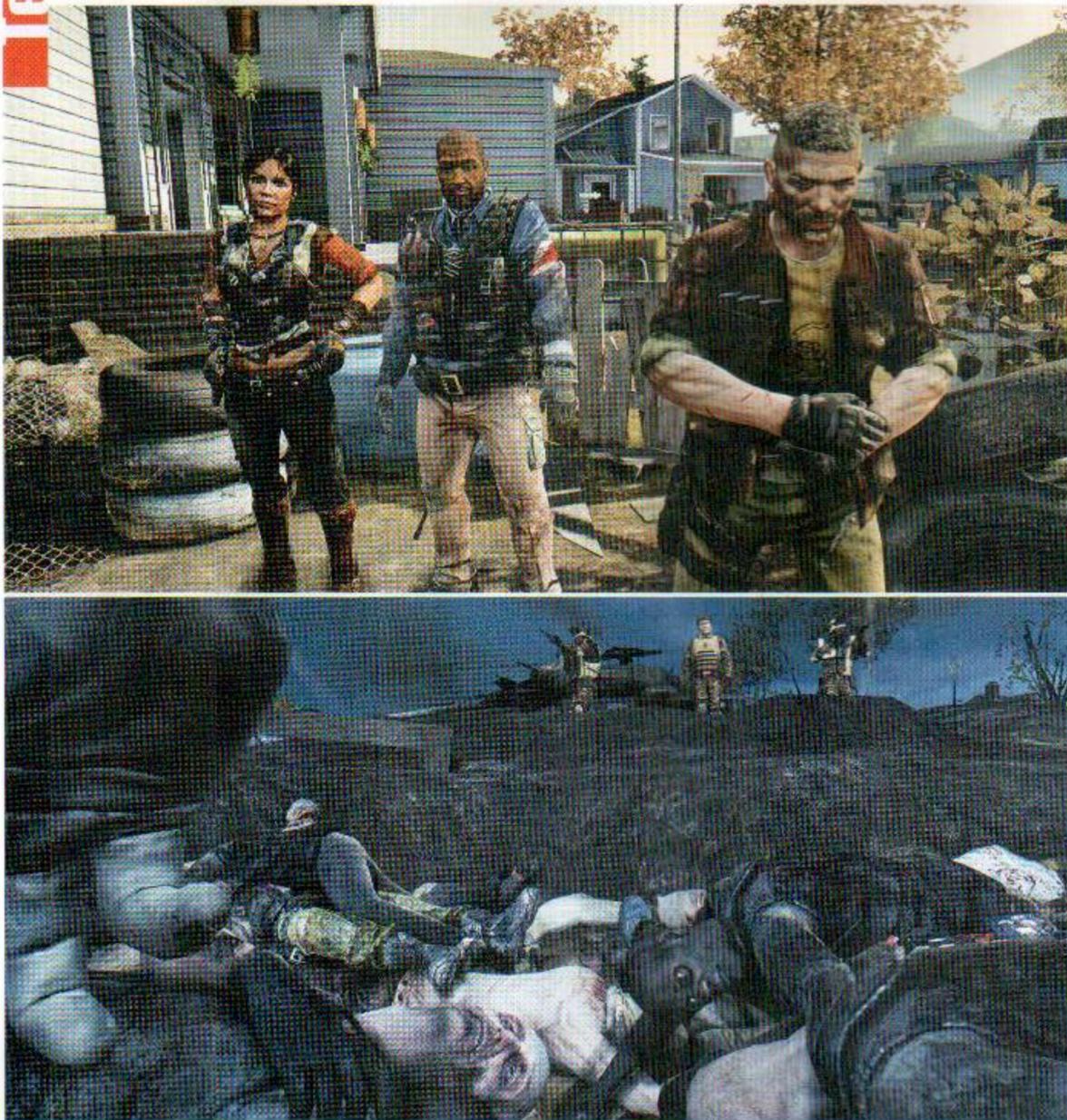
**En haut : Ingrédient indispensable n° 37 :** la séquence en hélico.

**En bas : Ingrédient indispensable n° 15 :** le rail-shooting.

de compatriotes "jouant" avec un soldat ennemi avant de l'abattre, ou réclamant, des trémolos dans la voix, que l'on ait la bonté d'abrèger les souffrances de biffins coréens brûlés au phosphore blanc. Parce qu'on est des résistants, des victimes d'une occupation sanglante, vous voyez, mais des humains – qui plus est américains – avant tout. Mais on ne se désopile jamais autant la rate que devant les scripts grossiers et mal fichus qui rythment le jeu. Il y a cette séance de snipe évoquée plus haut, qui peut se compléter sans la moindre intervention du joueur, mais également ces pseudo-phases d'infiltration consistant à suivre un équipier sans tirer sur personne (on suppose que cela constitue un défi pour certains), ou bien le magnifique "Restez caché ! Laissez

(1) Film réalisé en 1984 par John Milius, dans lequel un groupe de lycéens américains organisent la résistance suite à l'invasion des États-Unis par l'URSS. Un beau nanar.

(2) De Bouse, bien entendu.



passer la patrouille !" qui m'est adressé à moi, l'idiot qui se tient debout, à découvert dans le cadre de la porte et qui fait des petits sauts sur place à moins de 10 mètres des soldats solidement déterminés à ne rien voir.

## "Nouvelle mission : suivre Connor"

Entendons-nous bien : si je me marre autant, finalement, c'est sans doute parce que je n'ai pas payé le jeu. Si j'avais cédé au battage médiatique organisé autour de *Homefront*, et que j'avais claqué 50 euros pour ça, je doute que la crispation de mes zygomatiques eût été aussi spontanée. Ce

Oh, tué par un sniper qui m'a aligné, debout, à 800 mètres, que c'est surprenant.



**En haut : Ingrédient indispensable n° 3 :** des équipiers crétins qui vous ouvriront les portes.

**En bas : Les parties de cache-cache dans les charniers, très à la mode dans les États américains occupés.**

n'est un secret pour personne, THQ a voulu, comme *Medal of Honor* cinq mois plus tôt, grignoter les mollets de *Call of Duty*. Et pour cela, l'éditeur n'a reculé devant aucune concession. Ou aucune compromission, selon le point de vue : niveaux plus que jamais en forme de couloir, dans lesquels la plupart des missions consisteront à suivre un type en dégageant le chemin, des scripts à tous les niveaux, du spectaculaire, des compagnons pour ajouter artificiellement du dynamisme, du patriotisme bêlant... Et tout ça, en ne dérogeant pas un seul instant à la recette soi-disant miracle qui contient, naturellement, des séances de snipe, du rail-shooting à bord de véhicule, une séance en hélico... Bref : tout pour aboutir à un FPS générique, formaté, standardisé, prédigéré, fade. Encore que s'il n'était que fade, les moins difficiles pourraient s'en contenter. Mais malgré l'unique - et vaine - tentative d'apporter une demi-nouveauté (le Goliath, un véhicule surarmé dont on contrôle le ciblage grâce à une lunette de visée), la

médiocre qualité de l'ensemble le rend d'un ennui indescriptible. Plus difficile et limitant les munitions dont le joueur dispose, il ne tombe pas dans les travers de *Medal of Honor*. Mais ses bugs, son level design soporifique, son moteur graphique ni beau ni optimisé, le tout dans une campagne solo aussi courte (5 h) que pas inspirée, font néanmoins de *Homefront* une autre copie ratée de *Call of Duty*. Sachant que l'original n'a rien de transcendant, c'est vous dire la portée du désastre.

## Et si on s'y met à plusieurs ?

Hmmm ? Quoi, vous êtes encore là ? Ah oui, saperlipopette (comme interjection, c'est plus mignon que "merde" et moins pédant que "diantre", j'aime bien), je n'ai pas encore parlé du multi. C'est vrai que les joueurs de FPS se répartissent en plusieurs catégories de nos jours : ceux qui ne jurent que par le solo, ceux qui ne voient d'intérêt que dans le multijoueur - et qui, quand ils ne nient pas l'existence des premiers, les taxent de fillettes même pas cap' de venir se battre en homme sur les serveurs -, ceux, plus rares, qui s'intéressent aux deux, et enfin ceux pour qui l'industrie du jeu vidéo n'a pas pondu un FPS potable depuis *Rise of the Triads*. À l'intention des lecteurs appartenant aux deuxième et troisième catégories, nous allons donc voir ce que propose *Homefront* en matière d'étripage collectif.

Échaudé par le solo, la méfiance est forcément de mise. En matière de contrôles, comme dans le solo, la présence de trois positions pour le corps (debout, un genou à terre, allongé) ne fait pas oublier l'absence de "lean" (capacité à se pencher). Quant au faible nombre de cartes (7) et de modes de jeu (l'habituel match à mort en équipe couplé à la non moins habituelle capture de points), il aurait plutôt tendance à faire craindre un versant multijoueur barbotant dans le même océan de médiocrité que le solo...

## Et pourtant...

Force est d'admettre que Kaos a réussi à implémenter, ou recycler, quelques bonnes idées sauvant *Homefront* du naufrage absolu. Au-delà du classique, mais efficace, système de classes et des équipements que l'expérience permet de débloquer, le joueur accumule, par ses captures ou ses kills, des points qu'il peut dépenser de différentes manières, à la *Counter-Strike*. Dans la collection printemps 2027 du tueur en treillis, le joueur peut faire l'acquisition de deux objets spécifiques à sa classe (gilet pare-balles, drone de reconnaissance, lance-roquettes, frappe aérienne...), mais également d'un véhicule dans lequel il apparaîtra, allant du simple Humvee à l'hélicoptère de combat. L'intérêt de la chose, les joueurs de la série *Battlefield* l'ont déjà deviné : on ne trouve pas de joueurs faisant le pied de grue devant le point d'apparition d'un véhicule et on ne hurle plus d'insultes au crétin qui propulse son hélico dans le premier bâtiment venu,



**Ingrédient indispensable n° 24...** On vous donne un indice... **Gagné ! N° 24 :** l'interminable séance de snipe.

puisque c'est le sien et que ce sont ses points qu'il gaspille. Autre concept intéressant : le mode "Commander" qui se greffe sur les deux autres apporte une variété bienvenue, sous la forme d'une I.A. fixant des objectifs en temps réel aux membres de chaque équipe. Le plus souvent, il s'agit d'éliminer un joueur ennemi un peu trop performant qui, à force de frags, verra sa priorité croître et avec elle le nombre de "chasseurs" assignés. Sachant qu'il y a une prime substantielle de points à la clé et que ces derniers sont informés par l'I.A. de la position de leur proie, la vie d'un joueur marqué peut rapidement devenir un enfer.

### Bienvenue au paradis des snipers

Pour le reste, *Homefront* propose un jeu plutôt classique. Déplacements assez lents, qui conviendront à certains et en horripileront d'autres, armes qui, à défaut de recul, se montrent suffisamment létales pour abattre un ennemi d'une ou deux balles.

**Ingrédient indispensable n° 51 :** le massacre technologiquement assisté. Bravo, vous avez réuni tous les ingrédients nécessaires au FPS générique n° 437 !

Peu nombreuses, les cartes permettant d'accueillir jusqu'à 32 joueurs ont cependant le mérite d'être bien dessinées, avec des reliefs accidentés, et sont bourrées de coins et de recoins. Un bon point, qui contient malheureusement en son sein les germes de deux des défauts les plus insupportables dans un FPS. D'abord, toutes ces planques font le bonheur des campeurs que la position allongée n'handicape nullement (elle permet par exemple des rotations à 360° très rapides et sans nécessité de se relever). Ensuite, et déjà favorisés par le premier défaut, les fusils de snipers sont d'une précision et d'une stabilité telles que les serveurs sont trop souvent le théâtre de batailles entre tireurs d'élite. Ça peut être drôle, remarquez... Mais pas pour le gugusse et sa mitrailleuse lourde qui subit une lobotomie artisanale dès qu'il met le nez dehors. Et pour ne rien arranger, le fonctionnement du multi de *Homefront*, sauf à utiliser le mode "Commander", le fait souffrir du syndrome "boule de neige" : plus un joueur est fort, plus il pourra s'offrir des gadgets destructeurs, plus il sera fort, etc. Et faire face à un hélicoptère de combat tandis qu'on se trimballe les armes de base peut s'avérer être une expérience particulièrement frustrante.

### Au suivant !

Malgré ces défauts, ce multijoueur se laisse jouer. Pas brillant, mais pas honteux non plus. Face à l'hostilité de l'environnement, on ne se rue pas partout en courant, on est forcé d'avancer prudemment. Trop peut-être. Quant au manque de modes de jeu et de cartes, il risque de faire tourner les joueurs en rond à court terme... Le temps imparti à mon test est terminé et, signe qui ne trompe pas, je désinstalle le jeu. Il me reste dans la bouche un arrière-goût de bâclé pour un titre qui voudrait se revendiquer blockbuster uniquement par le montant astronomique de son budget pub. Il voulait marcher sur les pas de *Call of Duty* ? Au moins en cela rappelle-t-il *Black Ops* : une promo axée sur le solo, et un multi tout juste passable qui sauve le titre du naufrage complet. Mais comme pour *Black Ops*, on n'y trouve rien qui justifie de dépenser autant d'argent. Ni pour l'éditeur, ni pour le joueur. Je me consolerais finalement avec la conviction qu'après un tel échec, on ne verra jamais le DVD de *Apocalypse Now* défiguré par un sticker clamant "Par le scénariste de *Homefront*".

G.M



### Notre AVIS

La campagne solo – ou plutôt le jardin potager considérant sa durée – de *Homefront* est un condensé de ce que le FPS moderne peut apporter de pire : trop et mal scripté, scénarisé comme une série B des années 80, linéaire et ennuyeux. Bref, du *Call of Duty*, mais avec moins de talent pour la mise en scène et plus de bugs. Le volet multijoueur apporte une petite éclaircie avec quelques bonnes idées, tels le retour des points à dépenser à la *Counter-Strike* et la possibilité de piloter ses propres véhicules, ainsi que quelques cartes sympathiques à arpenter. Mais en l'état, même les morts de faim seraient bien inspirés d'attendre la sortie de *Battlefield 3*.

5/10

# Shift 2

EA dans la bonne direction

Genre : Simulation automobile  
 Développeur : Slightly Mad Studios  
 Éditeur : Electronic Arts  
 Config. recommandée : Dual-Core 3 GHz, 4 Go de RAM,  
 Carte graphique 512 Mo DirectX 9  
 Prix : Environ 50 euros  
 DRM : Connexion internet à l'installation,  
 Compte EA quasi nécessaire.

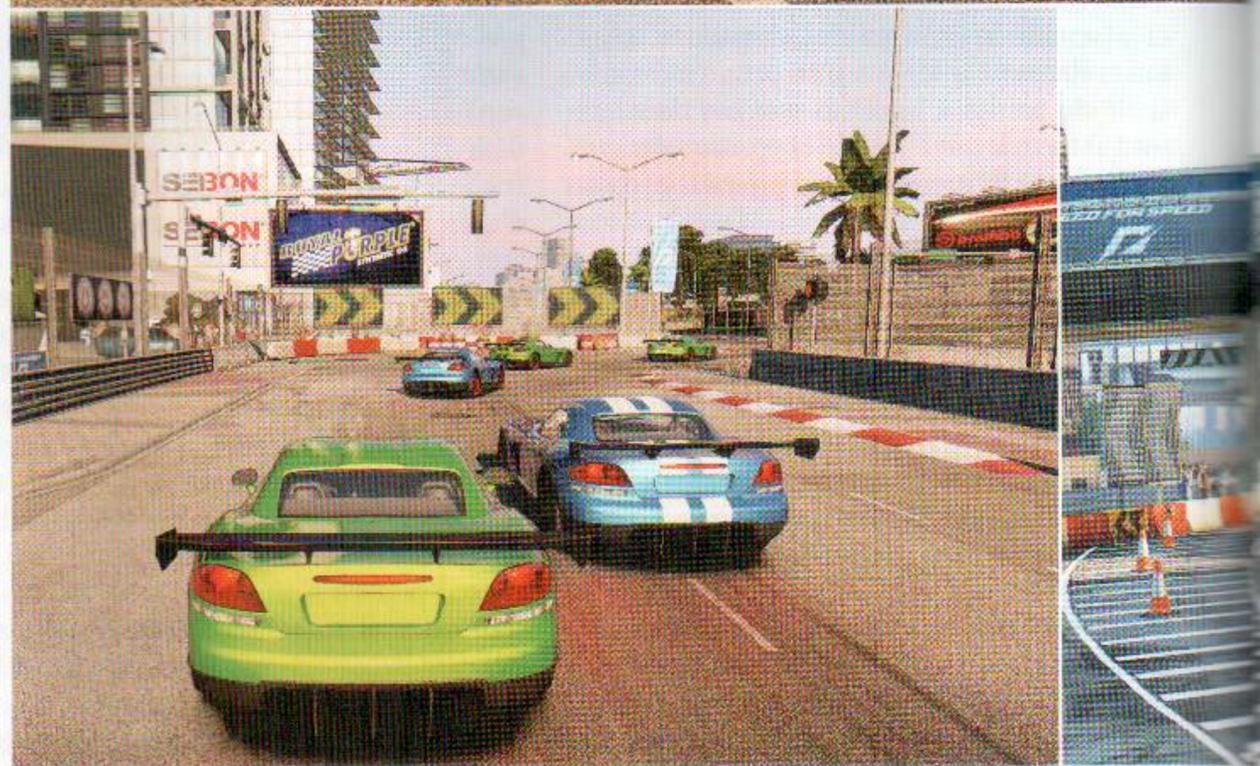
Non mais vous rendez-vous compte, le premier *Need for Speed* est sorti il y a 16 ans, c'est dingue non ? Parmi ceux qui joueront à cette dernière version, il y en a qui n'étaient même pas nés à l'époque, c'est pas kikoono ça ? Tiens, je vais d'ailleurs en profiter pour vous faire une petite rétrospective de la série, un peu de culture ludique ne fait pas de mal. Et puisqu'on y est, je vais même tester *Shift 2 Unleashed*, carrément, une version pour laquelle ses auteurs ne cachent pas leur modestie en reléguant *Forza Motorsport* au rang de catalogue et en critiquant ouvertement *Gran Turismo 5*. Espérons que le jeu soit moins prétentieux.

**A** lors *Shift*, c'est quoi ? Eh bien, disons que c'est un *Need for Speed* qu'Electronic Arts aimerait voir voler de ses propres ailes, un peu comme un simulateur de vol. Oui, c'est idiot pour un jeu de voiture, je vous l'accorde, mais c'est bien de pilotage dont il s'agit. Nul ne l'ignore, la série des *NFS* a toujours été tournée vers l'arcade et reste incontestablement le meilleur modèle à suivre pour se prendre -328 points sur le permis en une bonne dizaine de minutes. *Shift* donne dans le sérieux. Adieu les infractions scandaleuses au code la route, exit les bimbos en bikinis se caressant sur les carrosseries rutilantes en admirant vos burns. Ici, on respecte l'esprit de compétition, les circuits balisés et on cultive l'amour des mécaniques qui ont fait l'histoire. Alors on dégage l'appellation *Need for Speed* pour ne conserver que "*Shift*" et on lui ajoute un 2 parce que, merde, c'est une suite quoi ! Et tout commence avec une présentation bien tape-à-l'œil comme savent si bien les faire les graphistes d'Electronic Arts. Il faudra d'ailleurs se taper obligatoirement chaque vidéo de jeu au moins une fois avant de pouvoir la zapper avec le bouton "X"... Ouais, le bouton X... celui de la

manette que vous n'avez pas. Vous verrez, c'est super : dans l'interface, vous aurez une représentation des touches "Enter" et "Delete" du clavier (pour "continuer" ou "revenir en arrière"), côtoyant sans problème les très courues gâchettes "LT" et "RT", le bouton jaune "Y" ou le rouge "B". GG les gars ! Mettons ça sur le dos de la version pas tout à fait finale parce que c'est tellement amateur que je préfère ne pas penser que ça restera en l'état. À part ça, et en toute objectivité, les menus sont propres et ergonomiques, ce qui n'est pas le cas dans tous les *Need for Speed*. Ah oui mince, ce n'est plus un *NFS*, désolé.

## Shift simule de plus en plus

L'action débute par un test sur route déterminant le niveau de difficulté le plus adapté, modifiable à souhait par la suite. Avec l'ensemble des aides activées en niveau facile, parions qu'un hamster ou Omar Boulon arriverait à terminer le mode carrière : aucun dégât, aucune pénalisation réelle, pas de roues qui se bloquent, difficile de ne pas y arriver. Le test a donc été effectué en mode "Elite" sans aucune aide au pilotage et avec un volant à retour de force. Oublié le clavier, seulement jouable avec les aides activées. À la manette, on s'en sort plutôt pas mal. Pour autant, et





contrairement à ce qu'aimeraient nous faire croire les développeurs, *Shift 2* reste à des années-lumière d'un *GTR* de Simbin. Le jeu n'est clairement pas accessible aux néophytes sans les aides mais la difficulté reste très modérée et le comportement de la voiture suffisamment réaliste pour faire illusion. Et bizarrement, ce n'est pas désagréable, loin s'en faut. Je dirais même que *Shift 2* offre un mix cohérent entre arcade et simulation, peut-être celui recherché par les *NFS* depuis tant d'années et par *Shift*, le jeu précédent. À cela plusieurs raisons. La première est l'amélioration de la vue "de l'intérieur du casque". Tout comme dans *Shift*,

elle offre un aperçu réaliste de la route vue du cockpit avec de légers à-coups de la tête mais s'enrichit d'une rotation vers l'intérieur du virage, comme si vous visiez la corde avec vos yeux. Assez déconcertant au début mais comparé à des jeux comme *LFS* qui proposait déjà ce genre d'option, le dosage est ici parfaitement réussi. La seconde, c'est la possibilité d'apporter des améliorations à la mécanique, à l'instar d'un *Gran Turismo*. Une simple voiture de ville peut désormais se transformer en véritable bête de course au prix d'un sacrifice financier conséquent. Selon le modèle, vous trouverez une bonne trentaine de pièces disponibles sachant que, contrairement à *GT5*, chaque étape d'upgrade ne s'ajoute pas à la précédente mais la remplace. Coup de bol, le garage vous reprend les upgrades antérieures au prix d'achat. Et pour ceux qui se posent la question, les améliorations ne sont pas de simples effets esthétiques mais de réelles modifications agissant très nettement sur le comportement routier. La troisième raison, découlant directement de la seconde, c'est la foule de réglages possibles. En fonction du degré de perfectionnement des pièces achetées, vous pourrez régler la pression des pneus, l'équilibre et la pression de freinage, les pincements, braquages, carrossages, l'angle de braquage, la garde au sol, le différentiel, les appuis aérodynamiques, les amortisseurs (en détente et en compression lente et rapide) et les ressorts, les barres antiroulis ou encore l'étalonnage de la boîte. Notez d'ailleurs que le jeu gère parfaitement les volants équipés de boîtes manuelles et d'embrayage. Enfin, *Shift 2* ajoute également une gestion poussée des dégâts en prenant en compte la structure de chaque véhicule pour des déformations réalistes mais globalement, à moins de perdre une roue ou d'exploser le moteur, nous n'avons pas remarqué de grosses conséquences sur la jouabilité, les dommages restant essentiellement esthétiques.

### Un mode carrière un poil sous-exploité

Le cœur de *Shift 2* repose sur le mode carrière auquel s'ajoutent plusieurs modes de

## Le génie de la pub

J'avoue, les créatifs de la pub me laissent parfois sur le cul. Et récemment, c'était justement sur une campagne *Need for Speed* réalisée en Afrique du Sud. Là-bas, comme en France au début de l'installation des radars routiers, vous recevez l'amende à votre domicile accompagnée de la photo de l'infraction. L'idée géniale, c'est d'avoir placé une pub pour le jeu dans l'angle de prise de vue du radar. Le contrevenant, cible marketing parfaite puisque pris en flagrant de vitesse, se voit recevoir la photo de son délit avec incitation à jouer sur Xbox... Purement génial. Et ce n'est pas la première fois que les "créas" de la communication automobile frisent le génie. Tout le monde se souvient évidemment de la pub télé brésilienne récompensée pour la Clio avec son fameux "*Get up paaaaaa*", mais les moins jeunes se rappellent peut-être cette campagne d'affichage pour une marque de voiture des pays de l'Est (Lada, il me semble) dans les années 80 et qui titrait sous une photo de véhicule plus qu'ordinaire : "*Nos voitures n'ont peut-être pas 10 ans d'avance, mais nos prix ont 10 ans de retard.*" Je n'ai jamais acheté de Lada pour autant, mais quand même, fallait oser !



jeu en ligne et de courses rapides. Contrairement à son prédécesseur, il n'y a plus de points de précision ou d'agressivité mais une progression par cumul d'expérience nécessaire au déblocage de nouvelles épreuves. Chaque course rapporte ainsi de l'XP mais aussi du pognon avec lequel vous pourrez acquérir de nouvelles voitures ou les améliorer. L'ensemble des 130 voitures issues d'une quarantaine de marques vous seront accessibles très rapidement, la seule limite étant le prix. Mais au fil des heures de jeu, on regrette que le mode carrière n'exploite pas mieux votre garage. En effet, et c'est en soi positif, chaque niveau de progression se compose de plusieurs types de courses utilisant différentes catégories de voitures. Par exemple, un championnat de GT peut suivre une épreuve d'élimination dans laquelle dégage toutes les 20 secondes le pilote se trouvant en dernière position, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Et dans pas mal de ces épreuves, vous piloterez un véhicule de prêt, laissant vos voitures difficilement acquises et amoureusement préparées au garage. Ce n'est pas vraiment un défaut mais cela casse un peu le challenge, en ne sachant jamais trop sur quel type de caisse on va concourir. D'ailleurs,



le système de catégorisation n'est pas très clair. Selon le type de préparation, votre Golf GTI de catégorie D passera en catégorie C. Cela oblige à sélectionner soigneusement les upgrades à acheter pour exploiter au maximum la caisse dans sa catégorie de base, mais les critères ne sont pas vraiment clairs. On peut donc faire toute sa carrière en n'achetant que très peu de voitures, d'autant que de très bons résultats sont parfois récompensés par une voiture offerte.

### Un cocktail réussi

Concernant le style d'épreuves, outre les catégories GT, rétro, Muscles cars, GT3 et GT1 et les simples courses sur circuit sans possibilité de gagner sa place sur la grille, vous devrez affronter les meilleurs chronos avec une caisse imposée ou péter un record en time attack avec la meilleure préparation, participer à des épreuves de Drift (dérapages), ou éviter de vous faire dégager dans les courses d'élimination. Le côté simulation de *Shift 2* n'inclut donc pas de championnats complets se déroulant sur un week-end ou de courses d'endurance sur un nombre de tours importants. On reste donc entre la simu' et l'arcade mais quand le dosage est bon, la sauce prend. La maniabilité est vraiment plaisante, la prise en main un peu trop facile dans le niveau le plus expert mais l'I.A. se débrouille vraiment bien. Impossible de passer en force en s'appuyant sur un concurrent ou de couper les

virages en trop grand nombre sans se faire pénaliser. Cela dit, l'arbitrage reste très large pour ne pas frustrer le joueur. Les adversaires ne vous font pas de cadeau mais ne cherchent pas non plus à vous couper connement la route... non, l'I.A. est vraiment bien dosée. La vue du casque est aussi une grande réussite et participe énormément à l'effet d'immersion, tout comme les particules sur la route et le changement de comportement de la voiture selon son modèle et le revêtement de la route ; une roue dans le gravier vous pénalisera vraiment, par exemple.

### Superbe et branché

À l'instar de *GRID*, *Shift 2* est une vraie réussite graphique. Les bolides sont super bien modélisés, les effets de lumière hyper-réalistes et les ralentis assez évolués. On peut déplacer la caméra, modifier les angles, prendre des photos, le tout pour les poster sur le "Facebook" de *NFS* : l'Autolog. Vous y consulterez les meilleurs temps mondiaux et locaux, pourrez affronter vos potes, poster vos exploits, créer des murs de tofs, l'Autolog ayant été introduit pour la première fois dans le récent *NFS Hot Pursuit*. Nous n'avons pas vraiment pu valider le mode réseau faute de participants sur le serveur mais le jeu autorise la création de parties en ligne largement paramétrables en définissant le type d'épreuves (course, duel, time attack, championnat, rattrapage), le nombre de tours, la catégorie de caisse,

le nombre de participants, les classes de performances (indépendantes de la catégorie), le type de vue autorisée, le lieu et l'heure de la journée, *Shift 2* proposant désormais des épreuves de nuit ou en soirée. Pour conclure, cette nouvelle licence *Shift* va clairement dans la bonne direction et même si ce n'est pas encore le jeu parfait. EA réussit là un excellent mix qui devrait satisfaire les amateurs de simulations qui ne jurent pas que par la précision et le réalisme extrêmes.

Lord Casque Noir

### Notre AVIS

Les amateurs d'arcade se tourneront vers *NFS Hot Pursuit* sorti l'an dernier, bien loin des épreuves rangées de *Shift 2*, mais pour les joueurs en manque de pilotage un tant soit peu pointu, cette nouvelle mouture offre un très bon mélange entre challenge et plaisir. L'I.A. ne se laisse pas faire, et les grandes différences de comportement d'une voiture à l'autre associées à la diversité des tracés vous donneront parfois du fil à retordre sans n'être jamais répétitives (enfin, pas trop). La durée de vie est très correcte, le graphisme splendide... On lui reprochera juste des bruits de moteur pas toujours fidèles et l'impression de sous-exploiter les véhicules acquis par le joueur.

8/10

# La saga NFS

## 1994 The Need for Speed

La première version de *Need for Speed* sort sur 3DO, console créée par Trip Hawkins, le cofondateur d'Electronic Arts. Il verra ensuite le jour sur PC (DOS), Saturn et PlayStation. Le studio de développement, Distinctive Software (Accolade), avait déjà réalisé les jeux *Stunts* et le tout premier *Test Drive* sur Atari ST. Le jeu met l'accent sur la simulation.



## 1997 Need for Speed II

Dans la même lignée de graphisme mais avec davantage de pistes et de voitures, *NFS II* prend le pas opposé du titre original pour proposer une conduite plus "arcade". Il ne s'agit encore que de courses simples.

## 1998 Need for Speed III : Hot Pursuit

C'est le titre qui aura le plus marqué à l'époque grâce à l'ajout des voitures de police qu'il fallait éviter à travers le concept de courses-poursuites. C'est aussi le premier titre à disposer d'un support CD et du jeu multi avec téléchargement de voitures sur le Net.



## 1999 Need for Speed

Conduite en état de liberté : le jeu s'enrichissait d'un mode Carrière et de l'apparition des dégâts sur les voitures. Mais nous avons regretté le manque d'innovation du gameplay.



## 2000 Need for Speed : Porsche 2000

Pour cet épisode, EA s'écarte du chemin avec un titre entièrement consacré à Porsche et son histoire. On peut y conduire 80 de ses bolides mythiques au travers d'un moteur physique renouant avec la simulation. Un opus bien sage en comparaison mais très bien réalisé.

## 2001 Need for Speed : Pursuite Infernale 2

En 2001 sort la seconde version de *Hot Pursuit* utilisant un nouveau moteur graphique développé pour les consoles "Next Gen" (Xbox et PS2). Il s'agit d'une version encore plus arcade que ses prédécesseurs. Mais la série tourne un peu en rond, sans jeu de mots.

## 2003 Need for Speed Underground

*NFS* se tourne vers le tuning avec un large choix d'améliorations

esthétiques pour chaque véhicule. Les courses se déroulent en ville, dans la circulation, et toujours de nuit, mais le jeu perd hélas son mode "poursuite" et le multi. Il est de plus assez répétitif.

## 2004 Need for Speed Underground 2

Le second volet s'enrichit d'un scénario plus abouti et pousse la customisation à son paroxysme. Le jeu comporte une ville totalement ouverte à la *GTA* que l'on peut parcourir sans limite pour trouver de nouveaux ateliers de tuning. La bande-son est excellente et le graphisme correct pour l'époque, mais l'action ne se déroule toujours que de nuit et la conduite tout en glissade reste toujours aussi arcade.

## 2005 Need for Speed Most Wanted

EA recentre son jeu sur ce qui a fait sa renommée : poursuites, forces de l'ordre, courses en plein jour, tout en conservant l'aspect custom. L'un des meilleurs de la série, même si le multi est assez mauvais dans l'ensemble.

## 2006 Need for Speed Carbon : Most Wanted

Il se vend moins bien que les *Underground*. EA décide alors de renouer avec les courses de nuit en conservant la présence policière et en ajoutant des coéquipiers vous aidant à déjouer les pièges. Du tuning toujours plus important, un nombre de voitures grandissant, un bon mode carrière mais au final, une durée de vie trop courte. La série se cherche...

## 2007 Need for Speed ProStreet

Cette fois, le titre se réessaye à la simulation. Mais ni la grande variété d'épreuves sur circuits, ni le mode en ligne ne parviennent à cacher la maniabilité bancale, trop approximative pour les amateurs de simu' et trop rigide pour les amateurs d'arcade. Un épisode à oublier.

## 2008 Need for Speed Undercover

Préparé visiblement dans l'urgence, *Undercover* ramait pas mal sur les PC de l'époque et la maniabilité donnait trop dans l'arcade. Pas un mauvais jeu en soi mais là encore, sans grand intérêt.

## 2009 Need for Speed Shift

Après moult discussions avec Bernard du marketing, les développeurs de *NFS* tentent leur

chance en s'éloignant radicalement de la ligne fondatrice. Fini le tuning, les courses de gangsters et les poursuites de keufs. Les voitures sont celles que l'on trouve en compétition GT et les parcours sont de vrais circuits. Enfin, le jeu innove par une vue dynamique à la première personne. Mais au final, on reste trop proche d'un pilotage arcade avec des glissades à n'en plus finir.

## 2010 Need for Speed Hot Pursuit

EA reprend le concept à la base en parallèle de *Shift* qui donnera lieu à une nouvelle licence. Et bien leur en a pris car *Hot Pursuit* est un excellent épisode, peut-être le meilleur des *NFS* : une impression de vitesse énorme, des courses-poursuites trippantes, un système d'"armes" servant de renforts dans les missions (hermes, hélicos, brouilleur, nitro ou impulsion électromagnétique à choisir avant chaque course), le tout saupoudré de points d'expérience, de tonnes de défis et de "succès", avec des tas de caisses, des améliorations, un mode multi complet et l'Autolog, un réseau social dédié à *NFS*. Une grande réussite.

## 2010 Need for Speed World

Version Free-to-play de *NFS* se voulant un mix de la série sur fond de MMO : vous engrangez des points pour changer de niveau et débloquer des items jusqu'au level 10 nécessitant l'achat de packs. Le jeu ne présente pas d'intérêt majeur pour les fans et n'exploite pas bien l'univers de *NFS*.



# Men of War Assault Squad

Engagez-vous, rengagez-vous...

Genre : Stratégie en temps réel  
 Développeur : Best Way (Ukraine)  
 Editeur : 1C  
 Config. recommandée : CPU Dual-Core 3 GHz,  
 2 Go de RAM, Carte graphique 1 Go.  
 Prix : Environ 30 euros  
 DRM : Steam

Le bruit du 88 au petit matin vous manque ? Le simple souvenir du son des chenilles de Panzer IV sur l'asphalte ukrainien vous arrache une larme ? Vous ne vous remettez pas de la mort de *Company of Heroes Online* ? Allons, prenez ce mouchoir et séchez donc ce gros œil rouge : *Men of War* est de retour avec *Assault Squad*, un add-on tout spécialement dédié au jeu en ligne. Oui, il y a des MG-42 dedans. Plein.

Je ne comprends pas ceux qui hurlent à la mort quand débarque un énième jeu de stratégie en temps réel prenant pour cadre la Seconde Guerre mondiale. C'est vrai que le thème est surexploité, et qu'un studio ne prend pas franchement de risque en s'y aventurant... Mais d'un autre côté, cette période est un peu l'âge d'or de la stratégie militaire. Avant, on se mettait en rangs d'oignons dans des grandes plaines et on chargeait l'ennemi en trotinant. Et plus tard, on se contentera d'observer la cible de très loin et de lui envoyer un Tomahawk, un drone ou l'armée régulière afghane sur la tronche. Alors que pendant la Seconde, pardon : on prenait des nids de mitrailleuses à la grenade, on effectuait des manœuvres de contournement sous le feu nourri de

## Et si vous tenez vraiment à y jouer seul...

La communauté qui s'est constituée autour de *Men of War* est particulièrement active.

Aussi, il y a fort à parier que les missions du jeu de base se retrouvent rapidement adaptées pour *Assault Squad*. Mais en attendant, et si vous êtes vraiment trop timide pour oser vous aventurer sur le lobby multijoueur et trop caractériel pour avoir des amis avec qui jouer en coopératif, une bande de passionnés a pondé un mod qui devrait vous intéresser. Le bien-nommé DCG, connu pour générer des campagnes solo dynamiques sur *Men of War*, a connu un upgrade en version 2.5 lui assurant une compatibilité avec ce stand-alone. Toutes les infos ici : <http://cpc.cx/2dY>



l'artillerie, on se faisait éventrer par un obus de char en tentant de découper sa tourelle au couteau. On savait vivre, quoi... En plus, à force d'évoluer dans ce cadre historique, on finit par bien le connaître et on chope des automatismes. On sait que ce sera une mauvaise idée de croiser l'axe d'un quadruple affût de 20mm avec ses fantassins, ou celui d'un Jagdpanther avec son Sherman, on reconnaît le son de la culasse du PPSH et on sait que l'on va mourir quand on aperçoit un char Tigre... On se sent chez soi, quoi.

## La physique, c'est fantastique

Aussi n'ai-je pas hésité une seconde quand Boulon m'a proposé de tester *Assault Squad*, l'add-on stand-alone à *Men of War*. Pardonnez cet oxymore mais je ne vois pas d'autre manière de qualifier ce titre qui, s'il se contente de rajouter du contenu au jeu original, n'a pas pour autant besoin de lui pour fonctionner. Et pour ceux qui ne connaîtraient pas le jeu de base, il s'agit d'un

jeu de tactique évoquant un croisement entre *Commando* et *Company of Heroes* : plutôt pointu, sans gestion de ressources, avec une grosse importance donnée aux couverts et un micro-management omniprésent. *Assault Squad* reprend donc tout ce qui fait le sel de *Men of War* : l'inventaire de chaque homme, chaque unité, chaque véhicule peut (et doit, bien souvent) être géré (munitions, essence, grenades, trousse de secours...). On retrouve également les sympathiques possibilités de faire les poches des cadavres alliés ou ennemis pour se rééquiper, de réparer et récupérer des blindés abandonnés. Mais aussi ses fameux décors entièrement destructibles, grâce à un moteur physique extrêmement bien fichu, mais suffisamment gourmand pour faire parfois ralentir même les machines les mieux dotées. Sans oublier cette option parfaitement géniale du "Direct Control" : car si vos troupes savent plutôt bien se débrouiller seules, rechargeant, soignant des camarades ou balançant des



*Quand une situation semble bloquée, un barrage d'artillerie peut souvent accomplir des miracles.*



**À gauche :** Et avec l'aide de ses camarades, Tonton Hans va se faire une joie de le retourner contre ses anciens propriétaires qui squattent le troquet local.

**À droite :** Qui c'est qui va récupérer ce joli Firefly britannique ? C'est Tonton Hans et sa clé à molette !

grenades si nécessaire, il est à tout moment possible de prendre le contrôle de l'une d'entre elles, de la déplacer grâce aux touches ZQSD et de faire feu sur qui vous chante, le curseur se transformant en cible indiquant les chances de succès du tir.

### Objectif : multi

Sorti en 2009, *Men of War* était essentiellement axé solo, avec des campagnes scénarisées pas piquées des hannetons et du contenu multijoueur à la marge. Deux ans plus tard, *Assault Squad* propose exactement le

contraire, sans doute pour équilibrer la série. Ceux qui préfèrent jouer pépère dans leur coin avec la pause active trouveront certes des escarmouches permettant de jouer solo. On notera d'ailleurs que cette extension se déroule à une plus grande échelle que le jeu de base, puisque le joueur se voit attribuer le contrôle d'un plus grand nombre d'unités. Indépendantes les unes des autres, cette quinzaine d'escarmouches proposent un challenge conséquent, l'I.A. effectuant redoutablement bien son travail dans les niveaux de difficulté les plus élevés. Mais le joueur solo n'est clairement pas le cœur de cible d'*Assault Squad*. Car si Best Way a pris la peine de mettre sur un pied d'égalité – tant en matière de nombre d'unités que d'équilibrage – cinq nations (URSS, Allemagne, USA, Grande-Bretagne, Japon), c'est bien pour contenter cette importante fraction de son public qui a à cœur de se mettre sur le groin en multijoueur. Une trentaine de cartes permettent ainsi d'accueillir de deux à huit joueurs, dans différents modes assez classiques (capture de points, attaque/défense...). Et ce, sans oublier le très jouissif mode coopératif.

### Petits meurtres entre amis

En l'absence de véritable campagne, comme dans le premier *Men of War*, *Assault Squad* propose une autre manière d'opposer une coalition de joueurs à l'Intelligence Artificielle. Les escarmouches évoquées plus haut deviennent ainsi le théâtre de parties franchement intenses dès lors qu'elles nécessitent la coordination de joueurs humains. Sur ces cartes, les points à capturer permettent à la fois d'accélérer le rythme auquel on engrange les points permettant le recrutement de nouvelles unités, mais également de débloquent certains types de renforts (artillerie, blindés, etc.). Le mode comporte certes pas mal d'imperfections, parmi lesquelles le

schéma redondant des cartes (toujours toutes en longueur), l'impossibilité d'utiliser son camion de ravitaillement sur l'unité d'un autre joueur ou la méthode de répartition automatique des renforts. Cette dernière, afin d'éviter les déséquilibres entre joueurs, n'octroie pas forcément une nouvelle unité à celui qui l'a demandée. Et en jouant avec des inconnus, elle peut poser des problèmes du genre : "Merde, notre blindé super-avancé super-cher a encore atterri entre les mains de l'autre bourrin qui fonce droit vers les positions antichars ennemies..."

### En attendant le Vietnam...

Contre ce genre de mésaventure, il existe une solution imparable : jouer entre amis avec un serveur vocal. Le jeu permettant de s'échanger des unités, on répartit intelligemment les unités. Et dans ces conditions, le jeu prend une telle dimension que j'en viens à croire que ce mode n'a été conçu que pour les bandes de potes qui ont envie de relever un challenge un peu corsé, de se frotter à une I.A. qui ne leur laissera aucun répit, qui pilonnera leurs positions fixes et lancera des contre-offensives meurtrières imposant souvent des replis stratégiques. Envoyer des fumigènes pour permettre à un équipier de faire traverser une rue dangereuse à ses véhicules, ordonner un tir de barrage d'artillerie pour clouer au sol des défenses pendant qu'un autre organise leur contournement... C'est tout simplement jouissif et quand on parvient à venir à bout de l'escarmouche au bout d'une longue partie, on se retrouve transpirant, éreinté, mais heureux. Détail qui ne gâche rien, la répartition des unités pouvant être ajustée manuellement, ce mode coopératif est parfait pour permettre à un joueur expérimenté, se chargeant de la majorité des effectifs, d'en initier de nouveaux qui pourront appréhender les mille subtilités du gameplay sans être noyé sous le nombre de ses propres hommes et écouter les conseils de son mentor. Alors oui, c'est certain, les développeurs capitalisent leur licence, mais dès lors que celle-ci ne prend pas les joueurs pour des buses et qu'elle ajoute du contenu à un jeu riche, complexe, qui autorise des dizaines de tactiques différentes pour venir à bout de ses ennemis, et tout ça pour un prix raisonnable, je ne me vois pas le leur reprocher.

**Guy Moquette**

### Notre AVIS

S'il est un gros reproche que l'on peut adresser à *Assault Squad* en revanche, c'est de ne comporter qu'un contenu solo extrêmement anecdotique. Mais pour le reste, si ce n'est guère original par rapport au *Men of War* de base, c'est efficace et les amateurs de parties en ligne y trouveront leur compte. Mention spéciale aux escarmouches en mode coopératif, qui proposent de sympathiques défis à relever entre potes. Largement de quoi s'amuser en attendant *Men of War : Vietnam*.

**7/10**

# Major League Baseball 2K11

Encore un coup de batte, man !

Tous les ans à la même époque, un majestueux spectacle s'offre à l'observateur attentif. Le printemps nous amène un doux soleil, le soleil fait éclore les fleurs aux mille couleurs, Mère nature agite les hormones des animaux et Dieu annonce le début de la Major League.

Dans nos contrées européennes, 2K Games est surtout connu pour la série des *NBA 2K* et pour *Top Spin*, le jeu de tennis, mais il existe une autre licence qui cartonne outre-Atlantique : *Major League Baseball*. Bien que ce sport ne soit pas médiatisé dans notre pays, il est considéré comme une religion à Cuba, énormément pratiqué au Japon et révérent aux États-Unis. C'est dire s'il y a de l'argent à faire... Par conséquent, tout naturellement, 2K Games nous balance - pile au bon moment - son *Major League Baseball 2011*.

## MLB 2K10.5

Autant être direct, je ne vais pas faire la comparaison pendant tout l'article : cette nouvelle version n'est qu'une mise à niveau de celle de l'année dernière. Les changements sont généralement minimaux (il suffit de voir les menus, quasi identiques, ayant juste changé de couleur). Aucun mode

## Règles de base

Un match se déroule en 9 manches et chaque manche est scindée en deux moments. Lorsque l'équipe A attaque, l'équipe B défend. Une fois que celle-ci a réussi à éliminer 3 joueurs de l'équipe attaquante, les rôles sont inversés.

Un joueur peut se faire éliminer de plusieurs façons. Lorsqu'il est à la batte et qu'il rate 3 lancers dans la zone dite de Strike. S'il frappe la balle mais que celle-ci est rattrapée par un adversaire avant qu'elle ne touche le sol. Enfin, si en courant vers une base, un défenseur le touche avec la balle dans son gant.

Pour marquer un point, un joueur doit faire le tour intérieur du terrain délimité par les 3 bases et le marbre (endroit où se trouvent le batteur et le receveur).

L'équipe qui défend a 9 joueurs sur le terrain : un lanceur, un receveur et 7 joueurs de champ répartis sur les bases et le reste du terrain. L'équipe qui attaque peut en avoir jusqu'à 4 : un batteur, et un joueur sur chacune des trois bases. Pour des règles plus détaillées je vous invite à lire le non exhaustif wiki en français au <http://cpc.cx/2d3>

Genre : Sport  
 Développeur : Visual Concepts (États-Unis)  
 Éditeur : 2K Games  
 Config. recommandée : CPU 3 GHz, 2 Go de RAM, Carte 3D 512 Mo, manette  
 Prix : Environ 30 dollars sans les frais de port  
 DRM : N.C.

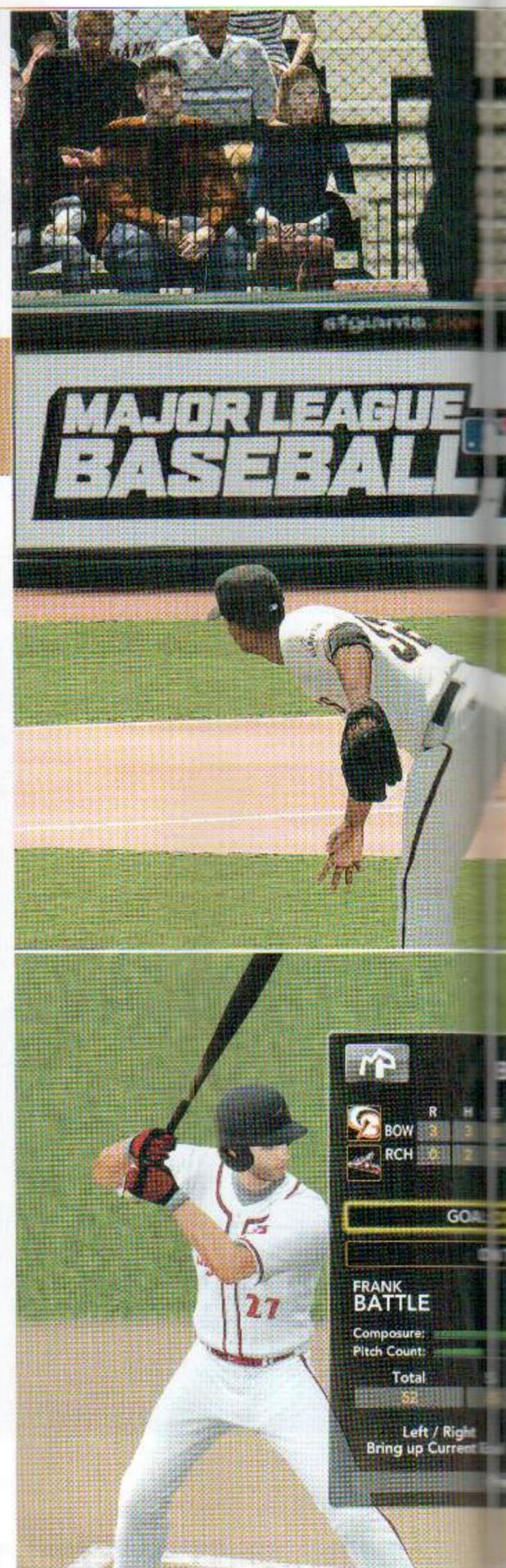
de jeu n'a été ajouté et, comble de l'indolence, des bugs existants depuis *MLB 2K9* sont toujours présents, ce qui ne manque pas de faire gronder sur les forums. L'avantage pour nous, Français, c'est qu'on doit être trois à tout casser à avoir joué aux anciennes versions. Par conséquent, on va pouvoir faire comme si ce *MLB 2K11* était un titre inédit...

## Le base-ball, ce n'est pas sale

Dès les premières secondes on se rend compte que *MLB 2K11* a été développé pour la console : menus assez déroutants et faits pour le pad, graphismes loin d'être vilains, mais restant en dessous de ce que l'on pourrait attendre d'un jeu PC aujourd'hui... C'est bien de la grosse conversion qui tache. Heureusement, le jeu plafonne à 60 fps avec les détails réglés à fond sur une Radeon 5870 en 1920x1200. C'est toujours ça de gagné. Qui plus est, la réalisation, à défaut des fioritures, permet une reproduction relativement fidèle des stades, sans compter qu'on reconnaît facilement n'importe quel joueur de Major League tel Alex Rodriguez, Ichiro Suzuki ou Ramon Tampo (celui-là, je l'ai inventé). Il est donc facile de se prendre au jeu, particulièrement lorsque, au premier tour de jeu, on s'aperçoit que les animations sont de bonne facture et que les développeurs sont allés jusqu'à reproduire les tics des meilleurs joueurs lors de leur passage à la batte. En ce qui concerne l'ambiance, elle est très bien rendue : les spectateurs se lèvent et se battent pour attraper votre balle partie en faute dans les gradins) et des commentaires (en VO, comme le reste du jeu) qui sonnent juste : je peux vous assurer que votre premier homerun vous donnera un petit frisson de satisfaction.

## ⤵⤴⤶⤷⤸⤹ Are you Ken ?

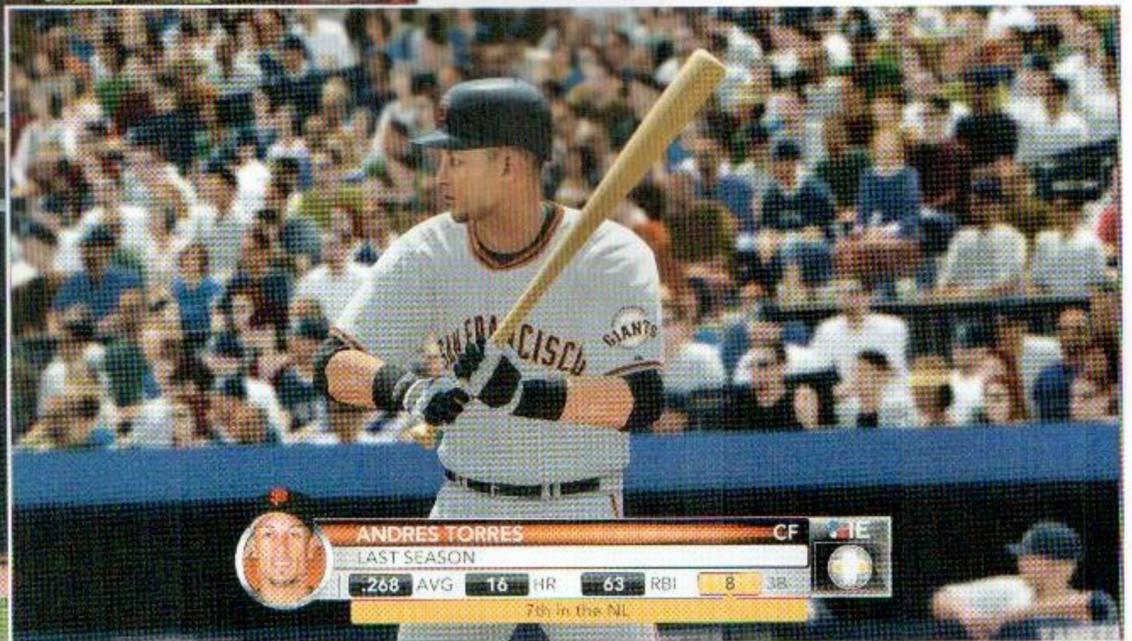
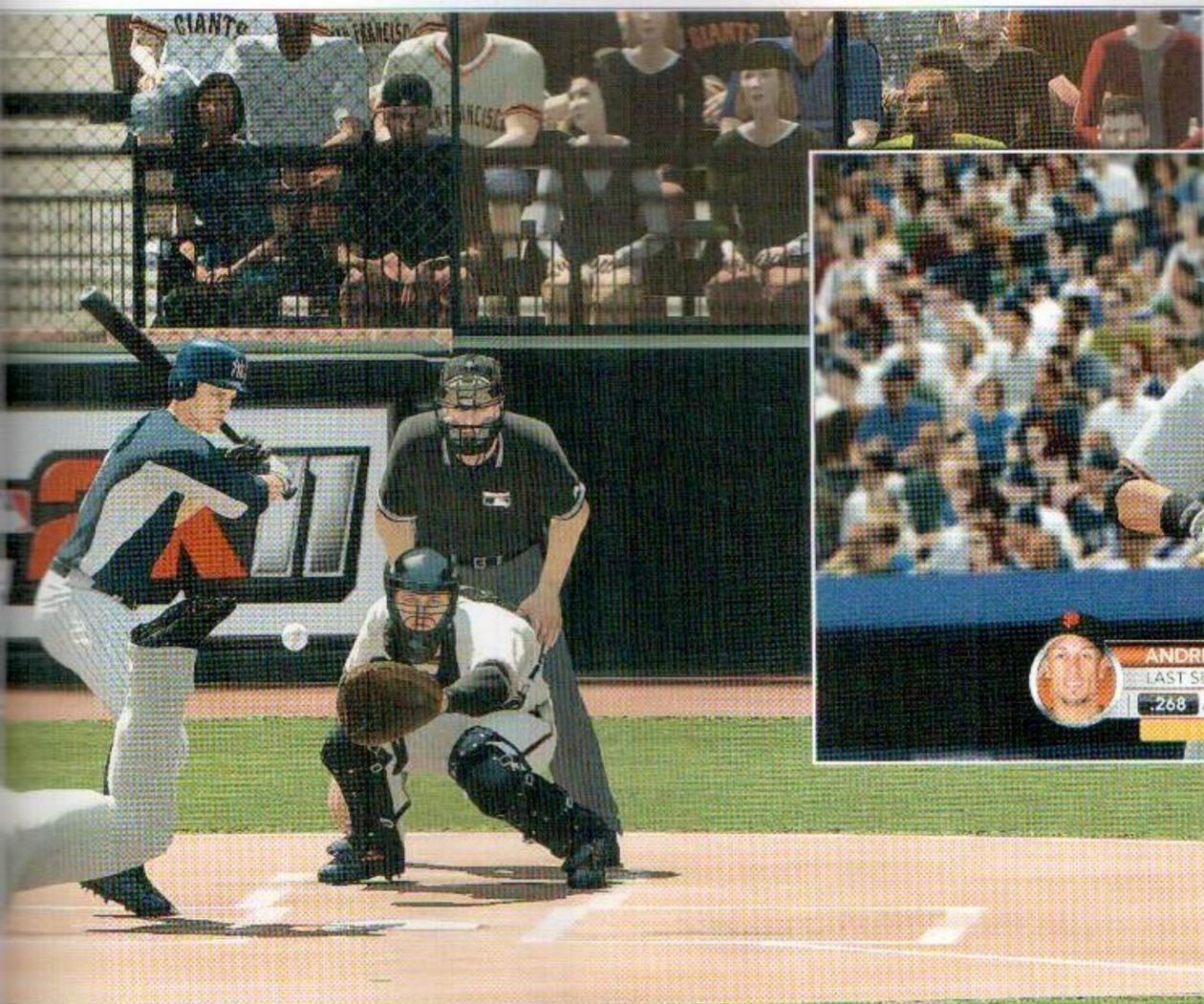
Mais avant cela, il faudra vous habituer aux contrôles... Une maniabilité qui peut, au choix, être (trop) simple (appuyer sur une touche au bon moment) en mode classique ou super complexes si l'on s'aventure vers le mode "Total control". Dès lors, il n'y a pas franchement de concession possible : c'est le stick analogique ou la mort. Le swing à la batte se fait simplement : sur un stick, la force du coup ; sur l'autre, la visée. Mais il en est autrement pour le lancer. Il faut en effet viser l'endroit souhaité avec le stick



## Késako la Major League ?

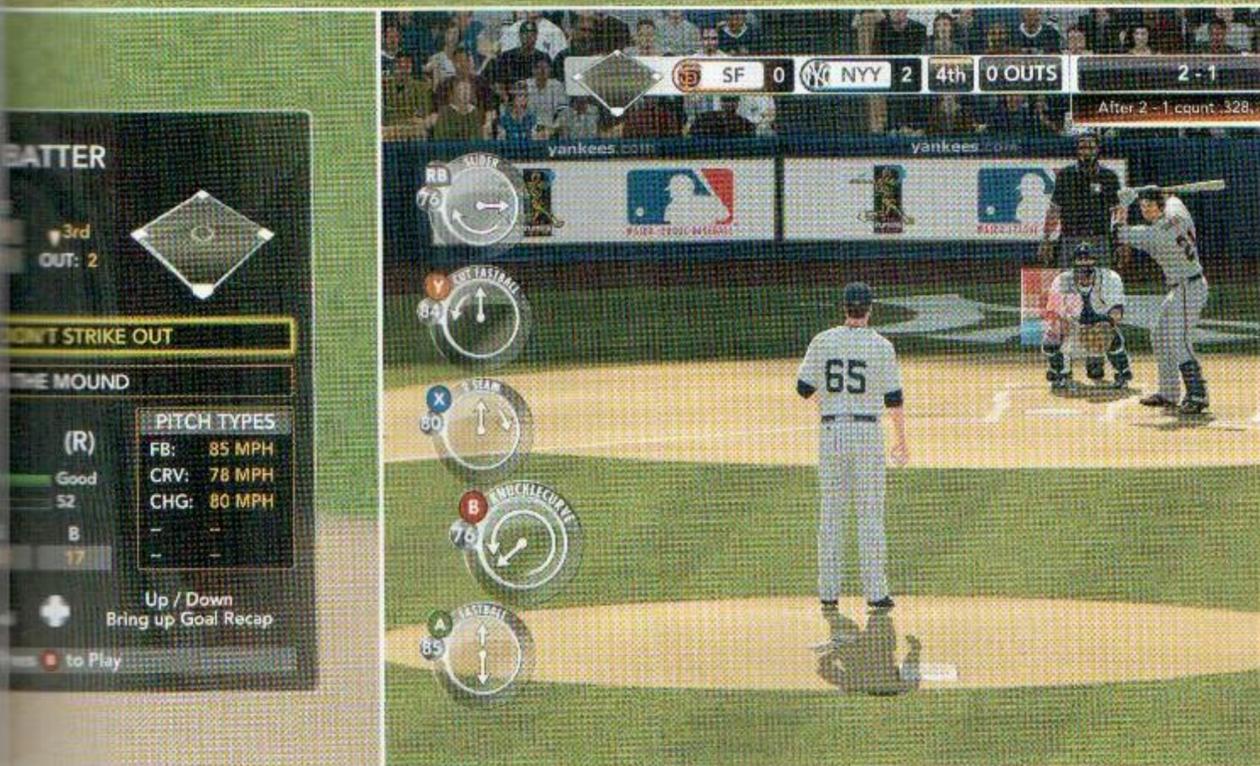
C'est ce que la NBA est au basket. Un championnat américain qui dure d'avril à mi-septembre et qui regroupe les meilleurs joueurs du monde au travers de 30 équipes (29 aux États-Unis et 1 au Canada). Chacune d'entre elles possède aussi des équipes pour les divisions inférieures appelées Minor League : triple-A, double-A et class A.

gauche et enchaîner des quarts, demi et trois-quarts de cercle précis avec le droit, le tout dans un timing aléatoire suivant le stress du lanceur, sous peine de voir la balle partir en faute. Comme je suis un gars sympa, je préfère vous prévenir qu'il y a un vrai challenge si vous voulez vous faire une



## Mode printemps/été

**MLB 2K11 ne déroge pas aux modes classiques des jeux de sport.** On y retrouve les habituels entraînements, matchs rapides, Post season et les World Series (semblable aux Play-Off et finales de la NBA). Le Homerun Derby, quant à lui, peut s'avérer intéressant en soirée, se jouant rapidement et avec un principe simple : mettre le plus souvent la balle en dehors du stade. Arrive ensuite le MLB Today qui propose de jouer les matchs du jour avec la composition réelle de l'équipe et les statistiques mises à jour en prime. Enfin, le mode Franchise, très complet, qui vous met à la tête d'une équipe pour la saison et vous laisse libre de gérer tous les matchs en incluant, entre autres, la gestion des transferts et des blessures.



**2K11 souffre des mêmes symptômes.** Que ce soit pour un simple match en ligne ou une ligue complète, les pings sont exécrables et le lag tellement présent qu'il faut activer son swing avant même que le lanceur n'ait lâché sa balle, pour avoir une chance de la toucher. Moralité, même punition : n'achetez ce jeu que pour sa partie solo ou à la rigueur, pour jouer en local avec plusieurs manettes. Et puisque l'on parle de l'achat, sachez (si vous ne l'avez pas remarqué dans l'encadré) que **MLB 2K11** n'est disponible qu'en import et est exclusivement en anglais.

**Mob**

place parmi les meilleurs dans le mode de difficulté le plus dur. D'ailleurs, mieux vaut commencer humblement pour comprendre en douceur les bases du jeu.

## Va chercher la balle

Mais la crème de la crème se trouve ailleurs, planqué dans un endroit merveilleux, là où la version 2010 a englouti 90 heures de ma vie : le mode "My Player"; aussi intitulé par les spécialistes "Comment devenir une star du base-ball sans s'injecter de stéroïdes ou coucher avec Madonna". Mais, prenez garde, le parcours sera long, au minimum plusieurs saisons. Passée la création de personnage où l'on choisit son poste (lanceur, receveur, 1<sup>re</sup> base...), arrive le moment tant attendu d'opter pour l'équipe dans laquelle

on désire évoluer. Et là, si vous croyez que vous allez commencer immédiatement en tête de liste, vous avez tout faux. Il faudra en effet passer par la ligue mineure et y faire vos preuves avant d'atteindre la majeure. Preuves qui se découpent en petits objectifs que votre entraîneur vous demandera de réaliser pendant le match, vous donnant en cas de réussite de précieux points d'XP à répartir dans différentes stats telle la puissance à la batte, la rapidité de course ou encore l'apprentissage de nouveaux lancers. Un délice.

## ProLigué contre tous

Alors, et le multijoueur dans tout ça ? J'aurais tendance à vous dire de vous reporter au test de **NBA 2K11** d'ackboo car **MLB**

## Notre AVIS

**MLB 2K11** pose un dilemme de taille. La finition est loin d'être parfaite et la barrière de la langue cumulée au jargon de règles subtiles risque d'en rebuter plus d'un. Malgré cela, il s'impose grâce à ses nombreux modes complets, son ambiance et sa bonne jouabilité. Alors oui, cette nouvelle version n'est pas encore exempte de défauts mais elle n'en reste pas moins la plus aboutie et réaliste, prenant ainsi la place de meilleur jeu de base-ball sur PC à ce jour.

**7/10**

# Starpoint Gemini

## L'aventure spatiale à petit budget

Cela fait des décennies que tout le monde attend le nouvel *Elite*, et qu'on s'excite à chaque fois qu'un jeu s'en rapprochant pointe le bout de son nez. *Starpoint Gemini* rentre un peu dans cette case.

**L**e scénario : une histoire de faille temporelle qui envoie le héros dans le futur au milieu d'un système isolé dans lequel il va devoir survivre à bord de son petit vaisseau. Le gameplay : des missions qu'on va choper dans les stations spatiales, du minage d'astéroïde, du commerce galactique, le tout arrosé d'un soupçon de RPG avec un héros qui gagne en expérience et en compétence. Bon, dit comme ça, franchement, ça m'a fait envie, d'autant que le graphisme n'est pas dégueu. Les beaux paysages spatiaux, les champs d'astéroïdes et les nébuleuses colorées, ça marche à tous les coups. Rajoutez une petite traînée lumineuse derrière chaque vaisseau, à la *Homeworld*, et ça devient même joli.

### Il manque une dimension, là

Le jeu, uniquement solo, commence par un tutorial qui pose tout de suite les limites du gameplay. Les déplacements se font façon Point & Click : on indique une direction dans l'espace, on règle un curseur de vitesse et le vaisseau s'y dirige gentiment. Ça rappelle un peu les vieux *Starfleet Command*, pour ceux qui s'en souviennent. L'interface, elle, fait penser à celle d'un MMO, avec une barre d'action en bas de l'écran qui sert à déclencher différents "pouvoirs" : redirection de l'énergie vers les boucliers ou le moteur, posture défensive, et des tas d'autres options qu'on va choisir à chaque fois que le perso gagnera un niveau. Quelques exemples : brouiller les capteurs, envoyer une onde de choc EMP, augmenter les dégâts de tel ou tel type d'armes... En pratique, le combat consiste à tourner en rond autour de la cible tout en cliquant de manière répétitive sur le petit bouton "Fire". Il faut prendre en compte l'arc de tir des armes et surveiller le niveau des boucliers pour n'exposer qu'un flanc protégé. Il est aussi possible de viser un sous-système particulier de l'ennemi, afin par exemple de désactiver ses tourelles ou son moteur. Détail important (et décevant), les manœuvres se font sur un plan en deux dimensions, il n'est pas possible d'en sortir. Autant vous dire qu'avant même la fin du tutorial, j'étais à peu près certain que *Starpoint Gemini* ne serait pas la simu' spatiale du siècle...

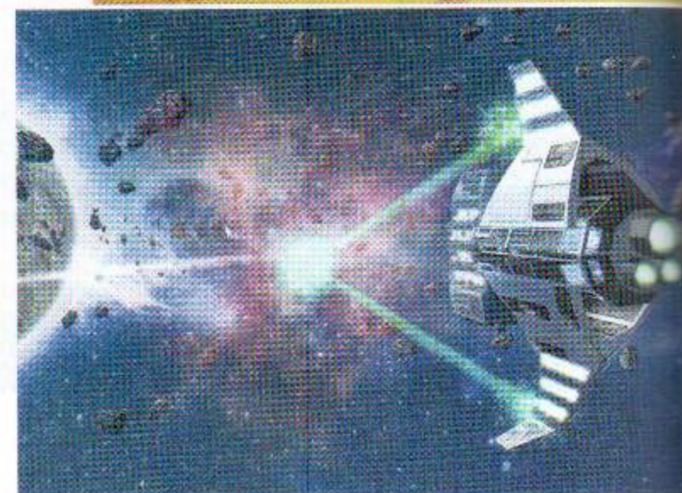
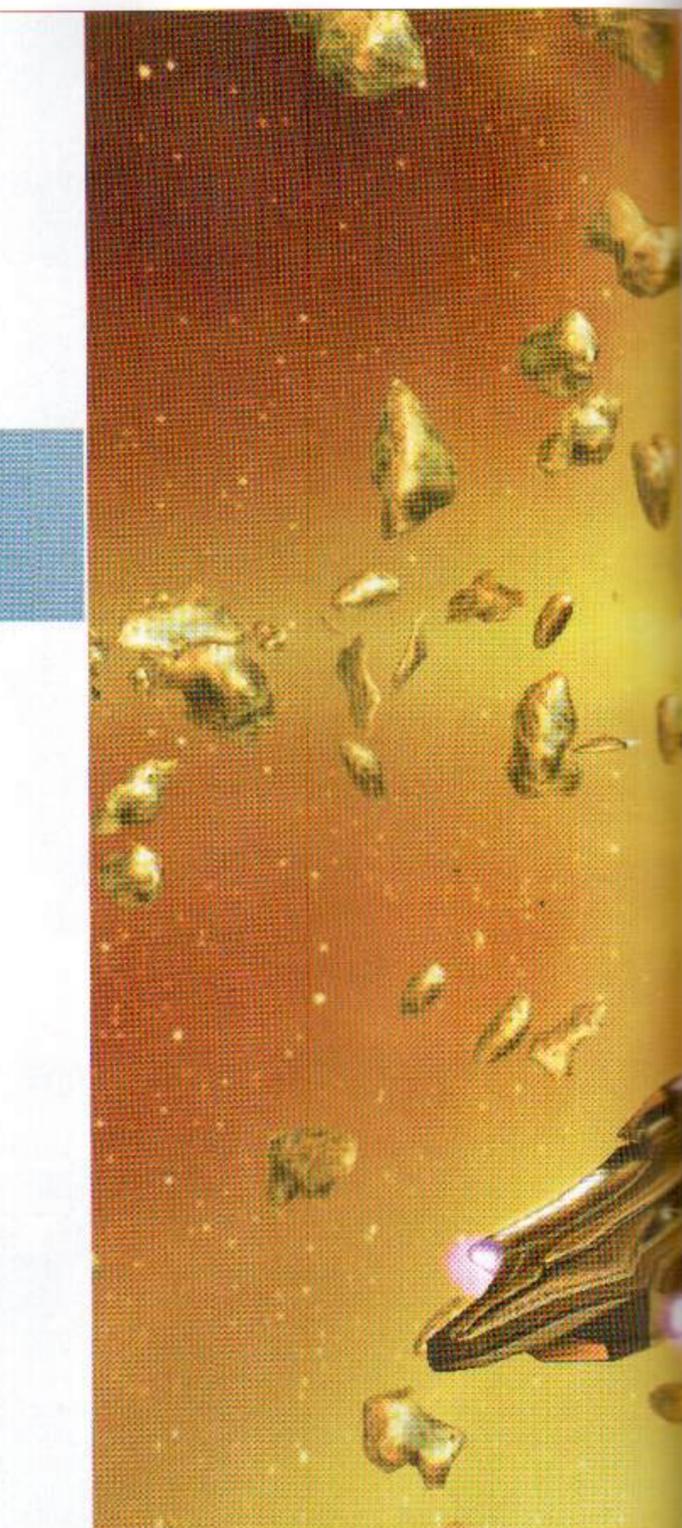
Genre : Combat / Gestion dans l'espace  
 Développeur : Intercorona (Croatie)  
 Editeur : Little Green Men  
 Config. recommandée : CPU 2 GHz, 2 Go de RAM,  
 Carte graphique 512 Mo  
 Prix : Environ 30 euros  
 DRM : Impulse

### Le clochard de l'espace

Afin de mettre en place le scénario, le début de la campagne solo nous balance des plâtrées de communications textuelles entre pilotes de différents vaisseaux. C'est pénible, d'autant que le doublage vocal anglais est terrifiant. On sent que ce sont les développeurs eux-mêmes qui s'y sont collés, et les pauvres tentent de parler avec un accent correct tout en prenant leur plus belle voix grave de vaillant combattant galactique... À ce moment-là, j'étais au niveau six de l'échelle du désespoir ludique (qui en compte huit). Puis, passées les premières missions obligatoires, surprise, ça s'améliore. *Starpoint Gemini* ne force pas le joueur à enchaîner les missions de la quête principale, et encourage même à explorer l'univers, seul comme un grand. Alors au début, c'est vraiment chaud parce que le vaisseau de base est tout moisi et que les pirates qui croisent un peu partout n'hésitent pas à attaquer comme des chacals. Mais petit à petit, en minant des astéroïdes comme un forçat, en récupérant des débris de vaisseaux tel un clochard de l'espace, et en enfilant les très nombreuses missions annexes disponibles dans les stations spatiales, le coffre à crédits se remplit. Ces crédits se dépensent joyeusement en achetant des tas de modules différents pour le vaisseau : propulseur, armes, lance-missile, rayon tracteur... De nouveaux membres d'équipage peuvent aussi être recrutés dans les stations et permettront de bénéficier de différents bonus sur la vitesse de réparation, le temps de recharge des armes, l'efficacité des moteurs etc.

### Un sous-EVE Offline

Après quelques heures de jeu, *Starpoint Gemini* se met à ressembler à une sorte de RPG spatial pas forcément désagréable. Une sorte de sous-*EVE* Offline, en quelque sorte. On court après des missions un peu répétitives pour encaisser des crédits et s'acheter un vaisseau encore plus puissant, tout en débloquent de nouvelles compétences pour affiner la spécialisation du perso. Alors, il faut quand même bien voir que c'est assez limité. Il n'y a évidemment pas autant de modules et de vaisseaux disponibles que dans un *EVE Online*, et l'aspect des combats n'y est pas aussi développé. Par rapport à un *X3* (ou même un *Freelancer*), toute la partie



**Voici la bande-son de ce screenshot :**  
 "Piou. Piou-piou. Boum. Commander, zeshieldz are down."

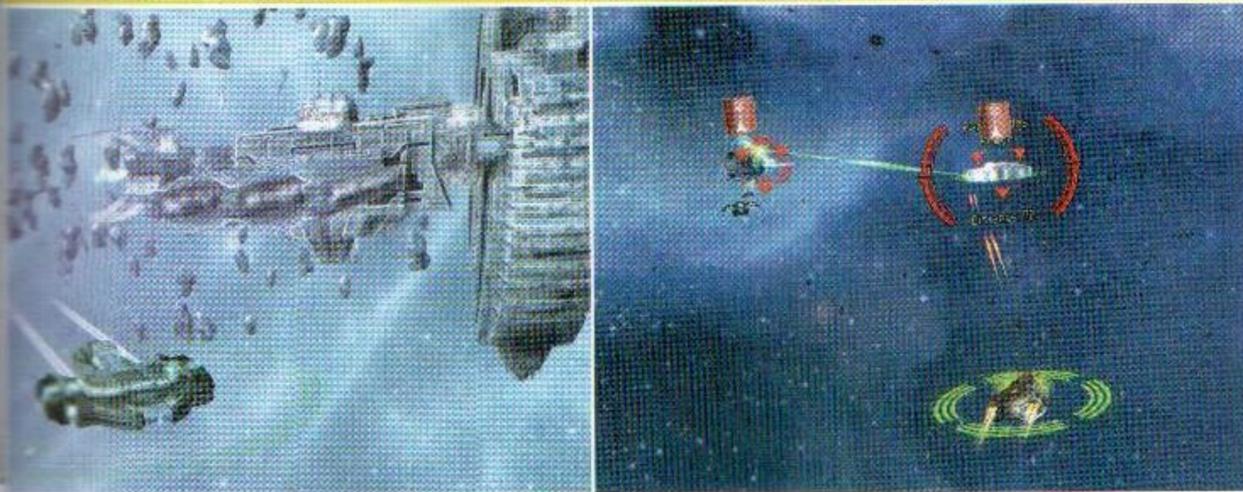
économique est beaucoup plus consistante. Il est possible de faire du commerce entre les systèmes, mais la façon dont sont formés les prix semblent totalement aléatoires, et l'interface de "trading" est bien pourrave, n'affichant même pas les tarifs à moins de cliquer directement sur un objet. En pratique, il vaut mieux se concentrer sur un ou deux produits et surveiller leur prix, en visitant différentes stations lors des missions



## Starpoint Gemini ne force pas le joueur à enchaîner les missions principales et l'encourage même à explorer l'univers, seul comme un grand.

si le patch 1.0.0.7 améliore bien les choses), une interface qui sent l'amateurisme... Et le niveau de difficulté est inégal. Sur les deux ou trois premières heures de jeu, quand on n'a encore qu'un petit vaisseau de base, il est décourageant, avec des pirates omniprésents qui vous renvoient au menu principal en trois coups de lasers. Dès qu'on accède aux croiseurs et autres gros engins bardés de tourelles, ça devient en revanche un peu trop tranquille, on est vraiment le super-héros de la galaxie que rien n'arrête. Mais ce genre de jeu est devenu tellement rare qu'il est probable que les fans d'aventure spatiale les plus endurcis et les plus affamés auront envie de persévérer.

ackboo



de la quête principale, afin de trouver les routes les plus profitables. Il est aussi possible de jouer les pirates en attaquant les nombreux autres vaisseaux qui vaquent à leurs petites occupations spatiales, de faire ami-ami avec certaines factions, bref, le monde est limité, assez petit (une cinquantaine de secteurs ; on voyage entre eux via des portails), mais il est raisonnablement peuplé et cohérent.

### 13 secondes de dock

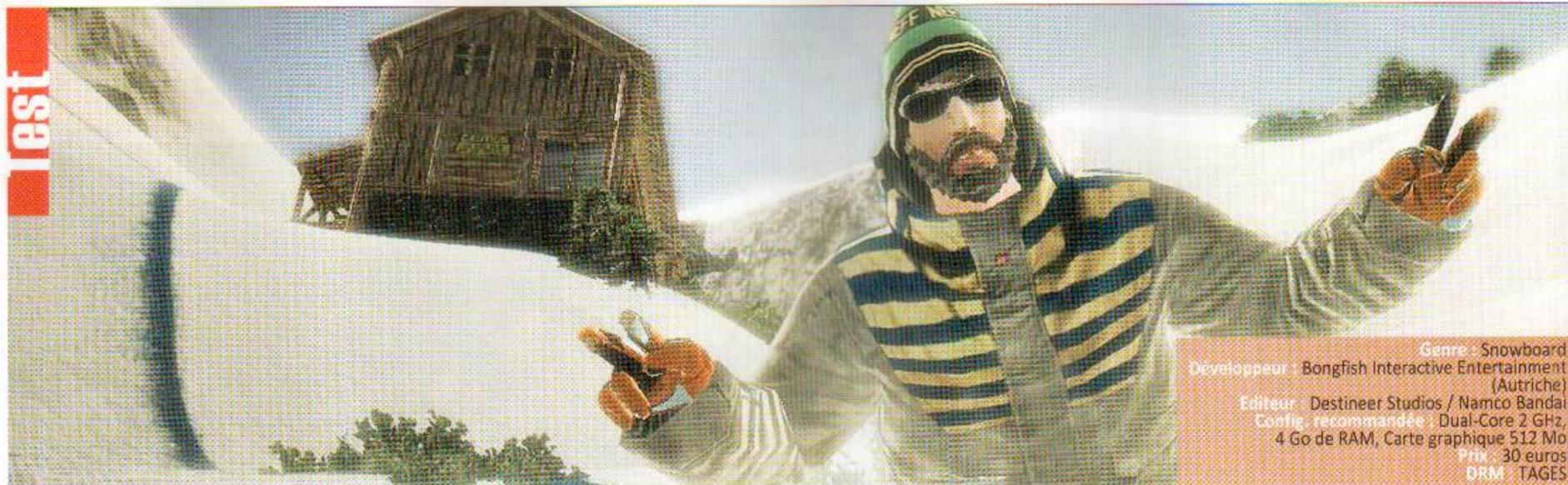
On sent qu'il y a de la bonne volonté dans *Starpoint Gemini*, que les développeurs ont voulu faire quelque chose de sympa avec des

moyens probablement très réduits. Ça peut être plaisant, surtout si l'on oublie la campagne scénarisée et ses dialogues interminables pour partir directement à l'aventure dans le mode Bac à Sable (scénario "Life Goes On" en début de partie). On trouve quand même une grosse pelletée de défauts qui seront rédhibitoires pour beaucoup de monde. Le doublage vocal effrayant comme je l'ai dit plus haut, le manque d'âme et d'originalité de l'univers, les séquences de docks aux stations spatiales qu'on ne peut pas couper et qui durent 13 interminables secondes (j'ai chronométré), des plantages réguliers quand on appelle les menus (même

### Notre AVIS

*Starpoint Gemini* est un petit jeu indépendant correct, auquel j'ai envie d'attribuer une note généreuse, simplement parce qu'on sent que les développeurs croates, dont c'est le premier projet, sont remplis de bonnes intentions. Les amateurs du genre pourront y trouver un intérêt, car l'univers est vivant, il y a des tonnes de missions à faire, de vaisseaux et d'équipements à acheter. On dirait une version très low-cost de *X3* ou de *EVE Online*, mais ce n'est pas forcément désagréable si on s'accroche un peu. Ça reste quand même un jeu de série B, que j'aurais plutôt vendu autour des 15 euros.

6/10



Genre : Snowboard  
 Développeur : Bongfish Interactive Entertainment (Autriche)  
 Éditeur : Destineer Studios / Namco Bandai  
 Config. recommandée : Dual-Core 2 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo  
 Prix : 30 euros  
 DRM : TAGES

# Stoked : Big Air

Neige molle dans la Coulée du Grand Bronze

Cela fait maintenant près d'une décennie que je milite pour la sortie d'un *Supreme Snowboarding 2*. J'avais même envoyé un mail aux développeurs scandinaves il y a quelques années, j'attends toujours la réponse. Vous aviez joué à *Supreme Snowboarding* ? Ah c'était génial. La sensation de glisse, les prises de quart, les trajectoires au cordeau... Inimitable, inégalable, un jeu fabuleux.

Enfin bref, depuis, le grand vide, à part peut-être *Amped* sur console (ne me parlez pas de cette mascarade de *SSX Snowboarding*). Arrive *Stoked : Big Air*, qui est en fait une édition améliorée d'un jeu sorti sur Xbox 360 en 2009. Le jeu a l'ambition d'être une vraie simulation de snowboard extrême, un truc un peu réaliste censé respecter l'esprit de ce loisir pratiqué par de jeunes gens fous, ivres de liberté, qui passeraient presque pour d'authentiques hippies s'ils n'étaient pas couverts de la tête au pied d'autocollants publicitaires pour des multinationales de l'équipement sportif.

## Forfait Trois Vallées La Clusaz

Allez hop, un coup de stick protecteur qui fait les lèvres toutes blanches, la troisième étoile épinglée sur le revers du chandail, le gamepad dans les pognes et c'est parti. Ça commence avec une phase de customisation du surfeur pour changer la couleur de la veste ou du pantalon, puis on se fait lâcher par hélico sur un sommet. *Stoked* propose plus d'une dizaine de domaines skiables différents, et c'est la grande réussite du jeu. Les environnements sont immenses, il y a vraiment des kilomètres de pentes à dévaler. En passant à certains

endroits, on peut déclencher des challenges de différents types : courses de vitesse sur un tronçon du parcours, réalisation de tricks aériens, etc. On y gagne des points d'influence qui servent à décrocher de nouveaux sponsors et débloquer d'autres montagnes. Il est aussi possible de surfer librement, d'y aller juste pour chercher la plus belle ligne, le plus gros saut, la plus longue séquence de grind sur tronc d'arbre abattu.

## Cake en Stoked

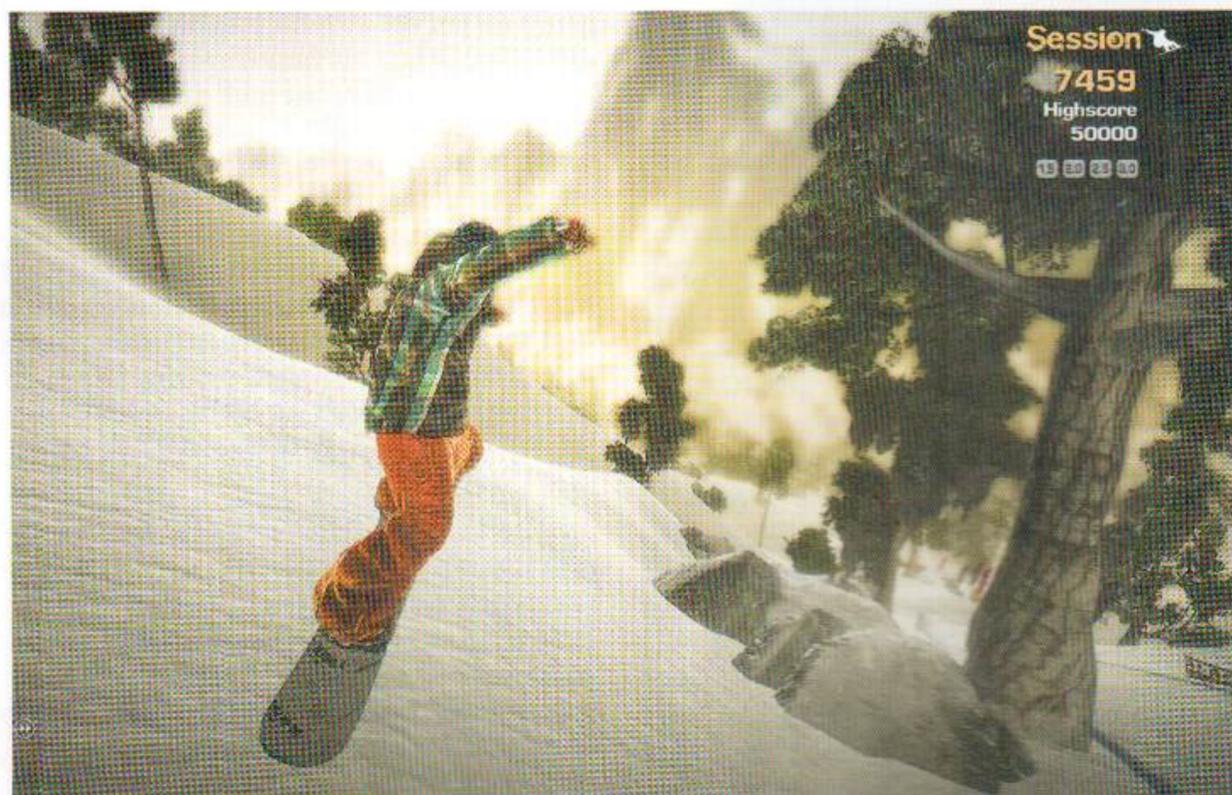
Si *Supreme Snowboarding 2* sortait aujourd'hui, je voudrais donc vraiment qu'il ait le look de *Stoked*. Mais... ça s'arrête là. Car très rapidement, on voit qu'il manque au jeu un gros je-ne-sais-quoi de fun, de plaisir, de sensation. La glisse n'est pas mauvaise mais elle n'est pas technique, ce qui donne des courses assez ennuyeuses où l'on se contente de traverser des portes sans vraiment faire attention à la trajectoire et aux prises de quart. Au niveau des tricks, c'est correct mais complètement artificiel. Il n'y a aucune inertie dans les rotations, on a l'impression de diriger un snowboarder en balsa tellement il est raide et léger. Et le jeu pardonne trop facilement les atterrissages de travers, ce qui fait qu'au bout de 10 minutes de pratique, on passe tout ce qu'on veut sans problème – particulièrement si vous avez joué à *SKATE* sur Xbox 360, puisque ce sont les mêmes contrôles, en moins techniques. Bref, *Stoked* ne réussit simplement pas à griser le joueur, à lui faire sentir la poudre sous la planche, à donner envie de crier "Yeah woohoo !" parce qu'on vient de passer un Ollie 720° Tail Grab. Alors que c'est justement ce qu'on demande à un jeu de surf.

ackboo

## Notre AVIS

Tout est là pour faire un bon jeu de snowboard et pourtant, la magie n'opère pas. Les contrôles manquent de technicité et de précision, la glisse est un peu molle. C'est dommage. J'aurais vraiment aimé arpenter les beaux massifs de *Stoked* avec un gameplay offrant plus de réalisme et plus de sensation. Là, une fois passée la découverte des grands espaces ouverts, on s'ennuie un peu.

5/10



# Demolition Company

Les chantiers de la perte

Tandis que certains pensent naïvement nous faire rêver en nous mettant dans la peau de Marines, de Marines de l'espace ou de Marines du futur, une certaine frange de développeurs a décidé de se tourner vers des professions plus glamour comme chauffeur de bus, bûcheron ou éboueur. Aujourd'hui, ce sont les Helvètes de Giants Software qui nous proposent de tâter les puissantes défonceuses et les grosses boules de démolition de nos amis ouvriers.

Si la réaction initiale face à l'existence même de *Demolition Company* est de ricaner bêtement en se demandant si on ne va pas finir par se retrouver un jour avec un simulateur de conduite d'autolaveuses de supermarchés (vu que le jeu d'autolaveuse de rue vient de sortir en Allemagne), on finit par se dire que finalement, le principe n'est pas idiot. Qui n'a pas rêvé dans sa jeunesse, en passant devant un chantier, et avant que sa mère ne le réoriente de force vers une carrière plus sérieuse et lucrative comme pigiste pour *Canard PC*, de piloter l'une de ces grosses machines bruyantes pour aller joyeusement éventrer une façade d'immeuble ou déverser des tonnes de gravats dans un concasseur ? En plus, les premiers pas dans le jeu sont presque prometteurs. Certes, graphiquement, ça a dix ans, mais au niveau du contenu, ça paraît sérieux : il y a une variété respectable d'engins de démolition à débloquent, excavatrices, chargeur sur pneus, grues à boule ; une dizaine de ces nobles destriers qui font la fierté des entreprises Poclain ou Liebherr est au rendez-vous en plus d'accessoires comme la masse, le marteau-piqueur ou les explosifs. La trentaine de missions, réparties sur cinq chantiers, offrent elles aussi une apparente diversité d'objectifs et de situations. En théorie donc, ça pourrait être chouette. Et pour être honnête, au début on s'amuse un peu : construire le pont de Tancarville à l'échelle 1:1 dans *Minecraft* c'est bien, mais se mettre dans le rôle inverse et ravager impitoyablement le travail d'autrui avec un sourire mauvais aux lèvres est un plaisir

que j'ai toujours envié à Casque Noir lorsqu'il me donne son avis sur mes textes. Mais c'est aussi un plaisir qui ne dure pas, parce que le côté consternant de ce qu'on a sous les yeux l'emporte assez vite sur le côté marrant.

## Tractopelle le Conquérant

Chaque briefing de mission liste des contraintes qu'on peut ensuite ignorer totalement sans pénalité, et comme les engins ont une fâcheuse tendance à se coincer les chenilles dans les gravats dès qu'on essaie de travailler en finesse, on prend vite l'habitude d'emprunter des raccourcis, comme foncer comme un bélier à l'assaut de n'importe quelle structure au volant de sa grosse tractopelle. Comme les véhicules sont indestructibles et que les immeubles sont en cubes et dalles de polystyrène, ça permet de plier le boulot en vingt secondes au lieu de vingt minutes. Et ça, encore, c'est presque la méthode "réaliste". Mais celle-ci non plus on ne l'utilise pas longtemps, parce que le moteur physique fantaisiste et bugué tue rapidement toute velléité de jouer aussi sérieusement. Après avoir vu son bulldozer s'envoler d'un coup d'épaule accidentel ou acquis le gravity

gun du jeu, la façon la plus rigolote d'utiliser *Demolition Company* sera donc de faire n'importe quoi, comme propulser ses machines-outils dans les airs pour jouer à bowling-building ou démonter une tour brique par brique par télékinésie. C'est du BTP sous LSD, Dark Vader qui troque son casque noir contre un casque de chantier. C'est un peu drôle, oui, jusqu'au moment où l'on se rappelle qu'on a payé 20 euros pour ça il y a moins d'une heure et qu'on en a déjà épuisé les possibilités. C'est d'ailleurs exactement ce qu'a dit Casque le jour où il m'a recruté.

Toxic

## Notre AVIS

Malgré un concept rigolo et une belle collection d'engins à piloter, *Demolition Company* révèle bien vite ses failles. Sous la fausse couche de simulation sérieuse, c'est une sorte de bac à sable débile, avec lequel on peut s'amuser et se défouler une petite heure avant de se lasser. À 5 euros ça aurait été sympa, mais à ce prix-là, autant soudoyer un ouvrier sur un vrai chantier pour qu'il vous prête son bulldozer.

2/10



Genre : Mauvais génie civil  
 Développeur : Giants Software (Suisse)  
 Éditeur : BigSims  
 Config. recommandée : CPU 2 GHz,  
 1 Go de RAM, GeForce 6800 / Radeon X850  
 Prix : 20 euros (jeu de base) + 3 euros (DLC)  
 DRM : Steam

# Dead Island

## L'île de la tentation

Genre : FPS avec des morceaux de jeu de rôles dedans **Développeur :** Techland (Pologne) **Éditeur :** Deep Silver **Sortie prévue :** Fin 2011

OpenOffice sur mon écran principal, CNN sur l'autre, je regarde le monde courir à sa perte. On est bien peu de choses, en vérité. On se croit invincible jusqu'au moment où une putain d'énorme vague nivelle le petit village où l'on venait de se payer une maison pour la retraite, emportant avec elle une vie de souvenirs et celle de quelques proches.

LOUIS-FERDINAND SÉBUM

**N**otre bonheur nous reste en travers de la gorge quand on voit des despotes tirer sur leur peuple désarmé. Alors on se rassure comme on peut. On se dit que les méchants c'est pas nous. On admire le sacrifice des ingénieurs nucléaires japonais. On envoie quelques AASM sur des brutes. Mais malgré tout, dans le cœur de chaque homme subsiste une part de mal, de méchanceté, d'intolérance, de préjugés. La preuve : quand j'ai appris que *Dead Island* était développé par Techland, j'ai immédiatement pensé qu'on allait une fois de plus avoir affaire à une sombre bouse, un Chrome-bis. Attendez, ces pauvres Polonais qui n'ont jamais pondu un jeu correct croyaient vraiment pouvoir venir à bout d'un projet aussi ambitieux ? Alors on y est allé en bande, avec Kahn et Boulon, sans enthousiasme. En plus on venait de boucler, c'était censé être un jour de congé. Pour le dire clairement, ça faisait chier. Pauvre fous que nous étions. Car une grosse demi-heure plus tard, en sortant de la salle de présentation, nous devions nous rendre à l'évidence : *Dead Island* a tout pour être un bon, un très bon, un excellent jeu. Alors nous avons fait pénitence. Boulon a hâtivement converti son banc de muscu en prie-Dieu et s'est infligé de douloureuses genuflexions. Kahn a opté pour une sorte de carême numérique : en guise de punition, c'était décidé, il allait jeûner et ne pas toucher à *Rift* pendant un week-end entier. Quant à moi, eh bien j'ai été chargé d'écrire quatre pages séance tenante, histoire de vous convaincre du bien-fondé de notre enthousiasme. Finalement, je m'en tire plutôt bien.

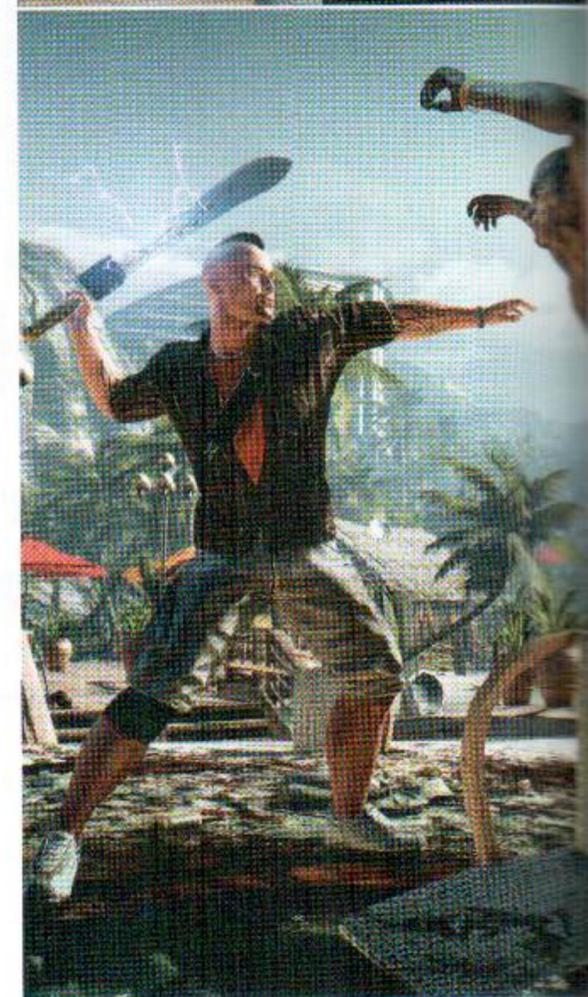
### "Voici venu le temps de massacrer des gens..."

L'action de *Dead Island*, comme son nom l'indique, se déroule sur un mort. Euh, non, attendez, sur une île, car "en anglais, le mot important vient toujours en deuxième, firewood c'est du bois pour le feu, woodfire c'est un feu de bois", comme disait ma prof d'anglais madame Le Naour, qui avait un

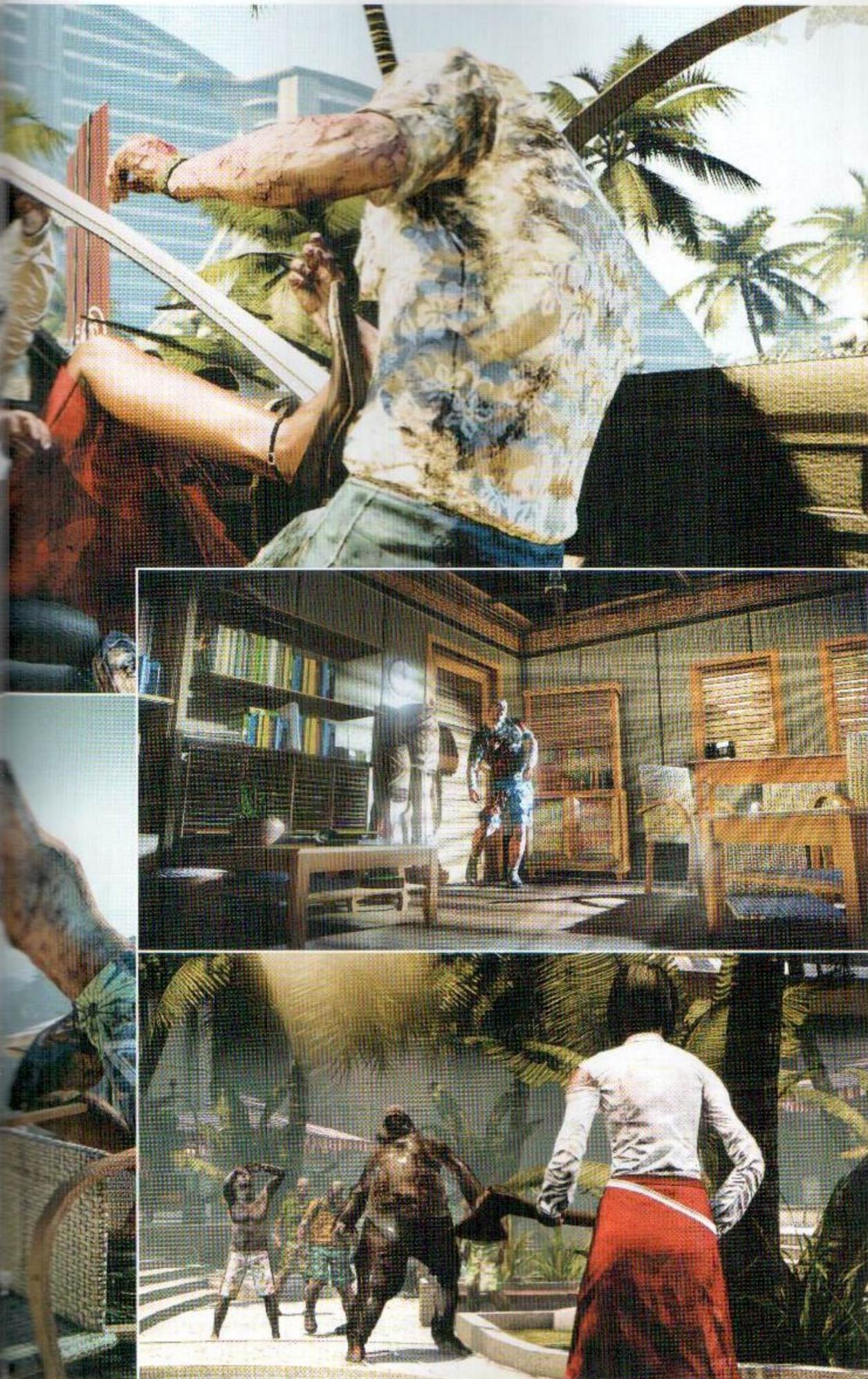
nom bizarre même pour une Bretonne. Mais je digresse (NDLR : non, si peu...). L'action se déroule sur une île, donc, plus précisément sur Banoi, paradis touristique de Papouasie-Nouvelle-Guinée. Enfin paradis, jusqu'à peu, puisqu'une brusque invasion de zombies est venue légèrement ternir la carte postale. Le choix d'un îlot paradisiaque comme toile de fond à une attaque de morts-vivants peut sembler étrange de prime abord, mais l'idée se révèle vite excellente. Non seulement elle rompt agréablement avec les zones industrielles et les centres-villes dépeuplés auxquels ce genre de titres nous a habitués, mais elle apporte une solide plus-value au titre. Qu'elles tentent le commentaire politique (comme chez Romero ou Boyle) ou se limitent à la shock value, les œuvres qui traitent de près ou de loin d'invasions de morts-vivants ont toujours cherché à marquer les spectateurs par la brutale confrontation du monde ancien avec le nouveau, celui des morts. À ce niveau, la réussite de *Dead Island* est totale : cadavres dévorés de bimbos et de garçons de plage, restes humains encore vêtus de bermudas, le jeu ne nous épargne rien. Le contraste entre les amas de chair massacrés, les cris de détresse des survivants et le côté détestablement kitsch de ces hôtels et de ces plages artificiels pour touristes crétins marche à plein. Et ce n'est pas le seul avantage d'un tel background...

### ... sur l'île aux morts-vivants, c'est tous les jours bain de sang...

À peine sorti de la cabane où se terrent quelques survivants, le joueur est saisi à la gorge par un zombie et aux mirettes par la beauté de l'environnement. On le sait depuis le premier *Far Cry*, les environnements tropicaux et les longues plages de sable fin, passés à la moulinette des moteurs 3D modernes, fournissent des images particulièrement impressionnantes. Le jeu utilise le Chrome Engine 6, une version améliorée du moteur de *Call of Juarez*, *Sniper : Ghost*



*Warrior* ou encore *Nail'd*. Pas de très bons jeux non, mais pas non plus des jeux affreusement laids. Quoi qu'il en soit, ce que nous avons eu sous les yeux lors de la présentation faisait plaisir à voir. Des étendues immenses, à perte de vue, avec une profondeur de champ presque digne d'un *Just Cause 2*. Nous sommes sur la plage. Devant nous, l'océan. Derrière nous, au loin, un gigantesque hôtel, une petite ville. "Vous voyez les bâtiments, là-bas ? Eh bien vous pouvez y aller si vous voulez", nous assure le



## Marquer les spectateurs par la brutale confrontation du monde ancien avec le nouveau, celui des morts.

par les inspecteurs sanitaires. Tout d'abord, l'action est frénétique. Difficile de faire un pas sans croiser une horde de zombies à réduire en charpie. Techland l'affirme et ce qu'on a pu voir du jeu le confirme, le rythme est plus proche d'un *Left4Dead* que d'un *Resident Evil* : "Il y aura des moments flippants, oui, mais la plupart du temps vous aurez en permanence douze ennemis à l'écran." Quelques infectés zombies spéciaux viendront également mettre un peu de piment dans la recette, comme dirait ackboo dont l'obsession pour les métaphores gastronomiques a quelque chose de malsain, parmi lesquels un kamikaze qui explose à sa mort ou à proximité du joueur (et peut être utilisé comme "baril explosif mobile" au milieu d'un groupe d'ennemis par un joueur malin) ou un gros balèze particulièrement résistant mais pouvant être réduit à l'impuissance de quelques coups de clé à molette dans les rotules. Un système de classes et de skills permet également de se confectionner un personnage aux petits oignons. Comme dans un jeu de rôles, massacrer des ennemis et accomplir des quêtes rapporte des points d'expérience qui, à leur tour, permettent de gagner des points de compétences. Le joueur est libre d'investir ces derniers dans un système classique de skills, réparties en arbres, chacun centré sur une spécialité. Certaines compétences seront "passives", se contentant d'offrir un bonus léger mais permanent, tandis que d'autres débloqueront des attaques spéciales ou des aptitudes particulières. Citons par exemple "rage", sorte de mode "berserk" boostant temporairement la puissance des coups de tatane du joueur. Enfin, l'île étant d'une taille respectable, on pourra aussi récupérer et conduire des véhicules qui, non contents de faire gagner au joueur un temps précieux, permettront de se déplacer au milieu d'une mer de zombies aussi facilement qu'un tank chinois sur une place remplie d'opposants.

développeur. Car le grand atout de *Dead Island*, c'est son ouverture. Oubliez les niveaux linéaires d'un *Left4Dead* ou les surfaces ouvertes mais réduites d'un *Dead Rising*. Ici, la colossale superficie de Banoi est offerte au joueur. Même si une trame principale (sur laquelle on ne sait pas encore grand-chose) d'une petite trentaine d'heures sera bien évidemment proposée, le joueur est libre de s'en écarter pour accomplir des quêtes secondaires ou tout bêtement aller massacrer du zombie en forêt,

car les activités de plein air sont toujours bonnes à prendre dans ce monde qui a perdu contact avec les choses simples.

### ... c'est le pays joyeux des ennemis nombreux...

"Se promener c'est bien joli, pensez-vous en gros crétin utilitariste, mais il faut encore avoir quelque chose à faire." Ne vous inquiétez pas, Banoi n'est pas le genre d'endroit où l'on s'ennuie, même après la fermeture anticipée du Bunga Bunga Night Club

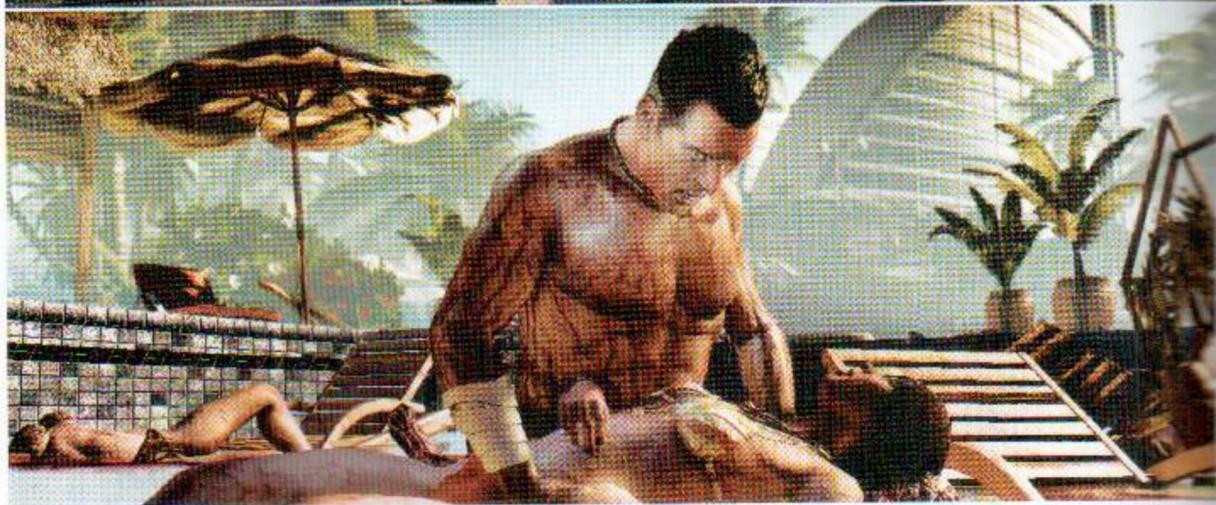
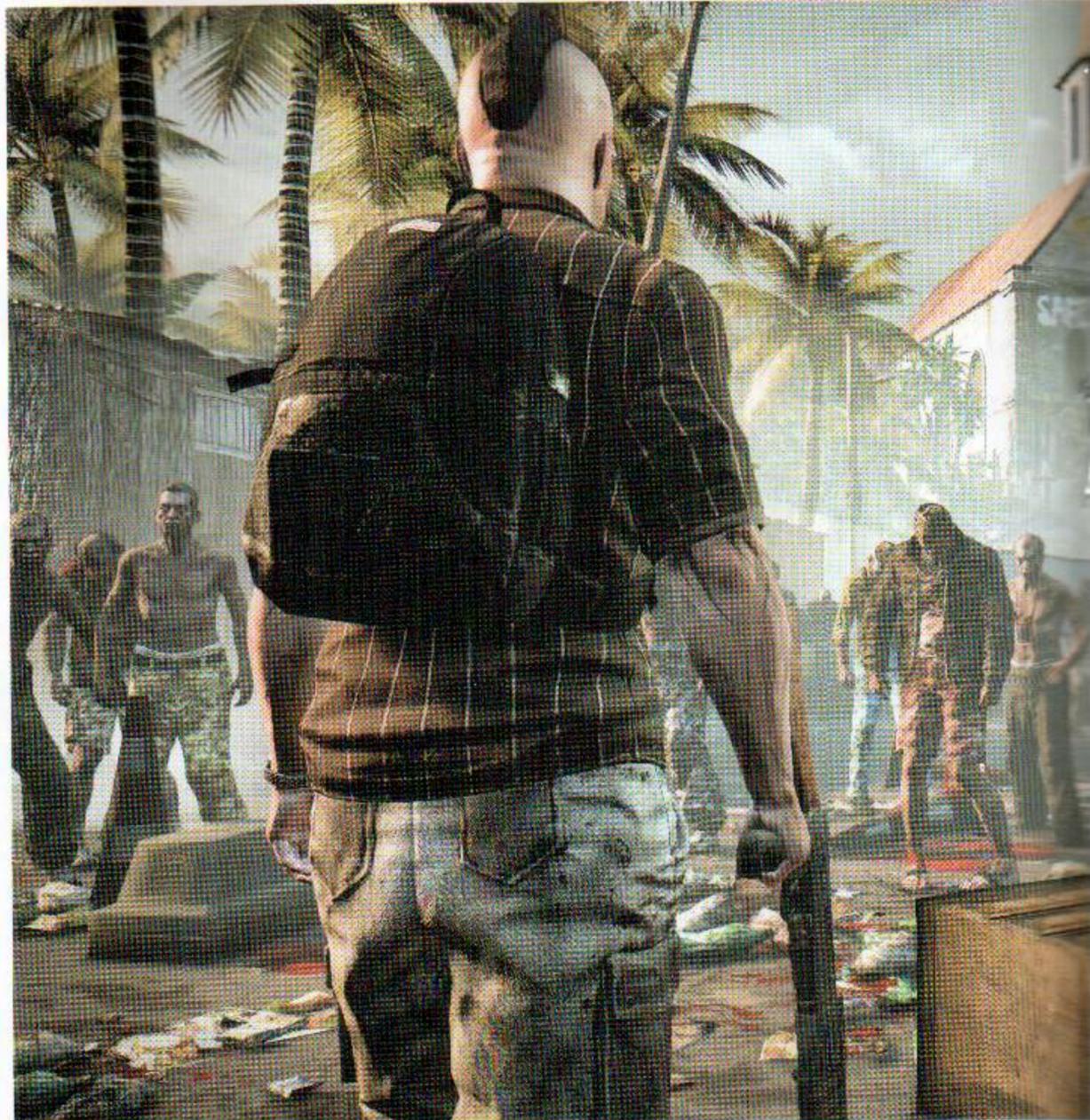
### ... on fabrique ses outils, oui c'est un paradis.

Ces éléments de jeu de rôles et ce monde ouvert font de *Dead Island*, sans l'ombre d'un doute, quelque chose d'autre qu'un énième zombie-FPS. "Ce n'est pas un first-person shooter", me dit Boulon, qui a revêtu sa perruque de juge anglais et son déguisement du regretté maître Capello.

"Techniquement, c'est plus un first-person-brawler." Même si j'apprécie moyennement d'être interrompu, je dois reconnaître qu'il a raison. La preuve : en une demi-heure de gameplay, nous n'avons pas vu le bout du percuteur d'un flingue. Car s'il y aura bien des armes à feu dans *Dead Island*, elles seront cantonnées au rôle de joker, d'armes puissantes mais rares, à utiliser avec parcimonie dans les moments difficiles. "On veut que le monde de jeu soit réaliste, précise le développeur. Ça n'aurait aucun sens de trouver des fusils d'assaut en pagaille dans un complexe touristique. Vous tomberez parfois sur le cadavre d'un agent de sécurité et pourrez prendre le flingue à sa ceinture, mais il n'aura qu'un seul chargeur. Ça vous fera douze balles, pas une de plus. Ensuite, fini !" La plupart du temps, le joueur devra se contenter, comme dans un *Dead Rising*, d'armes improvisées ou de jolies petites machines de mort fabriquées main. Une machette est déjà une arme honorable, mais une fois électrifiée par une petite batterie, elle devient redoutable. Un couteau de lancer est sympathique, mais fixez dessus un petit explosif fait main et vous obtenez une grenade d'autant plus vicieuse qu'elle va s'enficher dans la chair de l'ennemi avant de sauter. Il est ainsi possible, en plus des armes, de ramasser tout un tas de cochonneries *a priori* inutiles. Mais trouvez un établi et, pour peu que vous disposiez de la "recette" adéquate, vous pourrez vous fabriquer tout un arsenal à partir d'objets anodins.

## Ci-gît Chantal Goya

Faisons le point avant d'aller plus loin. Un monde ouvert ? C'est fait. Une pelletée de skills et d'options pour faire évoluer son personnage à sa guise ? C'est bon. Un arsenal original et totalement customisable ? OK. Un moteur graphique de qualité ? Pas de problème. Je pourrais arrêter là. Avant, je vous dirais tout de même que le jeu sera jouable à quatre en coop', avec la possibilité d'entrer ou de quitter une partie à tout moment. Je vous dirais aussi qu'on a rarement vu une telle unanimité dans la presse vidéoludique : tous les journalistes quittaient la salle de présentation avec des étoiles dans les yeux et la conviction que, si Techland ne se plante pas, *Dead Island* a le potentiel pour être un jeu mémorable, que dis-je, un titre indispensable dans la ludothèque de n'importe quel amateur de chair morte-vivante. Mais vous savez comment on est chez *Canard PC*, toujours à chercher la petite bête. Car en dépit de toutes ses qualités, *Dead Island* souffre de quelques problèmes. Ou, plutôt, n'a pas pu apporter de réponse satisfaisante à certaines de nos questions. Concernant l'atmosphère du jeu, tout d'abord. Vous avez peut-être vu la bande-annonce, aussi admirable qu'oppressante (<http://cpc.cx/2dy>). Or, comme je vous l'ai dit plus haut, l'aventure débute dans une

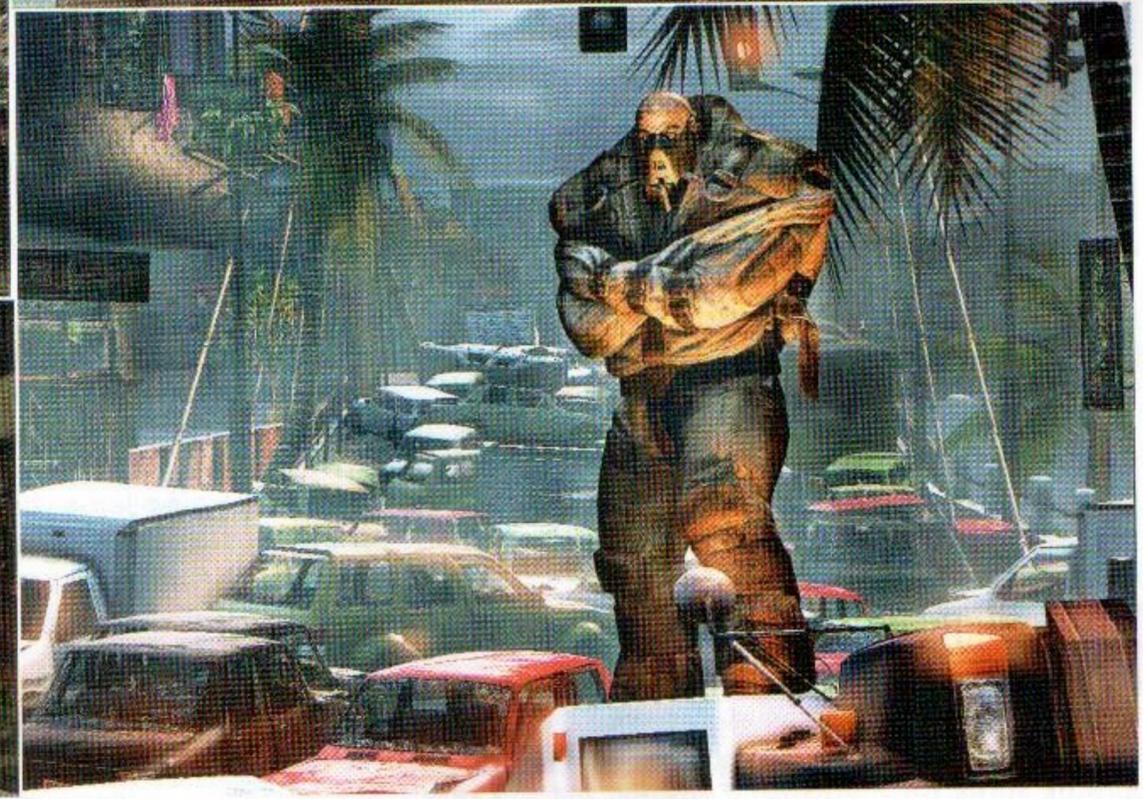


petite cabane où quelques survivants se sont provisoirement mis à l'abri. L'ambiance, là aussi, est lourde. Le personnage du joueur, inconscient après sa cuite de la veille, a du mal à se lever, grogne. Au moment où il ouvre les yeux, un de ses camarades l'attend, batte de base-ball à la main, prêt à lui péter le crâne s'il se révélait être un zombie. Tout le monde a peur. Après bien des hésitations, le héros accepte de quitter le refuge pour aider un survivant bloqué dehors. On s'attend à un cauchemar, à une lutte sans merci dans le sang et les larmes. Mais, sitôt la porte ouverte, c'est la fête du slip et le jeu devient soudainement un festival de bourrage. Ce n'est pas un défaut pour un jeu que d'être bourrin, bien sûr, mais ça donne tout de même l'impression que *Dead Island* fait

partie de ces titres qui ne savent pas précisément ce qu'ils veulent être.

## Une armée de réserves...

De la même façon, limiter les armes à feu et les munitions est une idée intéressante, mais à quoi bon si le joueur dispose de toute façon d'un arsenal qui, aussi improvisé soit-il, est à peu près aussi dévastateur qu'une MG42 ? En une demi-heure de jeu, on avait pu se fabriquer une caisse entière de grenades improvisées, ramassé assez de coupe-coupe pour abattre un hectare de forêt amazonienne et deux ou trois masses de démolition que notre perso, bien sûr, était capable de balancer à cinq mètres comme de vulgaires frisbees. L'inventaire semblait illimité et l'empressement des développeurs à



nous indiquer que "dans la version finale, on ne pourra porter que six ou sept objets simultanément" a soulevé d'autres questions : puisqu'il est nécessaire de trimballer tout une collection de petits gadgets pour pouvoir fabriquer des armes, un inventaire aussi limité ne va-t-il pas poser problème et, au contraire, énormément limiter les possibilités du joueur ? Et puis ce monde ouvert l'est-il vraiment ? "Toutes les zones ne seront pas immédiatement accessibles. L'accès à certains secteurs sera bloqué par des ennemis trop puissants pour un personnage de bas niveau, ou par des obstacles naturels." Est-ce que cette limitation ne concernera que quelques rares endroits particulièrement chauds ou bien les différentes régions du monde seront-elles graduellement

déverrouillées, comme dans un Zelda ? Impossible de le savoir.

**... ne suffirait pas à le vaincre.**

Au fait, comment pensent-ils réussir à équilibrer un monde aussi vaste ? La puissance des ennemis s'ajustera-t-elle à celle du joueur ? "Elle s'ajustera en fonction du nombre de joueurs en multi." D'accord. On n'en saura pas plus pour l'instant. Et ce système de démembrement, de localisation des dégâts, sera-t-il bien utilisé ? On a bien vu ce zombie spécial qu'on fait tomber en lui cassant les genoux, mais à part ça ? Aucune certitude. "Vous savez, ça fait sept ans que ce jeu est en développement. On a mis beaucoup de choses dedans. Beaucoup trop pour un seul jeu, en fait. Ces derniers temps, on a

surtout cherché à l'épurer, à lui donner une cohérence." Ça se sent. Il manque du polissage, des clarifications. Mais le jeu doit sortir à la fin de l'année. Ça laisse à Techland largement assez de temps pour assurer les finitions. Et puis vous savez quoi ? Même s'il devait sortir aujourd'hui, *Dead Island* vaudrait le détour. On parle quand même d'un titre qui propose à quatre joueurs de grimper dans une jeep et de parcourir librement les routes d'une île infestée de zombies, Roger au volant, Dédé à l'arrière repoussant la horde à grands coups de machette électrifiée, pendant que Gertrude se confectionne un joli gourdin avec des clous et une batte de base-ball. Si ça ne vous suffit pas, c'est que vous êtes blasés.

L.F.S



## Entretien avec Blazej Krakowiak

Responsable projet chez Techland

**D**urant la brève présentation de *Dead Island* que nous avons pu voir, on nous a dit que le monde du jeu serait ouvert "pour l'essentiel", mais que certaines zones particulièrement difficiles et des "barrières naturelles" empêcheraient le joueur d'accéder trop tôt à certaines régions du monde. Est-ce que cette limitation du mouvement du joueur ne concernera que quelques régions ou le contraindrait-elles à explorer le monde dans un ordre bien précis, les zones de "haut niveau" étant verrouillées jusqu'à ce qu'un certain point de l'histoire soit atteint (comme dans un *Final Fantasy* ou un *Zelda*) ?

Tout d'abord, la puissance des zombies sera l'un des facteurs dont les protagonistes devront tenir compte. Avec le temps, lorsque les joueurs s'éloigneront du premier hôtel et de la plage, les ennemis deviendront de plus en plus puissants, et des variétés d'ennemis plus dangereuses commenceront à apparaître. Même si des joueurs très skillés ou bien équipés pourront avancer un peu plus loin que les autres, tôt ou tard ils auront besoin de gagner de l'expérience et de nouvelles compétences pour avoir une chance de survivre.

N'oubliez pas non plus qu'il y a, euh... comment dire... une invasion de zombies. La plupart des systèmes de maintenance et de

secours de ce merveilleux paradis tropical sont maintenant HS. On trouvera partout des traces de la panique et de la confusion qui règnent, mais aussi des groupes de survivants, dont certains seront hostiles et défendront agressivement leur pré carré. Ce ne sont que quelques exemples des difficultés auxquelles devront faire face les protagonistes.

**L'équilibrage d'un jeu qui propose un monde ouvert n'est jamais facile. Comment vous y êtes-vous pris ? Sans parler des zones de difficulté différentes, est-ce qu'il y aura une sorte d'auto-levelling ? Est-ce que les ennemis des premières zones deviendront plus puissants pour s'adapter au niveau du joueur s'il y retourne plus tard ?**

Il y aura des mécanismes qui équilibreront et ajusteront la difficulté dans une certaine mesure, histoire de s'assurer que le jeu offre toujours un challenge aux joueurs. Nous avons de plus dû faire très attention aux changements de difficulté lorsque des joueurs rejoignent ou quittent la partie en coop'. Le nombre de joueurs et leur niveau sont pris en compte dynamiquement pour déterminer la difficulté des combats et les récompenses.

Une chose doit être claire : nous ne sommes pas fans des ajustements de difficulté



"linéaires". Oui, les ennemis deviendront un peu plus puissants si les joueurs retournent dans une zone déjà visitée, mais les joueurs doivent également se sentir plus puissants et plus en confiance après avoir gagné des niveaux d'expérience. Parfois, en particulier lors des parties solo, gagner de nouvelles compétences avant de revenir dans une zone difficile sera une stratégie efficace pour passer certains points particulièrement chauds.

**Est-ce que la carte du monde sera une seule immense carte ou il y aura des transitions entre les zones ? Par exemple, y aura-t-il un écran de chargement lorsque les joueurs entrent ou sortent**

d'un bâtiment ? Est-ce que les ennemis venus de l'extérieur pourront suivre un personnage dans une maison, et vice-versa ?

L'île est divisée en plusieurs très grosses cartes (chacune constituant un chapitre) mais, à l'intérieur de chacune d'elles, il y a très peu de transitions, y compris entre l'extérieur et la plupart des bâtiments. Il y a des transitions entre les chapitres, mais nous avons vraiment cherché à donner aux joueurs l'impression qu'ils disposent d'un très grand environnement à explorer.

Puisque l'action se déroule sur une île, de nombreuses scènes vont sans doute se dérouler près de l'eau. Est-ce que cette dernière jouera un grand rôle dans le gameplay (avec des séquences de nage ou de combat sous-marin) ou sera-t-elle uniquement utilisée comme "frontière" autour du monde explorable ?

L'eau sert essentiellement de frontière. Elle limite, ou plutôt elle isole, l'île du reste du monde (ou l'inverse, selon les points de vue). Banoi est une île immense et vous ne devez pas l'imaginer comme un petit morceau de terre entouré d'eau. La plage que vous avez vue est juste la première des zones de jeu. Les joueurs se rendront à des endroits très éloignés de la côte, où l'eau n'aura aucune influence sur le jeu.

Un des points qui nous a inquiétés durant la présentation était le changement brutal de ton entre la séquence d'introduction et le début du jeu à proprement parler. Au début, tout semble très sombre, avec ce petit groupe de survivants qui tremblent de peur dans leur abri, mais dès que le joueur franchit la porte qui le conduit à la plage, il commence à massacrer des dizaines de zombies, et toute cette tension disparaît. Attention : nous adorons les jeux d'action, mais n'avez-vous pas l'impression qu'il y a une contradiction entre le thème du jeu, sombre et axé sur la survie, et la vitesse (ou la violence) de son gameplay ?

"Survival" ne signifie pas forcément se promener dans des corridors obscurs et vides en attendant qu'un zombie surgisse d'un tournant. C'est une invasion de zombies : l'ennemi est là en nombre et en dégommer quelques-uns ne suffira pas. Le trailer montrait des gens ordinaires qui cherchaient à survivre par tous les moyens. Le monde s'effondre sous leurs pieds, ils se saisissent d'une hache d'incendie et, bon... vous savez comment ça finit. C'est un des messages que ce trailer devait faire passer : personne n'est à l'abri. Le choix est entre la survie et la mort, la neutralité n'est pas possible dans ce combat.



C'est dans la tradition des jeux et des films de zombies de montrer des gens qui tentent de combattre et, peu à peu, apprennent à le faire efficacement. C'est pour ça que nous pensons que l'aspect JdR de *Dead Island* peut apporter beaucoup au jeu : les joueurs peuvent sentir la différence tandis que leurs personnages passent peu à peu d'une lutte désespérée pour la survie à un combat organisé et déterminé contre des ennemis de plus en plus puissants, qui mettent à l'épreuve leurs nouvelles capacités.

Une des excellentes idées de *Dead Island* était l'emphase mise sur les armes de mêlée et les armes improvisées. Cependant, pendant la présentation, nous avons été surpris par la quantité d'armes que le protagoniste pouvait trouver : en à peine cinq minutes, il avait déjà récupéré un paquet d'armes contondantes, une machette et tout un tas de couteaux. Du coup, quelque chose sonnait faux : à quoi bon limiter les armes à feu et en faire des outils rares et précieux si le joueur dispose toujours d'une masse de chantier ou deux à balancer sur le crâne de ses ennemis ? Y aura-t-il autant d'armes dans la version finale ?

Tout d'abord, vous devez vous souvenir que

la démo était un petit extrait du jeu spécifiquement conçu pour être montré à la presse. Elle n'était pas du tout équilibrée au niveau du loot, des compétences et des ennemis. Au contraire, elle cherchait à en montrer le plus possible en un minimum de temps. Par contre, s'il y aura toujours abondance d'objets à ramasser et à utiliser comme armes à distance improvisées, la plupart d'entre eux ne font pas le poids à côté d'un flingue. Lors des combats à un contre un, un couteau de lancer est efficace, mais lorsque plusieurs ennemis vous attaquent en même temps, vous avez intérêt à disposer aussi d'une arme de mêlée pour couvrir vos arrières. Il y a bien des compétences qui améliorent les attaques à distance mais, contre un groupe de zombies rapides, un pistolet avec un chargeur plein sera toujours bien plus efficace. Malheureusement pour le joueur, il ne sera pas toujours disponible.

Pour finir, comptez-vous rendre le jeu moddable ?

Il est encore un peu tôt pour en parler. Souvenez-vous qu'il ne s'agit que d'une première version du jeu. Pour le moment, tous nos efforts sont concentrés sur l'amélioration des features et de l'environnement. Nous aurons beaucoup plus d'informations à vous fournir dans les prochains mois.

# Mount & Blade With Fire and Sword

Genre : First Person Brawler RPG Développeur : Taleworlds (Turquie) Editeur : Paradox Interactive Sortie prévue : Début 2011

## De cape et d'épée

18 mars 2011, 18 h 37. Je suis barricadé derrière mon bureau, une lampe à la main et un couvercle de poubelle dans l'autre. À mes côtés se tient Boulon qui s'improvise en hussard polonais avec une coiffe de chef indien et un manche à balai. Moquette, de son côté, est affublé d'un masque de lucha libre en guise de turban et nous bombarde lâchement dès que nous avons le malheur de sortir un peu trop la tête. Quant à Sébum, il joue les Grouchy avant l'heure, puisqu'il ne s'est toujours pas réveillé.

Quelque chose me chiffonne :

"Boulon, pourquoi t'as traversé la pièce pour m'aider ?

- Parce que les perdants vont chercher les croissants demain matin.

- Ah ouais, pas con."

PAR KAHN LUSTH

C'est une tradition, nous saluons toujours l'arrivée d'un nouveau *Mount & Blade* par la reconstitution historique d'une bataille célèbre. Oubliez Ronceveau et ses charges à dos de trotinette électrique, nous sommes ici à Vienne lors de l'affrontement qui a opposé le Saint-Empire Germanique et la République des Deux Nations de Pologne aux envahisseurs Ottomans. Un contexte historique qui n'est en rien une surprise, le site officiel n'ayant jamais caché *With Fire and Sword*. Le jeu fut tout d'abord présenté comme un futur mod officiel pour *Mount & Blade*, avant d'être officiellement annoncé en tant que suite à part entière. Ce nouvel opus nous emmène en Europe de l'Est aux alentours de 1650, ce qui impose à Taleworlds de délaisser le monde imaginaire de Caladria au profit de factions

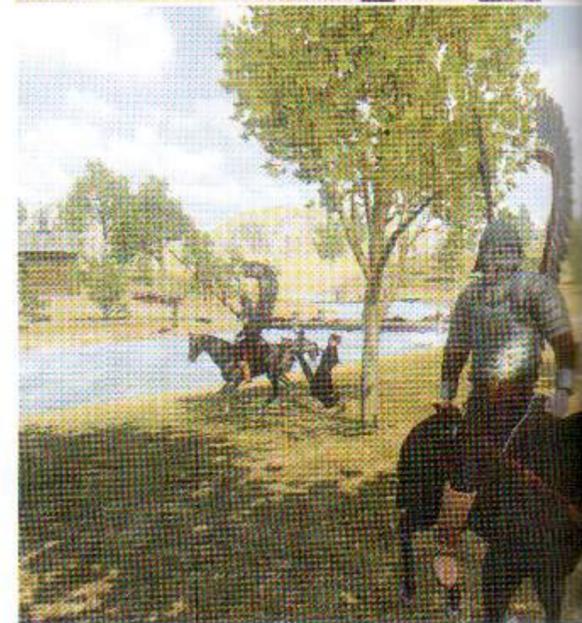
authentiques. Ainsi se retrouvent pêle-mêle les Cosaques Ukrainiens en pleine rébellion contre la République Polonaise, le Khanate Criméen, le Tsarisme Moscovite et le Royaume de Suède en pleine expansion. Un choix qui offre une approche intéressante au gameplay de *Mount & Blade*. En effet, la technologie de l'époque permet de disposer d'armes à feu puissantes qui sont toutefois de vraies plaies à recharger, laissant ainsi un véritable boulevard aux tactiques employées par les unités de corps à corps. De ce fait, des mousquetaires côtoient une cavalerie capable de les décimer, contrable par des piquiers peu utiles contre une infanterie. Un cercle vicieux comme on les aime.

### Comme à la maison

Avant d'entrer dans le vif du sujet, sachez que la version preview envoyée par Paradox Interactive limite la progression du personnage au niveau sept, en plus de stopper l'aventure dès le trentième jour de jeu. Ce qui, à vue de nez, se résume à deux bonnes heures d'essais, retentés une bonne demi-douzaine de fois, pour la beauté du geste et l'amour des comptes ronds. Il faut moins de cinq secondes à un habitué qui se lance dans le jeu pour retrouver ses marques. Une impression de déjà-vu peut être trop envahissante, puisque certains bugs comme la sauvegarde des options capricieuse sont toujours d'actualité. De quoi faire grincer bien des dents, quand on sait que le grand frère *Warband* se coltine les mêmes problèmes depuis sa sortie. Au lancement d'une nouvelle campagne solo, les possibilités concernant la création du personnage semblent parties pour ne pas trop bouger. En dehors de quelques nouveautés comme une compétence "lancer de grenades" ou "armes à feu", il n'y a pas de quoi s'en relever la nuit.

### Vu à la télé

Henryk Sienkiewicz ne vous dit certainement rien du tout et pourtant, c'est une véritable star dans les pays de l'Est et plus particulièrement en Pologne. Son roman *With Fire and Sword* fut publié en 1884 en tant que première partie d'une trilogie qui sera complétée en 1886 et 1888 par *The Deluge* et *Fire in the Steppe*. Le premier ouvrage dispose désormais d'une notoriété à l'image d'un Pagnol en France et est une lecture incontournable dans les écoles polonaises. À noter également que le roman fut interprété dans un film éponyme en 1999. À l'image des niaiseries d'un *Pearl Harbor*, *With Fire and Sword* relate l'histoire d'une noble polonaise qui a le malheur de tomber amoureuse d'un Cosaque, pile au moment où l'Ukraine se lève contre l'autorité de la Pologne. Je n'ai pas vu ce film, mais j'ose imaginer des charges de hussards pleines d'eau de rose.



Plus surprenant, il est actuellement impossible de créer un avatar féminin. Il est certes bien trop tôt pour dire si tous les shemales en manque d'aventure doivent oublier *With Fire and Sword*, mais cette absence résonne étrangement. Taleworlds souhaiterait-il pousser le taquet "simulation historique" un peu plus loin que d'habitude en empêchant les joueurs de créer "Jeanne d'Arc, le retour de la vengeance" ?

### Cours du soir de Géographie

Après une courte mission d'introduction destinée à se faire la main sur des ennemis aux réflexes anémiques, nous voici dans le



## Un véritable scénario à embranchements et fins multiples, où le joueur reste maître de ses objectifs.

République Polonaise semble destiné à se prendre tout le monde sur la couenne, notamment les Ukrainiens qui, juste au sud, laissent tout de même un petit bout de terrain à la Crimée contre la Mer Noire. Même constat pour la topographie des lieux, conforme à la réalité, qui offre une zone hélas très plate et manque du coup de repères visuels pour ne pas se paumer. Nous sommes donc à des lieues de l'agréable impression de voyage offerte par *Warband*, dépeignant de son côté une contrée contrastée avec un nord sous la neige, un centre temperé et un sud désertique.

### Bon ben... je fais quoi maintenant ?

Le gameplay typique de la série, vous laissant constamment maître de vos objectifs, risque d'en dérouter plus d'un. Vous pouvez arpenter le monde pour tenter de nouer des relations auprès de personnes influentes afin de faire votre nid dans la noblesse d'une nation, ou au contraire, devenir un hors-la-loi qui, à l'aide de ses troupes, pille les villages isolés et les caravanes croisées en chemin. Mieux encore, il est tout à fait possible de jouer sans mettre un coup d'épée avec une carrière de marchand qui achète et revend des ressources en comptant sur ses troupes pour faire le sale boulot. Mais en plus de toutes ces possibilités, déjà présentes chez ses aînés, *With Fire and Sword* compte introduire un véritable scénario à embranchements et fins multiples, inspiré par Henry Sienkiewicz, un Prix Nobel de Littérature du temps de vos arrière-grands-parents (voir encadré). Hélas, les limitations imposées par cette version preview n'ont dévoilé que la face émergée de l'iceberg, avec un PNJ rencontré au tout début du jeu et présenté comme un cuirassier français qui aurait eu des démêlés avec D'Artagnan en personne. De quoi ajouter une agréable profondeur scénaristique au milieu des interminables guerres et quêtes trop facilement répétées sur *Warband*. Les options offertes lors de nos passages dans les différents hauts-lieux sont également étoffées de nouvelles possibilités, comme gérer son argent dans une banque ou s'offrir une arme, armure de qualité ou un canasson de compétition. Or, à quoi bon investir dans un bourrin de luxe qui, de toute façon, se fera mousqueter le museau à la première patte cassée. Oui, c'est triste et dégueulasse, mais c'est la guerre, merde.

grand bain sur une carte du monde, identique à ce que l'on a vu dans les précédents titres de la série. Un peu partout, des villes et forteresses sont entourées de villages mais quelque chose ne colle pas. Pour la première fois, je suis choqué par l'absence de routes reliant tous ces grands points d'intérêt, ce qui malmène cet univers reproduisant le XVII<sup>e</sup> siècle en lui donnant un côté très artificiel. Mais ce n'est qu'un détail regrettable, pas une erreur qui doit nous faire hurler sur les toits. Quoique, quand je vois l'emportement de certains sur le Net, constatant que telle ou telle armure a quinze ans de retard sur l'époque visée par

*Vous arrivez dans un village très pauvre, sous le joug de bandits et sans école pour apprendre la lecture aux enfants. Pour un peu, on se croirait dans Homefront.*

les développeurs, je me dis que j'ai peut-être encore beaucoup à apprendre sur la sexualité des mouches. D'un point de vue plus global, la géographie de ce morceau d'Europe de l'Est est grosso modo respectée. Sous la mer Baltique au nord se trouvent les Suédois, établis sur un bout du territoire russe qui s'étend pour sa part du nord à l'est. Au centre, l'énorme bloc de la

## Mount & Blade

### Il était seul, nous on était douze

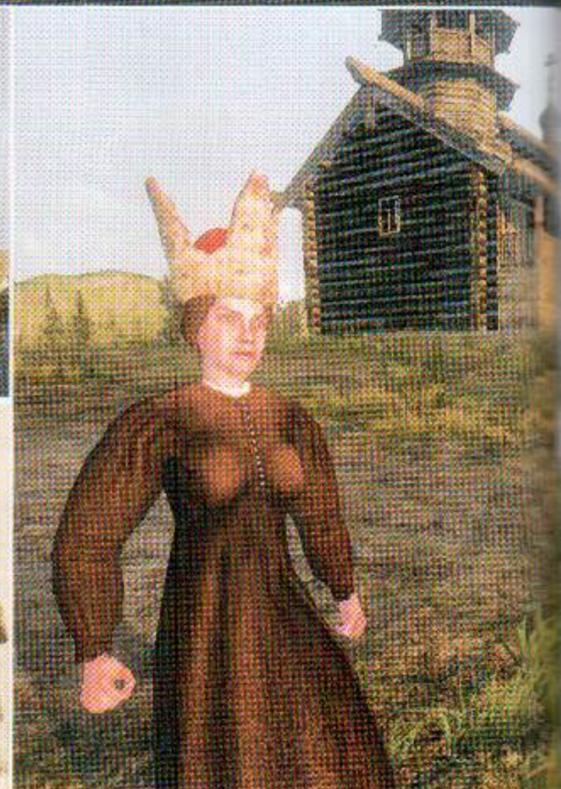
Les villages, lieux d'importance des précédents titres, s'offrent également une petite révolution. Tout d'abord, aucun d'entre eux n'a eu besoin de mon aide pour effectuer de petites tâches ingrates. Non, j'ai eu beau me faire le monde en long, en large et en travers, aucun paysan ne m'a sollicité pour un coup de main, ce qui a grandement compliqué mes premiers pas en plus de me faire penser à un bug. Ensuite, le recrutement est totalement bouleversé. Terminé les crochets par Plougastel pour transformer quatre ramasseurs de sel en un bagad de la mort. L'embauche des troupes semble se limiter exclusivement à des camps de mercenaires ou à des rencontres au sein des tavernes. Petit à petit, les unités de notre petite armée progressent individuellement, comme toujours, à la différence cette fois-ci que nos bons petits soldats sont customisables. Rien à voir avec les héros qui s'équipent de la tête aux pieds, mais un joueur un peu mécène peut embaucher des mercenaires de base et leur coller une grosse armure hors de prix, pourvu que leurs stats le permettent. Et quitte à avoir une grosse armée, autant que celle-ci serve à quelque chose, comme assiéger un château. Là encore, quelques nouvelles possibilités vont pimenter la partie puisqu'il sera possible de soudoyer un officier ou faire empoisonner la nourriture des défenseurs pour s'assurer l'avantage. Tiens, et vous là qui avez passé soixante heures à vous bâtir un royaume dans *Warband*, vous devez vous souvenir des pillards. Ces pécores à bonnet de Schtroumpf m'ont semblé bien rares sur *With Fire and Sword*, visiblement remplacés par une énorme masse de bandits et déserteurs aux mauvaises manies. La première : se

### Retrouvez Pipo le Rigolo au pied de la forteresse

Concernant sa partie multijoueur, *With Fire and Sword* devrait être un quasi-copier-coller de *Warband*. Toutes les bases de son aîné sont là, à commencer par le nombre de joueurs qui reste fixé à 64 et l'ajout de sept nouvelles cartes. Nous retrouverons pour les modes de jeu le deathmatch avec ou sans équipe, le Battle qui en reprend les règles mais sans respawn, la capture du drapeau, le Siège où une équipe d'attaquants tente de prendre une forteresse défendue par d'autres joueurs, le Fight and Destroy où une équipe doit protéger des engins de siège et le Conquest à la *Battlefield*. À cela s'ajoute un nouveau mode de jeu désigné sous le sobriquet de Captain Team Deathmatch. Il sera ici question de regrouper 16 joueurs qui se diviseront en deux équipes pour diriger un groupe de 4 à 24 soldats, ce qui devrait assurer de belles foires d'empoigne.



You are taken prisoner.



À gauche : Un écran qu'il faudra s'habituer à voir pendant les cinq premières heures de jeu.  
À droite : Oui, moi aussi ça m'a fait bizarre la première fois.

balader généralement en groupe de 20 à 40 personnes un peu trop rapides, rendant les débuts encore plus douloureux qu'autrefois. Second point qui tient manifestement du bug : certains groupes semblent vous en vouloir personnellement. Ainsi, j'ai pu voir un groupe de 25 déserteurs me courser en permanence à travers le monde. Les bougres ont fini par me dépouiller et ont malgré tout continué à m'arrêter tous les dix mètres pour se rendre compte que je n'avais plus un rond en poche. Comme quoi, les temps sont peut-être plus durs qu'on ne le croit.

### On l'a attrapé... on l'a fracassé

Quand vient le moment de faire parler la poudre, le jeu troque sa carte en 3D et ses menus contre une vue qui, au choix, est en TPS ou FPS. Là encore, la patte *Mount & Blade* est très présente. Les combats se déroulent à l'identique et on prend toujours un très grand plaisir en parvenant à éclater un fantassin à la lance de cavalerie pendant une charge ou à caser une belle contre-attaque sur une parade. Pour les retardataires, la série des *Mount & Blade* s'est distinguée grâce à un système de combat dont les dégâts sont proportionnels au positionnement des personnages ainsi qu'à leur vitesse. Résultat, l'impression de puissance qui se dégage des bastons est tout simplement bluffante, surtout quand un cavalier lancé à pleine vitesse vient s'encaster sur votre lance. Cependant, les armes à feu viennent modifier la morphologie de ces affrontements. Si, sur *Warband*, une charge



de cavalerie irréfléchié peut être parfois sans grandes conséquences, il faudra désormais jauger vos déplacements et ceux de vos troupes pour éviter le bain de sang. Ici, les mousquets et autres pistolets sont très puissants, au point de tuer un personnage moyennement protégé d'une seule balle. À forces égales, l'approche au corps à corps ne peut s'envisager que lorsque les fusiliers ennemis sont neutralisés. Par exemple, lors des très longues phases de rechargement, mais n'espérez pas pour autant anéantir un régiment de mousquetaires seul à coups de flamberge, à moins que vous ayez envie de vous faire exploser à coups de crosse. En bref, si auparavant, on serrait les fesses en entendant les flèches siffler en nous frôlant, on a désormais presque envie de se planquer sous son bureau en entendant les balles fuser de toutes parts.

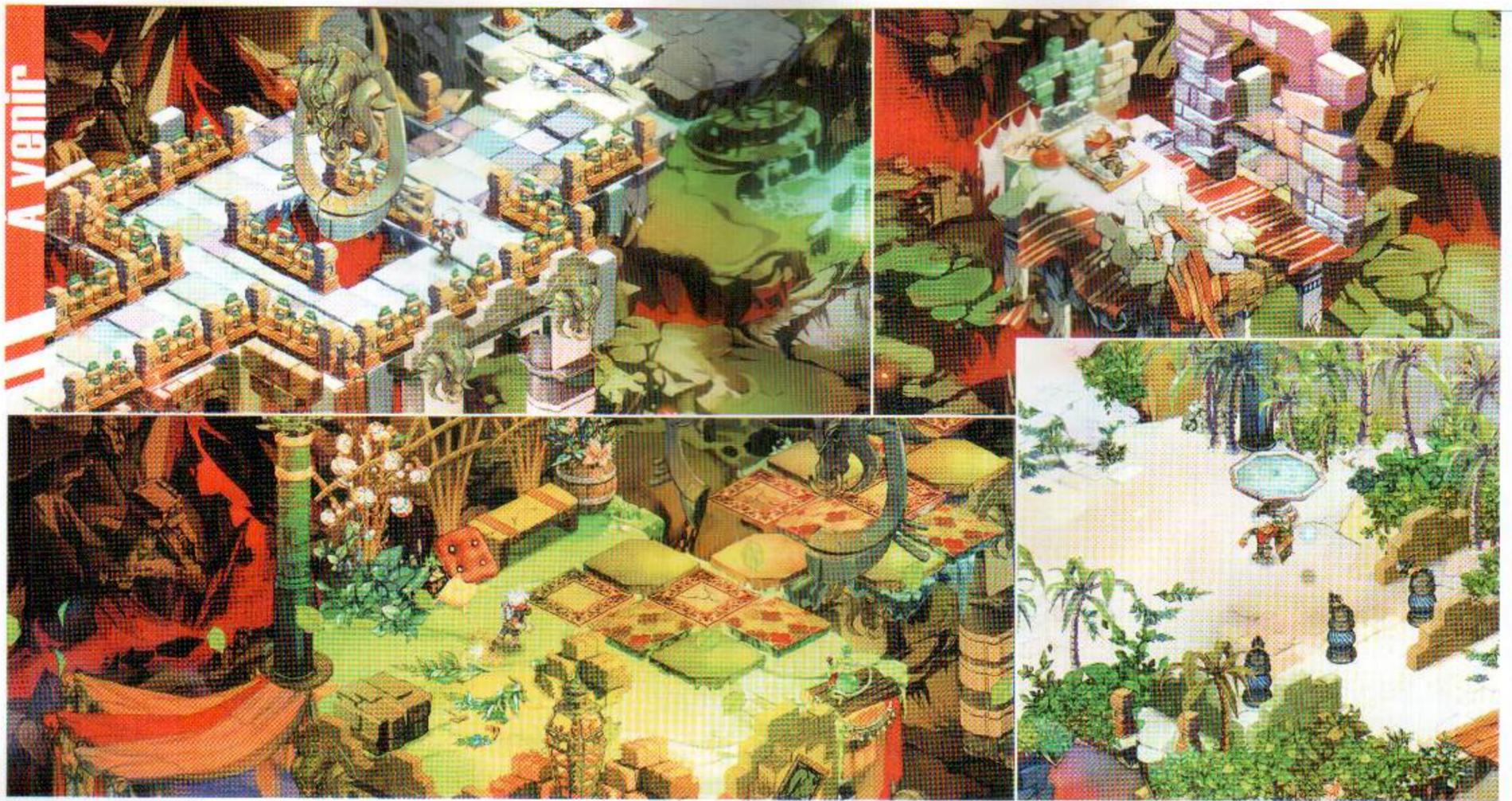
### Peut mieux faire ?

Oui, les *Mount & Blade* sont des jeux géniaux, pour peu que l'on se donne la peine de passer leur douloureuse phase d'apprentissage, mais ce troisième opus risque gros. Tout d'abord à cause de l'univers dont le sex-appeal trop typé risque de ne pas plaire à beaucoup de monde. En dehors des hussards polonais et de quelques cuirassiers, les hordes de guerriers coiffés de toques en fourrure peuvent laisser froids plus d'un amateur de la série. De plus, ce jeu pourrait facilement passer pour un gros mod payant, ce qui, associé à un tarif trop élevé, risque d'en décourager plus d'un. En clair, *With Fire and Sword* devrait être une version améliorée de *Warband*, qui lui-même était déjà une grosse révision du *Mount & Blade* d'origine. Autre point inquiétant, Taleworlds semble ne pas s'embarrasser à corriger des bugs traînant sur *Warband* depuis un an, comme des phrases mélangeant français, anglais et STR\_NOT\_FOUND. Pourtant,

*Il est désormais possible de monter une enceinte de barricades temporaires en passant par les options de campement. Utile lorsque l'affrontement avec une force supérieure en nombre est inévitable.*

lorsque l'on voit tout le potentiel du jeu exploité par sa communauté, que ce soit à l'aide de mods ou de serveurs multijoueurs capables d'offrir des batailles à plus de cent joueurs, je ne peux m'empêcher de croire que les nouveautés apportées par *With Fire & Sword* seront trop maigres pour justifier un nouvel achat. Reste à voir si les développeurs sauront exploiter les quelques mois de développement qui leur restent pour me faire ravalier ma langue. C'est bien tout le mal que je leur souhaite.

K.L



# Bastion

La nouvelle génération du jeu indé

Genre : Action / RPG Développeur : Supergiant Games (Etats-Unis) Editeur : Warner Bros. Interactive Sortie prévue : Été 2011 sur XBLA, fin d'année sur PC

Le jeu indé par-ci, le jeu indé par-là... tant qu'il s'agissait de concepts bizarres dessinés pour faire mal aux yeux, j'avoue que je ne voyais pas trop l'intérêt. J'avais tort, la preuve : le mouvement prend de l'ampleur, gagne en maturité et commence à produire des jeux potentiellement extrêmement intéressants. C'est le cas de *Bastion*, mon dernier chou-chou à moi que j'ai.

Supergiant Games, c'est le nom du développeur, est vraiment un studio indépendant : ils sont six et travaillent dans le salon d'un appartement de San José, Californie. Mais c'est un studio indépendant "nouvelle génération" : on ne parle pas d'étudiants en jeux vidéo ou de créateurs underground, mais d'une poignée de vétérans du jeu vidéo, qui ont tous bossé pour les grosses pointures de l'industrie (Westwood, Electronic Arts ou Infinity Ward) et tous quitté leur job pour se lancer à l'aventure...

**... et faire ce que les autres ne font plus !**

À savoir, prendre des risques. Dans *Bastion*, les risques sont tous azimuts : un tout nouvel univers dans lequel se réveille un jeune garçon après un cataclysme qui a transformé le monde en une série d'îles

flottantes dans les airs ; une direction graphique très personnelle avec son air "peint à la main" et des niveaux qui se construisent devant les yeux du joueur au fur et à mesure de sa progression ; et enfin une narration dynamique qui commente en voix-off le déroulement de la partie et donne l'impression de s'entendre raconter l'histoire qu'on est soi-même en train de créer.

C'est beau, c'est nouveau, c'est inattendu et en même temps, les coyotes de Supergiant Games ne cherchent pas à tout réinventer à la fois : au fond, il s'agit d'un jeu de rôles/action en 3D isométrique qui semble vouloir rendre hommage aux grands jeux de la génération 16 bits.

D'après ce qui a été montré jusqu'à présent, on se balade dans les niveaux absolument magnifiques remplis de détails mixant le western et la Fantasy avec une touche d'exotisme, et on latte du monstre grand, petit, seul, nombreux, tombant du ciel ou sortant du sol. Un ou deux boutons pour attaquer, une roulade d'évasion, deux armes différentes possibles (un marteau et une sorte de pétroire à répétition dans la version exposée) et clique la fête, voilà pour la partie action. Pour la partie jeu de rôles (au sens *Diablo* du terme, hein), il y a tout un univers à découvrir et des armes nouvelles, des améliorations pour celles existantes, des potions, divers schmürtz à ramasser, y compris des bonus pour le personnage. On trouve même un bouclier qui, bien utilisé, permet de renvoyer les projectiles vers l'expéditeur.

**Ça suffit, je le veux, tout de suite !**

Tant que nous n'aurons pas pu y jouer un peu longuement, en particulier pour voir si les combats, omniprésents, sont suffisamment intéressants, on va essayer de ne pas trop s'emballer. Et puis, il y a quand même

à gauche : *De la Fantasy*, avec un air de bazar oriental et une touche de post-apo. à droite : *Avec un bon timing du bouclier*, il est possible de renvoyer les attaques ennemies comme celles de ces tourelles.

un souci : c'est du XBLA, ami lecteur, le réseau de distribution numérique du Xbox Live, qui semble depuis quelques années être le tuyau préféré des développeurs indépendants. Enfin, ceux qui ont un éditeur puisqu'il vaut mieux en avoir un pour être accepté par Microsoft sur sa plate-forme. C'est un problème résolu pour *Bastion* puisque Supergiant Games a récemment annoncé que Warner Bros. Interactive se chargeait d'endosser ce rôle. Sortie prévue pendant l'été (une bonne saison commerciale pour le XBLA), avec une version PC promise avant la fin de l'année. On croise les doigts.

**Marcel Manches-Longues**

*Attention, il n'y a pas toujours beaucoup de place pour esquiver les coups.*





# Dead Meets Lead

Il manque de plomb dans la tête

Genre : Beat-them-all Développeur : Keldyn Interactive (Suède)  
Éditeur : Keldyn Interactive Sortie prévue : 3 mai 2011 Site web : www.deadmeetslead.com

On ne vous en avait jamais parlé, mais quand *Lead and Gold* est sorti, une guerre civile a failli éclater au beau milieu de la rédaction. Tout ça à cause de la prononciation du mot "lead". D'un côté, ceux qui disaient "laide", comme le seigneur l'a voulu. De l'autre, les hérétiques, qui s'obstinaient à dire "lide", comme dans le verbe "to lead".

Il y eut beaucoup de pleurs, d'insultes et de grincements de dents. On a même cru un moment que les machettes allaient sortir des fourreaux. Du coup, en voyant *Dead Meets Lead* dans la liste des jeux prévus pour ce numéro, j'ai pris peur. Ça allait recommencer. Cette fois-ci, on n'échapperait pas à un bain de sang. Mais après avoir joué à *Dead Meets Lead*, j'ai été rassuré : le nouveau schisme n'aura pas lieu. Pourquoi ? Parce qu'il y a très peu de chance que quiconque à la rédac, à part l'âme damnée qui sera chargée du test, touche un jour à *Dead Meets Lead*. Mais faisons les choses dans l'ordre et commençons par présenter un peu

le background. Le joueur incarne un capitaine britannique envoyé sur l'île d'El Mirando pour enquêter sur un étrange mal qui aurait décimé la population locale. Bien sûr, comme on pouvait s'y attendre, une tempête va couler le bateau du pauvre capitaine. Seul rescapé, il devra survivre sur une île remplie de zombies. Une île ? Des zombies ? Oui, une fois de plus, faut croire que c'est la saison. Mais si les ennemis de *Dead Meets Lead* n'ont rien d'original, les moyens d'extermination sortent un peu de l'ordinaire. Le jeu se déroulant au XVIII<sup>e</sup> siècle, on n'aura pas la joie de broyer du mort à la tronçonneuse ou au AK-47 mais on le fera au sabre et au mousquet. Pourquoi pas.

## Saturne mal

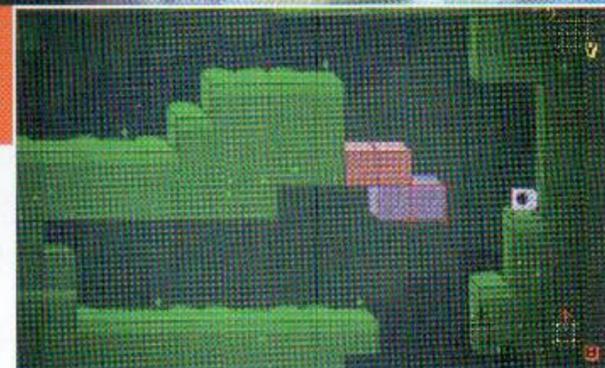
On commence devant une carte de l'île, divisée en régions, chacune proposant un petit nombre de niveaux qu'il faut terminer pour accéder à la zone suivante. Une fois la "mission" sélectionnée, on se retrouve devant un beat-them-all en vue top-down. Beat-them-all et pas Hack & Slash, puisqu'on dirige le personnage directement au clavier via les touches ZQSD, la souris servant à viser et à attaquer. Également parce qu'il n'y a aucun loot et très peu d'équipement : quelques armes à acheter entre les missions (trois armes de corps à corps, quatre armes à feu) avec l'argent gagné en exterminant des zombies, point barre. Les niveaux sont très linéaires (si vous vous écartez trop du

chemin tracé, un petit message vous informe que vous devez faire demi-tour sous peine d'attraper la malaria). Ça ne serait pas trop gênant si les niveaux avaient de l'intérêt. Mais les ennemis, malgré quelques variations, sont très similaires, les armes également. Même si le contrôle direct du personnage rend les combats plus dynamiques que dans un Hack & Slash, avec la nécessité d'esquiver et de se repositionner régulièrement pour faire face à la horde, on finit par utiliser la seule technique qui marche : un coup puissant qui stunne les ennemis suivi d'une rafale frénétique de clics gauche pour massacrer tous les zombies paralysés. Et c'est à peu près tout. Chaque niveau s'achève par la récupération d'un flacon d'antidote, qui permet (d'après l'ersatz de scénario) au capitaine de ne pas être contaminé. CHAQUE NIVEAU. Un gameplay et des environnements répétitifs, des graphismes moches, des mécanismes dont on a fait le tour en dix minutes... Ça commence à faire beaucoup, surtout pour un jeu qui sera vendu quatorze euros. C'est dommage, car ce gameplay très orienté survival, avec des hordes de monstres arrivant de partout à la fois (vous pouvez d'ailleurs télécharger sur le site du jeu "The Challenge", une démo qui insiste particulièrement sur cet aspect), bien réalisé, aurait pu donner au jeu un côté shoot-them-up hardcore et intéressant. Espérons que Keldyn Interactive procédera à un paquet d'ajustements d'ici à sa sortie en mai. Sinon, c'est certain, personne à la rédac ne jouera jamais à *Dead Meets Lead*.

Louis-Ferdinand Sébum



Genre : Plateforme métissé Développeur : Swing Swing Submarine (France) Editeur : Swing Swing Submarine Sortie prévue : Mai 2011 (avril sur Xbox 360) Web : www.swingswingsubmarine.com



Hop, en mode Tetris, je place un Tétrmino qui me servira de marchepied.

# Blocks That Matter

Après Warcraft, après Minecraft, voici Tetriscraft

Aujourd'hui, je vais vous parler d'un robot cubique armé d'une foreuse chargé de libérer deux créateurs de jeux en détresse (Alexei "Tetris" Pajitnov et Markus "Minecraft" Persson), prisonniers d'un mystérieux kidnappeur déterminé à leur voler leurs inventions. Eh, attendez, où allez-vous ?

**B**locks That Matters est la dernière création des coyotes de Swing Swing Submarine, un petit studio de développeurs indépendants composé de deux anciens d'Ubisoft Montpellier, Guillaume Martin et William David. Sachant que leur jeu précédent était un mélange de *Tetris* et de *Super Mario Bros.* ("*Tuper Tario Tros.*", disponible sur leur site internet), j'avais décidé de ne m'étonner de rien avant de les rencontrer pour une présentation lors d'un passage éclair à Paris.

## Une heure de retard et quelques Granola plus tard

Une fois la manette en main pour tripatouiller une version de démonstration, j'apprends que *Blocks That Matter* (BTM) est un mélange de B pour *Boulder Dash*, T pour *Tetris* et M pour *Minecraft*.

*Boulder Dash* parce que je suis aux commandes d'un petit robot en forme de cube capable de creuser à l'horizontale à travers la matière qui l'entoure. Au passage, il doit rester un peu d'ADN de *Tuper Tario* qui traîne parce que je peux aussi péter des trucs au-dessus de ma tête en sautant. *Minecraft*, parce que, à chaque fois que je creuse, je récupère des matières premières qui vont me servir plus tard. Et enfin *Tetris*, car justement je peux utiliser la matière récoltée pour placer des blocs de quatre cases façon *Tetris* (des "Tétrminos") à ma guise dans le niveau. Alors concrètement, ça donne quoi ? Une

fois lâché dans un niveau dont je dois atteindre la sortie, je creuse autour de moi pour récupérer des ressources en évitant les ennemis qui rôdent (des espèces de Slim de diverses variétés). Je sautille de plateforme en plateforme puis, lorsque je suis bloqué par un saut trop grand, hop, je passe en mode *Tetris* et je colle un Tétrmino qui va bien pour combler le vide ou me faire un tremplin.

## Mais ce n'est pas tout...

Non, ce serait trop simple. Il m'arrive d'être coincé par des blocs de matière sur lesquels ma foreuse est inopérante (gravier, acier, diamant, etc.). Dans ce cas, j'enclenche le deuxième mode *Tetris* : le "scanner de ligne". Il permet de détruire des lignes formées d'au moins huit blocs, lignes que j'aurai préalablement constituées grâce à

un ou plusieurs Tétrminos : en complétant une ligne avec de la matière recyclée et en la "scannant", je peux faire disparaître des blocs normalement indestructibles.

*Blocks That Matter* promet d'autres subtilités et quelques puzzles rigolos avec un moteur physique qui fait glisser les blocs de glace, tomber les blocs de gravier et brûler les blocs de bois, mais aussi des améliorations de la foreuse et des Boss de fin de niveau.

Le jeu sortira d'abord sur le XBLIG (Xbox Live Indie Games) à la mi-avril (pour environ 3 euros). Si tout va bien, une version PC améliorée (à 5 euros cette fois) sera disponible quelques semaines après. On espère pouvoir vous dire d'ici là si la conception des niveaux, qui seront plus puzzle que pure plateforme, est joyeusement à la hauteur du côté foutraque et généreux du concept.

Ivan Le Fou

Les ennemis de base se contentent d'aller et venir, mais on nous promet des Boss plus coriaces.





# Operation Flashpoint Red River

OFP Red River et Arma rit jaune

Genre : Simulateur de combat de bataille Développeur : Codemasters (Angleterre) Editeur : Codemasters Sortie prévue : Avril 2011

Le pauvre petit *Operation Flashpoint : Red River* semble bien mal parti dans la vie. Son grand frère *Dragon Rising* lui aussi nous avait été présenté salement amoché mais, à l'époque, il avait des excuses... Maman Bohemia avait quitté la maison pour élever le petit *Arma* qu'elle avait eu d'un second lit et l'oncle Codemasters ne s'y connaissait pas vraiment en matière d'enfant... Mais *Red River* étant le petit second, celui qui aurait dû profiter des erreurs commises sur son aîné ; il eut été logique qu'il s'en sorte un peu mieux. Manque de bol, après une demi-douzaine d'heures passées sur cette version bêta, rien n'est moins sûr.

Première évidence, *Red River* n'a pas été développé pour PC. Ou alors pour les PC d'il y a trois ou quatre ans. C'est extrêmement laid, les modèles 3D sont terriblement grossiers, les textures d'une qualité quasi tragique. On se demande bien ce qui s'est passé depuis le précédent épisode. Peut-être que le prix du polygone a explosé, peut-être que le marché du pixel et du vertex a connu une bulle spéculative, mais les

conséquences sont effrayantes. Je me demande même si *Red River* n'est pas plus laid que *Dragon Rising*. Et tout ça avec l'excellent Ego Engine qui a brillé sur un *DiRT 2* ou un *F1 2010*. Enfin... Je n'ai pas vraiment d'explication mais je pense que nous pouvons mettre tout cela sur le dos d'une conversion hâtive de la 360 vers nos doux PC. D'ailleurs, le jeu ne connaîtra même pas l'honneur d'une version boîte. C'est dire si Codemasters a conscience de la qualité de sa marchandise. Bon, en même temps, les FPS ultra patriotiques, tout le monde sait que ça ne fait plus recette... *Medal of Honor* s'est gaufré, *HomeFront* a fait plonger l'action THQ. Alors chez Codemasters, on fait gaffe. On fait gaffe, mais on frotte quand même le BAC+7 en géopolitique dans le sens du poil...

## Un sacré tadjik

En 2013, le Tadjikistan s'insurge. Contre quoi ? Ça, on ne sait pas. Mais ça déplaît fortement aux US Marines qui dépêchent un paquet d'hommes sur place. Les Américains savatent tout le monde, nettoient les enclaves et oblitèrent la rébellion poussant jusqu'à la frontière séparant Tadjikland et Chine. Un choix stratégique discutable puisque, c'est gagné, un gros milliard de soldats communistes décident de se précipiter tous ensemble sur la tronche des Ricains. *Red River* se compose d'une quinzaine de missions retraçant la lente escalade

Comme à chaque fois avec *Operation Flashpoint*, les photos d'écran illustrant cet article sont fournies par l'éditeur et retouchées par une équipe de graphistes six fois plus nombreuse que le studio de développement.

du conflit et son installation. D'une mission sur l'autre – si l'on est connecté sur l'insupportable Games for Windows Live –, nos soldats engrangent de l'expérience. Cette XP permet de débloquent de nouvelles armes, des capacités spéciales et j'en passe. C'est plutôt chouette. Ce qui l'est moins, pour l'instant, c'est le cœur du jeu : une fois encore, on nous promettait un shooter tactique permettant de prendre ses décisions sur une map ouverte. Mais, on se retrouve avec un FPS relativement dirigiste où le décor se désagrège avant que le personnage ne meure si on sort des limites fixées. En mode Hardcore, sans indication visuelle et avec la possibilité de mourir d'une balle, le défi est loin d'être insurmontable... On peut même cavalier entre les Tadjiks qui réfléchissent très longtemps avant de tirer et les abattre tranquillement sans prendre trop de risques. En ce qui concerne les Chinois, ils ne sont pas beaucoup plus dangereux : ils aiment bien charger nos positions en ligne droite et se font aligner facilement. Inutile de réfléchir, inutile d'avoir recours aux coéquipiers qui crèvent à force de ne pas se mettre à couvert, on peut tranquillement régler toutes les missions tout seul en faisant le ménage ou en se planquant dans un coin jusqu'à ce que le script nous demande de bouger. Vous l'aurez compris, même si je n'ai pu jouer qu'au premier acte de cette campagne, je n'attends pas grand-chose de *Red River*.

Omar Boulon

## Douze années de singeries

**E**verQuest est un jeu étrange qui laisse indifférent ou rend complètement accro sans aucune autre mesure. Les douze bougies récemment soufflées par les postillons du papy gâteaux furent l'occasion pour SOE de communiquer quelques chiffres intéressants. EverQuest, c'est plus de 12 millions de personnages créés par les joueurs dont 3 millions encore en activité ces six derniers mois, un monde dépassant les 900 kilomètres carrés avec plus de 16 000 quêtes et 3 000 objets qui n'ont pas encore été découverts à ce jour. Récemment interrogé au sujet de l'extraordinaire longévité du titre, John Smedley (Président de SOE) a tenté tant bien que mal d'apporter une vague explication : "EverQuest représente toujours en grande partie ce que nous



sommes à SOE. (...) C'est notre passé, présent et futur. Il accueille un grand nombre de joueurs, génère toujours des revenus importants et nous pensons que cela va durer encore plusieurs années." Autant se vanter d'avoir du bol en glissant discrètement une valise de billets au service des soins intensifs.

## Je te croyais plus pénible que ça, Batman

**P**renez un individu qui découvre une faille de sécurité sur un programme ou un site web. Son réflexe est simple : flinguer le site en y inscrivant "Hacké par Totor du 28", accompagné d'un gif animé pourri représentant un crâne en train de rire. Pourtant, il arrive parfois qu'un de ces êtres soit touché par la grâce et ce, malgré le fait qu'une mélasse noire et putride coule dans son cœur glacé. Ce fut précisément le cas d'un certain "ManWitDaPlan" qui a expliqué sur les forums officiels de Rift que les comptes des utilisateurs n'étaient pas en sécurité et pouvaient se faire piller à tout moment par des malandrins. Pile quand Trion inaugurerait son système d'argent bloqué, bridant en théorie les échanges d'un personnage utilisé depuis un autre ordinateur. Une déclaration qui a dû provoquer quelques exécutions sommaires chez les



techniciens, qui se sont tout de même renseignés auprès du "joueur éthique" pour colmater la fuite. À présent, nous devons chasser cet homme, même s'il n'a rien fait de mal. Il est un gardien silencieux, le héros que les jeux en ligne méritent. Un Chevalier Noir niveau 49.

## Ne tentez pas le diable

**M**ax Schaefer fait partie de la petite caste des types qui en imposent. Si si, quand on affiche sur un CV des mentions telles que "Membre fondateur de Blizzard North et Vice-Président de Blizzard Entertainment de 1996 à 2003", ça sonne toujours mieux qu'expert-comptable. Avec tout le respect que je dois envers leur attirance inexplicable pour les costumes pied de poule et les maquettes de porte-avions. Bref, quand ce monsieur va parler, on se tait et on écoute. Au pire on rapportera des bourdes rigolotes comme *Hellgate : London* et on ne sera pas mécontent d'être venu. Son prochain jeu, *Torchlight II*, étant manifestement un dernier essai avant d'orienter un troisième opus en direction des MMO. Aussi, la cervelle derrière *Diablo* exprime clairement son point de vue sur les



abonnements mensuels, argumentant que personne ne peut se permettre d'exiger un péage quand pratiquement tout le monde en paie déjà un sur *World of Warcraft*. Avec un tel discours, autant vous dire qu'un *Torchlight 3* en Free-to-play se voit venir gros comme un retard de *Diablo III*.

## C'est la chenille qui redémarre



**C**ette fois-ci, c'est la bonne, *World of Tanks* quittera son statut de bêta le 12 avril pour ouvrir officiellement ses portes, au terme de neuf mois de tests. Chez *Wargaming.net*, on se félicite du boulot accompli, de l'énorme communauté et du paquet de fric que celle-ci va rapporter. Si l'on peut se réjouir à l'idée de voir arriver de nouvelles factions ou le mode de guerre des clans, les plus gros consommateurs

risquent cependant d'être sacrément déçus. La fin de la bêta sera marquée d'une remise à zéro de tous les comptes. Quelques lots de consolation sont toutefois à prévoir, comme la conservation des véhicules acquis au cours d'événements spéciaux ou de "certains bonus" pour les joueurs présents depuis la bêta fermée. Sur ce, je vous laisse, je dois faire mes adieux à Friedrich et Mikhail qui ont été des chefs de char exemplaires.

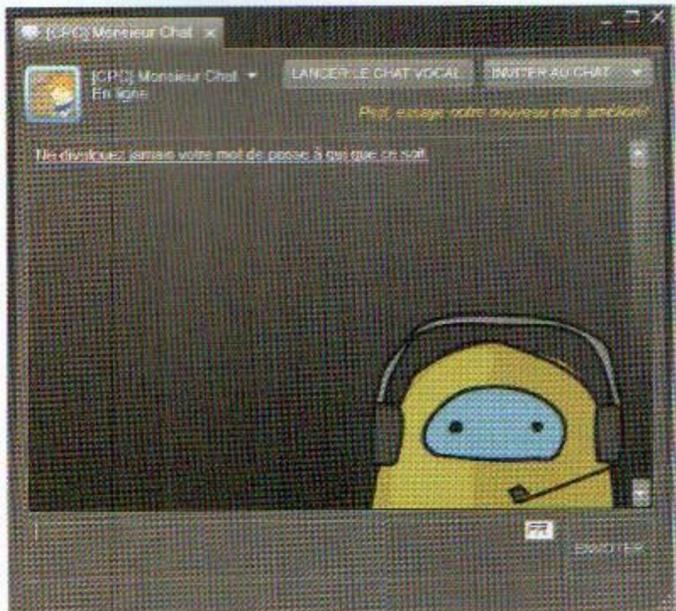
# Marche à l'ombre

Il y a environ deux ans, je rencontrais notre webmaster Half dans nos locaux de Pantin. Un premier contact frappé du sceau de l'horreur, lorsqu'il engagea la conversation en m'expliquant qu'il devait se balader pieds nus dans la rédac pour la raison suivante : "C'est pas ma faute, j'ai les pieds qui suintent et faut que ça sèche." Ce qui me fit cependant cracher de dégoût fut son histoire à propos de *Dark and Light*, un MMO mi-arlésienne, mi-coincé au tribunal et mi-pétard mouillé. Oui, ça fait trois moitiés, depuis le temps que je claironne partout mon incompetence en mathématiques. Avec autant de qualités, Half se sentit

obligé d'acheter une édition collector et de se transformer en esclave servile pour les développeurs du jeu qui, avant de couler, ont confié le bébé aux bons soins de Snail Game. Alors que le soft était mort et enterré pour tout le monde, le studio chinois un peu taquin a récemment dévoilé son retour, sous le nom de *Darkness and Light*. Peu d'informations ont filtré, mais selon les promesses des responsables, ce jeu sera comme son prédécesseur mais en mieux et terminé. Inutile de dire que cela est une véritable aubaine pour notre webmaster qui n'aura pas beaucoup de trajet à faire pour déménager en République Populaire.

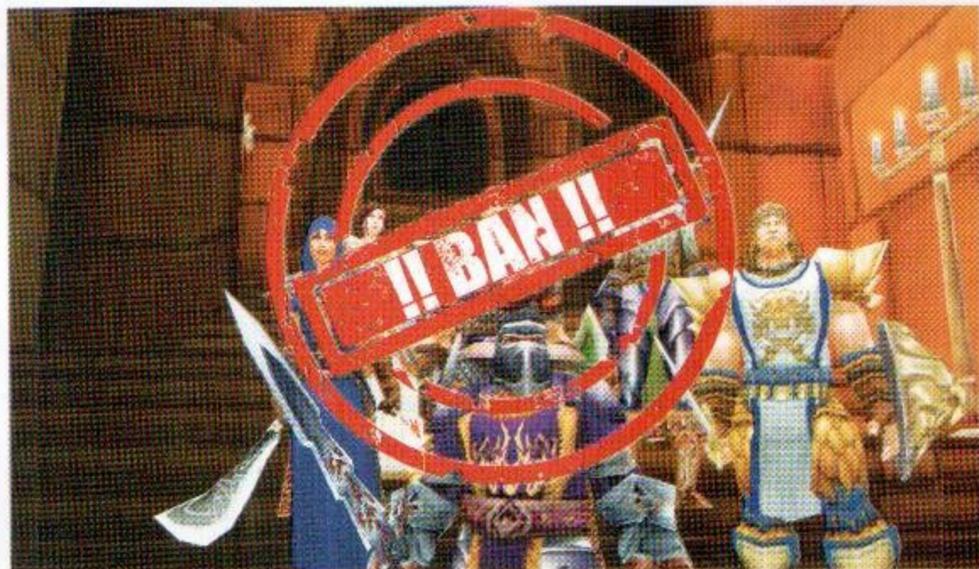


Il ne fait toujours pas le café



Si vous jouez en ligne avec des amis, vous avez très certainement recherché une solution de chat par micro. Jusque-là, seuls Mumble et Teamspeak se tiraient la bourre. Bon OK, il y a aussi Ventrilo, mais ce logiciel ne concerne qu'une poignée de joueurs refusant l'évolution, coincés sur *Counter-Strike* depuis 2003. Valve a également tenté une incursion dans le domaine, mais la qualité hi-fi du logiciel à peine digne d'un vieux gramophone tua le projet dans l'œuf. Une histoire ancienne, Steam ayant récemment

subi une mise à jour mettant en place SILK, le codec audio utilisé par Skype. Une nouvelle accompagnée d'une grosse rumeur bien grasse selon laquelle, Gabe Newell aurait confié qu'un système de capture vidéo devrait être intégré "très prochainement" à Steam, qui sera par ailleurs bientôt disponible sur iOS et Android. Tiens, en énumérant toutes les fonctionnalités du logiciel de Valve, je viens juste de comprendre pourquoi mon unité centrale crache des glaires sanguinolentes à chaque lancement.



## Aucun honneur, aucune dignité, rien !

Bravo, vous venez de lire des tas de pages de tests et de prévisions. Vous méritez bien à présent un petit repos avec une news anecdotique. Prenez-vous un bon chocolat chaud, mettez vos pieds sur la table et détendez-vous, nous décollons en douceur. Que feriez-vous si vous étiez banni de *World of Warcraft* pour avoir utilisé un bot, destiné à vous délester de quelques tâches fastidieuses ? Si vous venez de répondre "J'en profiterais pour réinvestir autant de temps dans une activité qui améliorera mon quotidien", bravo,

vous venez de gagner le droit de siéger à ma droite. Hélas, un ahuri veut jouer les Peter Molyneux de service et vient de faire savoir qu'il offrira 1 000 dollars à l'admin qui sera suffisamment idiot pour risquer sa place en réactivant son compte. De plus, afin d'assurer l'anonymat de son bienfaiteur, le donateur imbécile est prêt à accepter n'importe quelle méthode de paiement, "y compris une enveloppe au pied d'un arbre". Alors ? Ça fait du bien de se sentir clairement au-dessus du lot le temps d'une news, n'est-ce pas ?

# Wakfu

Coup de bambou  
chez les MMO

Genre : MMORPG Développeur : Ankama Games (France)  
Editeur : Ankama Games Sortie prévue : 2011

Depuis quelques jours, j'ai un iPhone. C'est pas de ma faute, ma copine s'est lassée d'envoyer des pigeons voyageurs à chaque panne de mon vieux tromblon. Rassurez-vous, je l'ai blindé de musique traditionnelle moldave pour donner le change et malgré quelques aberrations, ce téléphone me plaît bien. OK, c'est comme donner des abats de porc à des gens qui crèvent de faim, on fait un peu la gueule au début mais on apprécie rapidement le geste. Comment ça j'assume pas ? C'est pas mieux que tous ces trentenaires qui jouent en secret à *Dofus*.

Le pire, c'est que sa suite, *Wakfu*, pourrait bien me faire rejoindre leurs rangs. Ce second titre (je vous épargne les spin-off) prend place bien longtemps après son prédécesseur, situé après le chaos engendré par des querelles divines qui ont mis le monde des Douze en vrac. Oui, c'est un résumé de l'extrême, nous n'avons que deux pages. Tout d'abord, l'incontournable création de personnage réduit un peu l'écueil de la guerre des clones constaté sur *Dofus*. On y choisit des couleurs pour la peau, les cheveux et les yeux, une coiffure et une tenue. Dit comme ça, cela peut sembler ridicule, mais croyez-moi, l'avancée est bien réelle. Le choix de la classe est pour sa part

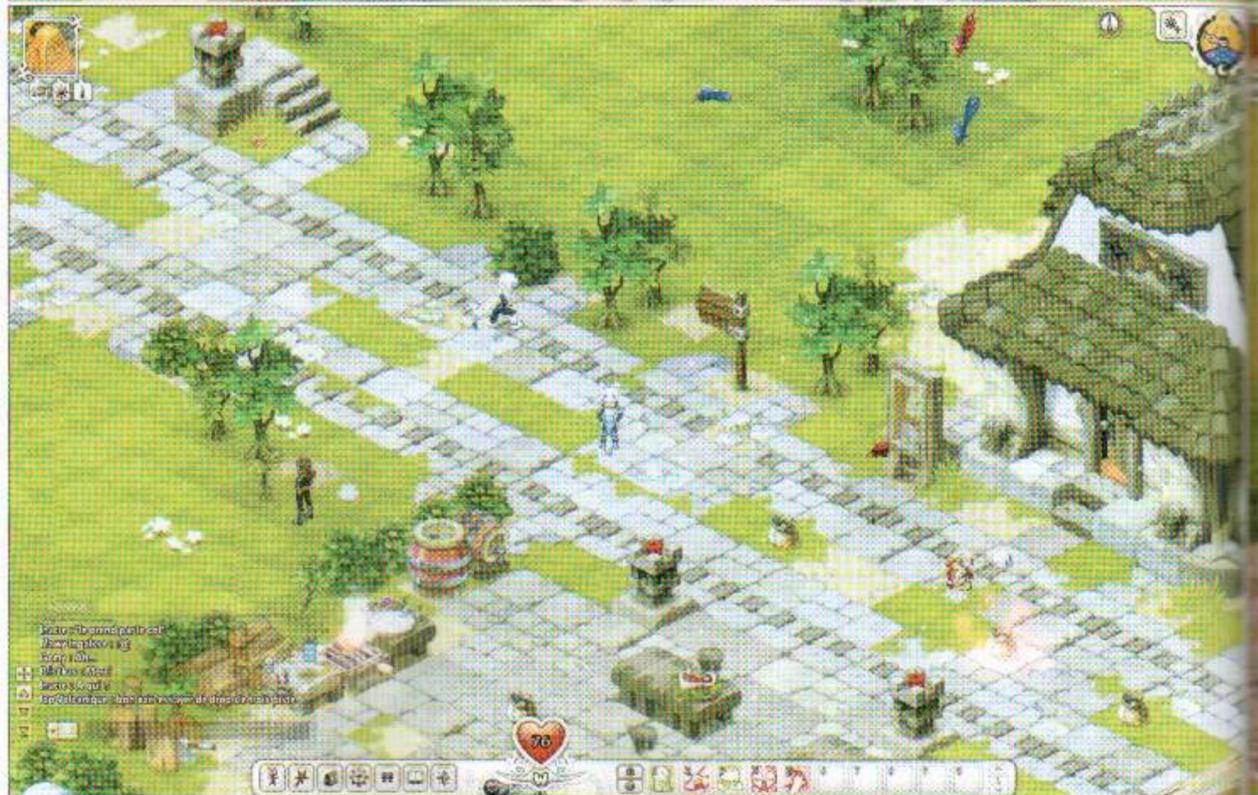


intimement lié à la race du personnage et offre un spectre de possibilités qui dépasse aisément ce que l'on trouve chez la concurrence. Si certains peuples comme les Iops ou les Cras représentent les très classiques guerriers et archers, on retrouve tout de même un total de quatorze archétypes, dont certains très originaux comme les Zobals, des guerriers schizophrènes dont le style de combat se modifie radicalement à chaque changement de leur masque. Oui, Zobal masqué, qu'est-ce qu'on se marre.

## Un p'tit kawai ?

La plus grosse claque que nous réserve *Wakfu* est sans conteste sa partie visuelle. Même si je m'inquiète de voir encore des

décors trop statiques à quelques mois d'une bêta ouverte, les personnages ont quant à eux bénéficié de tout le savoir-faire d'Ankama en matière de design et d'animation. Du plus petit oiseau au plus gros des monstres, le nombre d'étapes d'animation des personnages est juste ahurissant et on ne se lasse pas d'observer un Chacha jouer avec une boule de poils fraîchement régurgitée. Un point qui, associé au look propre et efficace des différents protagonistes, offre un univers cohérent et flatteur de rétine. 2D oblige, le jeu s'éloigne des gameplays classiques pour chasser sur les terres ancestrales d'un *Final Fantasy Tactics*. Vue isométrique, monde découpé en cases, rien ne manque à l'appel, jusqu'aux combats qui





A gauche, le Kanojedo du maître Kano. Grâce à lui, l'art du combat n'aura plus de secret pour vous.



se déroulent au tour par tour. Ce moment est d'ailleurs l'occasion de découvrir des règles relativement denses, compte tenu du fait que *Wakfu* semble viser les 7-14 ans. Vous déplacez votre personnage dans la limite de ses points de mouvement, vous consommez vos points d'action au fil de vos attaques et vous dépensez des points de *Wakfu* avec vos coups spéciaux. Simple et efficace. À cela s'ajoutent des attaques divisées en quatre branches élémentaires (feu, eau, air et terre), avec une progression indépendante en niveaux et dont les dégâts sont opposés aux résistances élémentaires des ennemis. Autant de règles qui doivent déjà titiller les amateurs de RPG tactique.

*Le Havre-sac de Wakfu est une extrapolation du nom donné autrefois au barda des fantassins. Il s'agit ici d'une maison de joueur permettant de mettre en vente des objets. Une bonne idée qui, sans aucun contrôle, donne lieu à des marées de ce genre.*

**Le labour est dans le pré**

La véritable innovation de *Wakfu* repose sur l'implémentation d'un écosystème. En dehors de l'île des noobs, que je viens d'écrire "île des boobs" trois fois de suite, lorsqu'un arbre est coupé, qu'une plante est récoltée ou qu'une créature se fait tuer, aucun automatisme ne viendra réguler la

situation. *Wakfu* compte sur les joueurs pour pallier le "problème", puisque certains métiers secondaires permettent de créer de la vie, pourvu que les conditions adéquates soient réunies. On retrouve alors entre autres des trappeurs destinés à récolter des semences animales pour les réintroduire dans la nature, les forestiers pour planter des souches d'arbres et les fermiers chargés de semer des graines. Plus intéressant encore, une météo aléatoire basée sur la température et le climat affecte la vitesse de pousse des plantations. D'un point de vue plus personnel, les actes de création sont récompensés par le *Wakfu* et ceux de destruction par la *Stasis*, ce qui détermine l'alignement d'un joueur et lui permet d'utiliser des pièces d'équipement autrement inaccessibles. C'est cependant sur le long terme que l'on s'interroge. En l'absence d'interactions entre les éléments naturels (pas d'animaux bouffeurs de plantes par exemple), la problématique reste simpliste et on peut imaginer que la fréquence d'une ressource altérera sérieusement son prix d'échange. Il ne serait même pas improbable de voir des guildes spécialisées dans la récolte de semences animales, organisant des chasses payantes de créatures devenues introuvables. En bref, on attendra de voir si les sanctions d'une exploitation incontrôlée seront réelles avant de s'exciter comme des pucelles.

**Votez pour moi, ça ne sera pas plus mal que si c'était pire**

L'interaction avec le monde ne va pas seulement se limiter à des délires créationnistes mystiques et les joueurs pourront accéder à des postes à responsabilités dans certaines régions, sous certaines conditions. Pour commencer, un futur politicien devra "prouver" son engagement envers la communauté en cumulant des points de citoyenneté, gagnés en mettant la main à la patte dans la régulation des écosystèmes ou en envoyant en prison quelques "bandits". Comprenez, des lourds qui aiment tuer leur prochain avec un grand "lol" en guise d'argumentaire. Une fois prêts, ils rédigent un court texte présentant leur "programme" pouvant être lu par tous. Si l'intérêt du public dépasse celui des dernières cantonales, un gouverneur est désigné pour chaque zone et peut influencer la météo en plus de déclencher des challenges dans son secteur, sortes de quêtes publiques dotées de grosses récompenses. Toutes ces petites originalités tendent à donner un aspect unique à *Wakfu*. Si le jeu d'Ankama n'est certainement pas comparable à ses cousins plus classiques comme *Age of Conan* ou *Rift*, il devrait toutefois constituer une petite bouffée d'air frais en tant que MMORPG atypique et bien ficelé. À condition que ses créateurs mettent fin à cette bêta commencée en 2008.

**Kahn Lusth**

# Crasher

Mayday

Genre : MOBA Motorisé  
 Développeur : Punchers Impact (France)  
 Éditeur : Mindscape  
 Config. recommandée : Dual-Core 2 GHz,  
 2 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo  
 Prix : Environ 15 euros  
 DRM : Steam

On a tous un tas de trucs inutiles qui encombrant un placard ou notre garage. Vous savez, le genre d'objets qu'on achète en se disant "je vais m'y mettre", puis qui pourrissent jusqu'à ce qu'on ait le courage de s'en débarrasser. Regardez bien chez vous, je suis sûr que vous trouverez un banc de musculation, un équipement de plongée ou une cagoule en latex. C'est drôle, le grand ménage de printemps vient justement de me faire retrouver une paire de chaussures d'alpinisme, un modèle "pro" avec des clous de 35 cm, et plutôt que de les bazarder, je crois que je vais les porter pour rédiger cet article.

C'est le 28 janvier dernier que *Crasher* a pointé le bout de son nez sur Steam. Pour être franc, l'état du jeu associé à des serveurs vides et un tarif de trente euros nous a fait l'effet d'un repoussoir. Nous aurions pu céder à la facilité en pointant du doigt Mindscape, balancer une série de vanes sans inspiration sur les errances vidéoludiques de l'éditeur et passer à autre chose. Mais non, il faut laisser sa chance au produit. Aussi, l'éditeur français souhaite réinvestir le marché

du "hardcore gaming", au nom du sacrosaint bon vieux temps des *Ravenloft : Stone Prophet* et autres *Moonstone*. Une tâche colossale. Nous avons alors préféré vous mettre en garde et laisser un peu de temps aux développeurs pour figoler leur soft, car malgré ses défauts, il était impossible de nier que le jeu commençait à toucher son but du bout des doigts. Depuis, deux mois se sont écoulés. Deux mois pendant lesquels le tarif de *Crasher* s'est pris un bon coup de machette dans

les dents et où le modèle économique a subi un réajustement. Pour parler simplement, une démo est actuellement disponible, permettant à quiconque de jouer jusqu'au dixième niveau d'expérience avant de passer à la caisse. Une technique comme une autre pour remplir les serveurs en appâtant le chaland et déjà, sur ce point, nous ne sommes pas d'accord. Ce modèle économique ne fait que transformer le jeu en un freemium qui ne dit pas son nom, alors qu'une communication claire à ce sujet positionnerait *Crasher* plus explicitement aux yeux des joueurs, à l'image d'un *Dofus* et d'un paquet d'autres softs. Une décision malheureuse qui donne l'impression que Mindscape commence la partie en jouant contre son camp.

## Moquoi ?

J'en vois déjà quelques-uns qui émergent au fond de la salle avec une belle marque d'oreiller sur la joue et qui se demandent ce qu'est *Crasher*. Il s'agit tout "simplement" d'un MOBA façon *DotA* ou *League of Legends* dans lequel les héros sont remplacés par des véhicules futuristes. Chaque partie regroupe jusqu'à 10 joueurs et débute par le choix d'une bagnole ou moto dont le rôle détermine les quatre coups spéciaux que l'on aura à notre disposition. Des rôles qui restent conformes aux canons du genre en proposant un défenseur destiné à entraver l'ennemi, un tank



qui prend les dégâts pour les autres, un attaquant au corps à corps ou à distance, un réparateur qui se passe de commentaires, ou un constructeur qui appuie son équipe avec ses créations. Là encore, un problème fait surface. Si chacun de ces véhicules dispose d'un design plutôt sympathique, on note rapidement une certaine difficulté à s'impliquer dans son "personnage", pour la simple raison que celui-ci est inexistant. Prenez n'importe quel MOBA, vous verrez que les héros ne se résument pas à des archétypes et ont tous un look qui laisse transparaître une histoire. Le problème vient-il du fait que *Crasher* s'axe autour des bagnoles ? Certainement pas. Prenez un vieux *Twisted Metal* par exemple : chaque véhicule est également représenté par son pilote avec un soldat, un clown maniaque ou encore un motard à la Ghost Rider. Ce manque de sex-appeal donne au final l'impression de jouer dans un monde à l'ambiance générique, où le gros 4x4 blanc affronte la petite moto verte. Et puisque l'on parle des affrontements, sachez que ceux-ci se règlent soit en deathmatch par équipe, soit en une capture de points un peu originale où les zones se prennent une par une.

### Y a quelqu'un ?

Lorsque l'on tente de jouer, on entre en collision frontale avec le plus gros problème du jeu, à savoir sa quasi-désertion des ser-



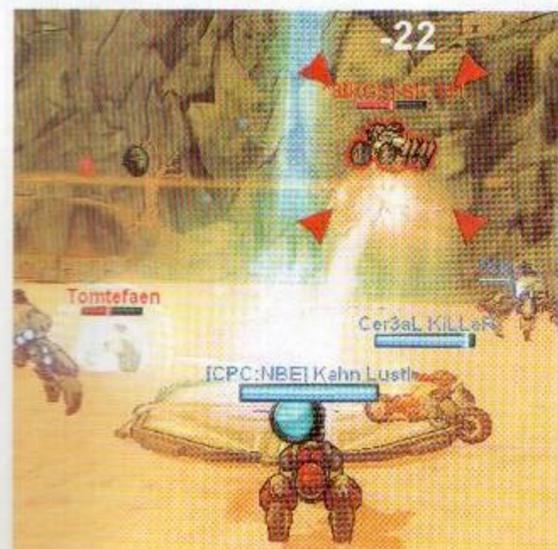
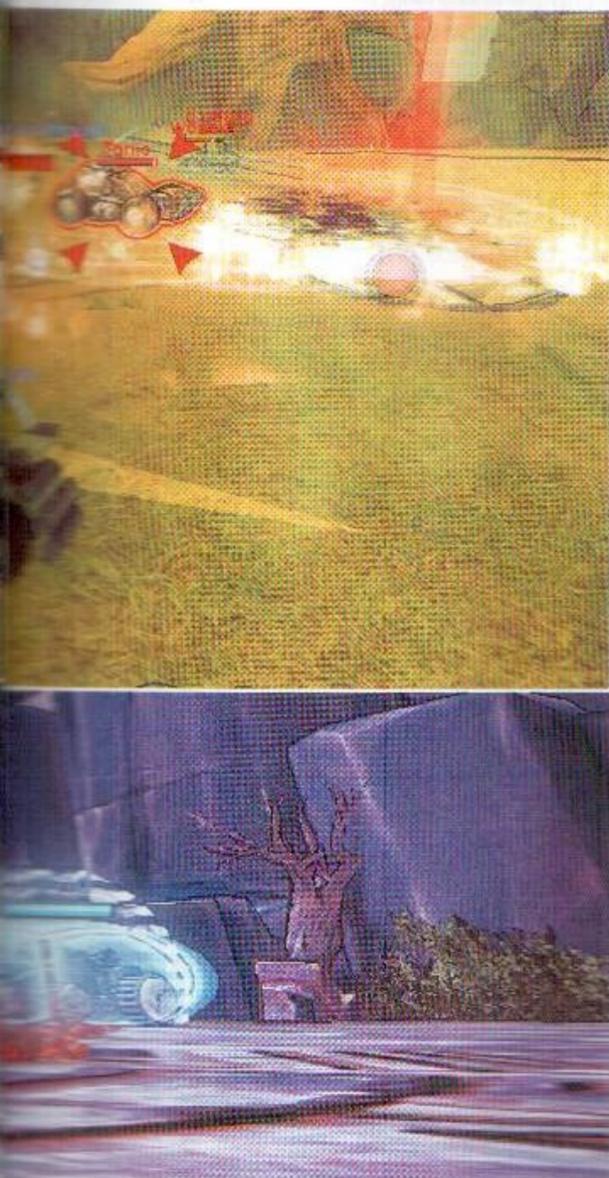
veurs. Un samedi soir, *Crasher* peine à réunir plus d'une trentaine de participants, ce qui implique qu'il est généralement impossible de trouver une partie sans se coltiner une attente digne d'un guichet de la Poste. Toutefois, pour peu que l'on se regroupe avec des joueurs à notre niveau, le jeu se montre sympathique. On conduit son engin avec le clavier tout en balançant ses coups spéciaux à la volée, même si pour cela on reconfigurera les touches, la disposition de base en ZQSD et 1234 ayant tendance à créer des nœuds dans nos doigts. Mais pour le reste, *Crasher* se montre amusant. C'est nerveux, arcade et une synergie entre certains pouvoirs permet de jouer un peu plus finement une fois les bases assimilées. Puis la malédiction de l'essai non transformé revient nous titiller. Les combats très fun en nombre restreint peuvent rapidement devenir bordéliques dès qu'il y a plus de six joueurs à l'écran. Par exemple, certains succès permettent de déclencher des attaques spéciales. Une idée vraiment louable, à l'exception du fait que j'ai bénéficié de ces avantages sans même m'en apercevoir. Ou plutôt si, je me suis rendu compte en triant mes screenshots qu'un petit message écrit en noir m'annonçait au milieu d'explosions, de fumées et d'affichages de dégâts que je venais d'activer une de ces capacités. Autant discuter en chuchotant dans une boîte de nuit.

### Encore un effort

Match après match, les joueurs débloquent des récompenses pour améliorer les performances de leurs engins. Là encore, l'idée, très sympathique, peut pousser à démultiplier les parties, mais tout tombe par terre lorsque l'on se rend compte que les gains sont simplement représentés par des icônes, parfois peu parlantes. Un petit problème qui vient se greffer sur une liste en

train de devenir dangereusement longue. Cependant, la plus grosse catastrophe est à n'en pas douter la partie technique qui semble faire marche arrière depuis la bêta. En l'espace d'une seule après-midi, j'ai dû me battre avec un son qui disparaît sans raison, des retours inexplicables à l'écran d'accueil et surtout un taux de FPS vraiment bas compte tenu de la qualité graphique. En un mot comme en cent, *Crasher* pourrait être un jeu très sympathique et c'est bien là tout son problème. En effet, le titre de *Punchers Impact* flirte constamment avec le "presque". On aime un véhicule, mais on ne parvient pas à s'attacher en raison de son manque de personnalité. On commence à s'amuser, mais le bordel ambiant nous frustre en nous faisant perdre le fil de l'action. On a envie de progresser pour équiper son bolide, mais les objets sans saveur représentent des récompenses peu gratifiantes. Si on évitera de clouer le cercueil à la hâte, les développeurs semblant se battre pour tirer quelque chose de leur jeu, on ne peut que déplorer un avenir des plus sombre pour *Crasher*.

**Kahn Lusth**



# Des chiffres et des hommes

Aujourd'hui, dans notre feuilleton sur l'univers impitoyable du business du jeu vidéo : des chiffres qui font sérieux et peu, mais pas trop ; un homme très en colère qui hurle à la trahison ; et un grand gars qui s'en fout et ramasse les dollars à la pelle. Pourquoi à la pelle ? Parce que l'heure n'est pas au râteau, tout simplement.

**H**orreur et consternation aux États-Unis d'Amérique Unie : d'après l'institut d'études NPD, le secteur du jeu vidéo américain glisse de manière incontrôlé vers le néant. En janvier, le chiffre d'affaires a chuté de 5 % par rapport à l'année 2010. Et carrément de 29 % en ce qui concerne les jeux PC. En février, re-belote avec une chute de 5 % à nouveau. Et tout ça par rapport à une année 2010 qui avait déjà été mauvaise. Des développeurs font faillite, des éditeurs se jettent du haut de leurs stock-options et... ah non, tiens, rien de tout ça.

Si vous avez lu le (formidable) dossier du numéro 222 de *Canard PC*, intitulé "Le jeu vidéo malade de ses chiffres", vous savez qu'il y a un tout petit problème avec les chiffres que donnent un institut marketing comme NPD aux États-Unis : il ne prend pas en compte tout ce que le jeu vidéo vend au format numérique (les jeux dématérialisés sur Steam & consorts, les ventes de DLC, le XBLA et le PSN, mais aussi les jeux Facebook ou les MMO Free-to-play). Un léger détail qui correspond, d'après les propres estimations de cet institut, à 40 % du marché du logiciel de jeu. Une paille.



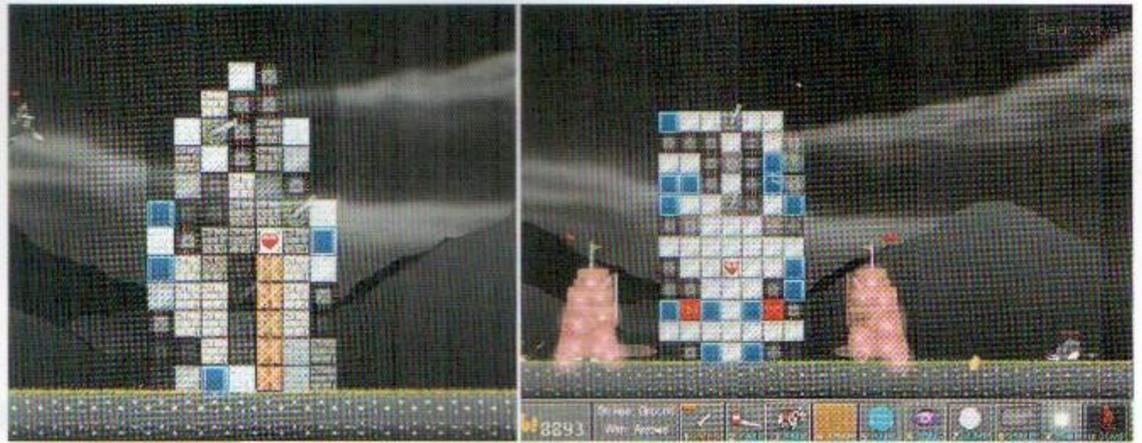
Moi, ça me fait rire, parce que je pense au prix astronomique que payent les éditeurs de jeux pour avoir accès à ces chiffres détaillés... qui ne veulent plus rien dire. Mais il y en a au moins un que ça commence à ne plus faire rire du tout, c'est Monsieur John Riccietello, qui dirige une PME familiale appelée Electronic Arts. Il s'est même fâché tout rouge, John, en envoyant une responsable de la communication dire devant les caméras de CNN : "Nous considérons ces chiffres comme un travestissement de la réalité. Utiliser les chiffres NPD pour estimer les ventes de jeux, c'est comme mesurer les ventes de musiques sans tenir compte d'un petit truc appelé iTunes." Faut le comprendre, Johnny. Il a acheté PlayFish (développeur de jeux Facebook) pour plus de 300 millions de dollars, il prévoit que les revenus du dématérialisé vont doubler ceux des supports physiques cette année et il finance depuis des années un MMO *Star Wars* très ambitieux : c'est pas le moment de lui faire le coup du mépris sur l'économie numérique. Et qu'en dit le patron de Steam ? Il est assez bien placé pour savoir à quel point le dématérialisé est incontournable puisqu'on lui attribue généralement 70 % de parts de marché. Eh bien Gabe Newell, il s'en bat les dents. Il se contente d'annoncer au magazine *Forbes* que sa modeste start-up est "formidablement rentable", plus rentable même que Google et Apple si l'on rapporte les chiffres au nombre

**Le directeur d'Electronic Arts, John Riccietello, est très fâché contre l'institut d'études américain NPD... tandis que pour Gabe Newell, le patron de Valve, ça va, merci.**

d'employés (250 pour Valve/Steam). La grosse différence entre Valve et Electronic Arts en la matière, c'est que EA est coté en Bourse. Dans ce cas, les chiffres du NPD sont d'une importance capitale : comment voulez-vous expliquer à vos actionnaires que votre entreprise va bien et que sa stratégie est la bonne si le seul institut du secteur martèle mois après mois que le marché s'écroule ? C'est un coup à voir le cours de l'action diminuer aussi vite que ses chances de garder son job. Gabe Newell, lui, n'a jamais introduit Valve en Bourse, ni fait appel à un seul centime de capital-risque. Lorsque son associé et co-fondateur Mike Harrington a voulu partir, il lui a racheté ses parts et il détient depuis plus de 50 % de la société. Selon la loi américaine, n'étant pas coté sur les marchés, il n'est pas obligé de donner de chiffres, pas même le chiffre d'affaires, et ne rend de comptes à personne. Il peut donc se permettre le luxe d'ignorer royalement un institut d'études qui prétend décrire le marché du jeu vidéo en faisant comme s'il n'existait pas.

Ivan Le Fou

Pour fêter dignement une année d'existence au sein des pages de ce glorieux journal, j'aurais voulu vous gâter. Vous offrir des jeux profonds et curieux, déments et enthousiasmants, grandioses et ridicules. Mais c'est le printemps, et les développeurs de browser games ont décidé que c'était spring break. Vous aurez donc deux jeux sympathiques et tempovores, et c'est déjà pas mal, mais en plus, vous goûterez les joies de la vie à la rédaction. Si si.



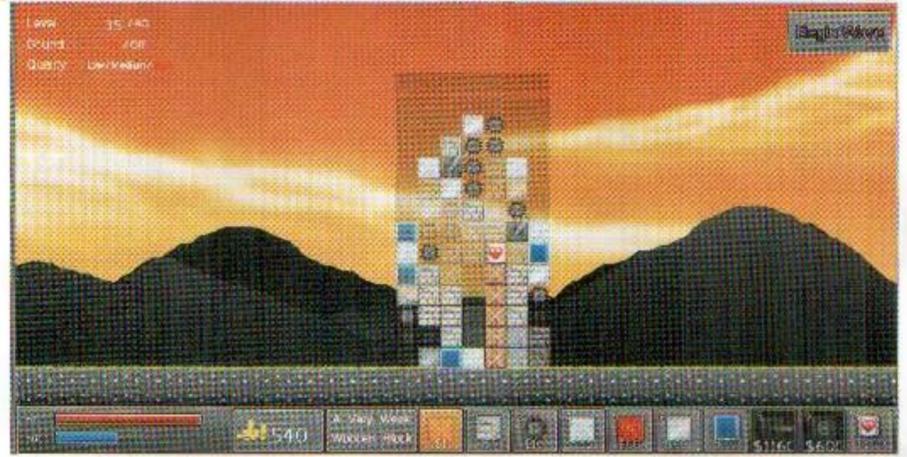
## The Tower And The Heart In Glass

(Et la vache kamikaze)

Genre : Tower Defense  
 Développeur : Eggy  
 URL : <http://cpc.cx/2e9>

Sous ses dehors austères et assez peu glamour, *The Tower And The Heart In Glass* est un chouette jeu, doté de tas de petites qualités qui, réunies, en font un des outils indispensables du glandeur de bureau. Je crois que c'est la petite musique d'intro qui m'a donné le déclic. Je l'ai écoutée une bonne vingtaine de minutes avant de me décider à jouer. Et ce qui m'a convaincue de vous en parler, c'est que, de ma vie, c'est la première fois que je joue à un tower defense dans lequel il s'agit effectivement de défendre une tour. C'est suffisamment original pour être remarqué, et loué. Comme dans la plupart des TD, vous jouez en deux étapes. Mais au lieu d'installer vos tours dans une première phase, et

de regarder avec satisfaction les ennemis se faire ratatiner dans une deuxième tout en tripotant oisivement un trombone, la touillette de votre café, ou tout autre objet inutile traînant dans votre espace de travail, *The Tower* requiert votre attention tout le temps. La première phase est celle de la construction, ou de la customisation de la tour. Là, vous prenez votre temps. Vous avez votre budget, des blocs de robustesse variable, certains même qui tirent des missiles mais qui sont rudement chers, et en fonction de votre humeur, vous installez le tout afin de rendre l'objet de la convoitise de



vos ennemis, un bloc spécial en forme de cœur, difficilement atteignable. Deuxième phase : les ennemis débarquent. Des paysans, des vaches, des zombies géants, des cavaliers, des archers, et des s\*\*\*\*\* de catapultes. Et là, il va falloir les écraser. Sans pitié. Pour ce faire, vous userez d'une armurerie des plus riches : un sabre, des blocs de glace, des vaches kamikazes, des salves de flèches magiques... Cette alternance stratégie/arcade se révèle diaboliquement efficace.

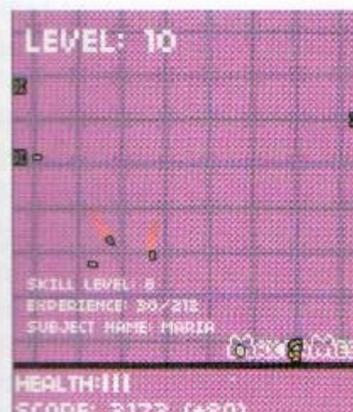
## Survival Lab - Vis ma vie

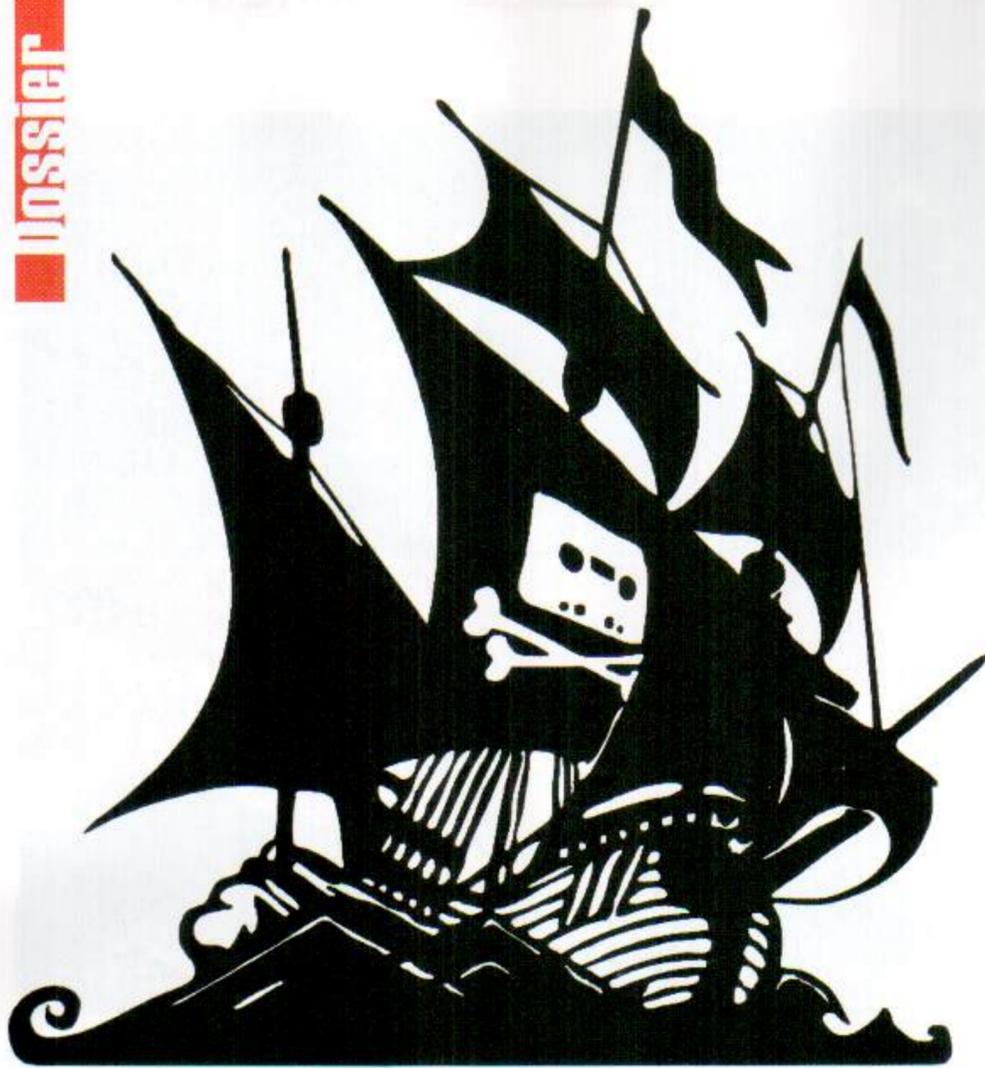
Genre : Tentative désespérée de survie  
 Développeur : Beast Games  
 URL : <http://cpc.cx/2ea>

Lecteurs fidèles que vous êtes, vous avez compris que la vie à la rédaction de *Canard PC* était une lutte perpétuelle pour la survie. Aussi, en cadeau, je vous propose une immersion dans nos locaux quasiment dénués de fenêtres. Je suis sincèrement persuadée que les gars de Beast Games ont dû faire poser des caméras espions et des micros cachés. Car leur jeu n'est ni plus ni moins que la simulation d'une journée banale par chez nous. Il y a d'abord la musique, brutale, agressive, omniprésente. Bon, ce n'est pas

exactement le Penderecki dont nous gratifie régulièrement Boulon, mais les effets sont les mêmes : sueurs, tremblements, variations de tension, angoisse. Ensuite, les projectiles arrivent. Lancés un peu au hasard au début, vous pouvez douter du fait qu'ils vous sont vraiment destinés. Et puis les choses deviennent claires, oui, vous êtes visé. C'est là qu'il devient important de développer certaines facultés : se blinder physiquement, améliorer son esquive, sa rapidité, sa faculté à sauter. (Oui, bon, à la rédaction, on saute peu, mais

on va faire comme si, sans quoi mon analogie va se ramasser lamentablement.) Et notre motivation à rester en cet endroit hostile est elle aussi révélée par ces fouineurs de Beast Games : l'argent. Dans *Survival Lab*, pour faire des combos, et ainsi arriver à de gros scores, il vous faut attraper les pièces. Comme nous, qui nous jetons sur les piges, afin de nourrir nos familles respectives. En quatre touches (haut, bas, gauche, droite) et une poignée de pixels carrés, vous pouvez vivre notre vie. Z'en avez de la chance.





# Le procès du site The Pirate Bay

Les procès à sensation font toujours recette. Que ce soit dans les films, les romans ou les séries télé, quoi de mieux que de suivre une procédure judiciaire, avec son lot de rebondissements, de coups tordus et de suspense ? Pardon ? Vous préférez le sexe ? Une bonne bière entre potes ? Une tranche de jambon ? Certes, je vous comprends. Mais comme mon idée de l'érotisme s'arrête à un effeuillage du Code civil, que mes camarades m'ont fui depuis que j'ai voulu leur facturer mes prestations amicales et que je ne tolère que le végétarisme le plus strict, que voulez-vous que je vous raconte d'autre qu'une aventure judiciaire ?

PAR GRAND MAÎTRE B

**A**h mais attendez, ne tournez pas la page pour vous jeter sur les tests de jeux de ce numéro, tout le monde sait que vous n'achetez pas *Canard PC* pour ça. Laissez-moi ma chance, vous verrez, dans cette histoire, il y a des pirates, un trésor de plusieurs millions d'euros en jeu et puis ça se passe en Suède, comme *Millenium* !

## Mais il est où Johnny Depp ?

Ah c'est ballot il vient juste de sortir, on parlait justement de son prochain film d'auteur sur une femme fontaine de jouvence et... Non en fait, il n'y a pas de pirates dans mon histoire, ou si mais ce sont des pirates

informatiques. Ben quoi ? Je n'allais quand même pas évoquer dans mon introduction les contrefacteurs d'œuvres de l'esprit, je ne voulais pas vous effrayer... C'est que, voyez-vous, la grande saga judiciaire que je veux vous compter concerne le site *The Pirate Bay*.

Ce dernier, bien connu des amateurs qui ne téléchargent que des films de vacances (*Les Randonneurs*) et des musiques libres de droit (*Steal this album*) a été attaqué dans son pays natal, la Suède, par une foule d'ayants droit en colère qui reprochaient au site d'abriter les fichiers (dits torrents) qui permettent à des ordinateurs du monde entier de se connecter entre eux pour

s'échanger des œuvres de l'esprit protégées par le Code de la propriété intellectuelle.

Ce site est animé par quatre personnalités très médiatiques : Gottfrid Svartholm Warg, Fredrik Neij, Peter Sunde et Carl Lundström, un homme d'affaires sulfureux que l'on soupçonne de financer divers mouvements d'extrême droite.

Le procès dura une quinzaine de jours, au cours desquels moult rebondissements procéduraux tinrent en haleine le monde civilisé, mais uniquement parce que le tiers-monde préfère se prendre la tête avec ses problèmes de malnutrition et de guerres meurtrières pour faire son intéressant.

## Rien n'est simple, ni acquis

Il aura donc fallu rien moins qu'une quinzaine de jours d'audience pour faire le tour d'une affaire qui apparaît en réalité, pour le commun des mortels, simpliste.

Les utilisateurs du site Pirate Bay (TPB), et ils sont nombreux, savent pertinemment que ce site permet de télécharger des fichiers en .torrent, qui eux-mêmes donnent accès à des œuvres de l'esprit protégées par les droits d'auteur.

Dire que TPB facilite la contrefaçon d'une œuvre de l'esprit tombera, pour la plupart d'entre vous, sous le sens. Considérer que par conséquent, TPB devrait être puni pour cela paraîtra également évident. On peut reprocher au corpus juridique actuel d'être inadéquat ou de trop protéger les œuvres de l'esprit, mais en l'état de notre droit, TPB devrait à l'évidence être condamné pour avoir violé ces droits. Oui mais voilà ! Le sens commun n'intéresse pas le juge et il faut donc prouver au Tribunal la réalité de cette évidence.

Vous vous souvenez quand votre prof de maths vous expliquait que si tout le monde sait que 2 et 2 font 4, le prouver d'un point de vue mathématique est très ardu ? Dans le monde du droit, c'est pareil. Plus une situation tombe sous le sens commun, plus elle est difficile à prouver méthodiquement.

Le principe est que le juge ne doit pas utiliser sa propre idée d'une affaire dans son métier. Il faut s'adresser à un Tribunal comme s'il ignorait absolument tout sur tout, et il faut lui prouver que votre argumentation est la bonne et repose sur des faits établis.

Ce principe de la neutralité du juge est fondamental. Il n'est peut-être pas toujours respecté, mais il existe et c'est heureux, car il garantit qu'en général, une éventuelle condamnation sera prononcée, non pas parce que le juge est sexiste, raciste ou technophobe, mais parce qu'il ressort du procès, des pièces communiquées par les parties, pour prouver la réalité de leur argumentation, et des raisonnements juridiques exposés, qu'un tel a violé la loi et causé un préjudice à quelqu'un.

J'ai connu personnellement un juge très religieux qui se trouvait, en son for intérieur, particulièrement hostile aux divorces mais qui, au hasard d'une affectation, était justement dans l'obligation de prononcer des divorces. Il en souffrait, mais il le faisait car son métier impliquait une neutralité totale.

Donc, quand vous vous trouvez devant un Tribunal pour solliciter la condamnation de TPB, et même à considérer que le juge ait dans l'idée que TPB facilite la contrefaçon des œuvres de l'esprit, il doit faire abstraction de cette connaissance et prendre en considération chacun des arguments et des pièces qui lui sont exposés.

La première erreur que doit éviter par conséquent l'avocat qui présente une demande en condamnation, est de considérer que l'affaire est gagnée d'avance ou, en tous cas, que le juge reconnaîtra forcément le bien-fondé de



son argumentation, parce qu'elle tombe sous le sens.

Le procès de The Pirate Bay illustre à merveille cette question, car il ressort clairement du comportement des parties que la défense a parfaitement réussi à ébranler, ce qui paraissait une évidence. Les éléments de preuve apportés, soit par l'expert de l'IFPI, soit par le policier qui avait pratiqué la saisie des serveurs de TPB, ont pu être facilement démontés par la défense, qui a même réussi à faire admettre l'idée que, justement, ces personnes n'avaient pas été neutres dans la conduite de leurs actions à l'encontre de TPB.

Ainsi, lors du sixième jour du procès, l'expert finit par confesser à la barre que TPB n'avait aucun rôle déterminant et incontournable dans l'échange des fichiers piratés, et qu'il n'avait aucune preuve solide du fait que les torrents stockés sur TPB avaient eu le moindre rôle tout court dans les échanges de fichiers spécifiques rapportés par l'accusation, tandis que le policier se contente d'assurer que "la plupart des choses sur TPB sont piratées".

Nous avons donc l'illustration parfaite de ce que cette étape, préliminaire à toute discussion juridique qui vise à prouver à un Tribunal que les faits reprochés sont exacts, est fondamentale. L'accusation a largement échoué dans cette entreprise. Il aurait fallu faire plusieurs constats d'huissier, conduits avec l'aide d'informaticiens ou du moins de personnes qui s'y connaissent en torrents, pour réunir les preuves solides de ce que, par l'intermédiaire de TPB, des

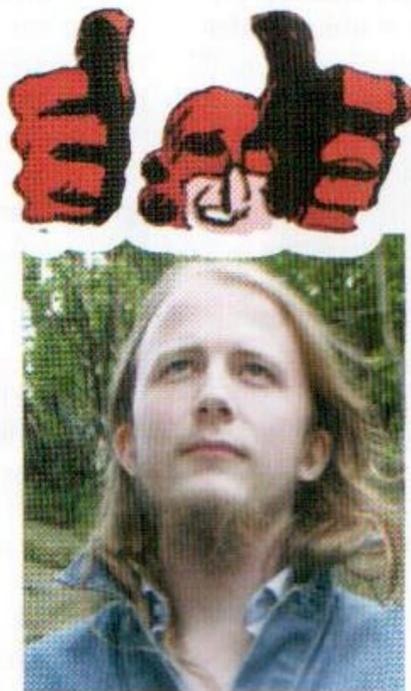
actes de contrefaçon d'œuvres de l'esprit sont perpétrés.

Et plutôt que d'utiliser un vague rapport d'expertise non contradictoire, rédigé par une personne payée par l'IFPI, ce qui ne garantit certainement pas sa neutralité, il ne faut pas hésiter, dans ce genre de cas, à solliciter plutôt une expertise judiciaire. Le Tribunal nommera un expert qui conduira une étude technique poussée, sous le contrôle des parties, afin d'aboutir à une conclusion.

## La loi, c'est moi

Venons-en maintenant au droit. Je dois vous dire que je suis très déçu par les avocats de TPB. Au lieu de plaider la fameuse "défense Chewbacca" ou de sortir des Fishismes du genre "Voilà ce qui arrive quand le système judiciaire est perverti par des principes" ou encore "Si nous gagnons, nous serons des héros qui auront fait un miracle. Si nous perdons, le monstre ira en prison et la justice triomphera. On gagne sur tous les tableaux !", les avocats de TPB se sont contentés de plaider que "Tout ce que fait The Pirate Bay c'est fournir un service de recherche passif sur lequel des .torrents peuvent être uploadés".

Mais, sous l'anodine apparence de cette malicieuse phrase, se cache un vrai problème de droit, que l'on retrouve aussi bien dans le système juridique suédois que français, puisque les deux dérivent du droit européen.





## Les 3 mousquetaires, ils étaient bien 4 ?

Petite précision amusante : ce sont bien 4 personnes qui ont été condamnées en première instance, mais on n'en retrouve que 3 en appel, Gottfrid Svartholm n'ayant pu être jugé pour des raisons de santé. Qu'à cela ne tienne, un procès en appel rien que pour lui devait se tenir peu après celui des 3 autres, mais voilà que ce dernier a disparu ! Il serait actuellement au Cambodge, trop malade pour pouvoir parler à quiconque, sa gentille môman ayant même volé à son secours là-bas. Mouais, et pourquoi pas dire aussi que Chirac a Alzheimer pour lui éviter son procès tant qu'on y est ?

Car TPB se présente comme une simple infrastructure qui collecte des fichiers torrents, mais non pas les œuvres qui sont distribuées par cet intermédiaire, et son avocat pose la question : "Est-il correct d'attaquer l'infrastructure parce qu'elle peut contenir quelque chose d'illégal ? C'est comme porter plainte contre le constructeur d'une automobile parce que le conducteur n'a pas son permis. Faut-il supprimer les routes sous prétexte que des gens roulent trop vite ? Ne devez-vous pas plutôt poursuivre ceux qui roulent trop vite ?"

Nous retrouvons donc l'idée de l'intermédiaire qui ne peut savoir ce que font les internautes par son entremise.

L'enjeu juridique de ce dossier reposerait, s'il était présenté à la justice française, sur l'inénarrable article 6 de la fameuse loi pour la confiance dans l'économie numérique du 21 juin 2004 (LCEN), qui dispose que "Les

personnes dont l'activité est d'offrir un accès à des services de communication au public en ligne (...) ne sont pas soumises à une obligation générale de surveiller les informations qu'elles transmettent ou stockent, ni à une obligation générale de rechercher des faits ou des circonstances révélant des activités illicites".

En conséquence, elles "ne peuvent voir leur responsabilité pénale engagée en raison des informations stockées à la demande d'un destinataire de ces services si elles n'avaient pas effectivement connaissance de l'activité ou de l'information illicite ou si, dès le moment où elles en ont eu connaissance, elles ont agi promptement pour retirer ces informations ou en rendre l'accès impossible".

C'est donc clair : l'hébergeur n'a pas à vérifier les données qu'il abrite et n'assume aucune responsabilité à ce titre, sauf s'il a été averti de leur caractère illicite, auquel cas, il doit les retirer ou en rendre l'accès impossible.

La vraie question de droit qui se pose, à compter que le Tribunal considère prouvé le fait que des actes de contrefaçons sont commis par l'intermédiaire de TPB, est donc : TPB est-il un hébergeur ou, plutôt, une personne "dont l'activité est d'offrir un accès à des services de communication au public en ligne" ?

Mais qu'est-ce qu'une personne qui édite un service de communication au public en ligne ? Ce sont les travaux parlementaires qui nous éclairent.

C'est ainsi que l'avis 342 de la Commission culturelle du Sénat nous dit que les opérateurs évoluant dans le domaine des services en ligne, sont des prestataires techniques qui se rattachent à l'une ou l'autre de ces deux catégories :

le fournisseur d'accès ou l'hébergeur.

- Le fournisseur d'accès est un prestataire technique qui met son serveur, connecté en permanence aux réseaux électroniques, à la disposition de ses abonnés pour leur permettre de circuler dans le réseau Internet, d'accéder aux sites et d'échanger du courrier électronique.

- Les sites sont généralement hébergés sur le serveur informatique d'un prestataire technique, appelé fournisseur d'hébergement, qui permet l'accès au site depuis les réseaux ; un hébergeur stocke sur des disques informatiques les données préparées par l'éditeur du site et achemine ces pages vers l'ordinateur de tout utilisateur des réseaux qui en fait la demande par voie électronique.

TPB n'est évidemment pas un fournisseur d'accès au sens de la loi ; il pourrait, en revanche, être un hébergeur si son activité consistait à stocker sur des disques informatiques les données préparées par l'éditeur d'un site et qu'il acheminait ces pages vers l'ordinateur de tout utilisateur des réseaux qui en fait la demande.

Vous voyez que ce n'est pas si simple, car pour que TPB puisse bénéficier du statut d'hébergeur qui, seul, l'exonère de la responsabilité d'avoir à vérifier si les torrents publiés sur son site violent un droit d'auteur, il faudrait encore qu'il héberge un site, ce qui n'est pas le cas, et qu'il achemine les pages de ce site vers l'internaute, ce qui n'est toujours pas le cas. Au contraire, TPB est un site internet accessible grâce à un hébergeur.

L'hébergeur de TPB est, lui, protégé par la LCEN ou son équivalent suédois, il n'a pas à vérifier ce que fait le site TPB. En revanche, TPB, lui, n'apparaît pas protégé par la LCEN, si l'on suit la définition littérale d'un hébergeur.

TPB aurait donc l'obligation juridique de surveiller si les torrents qui sont proposés, par son intermédiaire, au public violent ou pas les droits d'auteurs. À moins que le juge n'interprète la LCEN ou son équivalent suédois comme permettant de considérer l'activité de TPB comme celle d'un hébergeur. Il pourrait être en effet jugé que TPB est un simple espace de stockage et que cela suffit à définir un hébergeur. Après tout, le juge français avait hésité à octroyer le statut d'hébergeur à eBay qui se présentait justement comme un simple espace de stockage d'informations.

## And the winner is...

Le 17 avril 2009, le Tribunal a rendu son verdict. Un an de prison pour les quatre animateurs du site et 2,7 millions d'euros à payer.

Premier constat : la justice suédoise est bavarde, je vous parle d'un jugement de 77 pages, ce qui n'est pas très fréquent dans nos riantes contrées où une condamnation peut se prononcer en moins de 77 lignes (quoique, pour être honnête, les jugements correctionnels sont souvent assez longs, mais ils n'atteignent que rarement ce volume).

Deuxième constat : le Tribunal a suivi un



raisonnement simple. Il établit d'abord que sur une période allant de 1 à 3 mois, 33 œuvres de l'esprit, protégées par des droits d'auteurs, ont été téléchargées par l'intermédiaire du site Pirate Bay. Le Tribunal juge par ailleurs que ce ne sont pas les seules contrefaçons perpétrées par l'intermédiaire du site, loin de là ! Ce sont les infractions principales. Mais nos quatre trublions ne sont pas condamnés sur ce motif, mais pour celui de complicité. Complicité pour avoir aidé à ces contrefaçons d'œuvres de l'esprit. Pourquoi ? Parce que le site Pirate Bay dispose d'un tracker dédié, que les 4 animateurs savent non seulement que des actes de contrefaçon d'œuvres de l'esprit sont commis sur leur site, que même ils les encouragent vivement, et enfin, parce que le site PirateBay génère des revenus publicitaires à hauteur d'un peu moins de 115 000 euros.

C'est un raisonnement simple qui apparaît imparable. Puisque des œuvres de l'esprit sont contrefaites et que les animateurs du site le savent et même l'encouragent, ils sont complices de ces contrefaçons. Puisque l'ensemble des lois des pays occidentaux condamnent la contrefaçon, cette complicité implique une condamnation. C'est une décision qui ne pose aucun problème de droit ni d'interprétation des lois. Le jugement est très factuel.

Et justement : ce raisonnement repose-t-il sur des bases solides ? En d'autres termes, pour analyser, d'un point de vue critique, le jugement, les preuves de ce que le site Pirate Bay permet des contrefaçons avec la connaissance et les encouragements des 4 animateurs sont-elles réellement réunies ?

### Le juge, le pirate et son complice

Reprenons donc le raisonnement principal du Tribunal, afin d'en vérifier le bien-fondé.

1- 33 œuvres de l'esprit ont été téléchargées massivement par l'intermédiaire du site PirateBay entre fin février et fin mai 2006. C'est une première clé du raisonnement, très importante. Les quatre animateurs ayant été condamnés pour complicité, il convient donc avant tout de vérifier si une infraction principale a réellement été commise.

Pour réunir ces preuves, le Tribunal a entendu deux témoins, Messieurs Martensson et Nilsson, qui sont tout bêtement allés sur le site Pirate Bay, ont téléchargé les fichiers torrents puis,

par l'intermédiaire d'Azureus, sont entrés dans la boucle des téléchargements et ont récupéré l'intégralité des œuvres de l'esprit qu'ils ont choisies (beaucoup d'œuvres suédoises mais aussi des chansons des Beatles, un *Harry Potter*, *Pink Panther*, *Diablo 2*, etc.). La défense, lors des audiences, avait vertement critiqué le travail des deux témoins, notamment ; avait démontré qu'ils ne savaient pas si les seeders étaient passés par TPB pour uploader les œuvres ; et les avait forcés à dire que lorsqu'ils ont téléchargé les dites œuvres, ils n'étaient plus sur TPB (ce qui est une évidence puisque TPB met en ligne les fichiers torrents et non pas les œuvres de l'esprit elles-mêmes).

À tout ceci, le Tribunal répond que :

- a) Les témoins ont téléchargé des œuvres de l'esprit en entier, qui correspondent à ce que les fichiers torrents annonçaient.
- b) Ces œuvres de l'esprit ont été disponibles pendant plusieurs semaines (entre fin février et fin mai 2006) et, même si le Tribunal ignore si les œuvres étaient disponibles au téléchargement en permanence, elles l'ont été suffisamment pour être massivement téléchargées.
- c) En effet, si le site TPB, qui affiche le nombre de téléchargements d'une œuvre, n'est pas très fiable, il apparaît clairement que les œuvres sont téléchargées massivement.
- d) Par conséquent, le Tribunal juge que les œuvres ont été rendues disponibles au public pendant la période de temps considérée.

2- Le site TPB propose au public des fichiers torrents qui concernent très majoritairement des fichiers protégés par le droit d'auteur. Ici également, la défense a fait dire aux deux témoins qu'ils n'avaient pas téléchargé le top 100 de TPB et qu'il n'y avait donc aucune preuve de ce que ces œuvres étaient protégées par des droits d'auteur. En gros, les témoins durent avouer qu'ils "avaient la conviction" que, par l'intermédiaire de TPB, du piratage massif s'exerçait, mais sans preuve réelle.

À cela le Tribunal retient le témoignage d'Anders Nilsson qui indique qu'il avait "checké" régulièrement le TOP 100 de TPB, et qu'à chaque fois, plus de 90 % des œuvres proposées étaient soumises aux droits d'auteur.

Jusqu'à-là, j'aurais tendance à dire que le Tribunal n'a pas bien fait son travail : d'une part, il retient comme preuves les téléchargements effectués par les témoins qui travaillent pour l'Anti Piracy Agency. Cela paraît surprenant car ces messieurs, sauf erreur de ma part, ne sont pas des huissiers ; or, en France en tout cas, une preuve parfaite ne peut être obtenue que par un huissier (officier ministériel assermenté). J'irais même jusqu'à dire que les téléchargements opérés par les deux témoins sont des "pièces à soi-même", c'est-à-dire des preuves qu'une partie constitue en vue d'un procès. C'est souvent considéré, en France, comme nul et non avenue comme preuve, justement en raison de ce qu'on ignore si le travail effectué par la partie est "honnête" et s'il est efficace.

En outre, les objections soulevées par la défense sont soit ignorées, soit écartées par un raisonnement qui n'emporte pas la conviction.

Sauf que deux éléments très importants sont révélés par le jugement, qui font basculer cette appréciation négative et qui expliquent aussi grandement le 3<sup>e</sup> point.

3- Les 4 animateurs du site savaient que des contrefaçons d'œuvres de l'esprit s'effectuaient par l'intermédiaire de leur site.

Le Tribunal retient en premier lieu la présence du tracker TPB.

Le Tribunal définit ce dernier comme un outil permettant à des internautes qui souhaitent partager des fichiers de se contacter les uns les autres dans ce but. Il ajoute que la fonction du tracker était de créer un réseau de P2P, ce qui signifie qu'un nombre indéterminé de personnes pouvaient avoir accès à l'œuvre de l'esprit à laquelle le fichier torrent se réfère. Enfin, le Tribunal souligne que le but du tracker est de fournir à l'internaute les



informations lui permettant le téléchargement. Le tracker permet à l'internaute de savoir qui télécharge l'œuvre qu'il a choisie et lui permet d'entrer "dans la boucle" des téléchargeurs/uploaders.

Vous voyez que cet élément permet de considérer que TPB n'a rien à voir avec un service comme Google (le Tribunal ne fait pas cette comparaison, c'est mon analyse). Google permet de retrouver un fichier torrent, un point c'est tout. Google ne rend pas un service qui lui permet de stocker des fichiers torrents comme le fait TPB et n'a aucun tracker dédié au P2P.

### Mais il y a peer

Le Tribunal, et c'est le second élément important, retient également un mail de Carl Lundström dans lequel il indiquait clairement que le but du site TPB était d'aider le piratage ; le Tribunal relève que c'est d'ailleurs ce qu'il a dit au cours de son audition ! Ici encore, nous n'imaginons pas qu'un moteur de recherche comme Google puisse se vanter d'aider au piratage, voire finisse par avouer n'exister que dans ce but.

Ce genre d'aveu judiciaire fait assez mal et il paraît difficile, pour un Tribunal, de ne pas le prendre en compte pour se faire une opinion générale. J'avoue être surpris par ces éléments, dans la mesure où les quelques comptes-rendus du procès que j'ai eu l'occasion de lire ne mentionnaient ni ce mail accablant, ni même l'aveu de Lundström. Raison pour laquelle je vous expliquais tantôt qu'il ne faut jamais se fier à des sources journalistiques, aussi professionnelles soient-elles, mais au seul jugement.

### En résumé :

Le Tribunal considère que le site TPB stocke des fichiers torrents qui sont uploadés spécifiquement sur son site et permet de les retrouver par un moteur de recherche interne, c'est même sa seule raison d'être, c'est-à-dire qu'il ne sert qu'à ça (à l'inverse d'un Google par exemple), et ces fichiers torrents concernent, pour l'immense majorité d'entre eux, une œuvre de l'esprit protégée (ce que n'importe quel utilisateur du site pourrait confirmer).

Le site TPB a un tracker dédié qui sert à aider les internautes à pirater et l'un des quatre animateurs du site a rédigé un mail indiquant que TPB servait à aider au piratage ; il l'a ensuite avoué.

Cela devient assez difficile maintenant de considérer que le Tribunal a été méchamment partial en considérant que les 4 animateurs de TPB étaient complices de l'infraction principale de contrefaçons d'œuvres de l'esprit protégées par des droits d'auteur.

Enfin, reste à considérer que le Jugement retient que TPB, et particulièrement Carl Lundström, ont encaissé environ 110 000 euros par le biais des publicités affichées sur le site.



### L'appel de Cthul... des condamnés

Les quatre animateurs du site, pas très heureux d'avoir été condamnés, ont donc fait appel et c'est le 28 septembre 2010 que le procès démarra devant la Cour. Ce dernier a été nettement plus calme que les audiences de première instance, assez agitées en raison du comportement des prévenus, et s'est tenu, non pas dans le secret, mais dans une grande discrétion.

Le résultat n'a pas été très bon, la Cour d'appel ayant confirmé le 26 novembre 2010 l'analyse du jugement de première instance, jugeant que les quatre prévenus ont intentionnellement encouragé le partage de fichiers piratés avec leur service d'indexation et de recherche de fichiers échangés par BitTorrent.

Les sanctions sont cependant différentes, la condamnation s'élevant à 5 millions d'euros environ (au lieu de 3) mais les peines de prison étant réduites et surtout différentes selon le rôle de chacun, les peines s'échelonnant entre 4 et 10 mois.

### The End ?

Eh non ! Car le 20 décembre 2010, la Cour suprême de Suède a été saisie par Lundström ! Ce dernier voudrait faire reconnaître par la Cour que The Pirate Bay ne devrait pas plus être reconnu coupable d'encourager le piratage que Google, qui indexe également les fichiers en .torrent.

Et il veut faire juger que, en ce qui le concerne, d'une part qu'il fournissait de la bande passante au site et donc aurait dû

bénéficier du régime juridique des fournisseur d'accès à internet (FAI).

Or, il est impossible qu'un FAI soit considéré comme coupable de complicité pour des délits commis par ses clients, sinon, c'est tous les FAI du monde qui se trouveraient complices de centaines voire de milliers de délits.

Enfin, il trouve que la condamnation pécuniaire est disproportionnée.

Ses autres camarades, Fredrik Neij and Peter Sunde, n'ont pas encore saisi la Cour suprême, mais devraient le faire sous peu. La Trilogie n'est pas encore terminée !

### Et le site dans tout ça ?

Merci de demander, mais il se porte très bien ! Il a fermé quelquefois ses portes mais jamais très longtemps et survit sans aucun problème à ses ennuis judiciaires. Il est déplacé régulièrement, il se fait même abriter par des bunkers antiatomiques ou un parti politique (le parti pirate suédois !) bref, il mène sa petite vie de site internet et des millions de pirates l'utilisent toujours.

Ce qu'il sera intéressant de voir, c'est ce que feront les animateurs du site s'ils voient leur condamnation confirmée : le vendre paraît être une bonne option, surtout que cela a failli être le cas en 2009, la société Global Gaming Factory ayant proposé environ 6 millions d'euros pour l'acquisition, avec l'idée d'en faire une plateforme de téléchargement légal, c'est-à-dire en rémunérant les ayants droit.

Le deal a capoté, mais l'idée reste valable.

En tous les cas, le procès pour l'instant n'aura certainement pas servi à arrêter l'échange par le biais des torrents.

G.M.B

# AMD FX, Llano A-series, à table !

LES GENS DE X-BITS LABS ONT DIFFUSÉ LEUR PESANT D'INFORMATIONS SUR LES PROCHAINS PROCESSEURS AMD, GRÂCE À LEURS INFORMATEURS INDUSTRIELS CERTAINEMENT PLANQUÉS DANS LA POUBELLE DU BUREAU DES DIRECTEURS TECHNIQUES.

Commençons par un document sur lequel figurent les quatre premiers processeurs "Zambezi" de la famille Bulldozer, destinés aux ordinateurs de bureau et dont le lancement est programmé début juin. Positionnés en face des Intel Core i7-26xx et Core i5-25xx, il est donc question du FX-8130 Pecto-Core (125 W), du FX-8110 Octo-Core (95 W), du FX-6110 Six-Core (95 W) et enfin du FX-4110 Quad-Core (95 W). Aucune fréquence n'est par ailleurs dévoilée, et seuls des TDP relativement raisonnables jettent le doute sur les rumeurs annonçant des fréquences de 3,5 GHz et plus. La tranche de prix devrait quant à elle se situer aux alentours des 700 dollars. La sortie des Zambezi sera suivie en juillet par celle des fameux APU Llano de la plateforme "Lynx", également destinés aux machines de bureau. À la différence des APU de la série "E" gravés en 40 nm par TSMC et sortis en début d'année, les "A" sont cette fois gravés en 32 nm par Global Foundry. Les cinq premiers modèles disponibles, sur une portée totale de onze, seront l'A8-3550P Quad-Core / Radeon HD



6550 400 Stream Core (unités de calcul) TDP 100W 4 Mo de cache, l'A8-3550 Quad-Core / Radeon HD 6550 400 Stream Core TDP 65 W 4 Mo de cache, l'A6-3450P Quad-Core / Radeon HD 6530 320 Stream Core TDP 100 W 4 Mo de cache, l'A6-3450 Quad-Core / Radeon HD 6530 320 Stream Core TDP 65 W 4 Mo de cache et pour terminer l'A4-3350 Dual-Core / Radeon HD 6410 160 Stream Core TDP 65 W 2 Mo de cache. Le haut de la gamme sortira quant à lui au quatrième confinement de crevettes 2011, à savoir l'A8 3560P Quad-Core / Radeon HD 6550 400 Stream Core TDP 100 W 4 Mo de cache, qui se distinguera certainement de l'A8-3550P par sa fréquence. En bas de l'échelle et à l'image d'Ariane Massenet, l'E2-3250 tentera d'exister au troisième boudin-carotte 2011 en sa qualité de Dual-Core / Radeon HD 6370 160 Stream Core 65 W 1 Mo de cache. Si vous pleurez du sang à la lecture de ce qui a précédé, c'est normal, ça fait toujours ça quand on textualise une table de données Excel. Non, textualiser n'existe pas, pas plus que "grasouiller devant la télé", mais on se comprend.

## Radeon Mobile on 28 nm

Pas grand-chose à rajouter au titre, si ce n'est que les Radeon Mobile d'AMD gravées en 28 nm sont attendues pour le quatrième trimestre de cette année. La roadmap d'AMD à l'origine de l'info indique par ailleurs que le futur GPU Thames (15 à 25 watts, bus mémoire 128 bit) visant le "mainstream", entrée de gamme quoi, offrirait des performances 2 fois supérieures au Seymour, son prédécesseur. Classé dans la section "Performance", le Chelsea consommera ses 20-30 watts tandis que les gamers au poil dur s'en mettront plein la panse avec l'Heathrow (bus mémoire 128 bit) et le Wimbledon (bus mémoire 256 bit, prévu au Q2 2012) annoncé à plus de 35 watts.

## Un marché touchant

La demande croissante en écrans tactiles est telle que l'industrie va devoir doubler sa production d'ici le second bac de rétention 2011 pour y répondre. Le fabricant taiwanais EDT augmentera ainsi ses rendements de 150 000 unités par jour à 250 000 pour le 3<sup>e</sup> trimestre, à l'image de TPK qui compte tripler sa production pour atteindre 6 millions d'écrans 10 pouces fabriqués mensuellement. Quant au fabricant Cando, il se voit obligé d'anticiper d'un trimestre l'ouverture de ses chaînes 4,5G (quatrième génération et demie), tandis que J Touch va dédier sa nouvelle usine à la production de 11 millions d'unités par mois. Tout ça

pour dire que le tactile va nous toucher de plus en plus près. Tant qu'il le fait avec amour...

## Et de 6

Puisqu'on ne dispose jamais de suffisamment d'espace libre pour stocker ses films et MP3 légalement acquis, Western Digital propose désormais un My Book Studio Edition II d'une capacité de 6 To. Le périphérique est en réalité constitué de deux disques de 3 To, mais les 6 To ne seront accessibles dans leur intégralité qu'aux systèmes d'exploitation récents comme OS X 10.5.2, Windows Vista ou Windows 7. Pour un disque vendu aux environs des 500 euros, dommage que l'USB 3.0 n'ait pas été implémenté. Il faudra donc se

contenter d'un port USB 2.0, Firewire 800 ou eSATA. Ça vous apprendra à jouer les goinfres.

## Hitachi, un gros vendu

La firme japonaise a vendu sa division stockage à Western Digital pour un montant de 4,3 milliards de dollars. Toutefois, l'annonce de la transaction a été faite 4 jours avant les événements qui ont touché le Japon, ce qui laisse planer un doute sur la finalisation de la vente, initialement prévue pour le troisième trimestre 2011. Hmmmm... Pas sûr qu'il faille préciser que dans ce genre de situation, toutes les actualités de ce genre ont un fort goût de dérisoire.

# Google fayotte sur le NFC

NOUS EN PARLIONS RÉCEMMENT, EH BIEN C'EST GOOGLE QUI S'ENGOUFFRE EN PREMIER DANS LA MERVEILLEUSE AVENTURE DU PAIEMENT SANS CONTACT VIA L'IMPLANTATION D'UNE PUCE NFC (NEAR FIELD COMMUNICATION) DANS LES SMARTPHONES ÉQUIPÉS D'ANDROID 2.3.

Et pour aider la cause, la pieuvre va, semble-t-il, équiper gratuitement plusieurs milliers de commerçants de New York et San Francisco de terminaux de paiement NFC de marque VeriFone. Un peu comme ces dealers qui offrent la première dose pour s'assurer que le client devienne accro fisca. Google grille donc Apple sur ce point, puisque la Pomme ne supportera vraisemblablement pas le NFC avant l'iPhone 6, attendu pour 2012. Quitte à passer pour un gourou LSDisé en mal de prophéties apocalyptiques, en vérité je vous le (re)dis : avec le NFC, derrière l'aspect "innovation" rigolote et pratique, c'est de l'ouverture de la Boîte de Pandore dont nous parlons. La suppression, à terme, des espèces

au profit de l'argent dématérialisé et des transactions 100% électroniques ira de pair avec l'enterrement de toute notion de vie privée, et ce à tous les niveaux de la chaîne. Google et consorts compris, car ils ne seront pas les derniers à récolter des données sur vos achats pour vendre leur offre de publicité ciblée. Je sais, s'insurger contre la dégradation générale du respect de la vie privée résonne comme un combat d'arrière-garde, pour ne pas dire perdu d'avance puisqu'un regard lucide et désabusé sur la situation suffira à s'en convaincre. Au moins, le Système et moi avons un point commun : on a tendance à dériver tous les deux. Ces réflexions n'engagent que moi, vous l'aurez compris.



# Sécurité mon amour V2



Après les modèles grand public, c'est au tour des processeurs CorevPro de passer à la génération Sandy Bridge, la deuxième en ce qui les concerne. Ces Core i5/i7 32 nm disposent d'instructions spécifiques fort utiles aux entreprises, comme l'administration à distance ou la sécurisation des données. Citons par exemple l'Anti-ThieftTechnology (Intel AT) dans sa version 3.0, qui autorise la désactivation à distance d'une machine via l'envoi d'un SMS chiffré au modem 3G compatible installé, ou encore la géolocalisation de cette dernière. Il est également question de l'Identity Protection Technology (IPT) qui, dans les grandes lignes, consiste à générer un mot de passe au niveau hardware toutes les 30 secondes, en complément des identifiant/mot de passe demandés par un domaine. Ce afin d'empêcher la connexion sur le serveur de machines non autorisées ; ça va être un peu plus difficile de se connecter sur un PC de la Nasa pour y dégoter des photos de vaisseaux extraterrestres. Chiffrement des données, prise de contrôle et autre déploiement à distance sont également implémentés, vous pensez. Tant qu'à faire, pour ma part, je rajouterai un scanner rétinien, un lecteur d'ADN avec sonde rectale, deux-trois pièges à loup imbibés de cyanure et un vigile tchéchène privé de nourriture depuis un mois greffé à l'arrière du boîtier pour faire bonne mesure. On n'est jamais trop prudent, merde quoi.





**ROCCAT**  
SET THE RULES

**PACK SDMS : 4 PÉRIPHÉRIQUES POUR UNE VICTOIRE ÉCRASANTE**

- Optimisez votre gameplay  
*Clavier Roccat Arvo*
- Améliorez votre efficacité  
*Souris Roccat Kova*
- Organisez votre bureau  
*Hub USB Roccat Apuri*
- Maîtrisez vos mouvements  
*Tapis Roccat Sota*

**SEULEMENT 89€<sup>89</sup>**



**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.

## Vite dit, vite lu

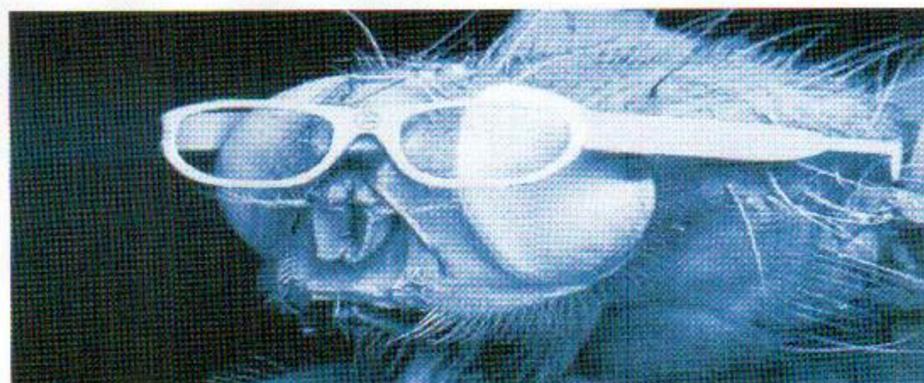
HOP, UNE NEWS FOURRE-TOUT POUR CONTINUER CETTE RUBRIQUE ACTU HARD. COMMENÇONS AVEC LE TORADXXIILUN, CENSÉ ÊTRE LE PLUS PETIT PC DU MONDE LORSQU'IL SORTIRA, AVEC DES DIMENSIONS DE 60X89X16 MM.

À l'intérieur se cache un Intel Atom 6xx 1,6 GHz (max), 2 Go de DDR2, un lecteur de carte Micro SD, quatre ports USB 2.0 et un port HDMI, le tout géré par Linux. Parlons également du prix Turing 2010, attribué au Britannique Leslie Valiant pour son apport théorique aux travaux sur l'Intelligence Artificielle. Ses réflexions ont notamment permis la mise au point de Watson, l'ordinateur d'IBM qui a récemment battu des humains dans le jeu télévisé *Jeopardy*. Le Ministère de l'Économie et des Finances a quant à lui rendu public son rapport "Technologies clés 2015". Tout est dans le titre, et à l'intérieur ça cause Cloud, miniaturisation des composants, capacités de calcul plus importantes, très haut débit (fibre optique), logiciel libre, Internet des objets, numérisation des contenus, virtualisations, moteurs de recherche... Espérons que les contribuables n'aient quand même pas payé trop cher pour ça. Bon, il y aurait bien d'autres sujets à aborder, comme l'ouverture d'un centre d'innovation IBM au Mexique ou encore l'evoMouse, un concept de souris invisible à base de capteurs de mouvements laser de la société Celluon, mais ça serait abuser. Bonjour chez vous.



## Standard à lunettes, standard à pépettes

C'EST UN FAIT, CHAQUE FABRICANT Y VA JOYEUSEMENT DE SA PAIRE DE LUNETTES 3D, SANS QU'UN STANDARD, NE PERMETTE L'INTEROPÉRABILITÉ NÉCESSAIRE AU DÉVELOPPEMENT DE LA TÉLÉVISION 3D, 3DTV POUR LES INTIMES.



Voilà qui pourrait expliquer pourquoi seulement 116 000 téléviseurs 3D ont été vendus en France en 2010 (source GFK), malgré l'hystérie collective générée par le phénomène. Inquiète de la situation, la Consumer Electronics Association américaine (CEA) – composée des industriels du secteur de l'électronique grand public – sort enfin du bois pour réclamer la mise en place d'une harmonisation des spécifications des lunettes 3D. Brian Markwalker, un responsable de la CEA, explique que "la présence grandissante de la 3DTV au sein des foyers rend le besoin de lunettes 3D

interopérables plus urgent que jamais". C'est vrai ça, il a raison, dans la vie, tout est une question de priorités et, vraiment, l'urgence du moment est assurément à la mise en place d'un standard de lunettes. Bah faut le comprendre, Brian, faudrait pas que le juteux effet de mode des films 3D ne passe trop rapidement chez le consommateur frustré de devoir acheter des paires "propriétaires" à 50-100 euros, afin d'équiper la famille nombreuse. Lunettes qu'il ne pourra d'ailleurs pas utiliser chez des amis propriétaires d'un écran de marque différente, ou à l'avenir lorsqu'il changera de matériel. Chienne de vie.

### SSD way of life

iSuppli, encore lui, prévoit que le marché du SSD augmentera de 91,3 % en 2011, alors qu'il avait déjà grimpé de plus de 100 % entre 2009 et 2010. C'est ça qui est bien avec les pourcentages, quand on part de loin et que l'activité décolle, ils sont facilement spectaculaires. En termes de sous, le chiffre d'affaires du secteur devrait atteindre 4,4 milliards de dollars en 2011, contre 2,3 milliards en 2010 et 1 milliard en 2009. La baisse des prix de la mémoire Flash NAND et l'augmentation des capacités de stockage explique évidemment une telle progression.

### 3,7 GHz le bout

Nous l'évoquons dans l'article sur les AMD FX, certaines rumeurs font état de futurs processeurs AMD cadencés à 3,7 GHz, ce malgré un TDP qui ne serait "que" de 125 watts. Il faut donc prendre l'info avec un certain recul, car outre les AMD FX, il serait également question d'un PhenomII X4 980 BE, 45 nm, architecture K10, 6 Mo de mémoire cache L3, contrôleur mémoire DDR3 1333 MHz. À suivre, comme on dit quand on n'a plus rien à dire.

### Pro Tpm

Seagate a présenté deux nouveaux modèles de disque dur

2,5 pouces particulièrement rapido coco. Le Savvio 10K.5 carbure à 10 000 TPM pour une capacité de 900, 600, 450 et 300 Go. Les débits promis vont de 93 Mo/s à 168 Mo/s, pour 3,8 à 4,4 W de consommation et 3,7 ms en temps d'accès. Encore plus rapido coco, le Savvio 15K.3 tourne pour sa part à 15 000 TPM pour une capacité de 300 et 146 Go, 151 à 202 Mo/s de débit, 3,8 à 4,2 W de consommation et 2,7 ms en temps d'accès. Ces disques sont destinés avant tout aux serveurs.

### Le miyon, le miyon

Le Ministère de l'Économie numérique se félicite d'avoir

atteint "l'objectif d'un million de logements équipés en fibre optique à la fin de l'année 2010", objectif qui s'inscrit dans le cadre du Plan France numérique 2012. Cependant, la fanfaronnade n'aura pas duré longtemps, puisque l'Arcep précise quant à elle que le million avancé traduit non pas le nombre de foyers équipés mais éligibles. De fait, 460 000 d'entre eux étaient réellement connectés au très haut-débit fin 2010. De plus, 175 000 logements sont raccordés par au moins deux opérateurs, ce qui biaise quelque peu les statistiques. Pas grave, on est habitué à se faire biaiser.

# Des bits en l'air

Le satellite Hylas 1, lancé par Ariane 5 le 26 novembre dernier, est actuellement en phase de test. Si nous en glosions, c'est que le bousin diffusera à la fois des programmes télé à dominante idiote et du signal Internet en haut débit. Pour l'heure, seuls 5 000 foyers du Royaume-Uni ont accès à la phase de test, mais par la suite c'est bien l'Europe Occidentale dans son ensemble qui sera couverte. Les débits en réception avoisineront les 10 Mbps, ceux en émission n'étant pas précisés. Hylas sera exploité par un réseau d'une soixantaine d'opérateurs virtuels. Quoi qu'il en soit, une connexion internet par satellite n'a évidemment de sens que pour les exclus du système ADSL, 3G ou consort. À ce jour, les offres des différents services d'Internet par Satellite comme Astra2Connect ou



Tooway (Eutelsat) s'étalent de 30 à 100 euros par mois, en fonction des débits (de 1 Mbps à 10 Mbps max descendant (satellite Ka-SAT), non garanti) et des volumes de données accordés (de 2 Go jusqu'à l'illimité). En fonction du type d'abonnement, il faut également rajouter l'achat du matériel, de 200 à 400 euros, bien que certains opérateurs l'offrent avec un engagement de 12 ou 24 mois. À l'ord actuelle, il s'agit d'une solution qui casque, même si vous payez au noir.

## LE MOIS D'APRÈS

Selon le cabinet iSuppli, le séisme japonais et ses dramatiques développements auront très certainement un impact sur la production des composants électroniques tels que les processeurs, les semi-conducteurs, les puces mémoire et autres écrans plats LCD. Avec à la clé, une probable pénurie et augmentation des prix à compter d'avril. Il faut savoir que le Japon fournit 60 % du silicium mondial à lui seul, ce dernier étant l'élément à la base de ces composants, je ne vous apprends rien. J'emploie lourdement le conditionnel car d'une part il ne s'agit que d'une analyse, et de l'autre, il ne faut pas sous-estimer la réactivité des Japonais – sans mauvais jeu de mots – face à une situation particulièrement délicate. Si les usines n'ont pas été, à quelques exceptions près, directement détruites ou endommagées par le séisme en raison de leur implantation géographique au sud du pays, les problèmes de production seraient surtout liés à des facteurs logistiques : stock de matière première épuisés fin mars, coupures de courant, difficultés d'expéditions, indisponibilité du personnel, désorganisation des transports générant une rupture des livraisons, nécessité de "recaler des machines précises au centième de millimètre"... À titre d'exemple, Hitachi a stoppé



la production d'écrans LCD équipant la Nintendo 3DS et les smartphones LG afin "d'évaluer les conséquences du séisme", tandis que Toshiba prévoit d'ores et déjà une baisse de 20 % de sa production japonaise de mémoire Flash NAND. Panasonic a également fermé certaines usines proches de la centrale de Fukushima, par précaution, comme on les comprend. Même son de cloche chez Sony, dont l'une des six usines arrêtées a été submergée par la vague de 10 mètres qui a touché la ville de Sendai. Toshiba a pour sa part fermé deux usines de fabrication de cartes mémoire SD, cartes mémoire dont est justement équipée la 3DS de Nintendo (aucun retard n'est prévu pour la sortie française, cette dernière devrait bien être disponible depuis le 25 mars). Il va de soi que ce genre de problématique basement matérielle, que l'on parle de pénurie ou d'augmentation des prix, ne revêt strictement aucune importance en regard du drame humain qui s'est joué ; ou qui se jouera, puisque la situation n'est en rien stabilisée au moment de l'écriture de cet article.

## Livre électronique, ainsi soie-t-il

LA PROCHAINE FOIS QUE VOUS DÎNEREZ AVEC UN VER À SOIE, VOUS SÉREZ BIEN URBAIN DE LUI DEMANDER CE QU'IL PENSE DES TRANSISTORS À FIBROÏNE DE SOIE AVANT DE L'EMMENER GAMBILLER AU PACHA NIGHT.

Non, je dis ça, parce qu'il y a des gars de la National Tsing Hua University d'Hsinchu, Taïwan, qui ont dit comme ça à l'AFP : "Si vous voulez que les pages d'un livre électronique se tournent plus rapidement, il suffit de fabriquer des transistors à la fibroïne de soie." Ah... Bon. En espérant que leur étude ne repose pas en réalité sur un tuyau de Half échangé dans une poisson-sécheparty – il en serait capable –, la vitesse de transmission des signaux électroniques via ce matériau est effectivement une vingtaine de fois plus rapide qu'en temps normal. "Cela signifie que la vitesse à laquelle on pourra tourner les pages d'un livre électronique va devenir bien plus rapide", insiste l'un des chercheurs, totalement enthousiasmé par la prodigieuse portée de sa découverte sur le devenir de l'espèce humaine. Il est vrai que la société moderne a tendance à sous-estimer ce putain de problème de

vitesse de tournage de page, pourtant à l'origine de nombreuses pathologies comme la narine qui gratouille de l'intérieur ou de l'eczéma du tentacule. Nous pouvons donc remercier ces gens à la hauteur de leurs efforts pour nous offrir un monde meilleur. Relevons toutefois que les travaux sur la fibroïne de soie – peu coûteuse à produire, les vers à soie n'étant pas particulièrement exigeants du point de vue salarial ou conditions de travail – pourraient également servir à la fabrication de puces RFID ou d'écrans LED. Des secteurs beaucoup moins palpitants pour ces chercheurs que celui du tournage de page véloce, il est vrai, mais faut bien manger. Bah au pire, un ver grillé, ça peut faire l'affaire.



# Nos trois Configs de Canard...

Dis-moi qui tu vantes, je te dirai qui tu hais

L'objectif, simple, a visiblement plu : vous faire profiter de notre expertise sur les multiples composants que nous testons à longueur d'année en vous proposant trois PC "tout faits" au rapport performances/prix imbattable.

Quel que soit votre budget, vous aurez l'assurance d'une sélection soignée de composants, issue de méthodologies sadiques et de nos procédures de test les plus cruelles. Bien que polyvalentes, les Configs de Canard sont d'abord des machines de

joueurs et nous avons privilégié les performances graphiques maximales dans les différentes gammes de prix.

Afin de vous faire profiter en pratique de nos conseils, celles-ci sont proposées à la vente chez notre partenaire *Materiel.net*, montées

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

## Ducky VIII 500 € ENTRÉE DE GAMME environ

Le processeur de la Ducky (l'Athlon II X3 450 à 3.2 GHz) n'a pas changé par rapport à la configuration précédente. Deux raisons à cela : l'Athlon II X3 455 (3.3 GHz) ne justifie pas

d'un gain de performance suffisant pour justifier la hausse de prix et le coût de la plateforme des Pentium G800 reste trop élevé (sans compter qu'ils ne sont pas encore disponibles au moment où nous écrivons ces lignes. Bref, le X3 450 reste le processeur idéal pour cette configuration. Nous avons par contre réintroduit la carte mère Gigabyte GA-880GM-UD2H que nous avons dû remplacer par un modèle de MSI pour cause de pénurie. Les 4 Go de DDR3-1333 et le

Processeur	AMD Athlon II X3 450	75 €
Ventirad	Stock	0 €
Carte mère	Gigabyte GA-880GM-UD2H	80 €
RAM	G.Skill Value 2 x 2 Go PC10600 NT	45 €
Carte graphique	Radeon HD 5770	120 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
Disque Dur	Samsung Spinpoint F3 500 Go	45 €
Graveur DVD	Optiarc AD-7240S	23 €
Alimentation	Antec HCG 400	45 €
Boîtier	Xigmatek Asgard	40 €

disque dur Spinpoint F3 de Samsung sont toujours au menu, tout comme l'excellente alimentation Antec HCG 400 que nous avons

testée dans le *CPC Hardware* n° 7. Enfin, la Radeon HD 5770 reste la référence incontestée dans cette gamme de prix.

## CanHard VIII 1 000 € MILIEU DE GAMME environ

Même si les CanHard VII n'ont quasiment pas été disponibles pour cause de bugs des chipsets P67, nous avons jugé bon de les retravailler. Le processeur est désormais l'excellent Core i5 2500K qui vous permettra de goûter aux joies de l'overclocking sans bridage. Il est refroidi par un Cooler Master Z212+ et est accompagné d'une carte mère LGA1155 Asus P8P67 LE et de 4 Go de DDR3-1600. Côté

carte graphique, le choix a été cornélien entre la GeForce GTX 560 Ti et la Radeon HD 6950. C'est finalement cette dernière, un peu moins chère, que nous avons choisie. Le disque dur reste le Caviar Black 1 To de Western Digital, en version SATA 3.0 et 64 Mo de cache. Côté alim', c'est la Corsair TX V2 650W qui fournira la puissance nécessaire à tous ces composants, et en silence ! Enfin, pour le boîtier, notre choix s'est porté sur le Fractal Design R3 et son design sobre et classieux.

À noter qu'en cas de problème de disponibilité, nous nous rabattons sur le Cooler Master CM-690 II Lite, une valeur sûre...

Processeur	Core i5 2500K 3,30 GHz	208 €
Ventirad	Cooler Master Hyper Z212+	26 €
Carte mère	Asus P8P67 LE	135 €
RAM	G.Skill Kit Extreme3 2 x 2 Go PC12800 CAS9	45 €
Carte graphique	Radeon HD 6950 1 Go	230 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
Disque Dur	Caviar Black 1 To - 64 Mo	77 €
Graveur DVD	Optiarc AD-7240S	25 €
Alimentation	Corsair TX V2 650	86 €
Boîtier	Fractal Design R3	100 €

## Duck Nukem VIII 2 000 € HAUT DE GAMME environ

La Duck Nukem est, comme à l'habitude, une machine de guerre que seuls quelques émirs saoudiens peuvent s'offrir. Elle intègre le plus puissant processeur de la gamme Sandy Bridge : le Core i7 2600K à 3.4 GHz. Celui-ci est

accompagné d'une carte mère "Ultra Durable 3" P67A-UD4 de Gigabyte et de pas moins de 2x4 Go de DDR3-1600. Originalité de cette version VIII : elle est refroidie par un watercooling "tout intégré" mais performant : le Corsair H50. Côté graphique, c'est la GeForce GTX 580 que nous avons sélectionnée et pas les récents modèles GTX 590 et HD 6990, affreusement bruyants et consommant plus de 400W. Côté stockage, nous avons opté pour

un Corsair F120 (120 Go) couplé à deux Samsung Spinpoint F3 de 1 To que vous configurerez selon vos besoins. L'alimentation est

bien sûr le top du marché, en l'occurrence l'AX 750 de Corsair. Le tout prend place dans un boîtier 600T du même fabricant.

Processeur	Core i7 2600K 3,40 GHz	310 €
Ventirad	Corsair CWC-H50	64 €
Carte mère	Gigabyte P67A-UD4	190 €
RAM	Corsair Vengeance 2 x 4 Go DDR3 PC12800	140 €
Carte graphique	GeForce GTX 580 1,5 Go	500 €
Carte son	Creative X-Fi Titanium	85 €
Disques Durs	2x Samsung SpinPoint F3 1 To	100 €
SSD	Corsair F120 - 120 Go	220 €
Graveur DVD	LG CH08LS10 - Blu-Ray	76 €
Alimentation	Corsair AX 750	155 €
Boîtier	Corsair 600T	165 €

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

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

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

# La grille de Maîtresse Paule Cul

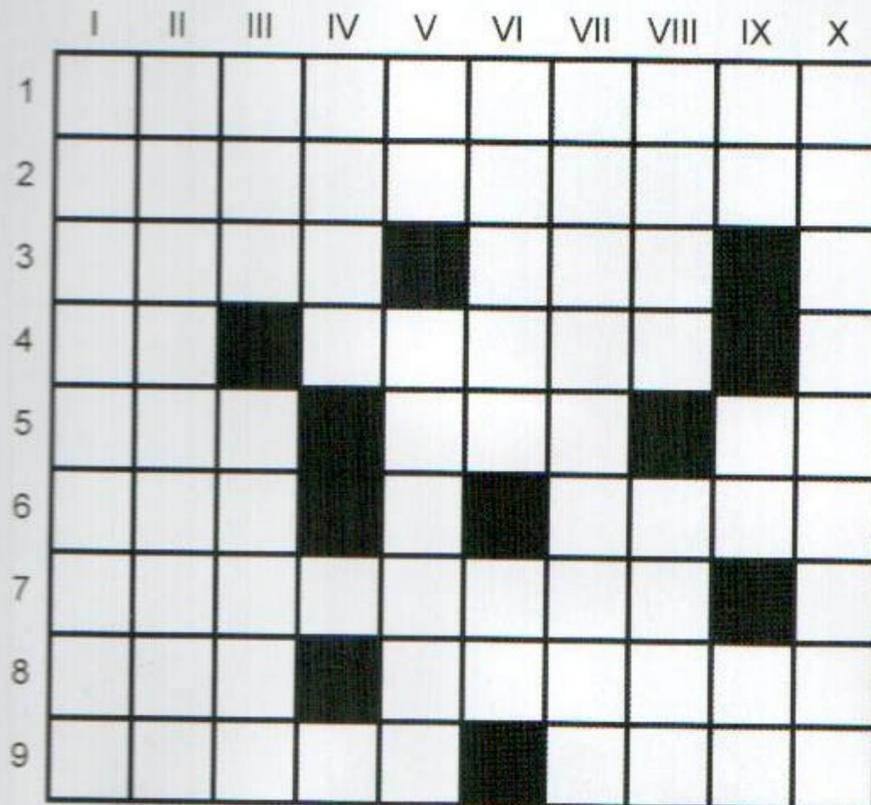
Retrouvez en kiosque le livre de Maîtresse Paule Cul, De la présence de messages subliminaux dans les définitions de mots croisés, 20,99 euromillions (aux éditions DTC).

## Horizontalement.

1. L'horreur vue par Techland.
2. Pas bien vu. 3. Intérêt du découvert. Possèdent. 4. Bas de gamme. Forage vertical.
5. Espace interactif sur Facebook. Assemblage de cartes graphiques. Branché. 6. Organisation finance équitable. Place. 7. Need for Speed multi-joueur online 8. Longue durée. Prénom féminin. 9. Animaux de montagne. Parais anglais.

## Verticalement.

- I. DLC de New Vegas. II. Ingurgité. III. Spécialiste du GPU. Redémarrage. IV. Avec le Drag sur PC. V. Facultés virtuelles. Nous servions. VI. Révélation secrète. Red Orchestra pour les intimes. VII. Dans les lecteurs CD-Rom. VIII. Numériques pour les spécialistes du jeu vidéo. Mode inactif. IX. Quand on n'a pas l'info. Navigateur. Déterminant. X. Héros à la brosse et aux lunettes...



	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
1	T	H	E	W	I	T	C	H	E	R
2	H	A	L			C	H	R	O	M
3	E	L		T	W	E	E	T	E	R
4	C	O	D	A		H	A	R		
5	A		B	R	E	U	V	A	G	E
6	R	E		M	I	N	U	T	E	R
7	T	U	N	A		T	R	I	N	O
8	E	R	U	C	T	E	E		C	D
9	L	O	I	S	I	R	S		Y	A

Solution de la grille du numéro 230

## Le 15 avril dans Canard PC n° 232



Les tests de **Crysis 2** et **IL-2 Sturmovik Cliffs of Dover**

## CANARD PC

Bimensuel,  
paraît le 1<sup>er</sup> 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, Domisys,  
Gandi, Ivan Gaudé, Pascal Hendrickx,  
Olivier Peron et Michael Sarfati  
Siège social :  
14 rue Soleillet  
75020 Paris  
Tél : 01 43 49 42 27

## Rédaction

Directeur de la publication :  
Jérôme Darnaudet  
Ont participé à ce numéro :  
Nicolas Chaplais, Cécile Fléchon,  
Ambroise Gareil, Freddi Malavasi,  
Sébastien Rio et Étienne Rouzet

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 231, prix unitaire : 4,30 €  
Date de parution : 1<sup>er</sup> avril 2011  
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. Aucun pigiste n'a été maltraité (anormalement) pendant le bouclage. Les jeux vidéo ne sont pas testés sur les animaux. Les pages centrales ne sont pas radioactives.