



# CANARD PC

L'actualité du jeu vidéo PC toutes les deux semaines

- N°239 - 1<sup>er</sup> septembre 2011 -

Amicalement wurst

**NUMÉRO SPÉCIAL**  
**gamescom**

ÜBER SALON DU JEU VIDÉO : DES NOUVEAUTÉS PLEIN LES BOCHES

BATTLEFIELD 3 - STARCRAFT 2 : HEART OF THE SWARM - METRO LAST LIGHT - BORDERLANDS 2 - TRIBES : ASCEND - RAGE - ANNO 2070 - WORLD OF WARPLANES - SERIOUS SAM 3 ...

**À VENIR**  
**DIABLO 3**  
IL PROMET DÉMONS ET MERVEILLES

**À VENIR**  
**X: REBIRTH**  
LE TÉNOR DU SPACE OPERA EST DE RETOUR



**EN TEST**  
**DEUS EX HUMAN REVOLUTION**  
ADAM NE NOUS PREND PAS POUR DES POMMES

**ONLINE**  
**WILDSTAR**

WORLD OF STARCRAFT EST NÉ  
ET BLIZZARD N'EST PAS LE PÈRE

JEREMY GAFFNEY ÉTAIT TOUT FIER DE LUI QUAND IL A CRÉÉ ASHERON'S CALL À LA FIN DES ANNÉES 90. PUIS EST ARRIVÉ LE BULLDOZER WORLD OF WARCRAFT, QUI A RAFLÉ TOUT LE MARCHÉ, LAISSANT SES CONCURRENTS DANS LA PAUVRETÉ ET LA DÉTRESSE. JEREMY, IL N'A PAS OUBLIÉ. DOUZE ANS APRÈS ASHERON'S CALL, IL PRÉPARE SA REVANCHE AVEC WILDSTAR, UN MMORPG À GROS BUDGET POUR ATTAQUER BLIZZARD EN FRONTAL. ET ON REVIENT JUSTE DE CALIFORNIE OÙ NOUS AVONS PU Y JOUER EN EXCLUSIVITÉ.

BEL : 4,50 €

M 02943 - 239 - F: 4,30 €



12

www.pegi.info

- Jeu en ligne bourré d'action et porté sur la compétition qui mettra à l'épreuve vos talents et votre réflexion.
- Choisissez parmi plus de 80 Champions différents et battez-vous en 5c5 ou 3c3 dans un monde unique et stylisé.
- Profitez du meilleur des parties en sessions, combiné aux éléments persistants des MMORPG.
- Jouez gratuitement dès aujourd'hui!



Best  
Online Game



Best  
PC Game



Best  
New Game



Best  
Visual Arts



Best  
Game Design



Audience  
Award



Free to Play



Best  
Multiplayer



Best  
Strategy



REJOIGNEZ LA LIGUE!

# LEAGUE<sup>of</sup> LEGENDS<sup>®</sup>

"Notre jeu gratuit préféré" PCGamer

"Je n'arrive pas à m'arrêter de jouer à League of Legends" Kotaku

[www.signup.leagueoflegends.com](http://www.signup.leagueoflegends.com)

# gamescom 2011

## L'Exposition Colognale



Encore un qui a traversé hors des clous...



**A**vant la Gamescom, il y eut la Game Developers Conference. Et avant cela, il y eut le voyage. Mais ni le voyage ni la Game Developers Conference ne méritèrent qu'on les retienne. Durant les premières heures, jusqu'au soir du deuxième jour, tout fut plat, prévu. Une triste succession de choses attendues s'emboîtant avec une précision millimétrique. Pour la première fois

depuis quatre ans, l'Allemagne nous refusait sa bénédiction. Peut-être nous étions-nous habitués, peut-être que la folie de l'année passée avait définitivement carbonisé nos antennes trop sensibles. Peut-être aussi que l'Allemagne était morte. L'effet de cette normalité étouffante avait sur la troupe des conséquences désastreuses : tous sans exception, moi y compris, étions écrasés d'angoisse. Nous nous sentions

dans les frocs de quatre condamnés à mort, les yeux bandés, tentant vainement de prédire l'heure de la fin en guettant les bruits de culasse, les odeurs de graisse et de poudre. Puis, enfin, vint l'heure de se présenter devant les gigantesques portes de la Gamescom. Le soleil levant empourpra l'atmosphère. Et au cœur de chacun de nous, le feu sacré bouillonna. Tout était prêt à recommencer...

## Sommaire Gamescom

- 05 - Serious Sam 3
- 06 - Tribes : Ascend
- 08 - Rage
- 10 - The Darkness II
- 12 - Borderlands 2
- 14 - Metro Last Light
- 16 - Battlefield 3
- 17 - Call of Duty : Modern Warfare 3
- 18 - Gotham City Imposteurs
- 19 - Red Orchestra 2 : Heroes of Stalingrad
- 20 - Wildstar
- 25 - Guild Wars 2
- 26 - Vindictus
- 27 - Defiance
- 28 - Wakfu
- 29 - The Secret World
- 30 - Batman : Arkham City
- 31 - Payday : The Heist
- 32 - Assassin's Creed : Revelations
- 33 - Torchlight 2
- 34 - Diablo 3
- 36 - Kingdoms of Amalur : Reckoning
- 37 - Skyrim
- 38 - X-Rebirth
- 42 - La série des World of...
- 44 - Anno 2070
- 46 - Starcraft 2 : Heart of the Swarm
- 47 - Dragon Commander
- 48 - League of Legends : Dominion
- 49 - Crusader Kings II
- 50 - Trine 2 / Darksiders 2



# Serious Sam 3

Sam actuel

Genre : FPS Développeur : Croteam (Croatie) Éditeur : Devolver Digital Sortie prévue : Octobre 2011

Je ne sais plus exactement où je me trouvais la première fois que j'ai entendu la rumeur. Peut-être dans une rue commerciale de Cologne, entouré de grasses Allemandes en mini-short. Peut-être dans un couloir de la Gamescom, encerclé de geeks immondes et boutonneux. Ce dont je me souviens très bien, par contre, c'est de la terrible peur qui m'a saisi quand je l'ai entendue. "Je te jure, je l'ai vu et c'était affreux. Je ne m'attendais pas du tout à ça, c'était cauchemardesque."



Ça ne pouvait pas être vrai. Tant d'espoirs, d'attente, de rêves envolés, je ne pouvais pas y croire. Je devais le voir de mes yeux. Alors j'y suis allé, et j'ai vu. C'était vrai, ce n'était pas une rumeur : Moquette avait bel et bien perdu le concours du plus grand mangeur de wurst. Il était là, étendu sur le sol, délirait au milieu d'une flaque de bave, un petit bout de cochonnaïlle dépassait encore de sa mâchoire entrouverte. "J'ai essayé, tu sais... J'ai essayé mais je n'ai pas été à la hauteur. Ne le dis pas aux autres. Ne le dis pas à ma famille." Sois tranquille, mon ami Guy, je ne leur dirai pas. Je sais quelle place occupe l'ingestion de cochon dans l'honneur d'un breton. "La wurst ou la vie", comme tu disais. Je serai muet comme une tombe, personne ne saura jamais rien de ta défaite. Et puis, ce n'est pas comme si je n'avais rien d'autre à faire que de m'occuper de

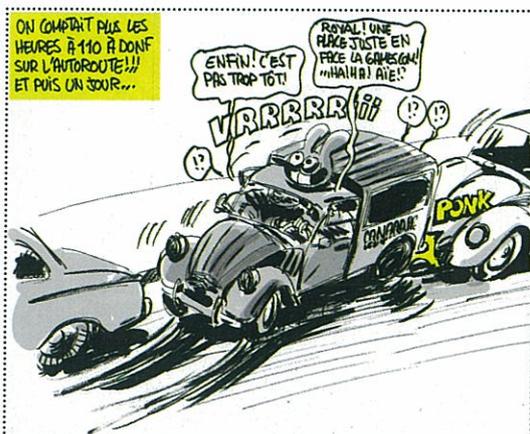
l'obsession de l'ami Moquette pour la dévoration d'ongulés. Car une autre rumeur hante les couloirs du salon : *Serious Sam 3* serait assez décevant, manquerait de rythme, avec un level design indigne de ses prédécesseurs. Tant d'espoirs, d'attente, de rêves envolés, je ne pouvais pas y croire. Je devais le voir de mes yeux. Alors j'y suis allé, et j'ai vu.

## Tu quoque, Sam ?

Je pourrais bien sûr jouer les mâles alpha, le mec qu'a tout vu et tout compris du premier coup, mais ce serait malhonnête. Alors je vais vous dire la vérité : au début, j'ai eu peur. On venait de me laisser seul devant un PC, au début du niveau de la démo, un immense désert au milieu duquel se trouvaient les ruines de quelques temples. Première arme dont je disposais, un pistolet dont le fonctionnement était proche du revolver des précédents épisodes : munitions infinies mais nécessité de recharger régulièrement. Jusque là, normal. Les choses ont commencé à se gâter lorsque j'ai récupéré ma deuxième arme : un fusil d'assaut. LE fusil d'assaut. Celui qu'on trouve dans n'importe quel FPS générique façon *Call of Honor : Modern Battlefield*, avec viseur point rouge quand on épaule et chargeur 40 coups. Puis les ennemis sont arrivés, de petites araignées qui venaient trois par trois et que je dégommais sans verser une goutte de sueur, peut-être parce que je versais trop de larmes. *Serious Sam* était mort,

c'était évident. Écœuré, j'ai quand même trouvé la force de ramasser un fusil à pompe, un autre à canon scié, une gatling. Les mêmes armes en fait que dans les précédents opus, simplement relookées façon guerre moderne. Les mêmes sensations aussi : rapidement, les araignées sont arrivées par cinq, puis par dix, puis par vingt. Et les kamikazes décapités les ont suivies, accompagnés des kleer et des werebull. La ménagerie entière de *Serious Sam* était là, en nombre, avec la même tendance à apparaître soudainement et en gros paquets. Devoir recharger ses armes était frustrant, certes, mais ajoutait un élément tactique supplémentaire au gameplay de *Serious Sam*, déjà plus malin qu'il en a l'air. Les quelques nouveaux joujoux sur lesquels j'ai pu mettre la main, une énorme masse tuant presque n'importe qui d'un coup mais nécessitant un timing parfait pour être efficace, et une bombe adhésive télécommandée bien vicieuse, semblaient avoir été conçues dans le même esprit. Comme en plus le jeu était magnifique (oubliez les remakes HD de l'année dernière, on est loin au-dessus) et le niveau de test totalement ouvert (oubliez tous les FPS de l'année dernière, on est dans un autre monde), j'étais totalement rassuré. Ou presque. Restent juste deux petits doutes : les autres niveaux offriront-ils au joueur la même liberté ? À trop vouloir coller au gameplay old-school pour plaire aux vieux cons dans mon genre, l'équipe de Croteam ne risque-t-elle pas de vendre un peu cher ce qui ne sera au final qu'un remake HD des remakes HD ? Réponse le jour du test.

Louis-Ferdinand Sébum



# Tribes : Ascend

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

## Dans la vie, il faut que ça glisse

Qu'il est loin le temps où les FPS faisaient peu de concessions. L'époque où l'on savait qu'une suite n'était pas le synonyme d'un gameplay charcuté jusqu'à l'indécence pour plaire au plus grand nombre. Bon, c'était aussi l'époque d'Ace of Base, de la mode Fido Dido et des Pumps mais que voulez-vous, on n'a rien sans rien.

Lancé en 1998 par Dynamix, à qui l'on doit également des titres tels que *Red Baron* ou *Mechwarrior*, *Starsiege : Tribes* s'est immédiatement distingué de la masse FPS en offrant la possibilité de skier dans les pentes avant de s'envoler d'un bon coup de jetpack. Bon, c'était un gros bug mais un nouveau gameplay était né, et le studio devait réitérer l'aventure en 2001 avec un nouvel opus revu et corrigé, ce qui n'empêcha pas Sierra Entertainment de fermer le studio en 2004, suite à son association avec Vivendi Universal. La licence atterrit alors dans les mains crasseuses d'Inevitable Entertainment qui accoucha *Tribes Aerial Assault* en 2002 sur PS2. Un titre qui laisse encore un vieil arrière-goût de trahison aux fans de la série. Une erreur manifestement comprise par Sierra qui décide alors de refiler le bébé à Irrational Games. Résultat, l'année 2004 sera marquée par un retour en fanfare avec *Tribes : Vengeance* qui parvient à réconcilier tout le monde. Or, depuis plus de cinq ans, cette licence semble être tombée aux oubliettes, jusqu'à ce qu'Hi-Rez Studios (Créateur de *Global Agenda*) décide de casser sa tirelire pour s'arroger le droit de bosser sur *Tribes*, en vue d'en faire un MMO qui pourrait peut-être faire du rentre-dedans à *Planet-Side 2*. Une résurrection surprise qui, dans

l'attente de son avènement, voit naître *Tribes : Ascend*, reprenant toutes les bases de la série dans une version Free-to-play. Mieux encore, Hi-Rez dispose des fonds nécessaires pour éditer indépendamment son titre, ce qui permet au studio de travailler loin des pressions d'un investisseur, qui pourrait exiger que "Timmy, 12 ans et accro à la ritaline", soit en mesure de tout comprendre en quatre secondes. De bien belles promesses.

## Soirée pyjama et jetpack

C'est donc en petit comité que nous avons été conviés à mettre nos grosses mains pleines de tentacules sur *Tribes : Ascend*. Cinq joueurs d'un côté et autant de l'autre, ce qui est peu, compte tenu du fait qu'Hi-Rez envisage des matchs à 32 joueurs. La partie se lance et on me propose de choisir une des neuf classes de personnage. Impossible de toutes les citer sans sombrer dans un interminable listing, mais pour faire court, sachez que les canons du genre sont présents, du type en armure lourde très lent et dévastateur à bout portant au petit moustique très rapide qui explose au moindre choc. Des classes qui, par ailleurs, seront certainement étoffées après la sortie du jeu, les développeurs ayant confié

leur souhait d'atteindre une quinzaine d'archétypes. Une fois en jeu, les vieux de la vieille reprennent très vite leurs marques puisque le gameplay semble inchangé. Deux bases face à face, chacune défendue par des tourelles qui peuvent être détruites, un générateur également destructible qui alimente l'ensemble des installations, tout y est. Enfin, chaque équipe tente alors de ramener le drapeau adverse dans sa base. Simple comme bonjour. Le match commence et avant même de tirer le moindre coup de feu, tout le monde se met à virevolter dans tous les sens. On se laisse glisser dans les pentes pour prendre de la vitesse tout en visant une autre colline qui nous servira de tremplin. Une fois bien placé, on diminue les ralentissements occasionnés par la montée à l'aide de notre jetpack et on décolle. Une fois en l'air, il ne reste plus qu'à cibler une nouvelle colline, quitte à se réorienter avec quelques coups de jetpack, puis on se remet à skier et ainsi de suite, sans une seule limitation sur la vitesse maximale. Jusqu'ici, tout va bien.



## Tout schuss, tout flammé

Inutile de tourner autour du pot, version bêta ou pas, Hi-Rez semble être parvenu à capturer l'âme de *Tribes*. Les sensations offertes, très proches, pour ne pas dire identiques à celles rencontrées chez ses aînés donnent vraiment l'impression de jouer à une suite légitime et non un produit édulcoré, vidé de son âme. Ce côté FPS hardcore n'est d'ailleurs pas résumé qu'à de simples pirouettes puisque la classe de base se veut conforme à la tradition, équipée d'une sorte de fusil de sniper qui provoque une petite explosion à l'impact. Résultat, après quelques minutes de jeu, on vole dans tous les sens en compensant les trajectoires des adversaires pour tenter de les faucher en plein vol. Et quand on réussit, on jubile. Puis de la petite monnaie s'accumule au fil des frags et permet d'acheter quelques véhicules aux utilités diverses comme une moto destinée aux actions coups de poing, un tank pour passer en force ou un petit avion de chasse, très utile pour faire peur à l'ennemi et devenir "l'homme à abattre" pendant que votre équipe se faufile en douce. Le match se



termine alors sur un score très serré et j'ai l'agréable impression d'avoir fait un saut dans le temps. Ce fameux temps où les FPS faisaient peu de concessions.

### Troisième mi-temps

Après chaque match, les joueurs sont récompensés en points d'expérience pour débloquent des perks et des nouvelles classes. Free-to-play oblige, Hi-Rez envisage d'offrir

des raccourcis payants et d'autres fonctionnalités dont l'étendue n'est pas encore révélée à ce jour, même si des bonus d'expérience et autres modifications cosmétiques ont été brièvement évoquées. On ne peut être désormais que très confiant sur l'avenir de *Tribes*, ses développeurs semblant avoir retenu beaucoup de leçons avec *Global Agenda*. Les esprits chagrins trouveront certainement à redire sur l'Unreal Engine 3 qui propose ici des graphismes moyens. Ou, devrais-je dire, un level design faisant la part belle aux possibilités du gameplay, sans trop se soucier des détails. En effet, la séparation entre les deux bases se résume à quelques arbres et de petites collines entourées de sable et d'eau. C'est sûr, il n'y a pas de tortues à faire voltiger comme dans un *Crysis*, ni d'effets de folie à la *Battlefield 3*, mais *Tribes : Ascend* devrait être un titre amusant et respectueux de sa licence. C'est bien tout ce qu'on lui demande.

Kahn Lusth

DÉCOUVREZ DÈS MAINTENANT  
CE QUE VITESSE SIGNIFIE !



<http://bit.ly/ocz-revo>



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.

# Rage

## Rage tendre

Genre : Shoot Développeur : Id Software (États-Unis)  
Éditeur : Bethesda Sortie prévue : Automne 2011

Dans la vie, il arrive parfois que l'on ait tort. Personnellement, ça m'arrive constamment et je le vis très bien. Par contre, ce qui est plus ennuyeux, c'est de s'être planté en public et de devoir le reconnaître. Ça, ça fait mal. Surtout quand on a imprimé à de nombreuses reprises nos errements dans un magazine.

Manque de bol, chez *Canard PC*, on s'est complètement gourré sur tout ce qui concernait *Rage*. On a trouvé le jeu vieillot. On a considéré que son gameplay était mal foutu, confus et un peu chiant. Et on a même pensé que ce nouveau jeu était un peu la confirmation du coup de vieux qu'avait pris id Software. Ouaip, on était sûr : les papas de *Doom* et de *Quake* avaient pris un coup de vieux. Ça ne nous faisait pas particulièrement plaisir, hein, c'était juste un triste constat : *Rage* avait l'air peu inspiré, un peu pourri. Une sorte de FPS bricolo et open world qui arriverait longtemps après *Borderlands* et *S.T.A.L.K.E.R.* Et puis, on y a joué. À deux reprises. Les deux fois sur PC, merci monsieur Bethesda. Et même si l'installation n'était pas optimale avec sa résolution en 1280x720 juste là pour ne pas faire de peine aux consoleux, j'ai eu l'occasion de ravalier ma morve. Parce que parfois, on a beau avoir une super moustache, on n'en a pas moins tort.

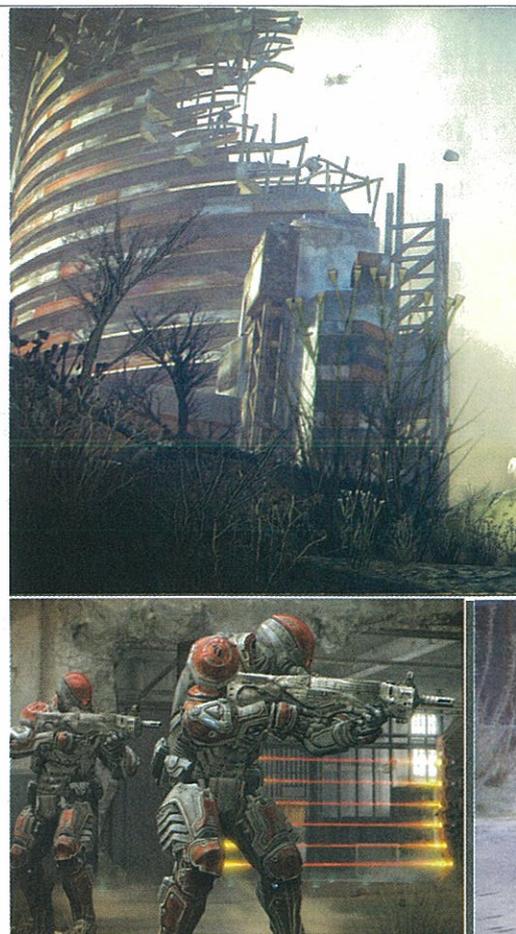
### Rage Hallu (en l'honneur du pâtissier de Jointville-le-Pont)

Allez, avant de rentrer dans le vif du sujet, un tout petit peu d'histoire. Dans *Rage*, vous incarnez l'un des rares humains ayant bénéficié de la protection d'un abri lorsque le grand astéroïde a frappé la Terre. On vous a cryogénisé, enterré dans un abri souterrain et tutti quanti. Manque de bol, tout n'a pas fonctionné comme prévu et au moment où le système d'alarme vous tire de votre sommeil, tous vos potes ont pourri depuis longtemps. Sans compter que vous avez un peu d'avance et l'humanité n'a pas vraiment recouvré la forme. Dehors, c'est la jungle, un mélange de *Mad Max* et de *La colline à des yeux*. Vous allez vite vous en rendre compte, gros chanceux, puisque à peine sorti de votre boîte de conserve design, un mutant cannibale tout crado vous tombe sur le râble. Heureusement, le scénariste a pensé à tout et un brave redneck vous tire de ce mauvais pas, vous prend sous son aile et décide de vous introduire au monde merveilleux de la fin de l'histoire. Pour faire court,

vous avez intérêt à vous faire quelques amis parce que quasi tout le monde veut votre peau : les cannibales veulent vous manger, les bandits vous vendre, et l'Autorité, une étrange force hi-tech qui quadrille le désert avec ses drones, a déjà mis votre tête à prix.

### Vagabondage

Mais trêve de narration, si *Rage* est nettement plus construit que les précédents titres d'id, ce qui nous intéresse vraiment c'est son gameplay. Et sur ce point, il y a pas mal de choses à dire. Une première observation d'abord : le premier contact avec le jeu, mélange de tutoriel et de combat molasson, est véritablement soporifique. On y apprend des choses intéressantes, on nous donne, étape par étape, toutes les clés (la conduite, l'importance du craft et des armes secondaires) mais on ronge son frein à effectuer des petites quêtes Fedex, jusqu'au moment où l'on chope enfin la voiture. Heureusement, lors de ma seconde partie, j'ai expédié tout ça en une vingtaine de minutes. Et une fois que vous avez le buggy, à vous l'éclate : le vrai *Rage* commence. Pour faire simple, *Rage*, c'est l'histoire d'un gars qui fonce en buggy d'une ville à l'autre – en bataillant un peu au passage à coups de gatlings et de missiles – pour exécuter des missions ressemblant à des niveaux de *Doom 3*. Et c'est vraiment super chouette. On se balade dans les villes et les lieux-dits, on accumule des missions rapidos sans glisser dans le blabla-RPG, on se rend sur le théâtre des opérations, on massacre tout ce qui bouge dans une débauche de gore et de combats vraiment couillus et on revient récupérer sa récompense. De temps en temps, on s'inscrit à une course de voitures qui rapporte de la thune et des équipements pour le buggy, on fait un peu de shopping pour se trouver une armure correspondant à son style de jeu et attribuant quelques bonus (bourrin, bricoleur, conducteur), et on repart faire la peau aux méchants.



### Prétextes

Car, le buggy, les grands espaces, les quêtes, tout ça... c'est un prétexte, un chouette prétexte rigolo pour nous mener d'une séance de shoot délirante à l'autre. On démontera des garagistes fous et leur boss planqué dans son automitrailleuse pour avoir de quoi bricoler sa première bagnole, on exécutera des streums chelous ayant pris en otage le puits de la ville, on fera un carnage dans une foire au monstre complètement tarée, on fera sauter un barrage



un peu trop le jeu : en ayant joué en hard sur mes deux parties, je n'ai jamais été inquiet. Surtout que, comme j'ai pu le découvrir après quelques tests, la santé est gérée selon plusieurs niveaux : le joueur dispose d'un autogénérateur qui lui permet de récupérer s'il est à l'abri. Mais si c'est trop long, on peut recourir à des medikits qui accélèrent le processus. Enfin, si vous vous faites flinguer pour de bon, un défibrillateur inclus dans votre combi vous ramène à la vie à condition d'appuyer sur un bouton au bon moment. Et en bonus, le choc électrique flinguera les ennemis à proximité. Attention tout de même à ne pas abuser, ce truc se recharge en 5 minutes. Une idée sympa qui, je l'espère, ne gâchera pas trop l'équilibre.

### Angst

"Et alors, techniquement ça vaut quoi ?" Eh bien, techniquement, je suis bien emmerdé. Parce que vu de loin – au hasard d'un canapé situé à deux mètres de l'écran, *Rage* est superbe. Mais vu de la perspective d'un joueur PC, le nez collé à l'ironsight, ça reste discutable. Tous les effets sont sublimes. La lumière, les particules, les explosions sont excellentes. Les animations et modélisations fonctionnent très bien aussi. Le tout est absolument fluide dans toutes les circonstances, même sur des bécanes qui avaient l'air un peu ripoux. Seulement, les textures sont vraiment répugnantes, typiquement console ; ça fait très mal. Et n'oublions pas qu'il n'existe aucun panneau de paramétrage avancé dans les options : juste la résolution, le niveau d'antialiasing et la synchro verticale, si je me rappelle bien. Rien qui me rassure, même si les gars d'id que j'ai interrogés à plusieurs reprises me soutiennent qu'un pack de textures HD et un accès aux options avancées sont très fortement envisagés... J'espère bien. Ça serait dommage de priver un jeu aussi divertissant d'éléments aussi fondamentaux.

Omar Boulon

défendu par des servants de mitrailleuses et de lance-roquettes... En transformant le joueur en meurtrier itinérant, id se paie un sacré luxe, celui de pouvoir faire un copier-coller de toutes leurs idées idiotes et de décliner leur shoot à toutes les sauces depuis le survival-horror cannibale, jusqu'aux errements sci-fi en passant par une multitude d'autres scénar' de séries Z. Voilà déjà une sacré bonne nouvelle : on se marre tout le temps, les niveaux se renouvellent perpétuellement et, si le level design est linéaire, les missions, elles, sont rythmées et efficaces. Mais il y a mieux...

### Du vrai shoot

En effet, en matière de combat, on a droit à la qualité iD. Ça a beau avoir été codé pour console en premier, on y retrouve une pêche, une brutalité et une efficacité presque introuvables partout ailleurs. Toutes les armes sont excellentes, procurant des sensations super sympas, les sons déboîtent et les dégâts sont superbement bien localisés. Un ennemi qui se prend une balle dans la jambe se met à boîter. Un perso en armure qui se mange une grosse rafale ou un coup de 12 à bout portant est projeté en arrière puis se relève péniblement. Un headshot arrête le mouvement de l'ennemi en plein élan et le laisse se répandre sur le sol. Et quand il n'y a pas d'armure en face d'un bon gros fusil à pompe, les membres volent, les crânes explosent... Les amateurs de finesse adoreront l'arbalète qui, bien utilisée, peut faire office de lance-pieu à la F.E.A.R. Et, ça, ce n'est que pour les armes principales. En marge de l'arsenal classique, il y a les grenades de

toutes sortes attribuables à un bouton et ne nécessitant pas d'être dégainées. Et il y a surtout ces foutus boomerangs à lames qui trouvent tout seuls leur chemin vers l'adversaire, pour peu qu'il ne soit pas trop bien planqué derrière son couvert... Le secret de combats beaux comme de la danse classique : je me précipite dans une pièce et headshote le premier crétin qui se présente à moi, un mouvement attire mon attention derrière une bibliothèque... Deux types émergent en courant, je réussis à flinguer le premier et, d'un geste négligent, je balance mon projectile aiguisé qui le décapite avant de me revenir dans la main pendant que je recharge le flingue.

### Un arsenal rasoir

Ce boomerang est un véritable couteau suisse du massacre : je l'ai utilisé pour choper des adversaires trop éloignés pour la portée de mon fusil à pompe, mais je m'en suis aussi servi comme arme de corps à corps quand un taré m'a chargé alors qu'il ne me restait plus qu'un fusil de sniper. Pas cher en boutique, facilement craftable, c'est vraiment un objet délicieux qui ravira tous les shooters délicats et amateurs d'improvisation. On lui reconnaîtra tout de même un défaut, celui de faciliter

APRÈS UNE NUIT AU POSTE, ON NOUS INTIMA L'ORDRE DE RETOURNER EN FRANCE, PENDANT QU'ON REMPLISSAIT DIVERS FORMULAIRES, MOQUETTE ALLAIT CHERCHER NOTRE CAISSE.

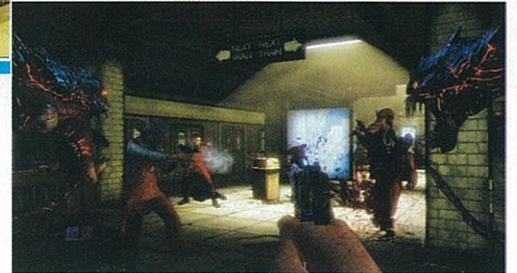


# The Darkness II

Genre : FPS Développeur : Digital Extremes (Canada) Editeur : 2K Games Sortie prévue : 10 février 2012



## Coup de projecteur



Elles sont plutôt chouettes les présentations chez 2K. On entre dans une pièce où chacun dispose d'un fauteuil en cuir très confortable et il y a un frigo plein de boissons énergisantes. Face à moi se tiennent un écran de télévision d'au moins deux mètres de diagonale et d'énormes enceintes de cinéma qui diffusent une musique dans un style "film d'horreur moderne". En somme, j'ai l'impression d'être au cinéma et rien ne devrait me stresser. Pourtant, je suis très mal à l'aise.

Juste assis à ma gauche se trouve un type colossal au crâne rasé et à la tronche pleine de balafres. Le genre d'individu que l'on s'attend plus à croiser à l'entrée d'un stalag qu'à la présentation d'un jeu vidéo. La démonstration commence dans une fête foraine abandonnée et, décidément, le vieux cliché du carnaval glauque a encore de beaux jours devant lui. Jackie Estacado (C'est vous, c'est moi... enfin, c'est nous dans le jeu. Nous sommes tous des Jackie Estacado) est un homme tourmenté. Croyez-moi, c'est peu de le dire quand une sombre entité démoniaque décrète que votre corps

est un superbe duplex avec vue sur le monde. Résultat, le pauvre bougre entend régulièrement des gens morts qui lui parlent, et quand le silence se fait depuis trop longtemps, c'est "l'obscurité" qui tente de le manipuler avec sa voix distordue, entraînant ainsi une relation pour le moins conflictuelle. Cette créature prend la forme de tentacules qui lui sortent du dos et viennent poser leurs deux gueules immondes à ses côtés, histoire de pouvoir bouloter tout ce qui a le malheur de faire "floc floc" sous la dent. En plus de ces appendices dignes d'un hentai au rabais, Jackie est escorté par un petit démon affublé d'un tee-shirt à Union Jack qui se fait un plaisir de perturber l'ennemi, quand il ne désamorce tout simplement pas l'ambiance oppressante en faisant l'idiot. Comme si ça ne suffisait pas, notre héros est poursuivi par la Confrérie, un ordre qui, contrairement à ses apparences, n'a rien de saint et cherche à s'approprier le pouvoir de "l'obscurité". Bref, Jackie aurait mieux fait de rester au lit.

### De l'ombre à la lumière

On entre dans le vif du sujet, Jackie sort son flingue et se rue sur l'ennemi à coups de tentacules. La tripaille vole dans tous les sens, les mecs sont coupés en deux, décapités ou se font carrément dévorer le cœur par l'une des deux têtes. En voyant ces scènes, le boucher de Köln à ma gauche se met à rire à gorge déployée. Rien que d'y repenser, j'en ai froid dans le dos. L'ennemi, lui, semble bien

connaître le fonctionnement du pouvoir de "l'obscurité" et n'hésite pas à braquer des projecteurs dans notre direction ou à envoyer des grenades flashes. En effet, le mal qui ronge Jackie n'aime pas du tout la lumière et disparaît en sa présence, nous laissant sonnés. Le joueur doit alors éviter les éclairages intenses ou s'en débarrasser lorsqu'il le peut, ce qui semble offrir une approche relativement originale pour ce FPS qui paraît pourtant très bourrin. Car c'est en effet en restant dans l'ombre que l'on devient une sorte de machine à tuer, capable d'éviscérer un type, d'arracher une porte de voiture pour l'utiliser en tant que bouclier ou de la balancer comme un frisbee. Mais lorsque ce pouvoir nous fait défaut ou que l'ennemi est hors de portée, il faudra se contenter de distribuer des plombs, même si le démonstrateur s'est borné à utiliser ses super pouvoirs pendant les trois quarts de la présentation. Puis, au fil de nos exploits, des points permettront de débloquer ces fameuses compétences de "l'obscurité", comme des munitions d'ombre permettant de tirer indéfiniment tant que le pouvoir est actif. Quant à la direction artistique, elle semble sortir tout droit d'un cerveau malade, avec son style mélangeant le cartoon, des ombres très noires et des couleurs très flashy. Un point qui entre en résonance avec le fil rouge du jeu, cette démonstration s'étant achevée sur le réveil de Jackie dans un asile. Le boucher, lui, semble happé par la présentation, comme s'il venait de trouver le but de son existence.

Kahn Lusth

MOQUETTE NE FIT NI ONE  
NI DEUX ET FALA FAIRE  
UN DEUXIÈME CHEZ LE  
GARAGISTE LE PLUS PROCHE!



# Un petit coup de Barbe ?



## Abonnez-vous à Canard PC, et reprenez du poil de l'abbé !

Paiement en ligne sur le site [www.canardpc.com](http://www.canardpc.com)

### BULLETIN D'ABONNEMENT (France métropolitaine)

À retourner dans une enveloppe affranchie, accompagné d'un chèque libellé en euros à l'ordre de Presse Non-Stop, à l'adresse suivante :  
PRESSE NON-STOP, ABONNEMENTS, BAL 62, 14 RUE SOLEILLET, 75020 PARIS

**OUI**, je m'abonne pour 6 mois, soit 11 numéros, 42 €

**OUI**, je m'abonne pour 1 an, soit 22 numéros, 78 €

**OUI**, je m'abonne pour 2 ans, soit 44 numéros, 149 €

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

Pour tout paiement par carte bancaire, ou pour l'étranger, merci de passer par notre site :

<http://www.canardpc.com/boutique.html>

Nom et Prénom ou Raison Sociale

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

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

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

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

Code Postal Localité de destination ou Bureau distributeur cedex ou Cedex

Téléphone

E-mail (obligatoire pour les relances abonnement)

Date et signature obligatoires :

Veillez compter un minimum de 2 semaines avant la réception du premier numéro. Offres valables jusqu'au 30 Septembre 2011.

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant en écrivant à notre siège social.  
Pour tout renseignement ou problème : [abonnement@canardpc.com](mailto:abonnement@canardpc.com)



Genre : FPS / Hack & Slash Développeur : Gearbox Software (États-Unis) Editeur : 2K Games Sortie prévue : 2012

# Borderlands 2

## Une suite qui se l'add-on ?

Fuyant le boucher de Köln (NDLR : Voir l'article *The Darkness II*), j'entre dans la salle de présentation de *Borderlands 2*. Ici encore, des fauteuils de cuir grand luxe, des boissons qui augmentent les probabilités d'AVC et un écran gigantesque. Les lumières s'éteignent et un dernier retardataire vient s'asseoir juste derrière moi. C'est lui. Je suis maudit.

Mais délaissions l'angoisse pour l'information. Au cas où vous vous remettez difficilement d'un AVC, apprenez qu'avant *Borderlands 2*, il y a eu *Borderlands*, un mélange réussi entre deux gameplays pas forcément proches. Ça commence toujours de la même manière : une bande de développeurs se réunit, se persuade qu'elle

va révolutionner le jeu vidéo en mixant un jeu de rôles avec un FPS et un RTS... et sort finalement un mariage contre nature réunissant les pires défauts des trois gameplays. Ne riez pas, ce genre de choses arrive tous les jours. En ce qui concerne *Borderlands*, il s'agit d'un ingénieux mélange entre FPS et Hack & Slash. Ce n'était pas gagné d'avance mais Gearbox est parvenu à intégrer une partie shoot très décente et dotée de bonnes sensations, tout en mettant en place des mécanismes de leveling et autres statistiques tout droit sorties d'un *Diablo*. Le tout avec un humour omniprésent qui permet de prendre une cuillère de plus pour papa et une autre pour maman quand le gameplay vire parfois à la répétition bourrative. Ce deuxième opus, quant à lui, prend toujours place sur la planète Pandora, environ cinq ans après les événements de son aîné. Il semblerait que l'arche ne soit désormais plus qu'un lointain souvenir et aujourd'hui, de nombreuses factions de bandits s'entre-déchirent pour des raisons que l'on ignore encore. Du côté des personnages non joueurs, les figures emblématiques du volet précédent devraient être de retour. À commencer par Marcus, le

marchand d'armes et narrateur de *Borderlands*, même si le dernier DLC peut laisser quelques doutes à ce sujet. Quant à Roland, Lilith, Brick et Mordecai, ces personnages pourtant jouables à l'origine se voient également recyclés dans cette suite en personnages non joueurs.

### Qui peut le plus, peut plus

Les personnages jouables, quant à eux, seront au nombre de quatre. Pour l'instant, seul le Gunzeker s'est révélé en détail, la présentation de la Sirène se contentant d'expliquer qu'elle devrait être relativement similaire à la classe éponyme du premier jeu. Comme d'habitude, trois branches de compétences permettront d'orienter le style de jeu du personnage et une compétence spéciale sera débloquée en premier. La seule véritable différence

### Des p'tits trous, des p'tits trous, encore des p'tits trous

Hack & Slash oblige, *Borderlands* offrait une grande variété d'armes. Des millions selon les développeurs, des milliers selon la police.

Ceci était vérifiable au niveau des statistiques et des effets, mais on regrettait souvent de tomber sur des pétroires qui tendaient un peu trop à se ressembler. Dans *Borderlands 2*, les choses devraient être sensiblement différentes, puisque le look des armes reflétera l'origine de leur fabrication. Par exemple, tuer un soldat permettra de trouver des armes au design moderne, tandis qu'un bandit laissera derrière lui des flingues bricolées de A à Z avec par exemple un écrou en guidon de visée et qui sont impossibles à recharger. Leur avantage ? Elles peuvent être utilisées comme des grenades de fortune dont les dégâts sont calculés en fonction de la quantité de munitions restantes. Ça promet.





Il semblerait que Marcus ait élevé les flingues au rang de religion.

résidant en certaines compétences qui pourraient modifier certaines branches. En un mot comme en cent, le Gunzeker est une sorte de maniaque de la gâchette qui peut tirer avec deux armes lourdes simultanément et dont l'attaque spéciale est une sorte de folie furieuse des flingues, lui permettant d'augmenter sa cadence de tir. Une classe intéressante qui, toutefois, soulève quelques interrogations sur son équilibre. En ce qui concerne les promenades, Gearbox semble enfin avoir compris qu'imposer des déserts marronnasses pendant toute la durée du jeu a dû provoquer quelques anévrismes chez les plus fragiles d'entre nous. C'est pourquoi ce nouvel opus revient, certes avec des déserts, mais également avec des zones boisées ou enneigées qui devraient rendre *Borderlands* moins lassant qu'auparavant. Des zones qui, par ailleurs, seront toujours cloisonnées pour s'assurer que les joueurs ne partent pas d'entrée de jeu au bout du monde et suivent la trame principale, mais qui sont annoncées comme beaucoup plus grandes. Un autre point remarquable est l'impression de vie qui se dégage de l'ensemble. Tout joueur du premier *Borderlands* vous le dira, il n'y avait rien de plus déprimant que d'entrer dans une ville silencieuse où tout était statique. Ici, de nombreux indices seront semés un peu partout pour vous faire comprendre que des gens vivent sur place, comme des puits de pétrole en activité ou la fumée d'un feu de camp. À noter également que les ennemis vont également sembler plus

vivants. Vous vous souvenez des arrêts sur image amusants qui vous présentaient les boss ? Eh bien cette fois-ci, le concept a été étendu à l'ensemble des ennemis qui bénéficieront du même genre de présentations lors de votre première rencontre.

### Du pareil au mieux

Les efforts sur la cohérence du monde ne s'arrêtent pas là. Il semblerait même que ce soit l'objectif prioritaire de ce nouvel opus qui verra l'I.A. des PNJ revue et corrigée pour les rendre plus créatifs, en leur permettant par exemple d'escalader une barricade ou de se replier s'ils sont trop blessés. Un progrès qui se voit accompagné d'un système de classes, permettant aux ennemis de s'organiser autour de leurs soigneurs et d'un éventuel chef. De plus, de petites mises en scène agrémenteront nos balades, par exemple un type qui préfère se jeter dans le vide plutôt que de nous affronter. Restent enfin les boss qui, comme le veut la coutume, devraient être toujours aussi drôles, comme celui de la présentation qui a attaché un mini-psycho sur son bouclier, puis a passé l'arme à gauche en s'écriant "Touchez pas mes affaires !" en lâchant le sacro-saint loot. Un *Borderlands* revu et corrigé ? Pas complètement puisque le moteur 3D semble rigoureusement identique à celui du premier volet, au point que l'on se demande parfois si certains modèles 3D n'ont pas été directement importés. Même son de cloche en ce qui concerne l'interface qui ne semble pas (encore) avoir bougé d'un iota. Deux points qui pourraient

contribuer à camoufler l'ensemble des nouveautés et donner l'impression de jouer à une sorte de gros add-on plutôt qu'à une nouvelle suite. Or, si l'humour du titre est toujours à la hauteur, il y a fort à parier que l'on remplira sans trop se plaindre en profitant de toutes ces améliorations. Les lumières se rallument, un imbécile va faire dédicacer la façade de sa Xbox, et le boucher en manque de sang et de têtes voltigeuses semble parti dans les bras de Morphée, me laissant l'initiative pour quitter la salle sans encombre et prévenir les autres qu'un fou furieux se balade sur le salon.

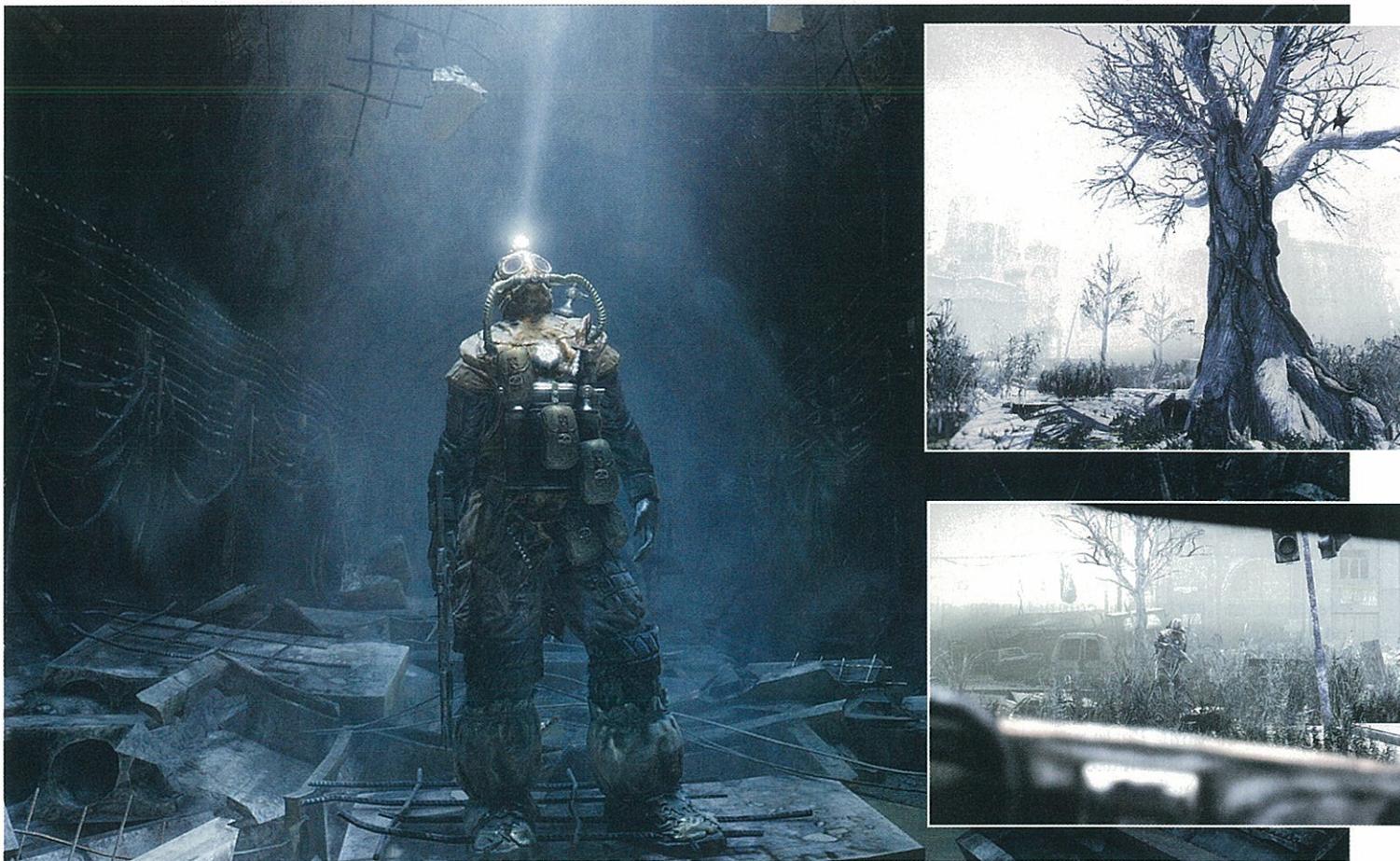
Kahn Lusth



# Metro Last Light

Genre : Shoot Développeur : Id Software (États-Unis) Éditeur : Bethesda Sortie prévue : Automne 2011

## Les feux de la rampe



La vie est pleine de surprises.

En me pointant à cette présentation de *Metro Last Light* aux alentours de 9 h du matin, je m'attendais à être accueilli par un Ukrainien complètement ravagé par l'alcool et les nuits de Cologne.

PAR OMAR BOULON



**G**igantesque erreur. Le mec qui m'accueillait sur le stand de THQ, la bouche pâteuse et l'œil poisseux, était ricain pur jus. Les Ukrainiens, eux, n'avaient même pas pu se lever. Qu'importe, j'étais là pour voir le jeu, pas pour fraterniser. C'est pourquoi, une fois la désormais traditionnelle séance de "on a bien pris conscience des erreurs de notre précédent jeu, c'est promis, on a beaucoup réfléchi et on conservera notre âme sans sombrer dans le blockbuster imbécile, désolé pour le côté très action des prochaines minutes" précédant toute démo, je chausais un casque et me préparais à retenir tout ce qui allait s'afficher à l'écran. Une église orthodoxe éventrée, une caméra qui émerge lentement du bâtiment dans un

lent travelling révélant les ors et la myrrhe répandus dans la neige. Plan de coupe de Moscou détruit, enneigé et étrangement paisible. Les aires de jeux sont vides. Posé contre un mur, un tas de vêtements remue beaucoup. Ce n'est pas un tas de vêtements, c'est un cadavre de stalker parcouru par la vermine. Une ombre noie la scène, la caméra recule : un de ces putains de ptérodactyles tourne au-dessus du quartier. Et posé là, sans qu'on comprenne pourquoi, une carlingue d'avion éventrée. Depuis l'arrivée du ptérodactyle, la physionomie de la scène a changé. Le plan-séquence se poursuit, mais la vie, monstrueuse, grouille partout. Des trucs difficilement descriptibles cavalent sur les trottoirs immaculés, à peine capturés par la caméra. Puis le travelling se ralentit, la caméra se fige. Au loin, le Kremlin et ses étoiles rouges flamboient, sans doute habités par des démons attendant les stalkers qui oseront les fixer trop longtemps.

### Fondu au noir

Deux stalkers à l'abri d'un mur en ruine manœuvrent la plaque recouvrant un puits

d'aération. Ils s'enfoncent prudemment sous la surface. Vu la qualité de ce qui s'affiche à l'écran, c'est manifestement du PC, pourtant le démonstrateur joue au pad. Le personnage dégainé un briquet et crame le mélange de racines et de toiles d'araignées qui l'empêche de progresser. Arrivé à proximité d'une lampe, il en dévisse l'ampoule et passe en iron sight, prêt à accueillir la faune du lieu. L'iron sight est très chouette, avec des inserts tritium rouge et vert permettant de viser convenablement même dans le noir. Un sas s'ouvre et deux gars en émergent, le joueur s'accroupit, les laisse passer puis se glisse lentement derrière eux. Le premier sera égorgé et le second envoyé *ad patres* d'une rafale silencieuse. Puis, passage à l'airgun, deux-trois petits coups de pompe pour s'assurer d'une puissance maximum et c'est parti pour l'exécution d'ampoules innocentes et d'une casserole pleine de flotte éteignant un feu. Au loin, on entend des voix. Le héros s'avance et écoute la conversation, il tente une exécution discrète, mais on voit bien que le cœur n'y est pas et que le démonstrateur veut nous montrer du bourrin. Il plante son attaque et rapidement, toute la station se précipite pour traquer le gêneur. C'est un véritable déluge de feu, les couverts en béton explosent sous les balles, dévoilant leurs armatures d'acier. C'est super sympa. Toto le développeur ramasse une giclée dans les dents et l'écran désature sévère, c'est la fuite vers un coin plus calme où s'offrir un petit remontant à coups de seringue. Dans le noir, les salves éclairent la pièce et la fumée commence à tout occulter. Les jeux de lumière et les effets sont super. On n'a pas vu une ambiance de destruction comme ça depuis *F.E.A.R.* (le premier). Des tonnes de mecs débarquent. Coup de bol, voilà que le gentil Artyom tombe sur un gatling. Mais pas n'importe lequel, un gatling manuel nécessitant un petit coup de pompage pour pouvoir tirer. Manque de bol, le démonstrateur n'a pas assez pompé et le pétard s'enraye en plein combat. Qu'à cela ne tienne, dix petites secondes derrière un couvert et la prochaine rafale fauchera dix hommes comme si de rien n'était. Et pas que des hommes : le décor vole en miettes, les boîtes s'éventrent et répandent leur contenu dans la pièce, s'enflamment au contact d'une traçante de passage. C'est beau. Beau mais court : plus de balle, Artyom dégainé un fusil à pompe. On s'en fiche, de toute façon, y a plus d'ennemis. Juste une porte.

## Bienvenue au Nazi Klub

De l'autre côté de la porte, il y a un meeting de l'amicale de néonazis moscovites. Des femmes, des hommes, des soldats, des ouvriers, au loin des jeux de lumière, de fumée et l'ombre titanique du dictateur. Et Khan, le gentil mentor un peu perché qui propose de se cacher dans la foule, comme si de rien n'était. Ça marche. L'orateur monopolise l'attention de ses troupes, on se faufile tranquille en écartant les gêneurs. Jusqu'au moment où les hurlements commencent. Les gars savent qu'on est là et Khan, toujours serviable, leur évite un pénible

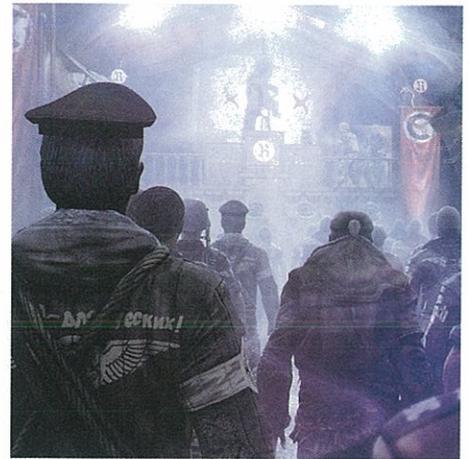
travail de recherche en tirant un coup en l'air. Et c'est parti pour une course-poursuite digne de celles du premier épisode, au pays des cocos : on cavale entre les échafaudages, on enchaîne les glissades. Puis tout se calme quand le gentil Kahn tombe sur un Saiga 12 à chargeur tambour abandonné. Tout devient plus facile avec un flingue tirant des rafales de chevrotine. On saute sur une draineuse motorisée et on se sauve. Fondu au noir.

## La septième compagnie des wagons-lits

Tiens, voilà l'inévitable séance de shoot en wagon. Bizarrement j'ai l'impression que cette séquence ne colle pas avec la précédente. Au début, on a bien croisé deux ou trois half tracks typiquement nazis, mais maintenant, la draineuse se tire la bourre avec un train blindé de la Hanse, les gros "gentils" capitalistes de *Metro*. Il s'agit d'une gigantesque prison sur rail. Artyom dégainé un fusil à visée holographique hi-tech et lance-grenades, fait sauter les véhicules d'escorte, vaporise les gardes puis range sa pétoire tout droit tirée de *Modern Warfare* pour ressortir une merveilleuse cousine de la sten tirant du très gros calibre au coup par coup. Les gardiens s'effondrent à la première balle et notre héros grimpe sur le train prison. Et, là, question level design, c'est discutable : une longue ligne droite remplie d'adversaires bien équipés. Si les gunfights, même dans cet espace exigü, sont sympas et délicieusement expéditifs, la musique est vraiment pourrie. Artyom aime varier les saveurs et dégainé un chouette fusil à chargeur basculant sur le côté. Manque de bol, en face de lui émerge un gigantesque soldat en armure qui méprise la chevrotine. Pas le temps d'agir... à nous la grosse explosion et le fondu au noir.

## Pause

C'est l'heure du débriefing. Le pauvre gars et sa gueule de bois s'excusent pour avoir joué comme un pied. On n'y croit qu'à moitié... La présentation suivait un script parfait exhibant avec soin les différentes nouveautés et les nouvelles capacités du moteur. Il en profite au passage pour chanter les louanges des designers mécaniciens et armuriers qui ont été embauchés uniquement pour créer un armement crédible à la sauce moyens du bord. Et là-dessus, je peux me joindre sans problème aux compliments. Les armes sont excellentes et j'ai hâte de les tripoter. Le mec semble pensif, un instant suspendu, et nous lâche un "allez, celle-là, c'est rien que pour vous". Je n'y crois pas un instant, mais c'est gentil quand même. Artyom évolue dans une caverne fantastiquement bien modélisée. Par un trou du mur, je repère un mouvement. C'est un énorme monstre style rhinocéros qui vient de nous repérer. Il prend son élan et détruit le mur. Bizarrement, avant de tenter de choper le héros, il s'attelle à vraiment bien casser le mur en nous délaissant un instant. Le démonstrateur



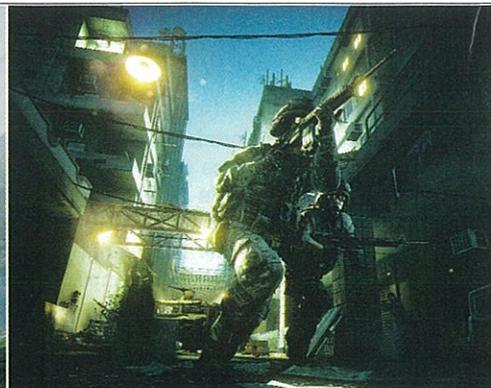
tire et le rhino charge. Hop, évité, mais tous les petits bestiaux qui l'accompagnent, eux, en profitent. Ça devient tendu. Pris de panique, monsieur le joueur fait défiler toutes ses armes et me laisse le temps d'apercevoir un truc chelou, avec quatre flèches ou canons disposés en croix. Une sorte d'arbalète qui semble sortie tout droit de *Painkiller*. Mais il ne l'utilise pas et meurt comme un idiot. Cette fois-ci, c'est bien fini pour lui.

## Conclusion

En quittant la salle d'un pas traînant, je fais le bilan. Malgré la mise en scène et les petits mensonges marketing, j'ai vu dans ce *Metro Last Light* des choses qui m'ont vraiment plu. En même temps, j'aime terriblement l'univers et je me suis enquis des livres en attendant les nouveaux jeux. Et si ce nouveau titre, à la manière du précédent, n'a qu'un lien ténu avec l'histoire racontée dans les bouquins, il a le mérite de parfaitement respecter le canon et l'atmosphère. J'ai l'impression d'avoir reconnu quelques morceaux de bouquin qui n'avaient pas été abordés dans *Metro 2033* et je souhaite de tout mon cœur pouvoir voir le Kremlin de plus près, histoire de savoir si, oui ou non, les démons nous fixent dans leurs cages de verre...

O.B.





# Battlefield 3

## Service minimum

Genre : FPS Développeur : DICE (Suède) Editeur : Electronic Arts  
Sortie prévue : 27 octobre 2011

Il y a à peine quatre mois, Sébum rentrait de Londres, enchanté par la démonstration du solo de *Battlefield 3*. Son enthousiasme était communicatif en plus, on avait tous envie d'y jouer... Aujourd'hui, ça y est : j'y ai joué et... j'ai l'impression de n'avoir rien à dire dessus.

**N**on, non, ne partez pas, c'est une façon de parler... Je ne vais pas vous faire une page sur mes vacances en Bretagne, même si c'était vachement sympa et que j'ai réussi à attraper un coup de soleil un jour sans soleil, et même que je me suis baigné et qu'elle était un peu froide au début, mais une fois dedans, elle était vachement bonne et... Pardon. Non, il y en a, des choses à dire sur le très attendu FPS de DICE. Tenez, rien que pendant la conférence Electronic Arts, ils nous ont collé le nouveau trailer dans les mirettes - et dans les esgourdes aussi, volume à fond - et ça avait vraiment de l'allure. Pendant que les basses me décollaient la plèvre, je bavais devant les impressionnantes images du multijoueur sur PC (64 joueurs, ça promet...), qui célébraient le retour des avions sur les champs de bataille. Sans compter l'autre annonce qui, contrairement à la description du Battlelog, (le "Facebook de Battlefield", ou "Call of Duty Elite à la sauce EA", appelez-le comme vous voulez) fut loin d'être anodine : la présence d'une campagne coopérative, à deux joueurs, bien distincte du solo. Et pour illustrer la bonne nouvelle, une petite démonstration sur grand écran. Et c'est là que ça commence à se gâter pour les incorrigibles optimistes que nous sommes : la seule chose qui nous aura marqués fut l'ensemble des "Tu aimes ça, hein ?" et des "Tiens,

*mange ça enfoiré !*" ridiculement proférés par nos biffins tandis qu'ils vidaient leurs chargeurs dans le bide de méchants de type "moyen-oriental vachement prononcé".

## Et là, c'est le drame

Cette mission, intitulée "Exfiltration", Electronic Arts a choisi d'en faire sa star, son produit d'appel, au cours de cette Gamescom. Et l'éditeur nous l'a donnée en pâture pour que l'on puisse poser nos grosses papattes dessus. L'objectif étant d'aller chercher et protéger un ancien vilain qui veut rejoindre les rangs des gentils, la séquence débute avec un peu d'"infiltration", avec de gros guillemets. L'occasion de retrouver le système de marquage de cibles déjà vu dans *Bad Company 2*, et permettant ici de coordonner son action avec le binôme et éliminer les ennemis en parfaite synchronisation. Forcément, la mission tourne rapidement au déluge de plombs. Le temps de constater l'absence (sur cette version en tout cas) de "lean", la possibilité de sniper tout en se déplaçant, ou encore l'incontournable capacité de chaque joueur à relever son partenaire touché, et le "Hands On" s'achevait. Bilan ? Une difficulté plutôt relevée qui est certes bon signe, mais pour le reste... On m'aurait posé les fesses devant un *Modern Warfare*, je crois que je n'y aurais vu que du feu... Ce n'était pas mauvais,

mais pas transcendant non plus, qu'il s'agisse du gameplay ou des graphismes. Concernant ces derniers, la faute en revient à la PlayStation 3, console sur laquelle Electronic Arts a effectué toutes ses démonstrations à Cologne. Sans doute pour rassurer le marché des joueurs consoles et démontrer que *Battlefield 3*, pour eux aussi, sera très joli ? Pour de la console, c'est sûr que ça a l'air mignon, suffisamment, même, pour faire la nique à ses concurrents... Mais en comparaison de ce que le moteur Frostbite 2 est capable de cracher sur nos bécanes stéroïdées, on a l'impression de revenir trois ou quatre ans en arrière... Bref, rien de très convaincant, mais sur PC et en multijoueur, qui reste tout de même l'âme de la série, on est en droit d'espérer de ce *BF3* qu'il ait un peu plus d'arguments à faire valoir. On attend juste de pouvoir en prendre connaissance...

Guy Moquette

MOQUETTE EST CHEZ LA POLIZEI.



# Call of Duty Modern Warfare 3

Plus ponctuel qu'un coucou suisse

Genre : FPS Développeur : Infinity Ward (États-Unis) Editeur : Activision  
Sortie prévue : Novembre 2011

Ce qui est chouette avec les *Call of Duty*, c'est que d'une Gamescom à l'autre, on ne voit jamais le même jeu. Ne riez pas, tous les éditeurs ne peuvent pas en dire autant. Regardez *The Old Republic* ou *Guild Wars 2* : c'est à croire que certains titres se sont offert des concessions à perpétuité, comme dans les cimetières. Chez Activision, c'est beau, c'est carré : à chaque édition, le nouveau *Call of Duty* est présenté, prêt à sortir à l'automne suivant. Et ce n'est qu'après l'achat que l'on réalise que c'est finalement le même jeu chaque année.

Tel était le fil de mes pensées alors que je faisais le pied de grue devant le stand *Modern Warfare 3*. Un Gentil Organisateur arborant le tee-shirt officiel du plus célèbre, juteux et scripté FPS de tous les temps m'invitait alors à entrer et à prendre place devant l'une des Xbox 360. On me présente à mon démonstrateur qui sera aussi mon partenaire pour une des "Spec Ops" du jeu. Déjà présenté à l'E3, ce mode coopératif consiste à se défendre face à plusieurs vagues d'ennemis, avec la possibilité de se ravitailler en munitions et d'acheter des soutiens spéciaux (tourelles, missiles, troupes alliées contrôlées par l'I.A...) entre chaque round. "Hi man ! Welcome ! Where are you from ?" ("Salut mon gars, bienvenue ! Tu viens d'où ?") "Paris ? Awesome, we'll play in your city, bro !" ("Paris ? C'est super, on va jouer dans ta ville, ami journaliste que

*je ne connais pas mais que je considère déjà comme mon frère !").*

## Ah, Paris...

La mission commence. Je me retrouve dans un Paris en pleine Troisième Guerre mondiale... qui a pourtant l'air bien plus propre qu'en vrai. "See ? Here, the Eiffel Tower !!! Yeah, the Eiffel Tower, bro ! Here." ("Hé, tu vois, là ? C'est la Tour Eiffel, mon nouvel ami de 30 ans et frère de sang ! Juste là, regarde !") "No. Not here. This is a closed door. No, this is a wall. No, no need to run in the wall..." ("Non, camarade sous-homme européen, ça c'est une porte. Et ça c'est un mur. Non, inutile de foncer dans le mur comme un demeuré..."). Jouer à un FPS avec un pad est une expérience cauchemardesque. Une horreur. Je me cogne partout et finis par balancer une bastos de 9mm

## Elite, le Facebook kaki



Derrière ce nom fleurant bon la modestie se cache l'outil – gratuit mais avec une option premium payante – conçu par Activision pour chouchouter / fidéliser / racketter (faites votre choix en fonction du degré d'espoir dans le genre humain que vous conservez) ses quelques dizaines de millions de joueurs. Sorte de Facebook du fraggeur, ce réseau social encore en bêta collecte des centaines de stats sur les maps, les armes utilisées... Il garde également en mémoire les dix dernières parties (et jusqu'à leurs plus petits et délirants détails), permet de bâtir ses classes personnalisées, gérer son appartenance à des groupes et à un clan, avoir tout plein d'infos sur les autres joueurs, monter des vidéos, et même être prévenu quand on apparaît sur un film mis en ligne par un autre membre. Sans oublier les compétitions – avec ses récompenses bien réelles – qui seront organisées par Activision. Sans ironie aucune, l'outil est techniquement impressionnant. Reste cette existentielle interrogation : Tout ça pour ça ?

dans un pot de fleur (blindé, heureusement) en tentant de tourner la tête tandis que ce couillon veut me montrer sa tour Eiffel. J'aperçois le sommet de la Dame de Fer alors que la première vague arrive. 27 collisions dans les murs, 8 balles dans le dos de mon nouvel ami ("Sorry, I'm a PC player, give me a fucking mouse for fuck's sake !" – "Désolé, je joue sur PC, d'habitude. J'eus apprécié que vous me gratifiassiez d'une souris, nom d'un petit bonhomme.") et un soldat d'assaut ennemi bugué qui nous alignait depuis l'intérieur d'un camion plus tard, notre duo de choc en terminait avec la 10<sup>e</sup> et dernière vague. "Yeah well done man whouhou you totally rock !! ("Bravo !"), me lance mon camarade en tendant haut sa main pour que je puisse lui octroyer un "high-five" ("haut-cinq"). Je ressors, me dis que, définitivement, ce mode coop' peut avoir un petit quelque chose d'amusant, mais que cette seule nouveauté risque tout de même de s'avérer un peu juste. Car pour compenser un contenu qui semble bien parti pour n'offrir, de son moteur graphique jusqu'au plus petit élément de gameplay, rien de plus que ce que les précédents *CoD* ont déjà fourgué tant de fois, un peu de rab' d'ambition n'aurait pas été de trop.

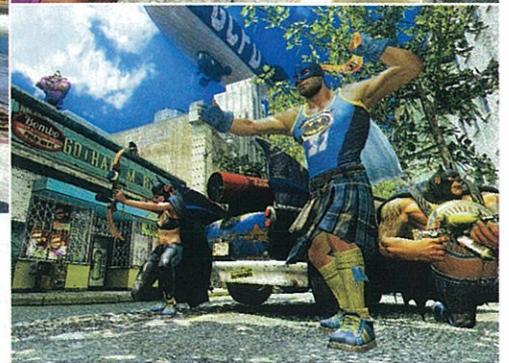
Guy Moquette



# Gotham City Imposteurs

Après le Superman Turc...

Genre : FPS Développeur : Monolith Productions (États-Unis) Editeur : Warner Bros. Interactive Entertainment Sortie prévue : Début 2012



Vous entendez ce bruit sourd ? Il s'agit du grondement des fans en colère. Plus dangereux que le grand requin blanc et plus teigneux que le caniche nain, le fan de comics peut devenir un formidable prédateur lorsqu'il estime son porteur de collants fétiche bafoué. J'ai moi-même frôlé la mort quand un ami est entré dans une sorte de folie furieuse, après que l'on eut mis une image de Batman embrassant Robin sur son fond d'écran. Du coup, face à *Gotham City Imposteurs*, je m'interroge.

**A**utant vous dire que ce jeu risque de faire parler de lui car dès le menu principal, le ton est donné via une caricature de Batman qui donne les dernières nouvelles. Un humour qui devrait être de qualité, puisque Monolith est en charge du jeu. Oui Enzo, il s'agit des créateurs de *F.E.A.R.*, mais pendant que tu nageais encore au chaud avec tes frères et tes sœurs,

ce studio a produit *No One Lives Forever* en 2001. Pourtant, sur son concept de base, *Gotham City Imposteurs* semble à peine original. Deux équipes de six joueurs (Les Bats et les Jokerz) s'y affrontent dans deux modes de jeu. Le premier, nommé Psychological Warfare, fonctionne sur le principe d'une capture de drapeau où le bout de tissu est remplacé par une batterie. Seule distinction, une fois ramenée dans un camp, la batterie active alors une machine qui va "démoraliser" l'équipe adverse, l'obligeant à n'utiliser que des attaques de corps à corps pendant 20 secondes. Fumigation, le second mode de jeu, propose ni plus ni moins qu'une capture de points à la *Battlefield*. Heureusement, *Gotham City Imposteurs* semble être bien plus qu'un énième FPS conventionnel.

## Super Fanboy contre Psychiatrieman

Avant de se lancer dans un match, il faut tout d'abord se créer un personnage. On sélectionne le sexe, une voix, un visage et surtout un gabarit. Les trois carrures offrent alors une approche différente du jeu, façon *Brink*, avec les petits fragiles mais agiles, les médiums qui touchent à

tout et les balaises très lents qui encaissent facilement les dégâts. Une fois cette étape effectuée, il s'agit ensuite de s'occuper du look de notre personnage, et c'est à ce moment-là que le jeu part dans tous les sens. Difficile ici de faire un Batman ou un Joker très sérieuse en vue d'être casté pour le prochain *Dark Knight*. Par contre, si vous rêvez d'un cosplayeur Batman ridicule avec une chaussette en guise de masque, une assiette en carton accrochée autour du cou sur laquelle est peinte le logo de la chauve-souris et des restes de parapluie en guise de cape... vous devriez trouver votre bonheur. Vient enfin la customisation de l'équipement, vous demandant de choisir deux armes, un matériel de support et un gadget. Si certains classiques comme le fusil à pompe ou le sniper sont de la partie, il faudra également compter sur tout un tas d'armes plus tordues les unes que les autres, comme un nain de jardin à laisser dans un coin et qui se fera un plaisir de mettre un coup de taser au premier ennemi croisé. Pour couronner le tout, chaque joueur peut également choisir un atout de déplacement comme des rollers, un grappin ou un planeur. Déjà très drôle, *Gotham City Imposteurs* pourrait être en plus très addictif, puisque chaque match est récompensé par des pièces à dépenser pour s'offrir un nouvel équipement ou un élément cosmétique. Il ne manquerait plus que des "Pow !" et autres "Bam !" ponctuant les coups pour que *Gotham City Imposteurs* se présente comme le digne héritier spirituel du *Batman* de 1966.

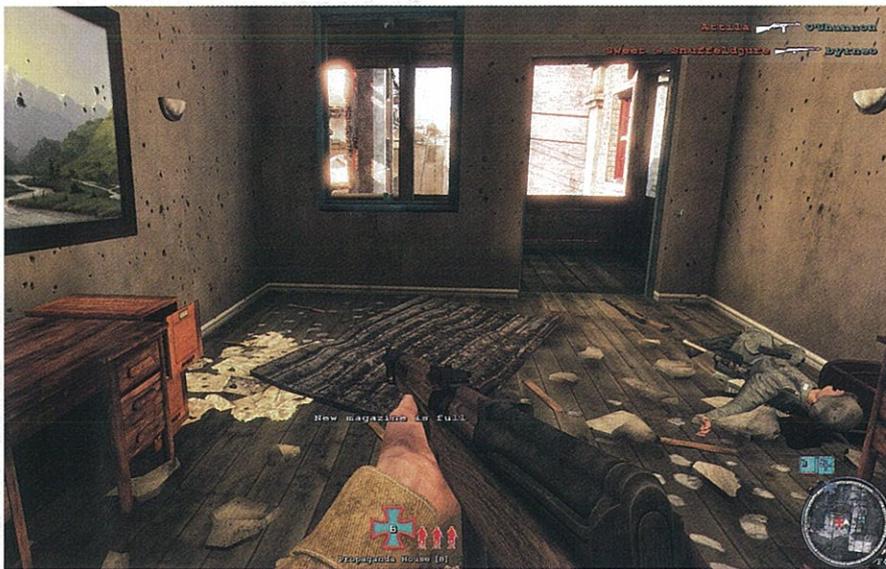
Kahn Lusth



# Red Orchestra 2 : Heroes of Stalingrad

Genre : FPS Développeur : Tripwire Interactive (États-Unis) Éditeur : 1C Sortie prévue : 13 septembre 2011

Bientôt le baptême de feu



Au moment où vous lisez ces lignes, vous auriez dû être en mesure de folâtrer dans les faubourgs en ruines de Stalingrad, à la recherche d'une vermine communiste ou d'une raclure fasciste à éviscérer. Oui, vous auriez dû, et moi aussi, d'ailleurs, mais Tripwire Interactive a finalement repoussé la sortie de *Red Orchestra 2*, la suite de son FPS réaliste.

Moi qui espérais repartir du stand de l'éditeur russe 1C avec une version test du très prometteur jeu de shoot (cf. l'À Venir qui lui a été consacré dans le *Canard PC 238*), j'ai dû me contenter de quelques litres de vodka de contrebande (qu'il va falloir couper un peu à l'eau si je ne veux pas devenir tétraplégique après quelques verres), d'une sympathique session de jeu à bord du char soviétique T-34, d'une clé bêta et d'un entretien avec le non moins sympathique Alan Wilson, le vice-président du studio américain. Largement de quoi me consoler de devoir attendre 15 jours de plus...

À part un petit coup de brosse à reluire sur les graphismes du jeu (textures et animations), *Red Orchestra 2* avait peu ou prou la même allure que lors de la présentation effectuée à Prague en juin dernier. À savoir un FPS

toujours aussi prometteur dans son rôle d'antithèse à *Call of Duty* : une vocation multijoueur (même si une campagne solo est au programme) et un gameplay hardcore avec une visée réaliste, une gestion des couverts aux petits oignons et même un facteur de "suppression" qui complique la vie des biffins quand les balles sifflent autour d'eux... On en passe.

## Présent encourageant, avenir prometteur

La présentation en République Tchèque n'avait finalement omis qu'une seule chose : nous faire essayer les tanks. La Gamescom aura permis de réparer cette injustice et c'est sous la houlette d'Alan Wilson que j'ai le plaisir d'apprivoiser le périscope (indépendant de la tourelle) et le système de visée du T-34, de faire le tour de chaque poste du blindé - et admirer la



## Killing Floor 2 est dans les cartons

Tant qu'à rencontrer les responsables de Tripwire, on en a profité pour les interroger sur la probabilité d'une suite à *Killing Floor*, qui était, en 2009, à *Left 4 Dead* ce que *Red Orchestra* était à *Day of Defeat* : une version pour les hommes, les vrais, les tatoués. La réponse fut sans détour : "Vu le succès qu'a connu ce jeu, on serait complètement idiots de ne pas faire une suite !" Alan Wilson laisse même entendre que ce *Killing Floor 2* sera sans doute multi-plateforme ("une première, qui sera sans doute une exception" pour Tripwire), ce qui prouve que les développeurs font plus qu'y penser en se rasant le matin.

modélisation soignée de l'intérieur de l'engin - et de tester l'efficacité de mes obus HE de 76mm sur ces jolies petites maisonnettes russes, et au passage confirmer qu'une bonne partie de l'environnement est destructible. Au terme de la séance, le vice-président de Tripwire se laisse aller à évoquer, d'ores et déjà, l'avenir de *Red Orchestra 2*. Il en ressort l'assurance de voir de nouveaux tanks ("probablement des *Panzer III* et des *T-70*") rapidement rejoindre les *Pz IV* et *T-34* déjà existants. Alors que ce grand fond de la Seconde Guerre mondiale m'explique les avantages comparés des canons de 37mm en gondoles ou de la bombe de 500 kg pour le *Stuka* dans son rôle antichar, je tente un "Oui, d'ailleurs, il y aura des avions dans le jeu à terme ?" Mon interlocuteur hoche la tête. "Pas dans une version pilotable, je ne pense pas, mais je les verrais bien sous forme d'un nouvel appui sol. Avec, par exemple, des chasseurs-bombardiers du type *IL-2* et *FW-190* qui, sur l'ordre d'un joueur à la radio, pourraient larguer une bombe sur une zone avant d'effectuer quelques passes de mitraillage. Bon, bien sûr, dans ce cas, il faudrait que la DCA soit également implémentée..." Tout cela sous forme de DLC et add-on qui, "à l'exception de *Rising Storm* (NDR : qui déplacera le conflit dans le Pacifique) dont le modèle économique n'est pas encore défini, seront tous gratuits". C'est devenu suffisamment rare pour être noté.

Guy Moquette

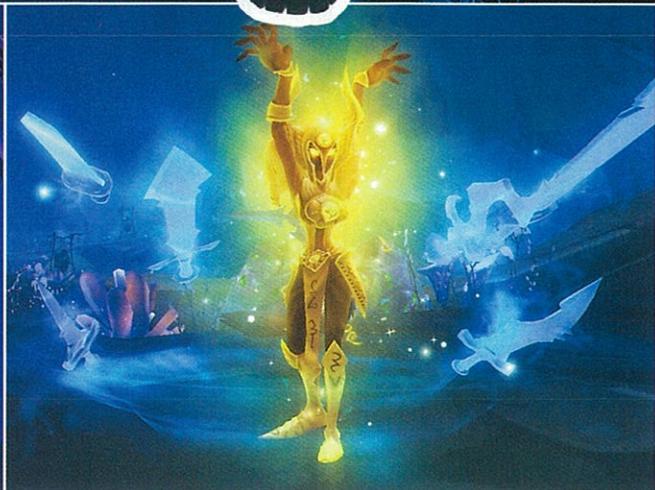


# Wildstar

Genre : MMORPG Développeur : Carbine Studios (États-Unis) Editeur : NC Soft Sortie prévue : 2012

## Tentative de concurrencer World of Warcraft n° 547

Orange County, riche comté californien situé au sud de Los Angeles, est connu pour deux raisons. D'abord, c'est la capitale mondiale des vieilles blondes botoxées et des vieux beaufs à gourmettes roulant en Porsche (je peux vous le confirmer, c'est incroyable, 95 % de la population rentre dans cette catégorie, le reste étant des Mexicains sans-papiers). Surtout, c'est le centre du monde en matière de MMORPG, puisqu'on y trouve le QG de Blizzard.



C'est à moins de 10 kilomètres que se sont installés il y a quatre ans, en toute discrétion, les premiers membres de Carbine Studios. Vous n'en avez jamais entendu parler, c'est normal, ils se font tout petits, même s'ils occupent un énorme immeuble de bureau et qu'à vue de nez, ils emploient déjà 150 à 200 développeurs qui affichent sur leur CV des titres comme *Asheron's Call*, *EverQuest 1 et 2*, *Diablo*, *Starcraft*, *City of Heroes* ou *World of Warcraft*... À la tête de tout ce petit monde, on trouve Jeremy Gaffney, dont le fait d'armes principal est d'avoir été le Lead Designer d'*Asheron's Call*. Avec une équipe et un voisinage pareils, vous devinez bien sûr qu'ils sont en train de nous figoler un bon gros MMORPG des familles. Ça va s'appeler *Wildstar*, et nous avons eu la chance de le découvrir en exclu planétaire. Les développeurs en étaient même tout stressés, parce que c'était la première fois qu'ils mettaient leur jeu entre des mains étrangères, c'était mignon.

## Nexus, tout le monde descend

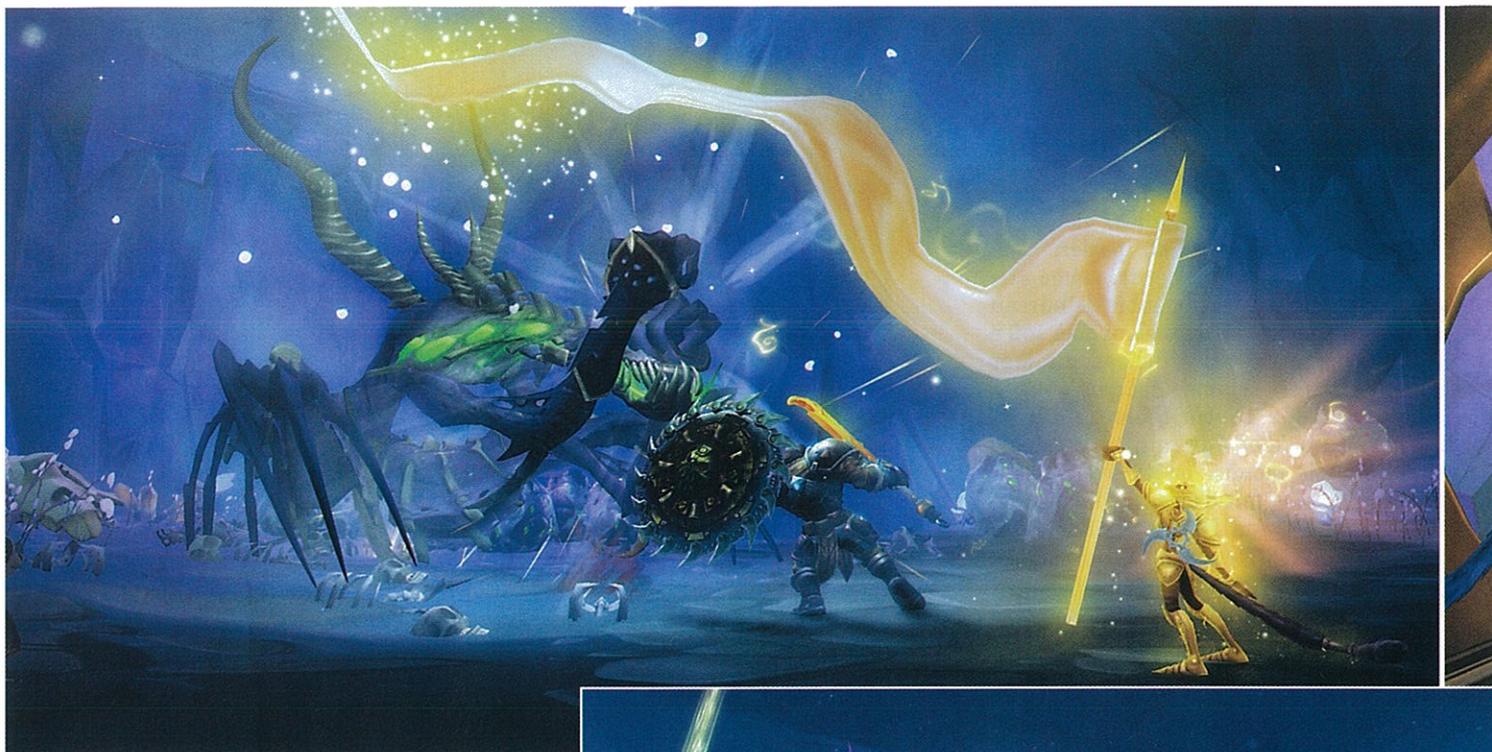
La planète Nexus, vous connaissez ? Non ? Bon, vous voyez la Rue Gambetta à Montargis ? Alors c'est simple, une fois que vous y êtes, vous continuez sur la D94 comme si vous alliez à Chalette-sur-Loing, au première carrefour vous bifurquez en direction de la constellation du Crapaud sur 340 années-lumière, et pouf vous y êtes. Nexus est une planète autrefois habitée par une race d'aliens à l'intelligence supérieure, qui ont disparu depuis en laissant un tas de technologies fabuleuses derrière eux. Le joueur incarne un des aventuriers venus explorer le coin pour y trouver gloire, fortune et points d'XP... Dès qu'on pose le pied sur Nexus, ce qui se remarque tout de suite, c'est le style graphique. C'est très tranché, ça change vraiment de l'ambiance cartoon médiéval de *World of Warcraft* ou du réalisme évanescent de *Rift*. C'est du comics futuriste. Voire parfois du manga sur certains personnages aux yeux surdimensionnés. Les couleurs sont vives, presque enfantines, et les animations caoutchouteuses : *Wildstar* a une identité visuelle bien marquée. Seule grosse similitude avec *WoW* : l'échelle du monde, avec des bâtiments et des monstres un peu surdimensionnés par rapport au joueur. Par contre, le moteur 3D ne fait pas dans l'exagération, il est très sage et ne devrait pas nécessiter une grosse config, ce qui est logique pour un MMO visant des milliards d'abonnés potentiels. Déjà, sur la version alpha à laquelle nous avons pu jouer, c'est mignon et ça tourne parfaitement bien.



## Caser la Voie

Évidemment, comme tout bon MMO, *Wildstar* aura une phase de création du perso où l'on choisira sa race et sa classe. Mais ça, je ne vais pas vous en parler car nous n'en avons rien vu. En revanche, le boss du studio, Jeremy Gaffney, s'est longuement épanché sur ce qui est pour lui une des innovations majeures de son nouveau projet : les Voies ("paths" en VO). Il nous a expliqué qu'il avait longuement analysé la façon dont les joueurs fonctionnaient dans les MMO, pour s'apercevoir qu'il en existait quatre types : ceux qui aiment juste bastonner du NPC, ceux qui aiment explorer le monde dans ses moindres recoins, ceux qui viennent pour le côté social du jeu et enfin ceux qui sont passionnés par l'univers du titre. Dès la création de l'avatar, il va donc falloir choisir une de ces voies, et se déclarer "Explorateur", "Soldier", "Scientist" ou "Settler". En pratique,

tous les joueurs d'une même classe et d'une même race auront un tronc de missions commun, mais la Voie qu'ils choisiront déterminera les activités annexes. Par exemple, en quête sur une zone, un "Explorateur" devra placer des balises de localisation à certains endroits difficiles d'accès et sera récompensé en découvrant des cavernes, des points d'observation, des îles oubliées, tandis qu'un "Soldier" devra libérer des prisonniers qui l'aideront par la suite à se battre sur certaines missions. Pour un "Scientist", il faudra trouver des indices pour résoudre l'énigme de la disparition des Eldan. Le "Settler", c'est un peu spécial (nous n'avons pas pu le jouer lors de la présentation). Son rôle sera orienté sur "la construction de structure sociale", nous a dit l'ami Jeremy, en se recroquevillant sur lui-même comme une petite tortue lorsque le groupe de journalistes que nous étions lui a demandé plus de détails...



## Le Momentum pour pexer comme un barbare

Le second concept important de *Wildstar*, qui est censé le différencier de *World of Warcraft* et compagnie, c'est son mécanisme de gameplay baptisé "Momentum". Ça pourrait se traduire par : plus le joueur en fait, plus on lui en propose. Exemple, vous êtes dans une plaine neigeuse, vous massacrez des yétis à la chaîne pour une quête en cours, quand tout à coup le jeu vous dit : "Hey toi le joueur, t'as l'air d'avoir bien chopé le coup pour buter ces yétis. Alors voilà un challenge : tues-en 10 en moins de deux minutes et je te file du loot." Le Momentum, c'est le jeu qui analyse ce que fait le joueur (la manière dont il tue les NPC, dont il enchaîne les quêtes...) et s'adapte à son rythme. De la même manière, on sera récompensé si on tue un gros monstre très rapidement en utilisant une combinaison de pouvoirs optimale. On pourra se voir proposer des mini-quêtes à l'intérieur d'un arc de quêtes en réussissant certains objectifs annexes. C'est tout ça, le Momentum, un système qui récompense les joueurs "experts" en leur balançant plein de missions en même temps pour accélérer la récolte d'XP et de loot, tout en laissant tranquilles les joueurs débutants pour qu'ils puissent progresser à leur rythme, en faisant les quêtes gentiment les unes après les autres.

## Les trois premiers quarts d'heure

Après nous avoir expliqué avec enthousiasme pourquoi *Wildstar* serait le meilleur MMORPG de la planète (c'est normal,



chaque studio nous fait le même coup), l'équipe de Carbine nous a permis d'essayer la bête quelques instants. Contenu dévoilé aux journalistes : la zone de départ jusqu'aux niveaux 7-8 (45 minutes de jeu environ) à parcourir avec trois personnages différents. Nous avons le choix entre un guerrier Granok d'abord (une sorte de grosse brute taillée dans la pierre), un Spellslinger humain spécialiste des attaques magiques à distance et une femelle Aurin (au look totalement manga) de classe Esper (télépathie, télékinésie, etc.). C'est tout ce qui a été dévoilé, mais il y aura probablement d'autres races et d'autres classes. Pour chaque perso, c'est à peu près la même histoire, avec le jeu qui débute alors que le vaisseau de transport censé déposer le joueur sur Nexus s'écrase

dans un coin désolé de la planète. S'ensuit un trek dans la neige à buter des Yétis à la chaîne afin d'atteindre une tour capable de changer la météo. Une fois le temps plus clément, l'environnement devient verdoyant, on se farcit une dizaine de quêtes entre rivières et cavernes à dégommer des monstres végétaux tout en cherchant à appeler un vaisseau de secours. Une fois que celui-ci apparaît, séquence cinématique, le vaisseau se fait abattre par un canon depuis une montagne au loin, et on part en expédition avec quelques NPC pour aller détruire l'arme.

## Ça ressemble à un clone de WoW...

Il n'y a absolument rien à redire sur l'expérience de jeu en elle-même. *Wildstar*



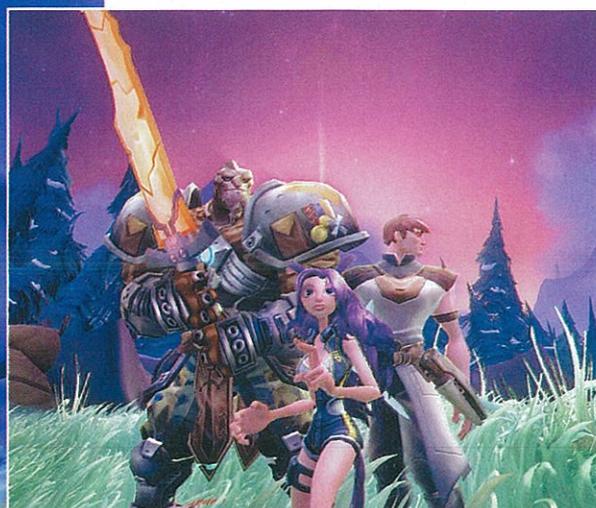
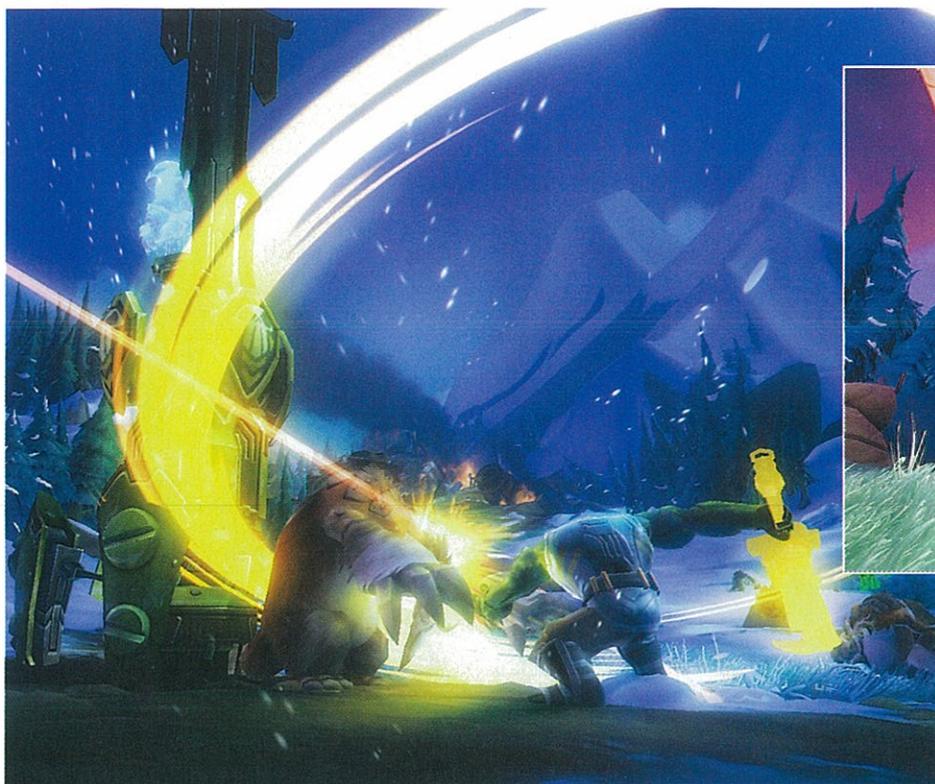
semble déjà être un MMO bien ficelé, très pro, on sent qu'il y a du boulot et une équipe expérimentée derrière. Après, il ne faut pas non plus s'attendre à quelque chose de révolutionnaire. Vous tomberez sur des interviews, sur le Net, où Jeremy Gaffney déclare que *Wildstar* sera très différent de *World of Warcraft*. Loin de moi l'idée de me moquer de cet homme dont le talent et l'intelligence sautent aux yeux dès qu'on discute avec lui, mais il devrait ralentir un peu sur l'alcool de betterave. *Wildstar* est définitivement un clone de *World of Warcraft*. Guy Moquette, qui revient de la Gamescom et qui a lui aussi pu y jouer, a confirmé mon impression. À l'écran, on trouve la barre des sorts au même endroit, la mini-carte, la fenêtre de chat, les sorts à cooldown, les NPC avec

un point d'exclamation qui flotte au-dessus de leur tête et, d'un point de vue général, tous les mécanismes de jeu d'un *WoW*-like. Les Voies à choisir ou encore le concept de Momentum ne semblent constituer, de ce que j'en ai vu, que des ajouts annexes à un gameplay qui reste agréable, mais classique. Quelques bonnes idées à signaler, en vrac : l'utilisation d'un "Communicator" qui fait un peu office de téléphone portable (ça évite de faire des allers-retours vers les donneurs de quêtes) et un bonus de vitesse lorsqu'on fait marcher le perso sur les chemins balisés. Ça donne un bon rythme au jeu, les quêtes s'enchaînent vraiment à toute vitesse et les points d'XP coulent à flots. On remarque aussi que les combats sont un poil plus dynamiques puisque le placement a désormais plus d'importance.

Souvent, les ennemis déclenchent des attaques spéciales dont l'aire d'effet est signalée par un marquage au sol. On a alors une fraction de seconde pour effectuer un mouvement d'esquive (double appui rapide sur une touche de déplacement) pour sortir de cette zone. Si le méchant donne son coup dans le vide, il devient alors vulnérable pendant quelques secondes et c'est là qu'il faut lui balancer un bon enchaînement de sorts pour bénéficier d'un gros bonus de dégât.

### ... et ça sera probablement un clone de WoW

J'aurais aimé vous donner des tas de détails sur les différentes classes de perso, le trading, le crafting, les montures, les instances, la gestion des guildes, le



contenu de haut niveau, bref, tout ce qui fait le cœur d'un MMO, mais les gens de Carbine gardent encore de nombreux détails sous le coude. "Tout ce que vous trouvez dans les MMO actuels, vous le retrouverez dans Wildstar", nous ont-ils dit, balayant d'un revers de la main nos questions pressantes. Reste que Wildstar m'a quand même bien plu. Alors que je

prenais l'avion du retour, confortablement installé dans un siège Business Elite Premium, sirotant un cognac tandis qu'une hôtesse de l'air me massait la voûte plantaire (je déconne, j'étais en classe éco à côté d'un mec de 150 kilos), je me suis souvenu que le seul autre MMO à m'avoir laissé une impression si positive après la visite du studio était Rift. Wildstar semble

reprendre la recette du jeu de Trion : on copie/colle World of Warcraft, on change le style graphique, on saupoudre par-dessus quelques idées plus ou moins bien trouvées (le Momentum, les Voies, les combats plus dynamiques...) mais on garde un gameplay qui séduira tout de suite les vétérans de WoW. Cette technique a bien fonctionné sur Rift, et les rumeurs d'exode massif touchant Azeroth – Blizzard aurait perdu 600 000 comptes sur les douze derniers mois – laissent penser qu'il y a probablement de la place pour un nouveau MMORPG sur le marché.

ack.

## MMORPG, demandez le programme

Après quelques années creuses où tout le monde s'est contenté de regarder Blizzard installer des pissotières en or massif dans ses locaux, les éditeurs repartent à la conquête du marché du MMO, avec des budgets parfois colossaux. Voici les plus gros projets en cours :

### Star Wars : The Old Republic (fin 2011)

L'énième déclinaison du célèbre space opera devrait être le poids lourd de cette fin d'année. La licence est évidemment excitante, mais les quelques chanceux qui participent à la bêta-privée actuellement en cours n'en disent pas que des choses positives.

### The Secret World (avril 2012)

C'est le nouveau projet des gars de Funcom, qui ont déjà fait *Anarchy Online* et *Age of Conan*. L'univers sera contemporain mais incorporera des éléments magiques et mythologiques. Le jeu a été montré çà et là, mais personne n'a encore pu vraiment y jouer pour l'instant.

### Guild Wars 2 (2012)

Des centaines de millions de dollars de budget, une équipe de 250 personnes, NC Soft a mis le paquet pour le prochain *Guild Wars*. Nous y avons joué il y a quelques semaines, le jeu garde le gameplay du premier épisode. Une bêta privée est toujours prévue pour 2011.

### TERA Online (2012)

C'est un MMORPG sud-coréen (il est sorti là-bas début 2011) qui est en cours d'adaptation pour le marché occidental. Les joueurs semblent apprécier les combats vraiment dynamiques avec visée manuelle, qui changent du gameplay traditionnel des clones de WoW.

### PlanetSide 2 (2012 ? 2013 ?)

Le premier *PlanetSide* était un jeu remarquable, dont le seul défaut fut de sortir trop tôt, à une époque où les connexions par modem 56k pourrissaient complètement l'expérience de jeu. Le second épisode pourrait être le grand MMOFPS qu'on attend depuis 10 ans. I want to believe.

### Arche Age (2013 ?)

Prenez le créateur de *Lineage*, mettez-lui le moteur de *Crysis 2* entre les mains et voilà, vous avez *Arche Age*. Omar Boulon m'affirme que ce jeu est "très excitant", mais peut-être vient-il juste de se faire sa piqûre quotidienne de stéroïdes.

### Project Titan (2014 ?)

On ne sait pas grand-chose du prochain MMORPG de Blizzard, si ce n'est que le studio californien n'est pas pressé (*WoW* continue de leur rapporter des millions chaque mois). Ça sera le "projet le plus ambitieux" jamais porté par le studio, et un paquet de vétérans de *World of Warcraft* bossent déjà dessus.

# Guild Wars 2

Tous ensemble contre l'environnement

Genre : MMORPG Développeur : ArenaNet (États-Unis) Editeur : NCsoft Sortie prévue : "Un jour" selon les développeurs, "2012" selon mon petit doigt

Alors que j'entre dans la salle de présentation, une drôle de musique moyenâgeuse vient me triturer les oreilles. À peine ai-je le temps de comprendre sa provenance que celle-ci se coupe brutalement et les journalistes se ruent sur les chaises. Naturellement, je n'ai rien vu venir et je me retrouve debout face à la mienne, squattée par un journaliste, un preneur de son et un caméraman. Ils ont le droit, ils sont de la même équipe.



En attendant qu'on foute ces trois malandrins à la porte (ils se sont trompés de présentation), je me rafraîchis la mémoire. Il faut dire que *Guild Wars 2*, en développement depuis cinq ans, semblait loin d'être terminé lors de sa présentation à la Gamescom 2010. Je pose enfin mon fessier sur une chaise encore chaude et, première surprise, je découvre que le développement technique du jeu semble presque terminé. Sonnez hautbois et résonnez musettes, puisque aujourd'hui, j'ai pu voir un *Guild Wars 2* dont les cinq races étaient manifestement jouables. Même son de cloche du côté des classes dont une seule manquait à l'appel. La présentation démarre ainsi sur la création d'un personnage, démontrant une quantité d'options dans la moyenne, permettant de modeler assez librement son personnage et même de teindre son équipement avec des couleurs qui resteront, même en cas d'échange d'armure. Le processus de création se termine finalement sur une série de questions servant à détailler l'histoire de

notre personnage et à orienter certains dialogues de quêtes. Pour le reste, cette démonstration ressemble à une sorte de répétition générale, puisque cette année, seuls quelques petits ajustements sont notables. À commencer par la jauge d'endurance qui ne s'épuise aujourd'hui qu'avec des esquives, pendant que les compétences liées à notre arme reviennent au bon vieux temps de recharge. Enfin, un boss en forme de statue géante s'est laissé massacrer pour démontrer qu'il est possible de l'attaquer en plusieurs points différents pour éventuellement neutraliser certains de ses atouts.

## Va chercher !

Autre personnage, autre endroit, la présentation embraye sur un Asura, une sorte de **Mogwai-homme-chien**. On est frappé dans un premier temps par tous ces petits détails qui prouvent qu'ArenaNet prend le temps de faire les choses. Par exemple, les oreilles des Asuras flottent au vent lorsqu'ils se déplacent et se dressent lorsqu'ils sortent

## On avait dit "pas la tête"

Côté PvP, *Guild Wars 2* tient à encadrer au maximum les choses avec des champs de bataille prévus à cet effet. Pouvant accueillir 10 à 20 joueurs, ce mode de jeu peut être atteint par une sorte de browser de serveurs, à l'image de n'importe quel FPS ou RTS. La carte présentée consistait en une capture de points classique, avec un trébuchet au centre en guise de point stratégique. En effet, cet engin de siège permet non seulement de bombarder l'ennemi, mais également de détruire le décor, permettant par exemple à votre équipe de se frayer un chemin plus rapidement au milieu des ruines, plutôt que d'avoir à casser quelques carreaux.

une arme pour combattre. Un truc trop kikinou qui séduira plus d'une joueuse. Mais revenons-en à nos bains de sang. Ici, la bestiole se promène sur une plage en compagnie d'autres joueurs et doit empêcher le débarquement d'un bateau pirate. Tout le monde se partage le boulot pour venir à bout de la mission, certains affrontant les créatures qui arrivent de la mer pendant que d'autres utilisent des engins de siège afin de bombarder le bateau. L'ennemi est sur le point d'être repoussé quand le démonstrateur reçoit une invitation à un événement particulier. Un clic plus tard, il se retrouve téléporté sur une autre plage face à un énorme **dragon-alien-zombie** des mers. Visiblement, on aime les mélanges chez ArenaNet. Or, si l'on écoute le développeur, ce dragon capable d'avalier un ogre sans mâcher serait en réalité tout petit. S'ensuit alors un affrontement épique entre des joueurs qui ciblent les différents points sensibles du lézard, pendant qu'une seconde équipe s'occupe de protéger, de recharger et de faire feu avec un "**méga laser**" pouvant sonner le dragon. Allez, messieurs les développeurs, on arrête de nous faire envie comme ça et on sort son jeu du placard.

Kahn Lusth

Tous les mots en gras de ce texte sont la propriété intellectuelle insécable et trop super mortello-géniale de NC Soft.



# Vindictus

Genre : MMORPG Développeur : devCAT (Corée) Editeur : Nexon Sortie prévue : Octobre 2011

## Je suis venu, j'ai vu

Ènième rendez-vous de la journée, chez Nexon cette fois-ci. Installé à une petite table, je m'enfile des dizaines d'amuse-gueule épicés. Une erreur fatale que la décence m'interdit de détailler davantage. Pendant que je me gave comme la dernière des oies, j'écoute la musique guerrière qui rythme une vidéo présentant *Vindictus*. Une fois, puis deux et trois...

**A**u bout de la dixième, j'ai des envies de Gamescom-shooting. La pauvre hôtesse, pour sa part, va bouffer cette musique pendant trois jours, par tranches de neuf heures. Elle semble un peu pâle et je crois qu'elle est à deux doigts de pleurer. Finalement, mon contact vient me chercher et je me retrouve face au jeu. Aussi étrange que cela puisse paraître, ce titre "Made in Corée" bénéficie déjà d'un important succès d'estime. Tout d'abord sorti en janvier 2010 au pays du Matin Calme, *Vindictus* ne fera vraiment parler de lui en Occident qu'en arrivant sur le marché américain en octobre suivant. Curieusement, Nexon préfère cloisonner son jeu en

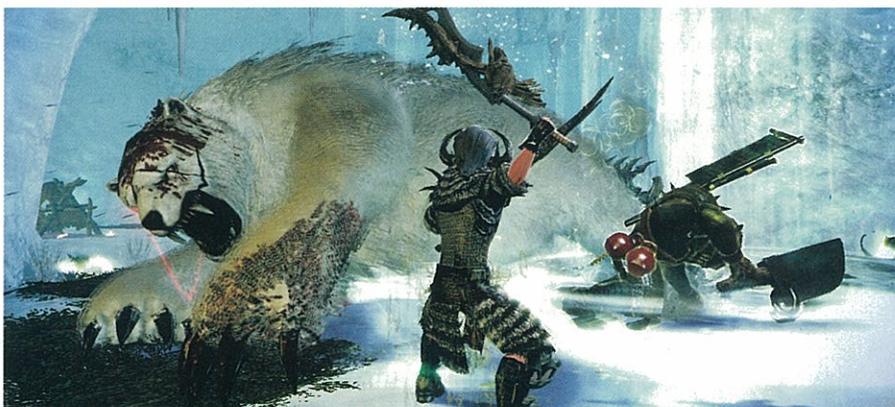
interdisant à toute IP non américaine de se connecter aux serveurs, poussant au passage de nombreux joueurs européens à contourner cette limitation à l'aide de proxy. Aujourd'hui, cette attente est sur le point de prendre fin sur le Vieux Continent, l'éditeur ayant annoncé une bêta pour ce mois de septembre et un lancement officiel en octobre prochain. Mais comment expliquer un tel intérêt de la part des joueurs ? Ce succès serait en partie dû à l'utilisation du moteur Source. Un choix atypique pour un MMORPG qui permet ainsi d'offrir des combats plus dynamiques et un gameplay plus proche du TPS pur jus que du MMO somnifère. Aussi, une courte démonstration

m'a permis de prendre le soft en mains, via un personnage bi-classé Chevalier/Ninja. Mon guerrier engoncé dans une armure finement ciselée se bat à l'aide de deux épées et virevolte dans tous les sens sans aucun ciblage automatique. Pour éviter un coup, une simple pression sur une touche et Lancelot Roi des Ninjas fait un magnifique roulé-boulé. J'enchaîne ainsi des combats très nerveux, alternant des attaques avec des coups spéciaux et des esquives, avant de découvrir que le moteur Source offre des possibilités relativement inédites pour un MMORPG. Balancer un tonneau sur un ennemi, couper la corde d'un piège pour le neutraliser ou jeter un adversaire dans le vide sont autant d'exemples que j'ai pu découvrir, avant d'affronter un boss au marteau immense qu'il fallait esquiver pour ne pas finir transformé en flaque sanguinolente.

## J'ai vaincu

Bon d'accord, avec un personnage de niveau 60 dans un donjon de débutants, mais quand même. La présentation touchant à sa fin, je dois me raccrocher aux déclarations du développeur pour tenter de mieux cerner *Vindictus*. C'est tout d'abord la création du personnage qui est un peu étrange et impose des classes liées à un sexe comme dans les premiers *Diablo*. Pour le moment, seuls un guerrier ambidextre, une guerrière adepte du bouclier, une magicienne et un intéressant colosse capable de broyer les plus petits ennemis entre ses mains sont disponibles. En ce qui concerne les possibilités de customisation, le titre semble entrer dans la moyenne actuelle mais s'éloigne des sentiers battus en proposant de choisir la taille de notre personnage. Un choix en apparence anodin qui, pourtant, aurait des conséquences, permettant par exemple aux plus petits d'être moins exposés face aux attaques et aux pièges. Hélas, il est encore impossible de vraiment savoir ce que donne le jeu dans des environnements plus ouverts, si le côté Free-to-play est équilibré ou si les montées en niveaux sont humainement supportables. Néanmoins, cette présentation m'a rassuré sur *Vindictus* qui pourrait offrir une expérience sensiblement différente des autres MMORPG.

Kahn Lusth





# Defiance

"Vu à la télé"

Genre : MMOTPS avec série télé incluse Développeur : Trion Worlds (États-Unis) Editeur : Trion Worlds Sortie prévue : Un jour

"Ce sera une révolution." Moui. Bien sûr. Eh bien prends ton ticket, mon gars, ton jeu n'est jamais que la 34<sup>e</sup> "révolution" depuis le début de la Gamescom. Et je te fais grâce du comptage des "expériences uniques" et des "niveaux de perfection jamais atteints".

Ah zut ! Alors que le représentant de Trion balance le pitch de son jeu, je réalise que j'ai peut-être pensé trop vite. Oui, "pensé", car je me félicite d'avoir reçu une bonne éducation qui permet à ce genre de réflexion de ne pas franchir le seuil de ma bouche. À plus forte raison quand j'ai l'intention de taxer à mon hôte l'un de ses appétissants sandwiches au salami à l'issue de la présentation. Allez, soyons honnêtes : en matière d'ambition, les développeurs de *Defiance* sont mêmes les champions de cette Gamescom 2011. Mais ce n'est pas leur jeu en tant que tel qui marque. Dans un "futur proche", la Terre fait l'objet d'une visite de nos copains les aliens, et dans la baie de San Francisco, que les visiteurs sont en train de terraformer pour s'y sentir plus à l'aise, la guerre fait rage entre les humains et les squatteurs. Tel est le cadre dans lequel se tiendra un jeu de tir

à la 3<sup>e</sup> personne massive-ment multijoueur plutôt classique, à l'exception des événements dynamiques (façon *Rift*, du même développeur) qui apportent un peu de variété à la progression classique. *Defiance* sera multi-plateforme, au sens strict du terme, puisque les joueurs PC et consoles, nous dit-on, cohabiteront sur les mêmes serveurs et évolueront dans les mêmes mondes persistants. Et là, vous vous dites : "Quoi ? C'est ça la révolution ? Permettre aux joueurs PC d'humilier les consoleux et confirmer une supériorité dont plus personne ne doute aujourd'hui ?" D'abord, je me permettrais de vous signaler que les joueurs sur console sont des êtres humains comme les autres. Ils ont le droit de vivre et méritent le respect, à l'image des supporters du PSG et des anciens candidats de *Secret Story*.

**Non ? Si ! Non ?? Ah ben si.**

Non, c'est bien plus gros. La "révolution", c'est une série télé, produite par SyFy qui sera interconnectée au jeu, qui se déroulera dans la ville de Saint-Louis, où humains et extra-terrestres tentent de cohabiter (ne me demandez pas comment c'est possible alors que la guerre fait rage entre eux dans le jeu, je ne suis ni scénariste ni avocat). Comment ces deux "histoires" seront-elles liées ? C'est simple – au

moins sur le papier – : si, par exemple, il est fait mention dans la série d'un changement de couleur du ciel accompagné de pluies acides sur tout le pays, au même moment, en jeu, les changements climatiques seront vécus par les joueurs. Oui, bon, ne m'engueulez pas pour ce piètre exemple, c'est Trion qui nous l'a donné. Plus parlant ? "Il arrivera que des personnages de la série se rendent à San Francisco. À ce moment, ce personnage sera présent sous forme de PNJ dans le jeu, avec un event qui lui est associé. Et à son retour, il racontera à la télé ce qu'il aura vécu en jeu et pourra même vanter les exploits des meilleurs joueurs !"

Je vous laisse une petite pause pour bien assimiler tout ça, reprendre votre respiration ou vous pincer. Là, ça va ? Oui, vous vous dites que, en un sens, la comète d'huîtres au Nutella et le premier siège éjectable pour hélicoptère furent, à leur manière, des concepts révolutionnaires, eux aussi. Mais on se gardera de tout jugement définitif, puisque tout ceci n'en est qu'au stade de projet. Tout juste nous apprend-on que pour la première fois, la série sera diffusée dans toutes les langues et simultanément à travers le monde, qu'une version online sera disponible pour ceux qui ne captent pas SyFy, et qu'elle sera réalisée par le même auteur que le remake de *V*. Ne pouffez pas. L'idée est incontestablement originale et ambitieuse. Mais de l'ambition à la démesure, il n'y a qu'un tout petit pas à franchir et ce jour-là, j'avoue avoir eu l'impression de voir Trion prendre de l'élan.

Guy Moquette



# Wakfu

En vert et contre tous

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

"Dofus? lol!" Vous avez sans doute déjà lu cette phrase au détour d'un forum sur Internet. Les moins chanceux l'ont peut-être même directement entendue de la bouche d'un idiot du village, persuadé que réprimer un rire au profit d'une onomatopée le rendait super cool. Quoi qu'il en soit, les clichés ont la peau dure et la rumeur veut que *Dofus* soit un jeu réservé à des gamins écervelés.

Il faut dire qu'en vendant des jouets à l'effigie des héros issus de son univers, Ankama s'expose comme une cible facile. Pourtant, à l'image des romans *Harry Potter* dont le ton a évolué en suivant l'âge de ses fans, *Wakfu* s'engage sur les pistes broussailleuses du MMORPG bac à sable. En surface, le jeu présente un gameplay atypique avec des combats au tour par tour et un look de dessin animé, mais il suffit de creuser pour que *Wakfu* révèle de nouvelles couches de gameplay. Pour commencer, l'économie est en roue libre, obligeant les joueurs à frapper eux-mêmes leur monnaie ou à gagner de l'argent en faisant du commerce entre eux. Vient ensuite l'alignement des personnages déterminé par une balance entre Wakfu et Stasis, la première notion représentant ceux qui se soucient des ressources de l'environnement, tandis que la seconde concerne ceux qui pillent mère nature comme un émeutier londonien. Car, en effet, l'environnement de *Wakfu* ne se résume pas à de bêtes faune et flore qui attendent d'être exploitées avant

de réapparaître. Au contraire, chaque ressource doit être extraite en vue d'être réintroduite, de la plus petite bestiole au plus gros des arbres. Dans le cas contraire, il n'est pas improbable de voir certaines espèces disparaître à jamais. Un choix audacieux qui semble déjà bien compris par les joueurs, puisqu'un cas d'éco-terrorisme a eu lieu sur l'actuelle bêta. En résumé, une bande de types se sont regroupés et ont pillé une ressource particulière, avant de faire du chantage à la communauté prise à la gorge. Tout s'est bien terminé, rassurez-vous, grâce à un joueur prévoyant qui mettait de côté toutes les graines et semences trouvées sur son chemin.

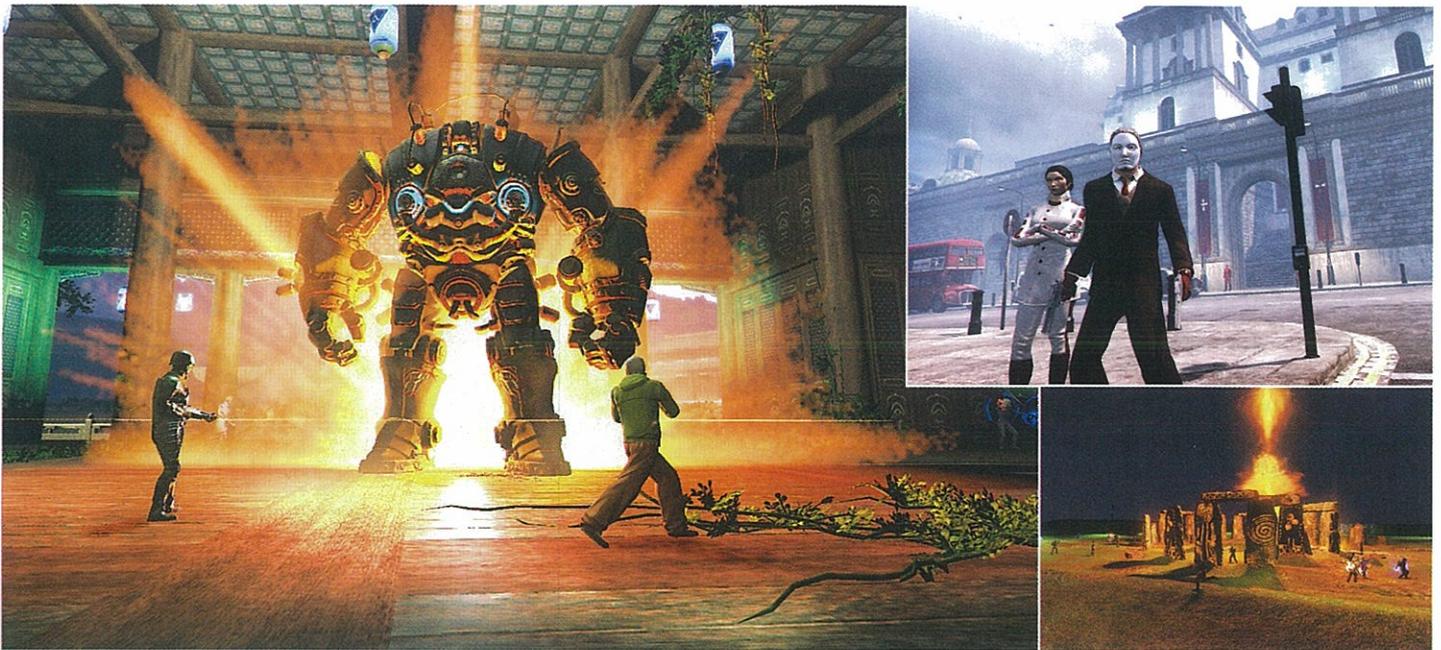
## Votez pour moi, parce que bon

Pour qu'une communauté livrée à elle-même puisse se gérer, il faut lui en donner les moyens. C'est ici qu'intervient le système de politique. Régulièrement, chacune des quatre nations du jeu (pouvant être intégrées

*Bien que Wakfu bénéficie d'animations impeccables, celles-ci sont parfois trop rares et donnent l'impression de jouer sur un simple dessin. Un point qu'Ankama souhaite corriger d'ici la sortie du jeu.*

par n'importe quel joueur) organise des élections, en vue de désigner un gouverneur. Tout le monde peut ainsi présenter son programme et tenter d'accéder à ce poste clé. Une fois en place, le gouverneur doit sélectionner des lois parmi une cinquantaine, comme l'interdiction d'attaquer un membre de sa nation, ou l'incitation à réintroduire une espèce. Lorsqu'un joueur applique une de ces lois ou va à son encontre, il gagne ou perd un nombre conséquent de points de citoyenneté, pouvant ainsi entraîner des avantages ou au contraire le rendre *persona non grata* auprès de la nation concernée. Comme on peut l'imaginer, le rôle de gouverneur risque d'être une tâche encombrante, surtout pour ceux qui ont encore un minimum de vie sociale en dehors d'Internet. C'est pourquoi *Wakfu* offre la possibilité de désigner des joueurs à des postes clés du gouvernement, laissant par exemple un trésorier s'occuper des taxes ou un ministre de l'Intérieur gérer les lois relatives à la sécurité. Alors, *Dofus* est toujours un jeu de gamins ? Il ne reste plus qu'à espérer qu'Ankama ne craque pas son pantalon en faisant ce grand écart entre les plus petits qui s'échangent les cartes *Wakfu* dans les cours de récré et les anciens jeunes à la recherche d'un MMO vraiment ouvert. Une réponse qui, si tout va bien, devrait être apportée d'ici la fin de cette année.

Kahn Lusth



# The Secret World

Genre : MMO Développeur : Funcom (Norvège) Éditeur : Electronic Arts Sortie prévue : Avril 2012

## Un grand coup occulte

À l'instar de l'aile de raie aux câpres, aux fleurs de courgettes et au caca, *The Secret World* avait tout de l'excellente idée bêtement gâchée. Le projet de départ méritait pourtant d'être salué : alors que tous les développeurs, par l'odeur de la thune alléchés, se lancent dans la réalisation de leur propre clone de *World of Warcraft*, les Norvégiens de Funcom ont eu l'audace d'un background original. Un MMO qui se déroule dans le monde contemporain est déjà original en soi, mais *The Secret World* va encore plus loin puisque son univers est une vision paranoïaque du nôtre, où tous les mythes, toutes les thèses conspirationnistes, toutes les légendes urbaines sont vraies.

Un univers où il est vrai que des sociétés secrètes ancestrales tirent dans l'ombre les ficelles du pouvoir. Où il est vrai qu'existent sous terre des créatures horribles qui conspirent pour détruire l'humanité. Où il est vrai qu'il n'est pas vrai qu'on a marché sur la Lune. Alléchant, non ? Sauf que, quelques images et bandes-annonces plus tard, mon enthousiasme avait laissé place à un scepticisme de mauvais augure vu le thème du jeu. *The Secret World* semblait en effet sévèrement orienté instances et frittage de boss. Tout le beau potentiel de paranoïa que le background laissait supposer était passé sous silence pendant qu'on nous grillait les rétines avec des affrontements où des masses de joueurs arrosaient au pistolet-mitrailleur de grosses bestioles garnies de tentacules, comme dans un bête *WoW*-like contemporain. C'est donc sans trop y croire que je suis entré dans la petite salle où avait lieu la présentation.

### I want to believe

Un développeur de Funcom nous accueille, les yeux exorbités et les cheveux en vrac : je me demande l'espace d'un instant s'il n'est pas vraiment rédacteur d'un site conspirationniste. Il lance le jeu et commence une petite mission dans laquelle son personnage enquête sur la disparition de confrères illuminatis. Vous devez en effet savoir que, dans *Secret World*, trois sociétés secrètes se disputent la domination mondiale : les illuminati (des Ricains branchés sexe, drogue et rock'n'roll), les templiers (des Anglais conservateurs et traditionalistes, comme de bien entendu) et les dragons (des Coréens, parce que la loi oblige les développeurs de MMO à inclure un élément asiatique). Chaque joueur doit choisir l'affiliation de son personnage au moment de le créer. Mais revenons à nos moutons et à notre mission. À la recherche

de ses associés disparus, le personnage s'enfonçait dans un parking souterrain où, bien sûr, de méchantes bestioles ont fini par lui sauter à la gorge. Premier choc, le jeu est extrêmement beau : si les extérieurs ne sont pas particulièrement remarquables, les effets d'éclairage en intérieur sont magnifiques pour un MMO. Deuxième choc, nos associés sont retrouvés morts, quelques indices laissant penser que les autres factions sont responsables de leur fin tragique. Voilà le grand génie de *Secret World* : toutes les missions PvE sont construites de façon à augmenter, peu à peu, la tension entre les factions, à pousser les joueurs à haïr ses adversaires, à les conduire, naturellement, vers le PvP. C'est également pour cette raison que les développeurs ont choisi un nombre impair de factions : ainsi, lorsque l'un des camps gagnera trop en pouvoir, les deux autres auront tout intérêt à s'allier pour le renverser. D'autres petites astuces devraient également maintenir une saine ambiance pourrie sur les serveurs, par exemple des arènes PvP qui octroient un bonus permanent à tous les membres de la faction qui les contrôlent. Paranoïa, conspiration, haine des autres et désir de pouvoir. En jouant sur ces quatre tableaux, *The Secret World* devrait apporter aux MMO PvP une dimension psychologique souvent absente. Reste tout de même une grande inconnue, la même que dans n'importe quel jeu dont le gameplay dépend des joueurs : ces idées, excellentes en théorie, fonctionneront-elles en pratique une fois que les serveurs seront peuplés de milliers d'abrutis ? Réponse en avril 2012, sauf si les chemtrails nous ont intoxiqués d'ici là.

Louis-Ferdinand Sébum

# Batman Arkham City

## Le défi

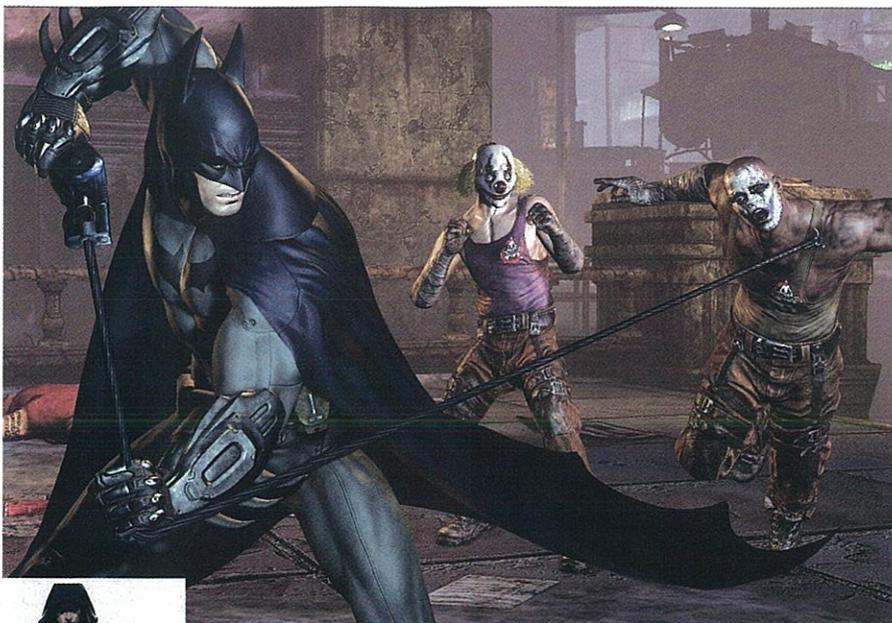
Genre : TPS Développeur : Rocksteady Studios (Angleterre) Editeur : Warner Bros. Interactive Entertainment Sortie prévue : 20 octobre 2011

Dix heures du matin, *Arkham City* est ma première présentation de la Gamescom. Je suis à moitié réveillé et un peu bougon à l'idée de ne boire que de l'eau gazeuse et manger de la wurst pendant une semaine. Arrivé sur le stand de la Warner, j'entends des cris, pour ne pas dire des hurlements. Une voix qui me rappelle quelque chose...

Je pousse la porte et découvre Dax Ginn, responsable marketing de Rocksteady Studios, complètement déchaîné. C'est ce même type qui m'avait présenté le jeu il y a quelques mois à Londres et qui hurlait sa joie quand Batou distribuait des châtaignes. Il interrompt sa conversation, me fixe, hurle mon nom dans un cri de joie et me fait m'asseoir au premier rang. Pendant un instant, j'ai même cru qu'il allait me masser. Pour vous situer, se faire présenter un jeu par ce mec, c'est comme regarder un match de catch qui serait commenté par Kiss sous adrénaline. Pourtant, j'arrive un peu la fleur au fusil, persuadé de savoir l'essentiel sur le jeu. Il faut dire que cette présentation est la quatrième en environ un an. Alors oui, c'est toujours un TPS reprenant les bases d'*Arkham Asylum* dans l'environnement ouvert et cinq fois plus grand d'*Arkham City*. Les combats ont été améliorés en termes de possibilités et Harley Quinn vient de renouveler sa garde-robe. Or, à ma grande surprise, on nous fait venir aujourd'hui pour montrer du neuf, du frais. Il s'agit d'un mode de jeu secondaire proposant de relever plusieurs défis. Le premier

### De la 3D, encore

Je ne sais pas pour vous, mais je commence à en avoir ras le bol de cette mode de la 3D à toutes les sauces. Aujourd'hui, il est pratiquement impossible de voir un film au cinéma sans se coltiner des lunettes de Polnareff et leur filtre dégueulasse. Pire encore, la 3D rend Boulon tout malheureux. Les jeux vidéo semblent touchés dans une moindre mesure par le phénomène et c'est sans surprise que *Batman : Arkham City* proposera cette option pour les joueurs équipés en conséquence. Pour être honnête, je doute de l'intérêt de la chose en dehors du côté "Wahou, c'est en 3D, j'ai l'impression de pouvoir toucher le slip de Batou !", même s'il faut admettre que certaines scènes en extérieur sont plutôt impressionnantes et ont un effet de profondeur assez bluffant.



Autre époque, autres mœurs, Robin semble avoir complètement oublié le confort d'un simple slip vert.



mode propose de choisir quelques perks avant de faire face à plusieurs vagues d'ennemis de plus en plus puissants. Au fil des rounds successifs, une note est donnée en fonction de la variété des coups, de l'utilisation des gadgets et un timing parfait des attaques semble indispensable pour ne pas finir étouffé sous une pile de sales types.

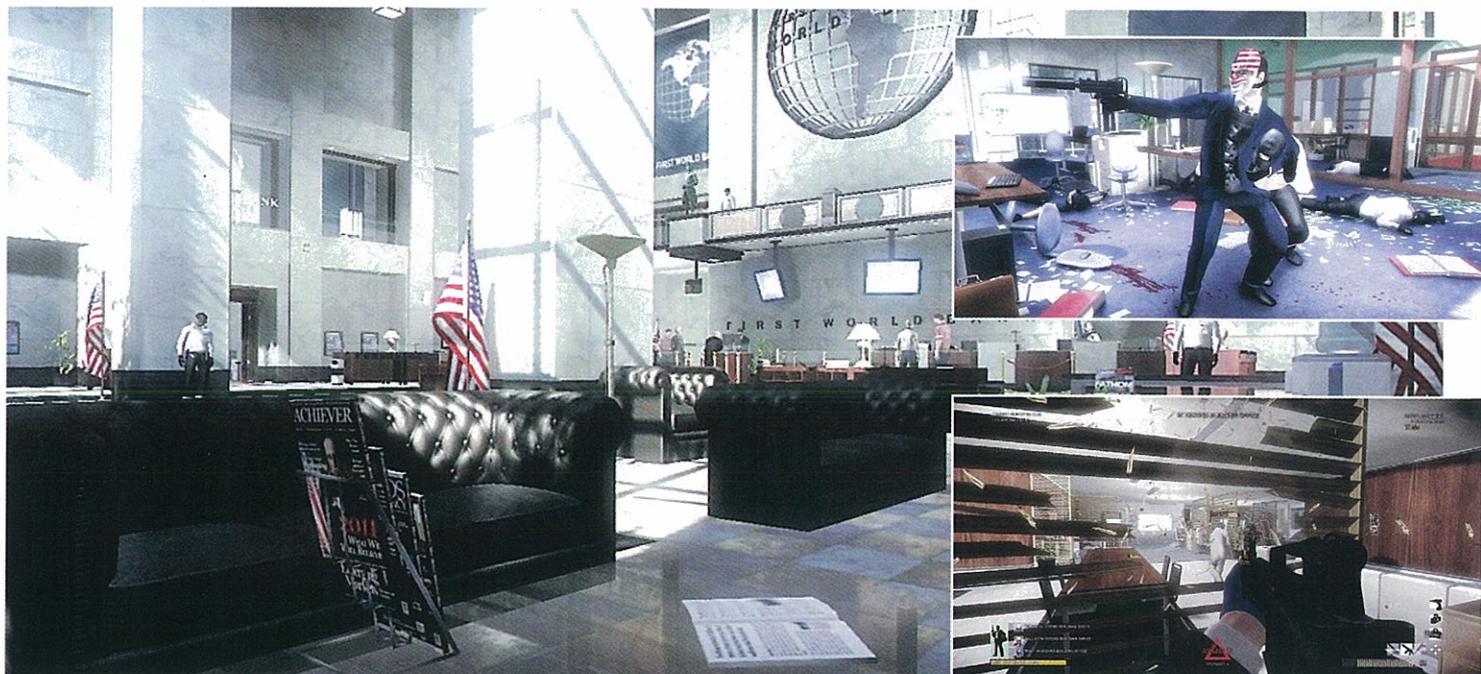
### Pow ! Whap ! Thwack !

En dehors de la force brute, un autre mode de jeu nommé "Prédateur" demande au joueur de vider une salle de ses occupants en étant aussi discret et rapide que possible. Là encore, il faudra se creuser un minimum les méninges pour obtenir un score potable car la salle présentée était pleine de passages en tout genre, laissant augurer que la créativité du joueur devrait primer sur un éventuel "parcours idéal". Vient enfin un dernier mode de jeu basé sur la rapidité qui vous demande de rejoindre le plus rapidement possible un point précis d'*Arkham City*. Trois modes de jeu qui, par ailleurs, seront pourvus d'un leaderboard pour savoir si votre kiki est dans la moyenne nationale. Mais l'élément le

*Vous ne pouvez pas vraiment vous en rendre compte sur ces screenshots, mais les animations de Batman : Arkham City sont toujours aussi bonnes, comme l'a prouvé Catwoman et ses déplacements typiquement félines.*

plus intéressant est sans conteste la possibilité d'incarner Robin ou Catwoman à la place du Chevalier Noir. La féline présentée lors de cette démonstration n'a rien d'un simple Batman avec des seins. En effet, la minette propose une approche différente du jeu avec des compétences de base sensiblement différentes, lui interdisant par exemple de voler mais offrant en contrepartie un déplacement accroupi (et donc discret) bien plus rapide. En somme, à moins d'une méchante gamelle dans le sprint final (nous ne sommes jamais à l'abri d'un DRM farceur ou d'une batterie de bugs cachés), *Batman : Arkham City* semble bien parti pour être un des incontournables de cette fin d'année.

Kahn Lusth



# Payday : The Heist

## Banque du sang

Genre : FPS Développeur : Overkill Software (Suède) Éditeur : Sony Online Entertainment  
Sortie prévue : Octobre 2011

Parfois, dans la vie, il n'y a pas de bonne solution. Par exemple lorsqu'un serveur allemand rougeaud et bedonnant vous jette un regard noir signifiant que, si vous ne faites pas honneur à la cuisine de son pays en finissant les deux kilos de choucroute et les quinze mètres de wurst qui encombrant votre assiette, il se livrera aux pires outrages sur les parties les plus intimes de votre anatomie.

Ou bien quand vous êtes responsable du marketing chez Sony Online France et qu'on vous demande de travailler à la promotion d'un jeu appelé *Payday*. Faut-il sortir le jeu sous son titre original, et être la risée de la France entière, ou bien le franciser, le rebaptiser *Jour de Paie*, au risque de laisser croire aux acheteurs potentiels qu'il s'agit d'un beat-them-all orienté réalisme social dans lequel on incarne un mineur gréviste venu cogner à la porte du patron parce que cette fois trop c'est trop ? Non, il n'y a pas de bonne solution, et c'est bien dommage, parce que *Payday* est un jeu qui a quelques arguments à faire valoir auprès des fans de jeu en équipe. Vous voyez *Left 4 Dead* ? Le jeu coopératif, les hordes de zombies qui se jettent sur votre équipe, le besoin de se couvrir mutuellement en permanence pour ne pas être débordé ? Bien. Vous voyez les FPS multi à objectifs, type *Enemy Territory* ? Parfait. Vous voyez les films de braquage genre *Une après-midi de chien* ? Eh bien voilà, maintenant vous savez exactement ce que sera *Payday : The Heist*.

### La méthode du retrait

Dans chaque mission (il y en aura six lors de

la sortie), quatre joueurs doivent coopérer pour prendre l'oseille et se tirer. Prenons comme exemple la mission que j'ai pu effectuer *in extenso* en compagnie d'un membre d'overkill et de deux bots. On commence par entrer dans la banque où on circule, flingues bien cachés, au milieu de clients qui ne se doutent pas du déluge de plomb qui va bientôt leur tomber sur la gueule. Le premier objectif consiste à localiser le directeur de la banque. Je m'occupe de ça pendant que mes équipiers repèrent la position des gardes de sécurité. Le patron est en vue, je sors mon arme, gueule un truc comme "Everybody be cool, this is a robbery !" parce que je connais mes classiques, et c'est parti. Tout le monde, gardiens comme braqueurs, dégaine et canarde de tous les côtés. Pendant ce temps, je prends la clé magnétique du directeur et pars ouvrir la porte donnant accès à l'arrière. Au cours des vingt minutes suivantes, il faudra installer une perceuse, l'utiliser pour casser une grille (et la relancer régulièrement, la coquine ayant souvent tendance à caler), répandre un produit chimique pour percer le sol au-dessus de la salle des coffres, y descendre, remplir nos sacs de pognon, poser

du C4 pour ouvrir une brèche vers les caves adjacentes et foutre le camp, et encore, j'en oublie. Du début à la fin de l'expédition, vague après vague de policiers nous tombaient sur la tronche. Comme dans un *GTA*, ces derniers étaient de mieux en mieux équipés à mesure que les renforts arrivaient : rapidement, les pauvres flics en tenue tout juste armés de pistolets ont laissé place à de monstrueux GIGN équipés de fusils d'assaut, d'armures intégrales et de gros boucliers les protégeant totalement des attaques frontales. Comme dans un *Left 4 Dead*, les objectifs sont entourés d'un liseré visible à travers les murs (ce qui est bien utile quand on est paumé au milieu d'un affrontement violent) et on peut relever ses petits camarades tombés au sol. Il faut d'ailleurs le faire assez vite, sans quoi les méchants défenseurs de la loi viendront leur passer les menottes et les embarquer. Seule solution pour les récupérer : les échanger contre un otage. L'ensemble fonctionne plutôt bien, est assez drôle et plutôt joli. Reste juste un petit doute : il est impossible d'utiliser des grenades, ni de se pencher (lean) vers la droite ou la gauche. C'est d'autant plus gênant que les hordes de super-flics qui nous font face n'hésitent pas, elles, à balancer des fumigènes par paquets entiers. Du coup, on se sent un peu rigide et limité, incapable de se planquer ou de bouger comme on le voudrait, très facilement coincé par le feu ennemi. Sur une seule mission, cette sensation a un petit côté sympathique : on a l'impression d'être le PNJ, le méchant impuissant traqué par les SWAT qu'on incarne dans les autres jeux. À la longue, elle risque d'être assez frustrante. On saura ça d'ici peu, puisque le jeu sera disponible sur Steam début octobre, sans doute aux alentours de 20 euros.

Louis-Ferdinand Sébun

# Assassin's Creed : Revelations

Genre : Action / Aventure à la 3<sup>e</sup> personne Développeur : Ubisoft Montreal (Québec) Éditeur : Ubisoft Sortie prévue : Novembre 2011

## Des révélations, pas de révolution

Le corps humain est fascinant. Il y a tout juste une semaine, nous étions à Cologne, épuisés, allongés sur nos lits, les jambes brisées par des heures passées à piétiner, l'estomac distendu par la wurst et la bière. Et nous voilà à Paris, frais et dispos, à deux jours d'un bouclage qui s'annonce calme et détendu. Ou presque.



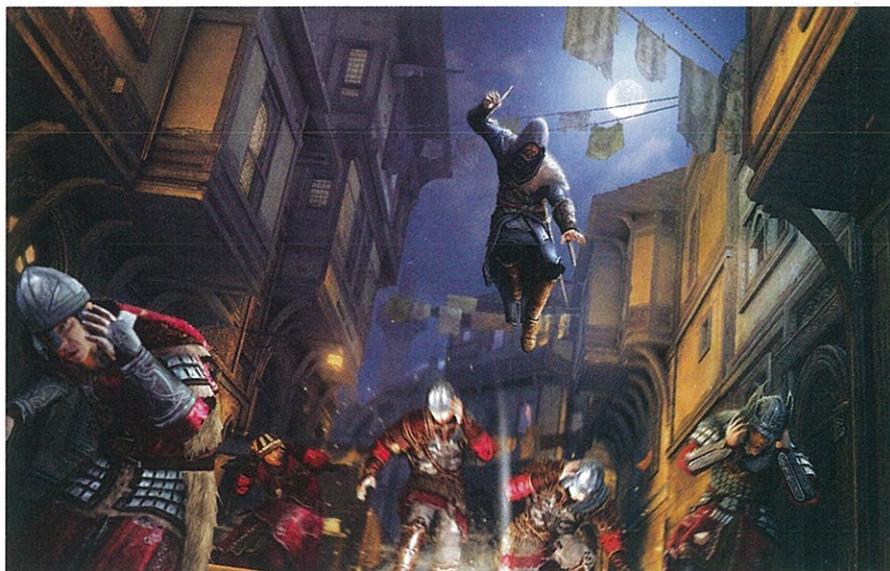
Car l'esprit humain aussi est fascinant. C'est pourquoi Boulon, qui est malheureux quand les choses se passent trop bien, a décidé de nous empêcher d'écrire en lisant à voix haute toutes les conneries qu'il trouve sur Internet. "Vous saviez que d'après un sondage, le générique de Benny Hill est la pire musique à écouter en faisant l'amour ?" Une fois de plus, Reddit a raison. Car dans la vie, tout est question de rythme. Il y a des choses qui peuvent se faire à fond la caisse et n'importe comment, d'autres pas. Si, par exemple, vous développez des jeux de foot, des jeux qui par exemple s'appellent FIFA, vous pouvez vous permettre d'en sortir un par an. Même chose si vous produisez des FPS pop-corn sur l'appel du devoir : huit heures de jeu tous les douze mois, ça reste un ratio raisonnable. Au contraire, si votre truc, c'est plutôt les bons gros jeux d'action-aventure bac à sable, façon "comptez cent heures pour en faire le tour, sans parler du mode multi plein d'options à débloquent", il vaut peut-être mieux lever le pied. Parce que je veux pas dire,

mais *Assassin's Creed : Brotherhood* est sorti sur PC il y a six mois. Si *Revelations* sort à la date prévue, ça ne fera même pas huit mois entre deux épisodes. À ce rythme-là, on n'aura bientôt plus le temps de finir un *Assassin's Creed* avant la sortie du prochain.

### Ezio, mio ancestro

Cette course à la productivité a de quoi inquiéter, surtout que *Revelations*, c'est confirmé, ne sera pas *Assassin's Creed III* (qui serait, dit la rumeur, actuellement développé dans le plus grand secret) mais une nouvelle déclinaison type *Brotherhood*. C'est donc persuadé que j'allais voir un *ACB 1.5* que je me suis rendu à la présentation. Autant le dire tout de suite pour ne pas vous donner de faux espoirs, *Revelations* est bien un *Brotherhood* amélioré. Mais s'il se contente de peaufiner la formule, il le fait avec talent. Pour commencer, *Revelations* sera le premier titre de la série dans lequel les trois protagonistes seront réunis, puisqu'on y incarnera non

seulement Desmond et Ezio mais aussi Altaïr, l'ancêtre qu'on n'avait pas revu depuis le premier *Assassin's*. On en apprendra plus sur la jeunesse de ce dernier ainsi que sur les puissants artefacts qu'il aurait cachés à Constantinople, artefacts qu'un Ezio vieillissant ira rechercher cinq siècles plus tard. Pendant ce temps (si l'on peut dire), au XXI<sup>e</sup> siècle, Desmond devra sortir du coma étrange dans lequel l'animus l'a plongé. On sent bien que cet épisode cherche à lier entre eux les différents éléments de l'histoire et à conclure certains points de scénario devenus confus au fil des épisodes. En termes de gameplay, *Revelations* apportera quelques bonnes idées dont on se demande pourquoi elles ne sont pas depuis longtemps la norme dans un *Assassin's*. Tout d'abord un grappin qui permettra de jouer à Bruce Wayne sur les toits de Constantinople mais aussi de ramener brutalement sur la terre ferme les ennemis planqués sur les hauteurs. Également un système de crafting, puisque c'est devenu obligatoire dans tous les jeux depuis *Minecraft*. Il sera possible de fabriquer une foultitude de bombes en combinant différents types d'étuis, de poudres et de projectiles. Selon la recette employée, on se retrouvera avec un fumigène, une grenade aveuglante, une bombe à clous destinée à mutiler tout le monde ou, au contraire, un gros pétard prévu pour faire du bruit et attirer l'attention des gardes. Le multijoueur sera également amélioré, puisqu'on pourra customiser l'apparence, les armes et les compétences de son personnage, mais aussi fonder une guilde avec d'autres joueurs. *Revelations* sera-t-il un jeu indispensable pour ceux qui ont déjà l'excellent *Brotherhood* ? Sans doute pas. Mais cela sera probablement un *Brotherhood* peaufiné et amélioré. De quoi passer quelques dizaines d'heures supplémentaires à traquer sa proie, couteau en main, caché dans la foule.



Louis-Ferdinand Sébum

# Torchlight 2

Le glorieux outsider

Genre : Hack & Slash Développeur : Runic Games (États-Unis) Éditeur : Perfect World Sortie prévue : 2011

Allemagne, an de grâce 2011. Le petit monde du Hack & Slash est entièrement conquis, tous ses habitants attendent *Diablo 3*. Tous ? Non. Car quelques irréductibles développeurs indépendants continuent de résister.



Dans l'ombre et le plus grand secret, l'équipe de Crate Entertainment travaille à *Grim Dawn*. Plus téméraires ou plus fous, les développeurs de Runic Games ont choisi de présenter leur jeu pile en face du quartier général de l'adversaire : l'immense, noir et monolithique stand d'Activision-Blizzard. Un résistant monte la garde à l'entrée du maquis de contreplaqué, il me demande le mot de passe. "*Steampunk*", je lui souffle à l'oreille. Il s'écarte et me laisse entrer. Car le steampunk semble bien parti pour être la clé de tous les rivaux indésirables de *Diablo 3*. Conscients de ne pas faire le poids au niveau des moyens ou de la quantité de contenu, ils cherchent à le concurrencer au niveau du background. Que ce soit dans la fantasy "low magic" saupoudrée d'armes à feu de *Torchlight* ou dans la

noirceur victorienne de *Grim Dawn*, l'objectif est clair : attirer les fans de Blizzard à coups d'univers sombres tout en proposant quelque chose de plus original que du gothique à la Tristram et, tant qu'à faire, en conservant une identité particulière. À ce niveau-là, *Torchlight 2* remplit parfaitement le cahier des charges : le monde est toujours aussi coloré, toujours aléatoirement généré mais beaucoup, beaucoup plus varié.

## Coopération franco-allemande

Une attachée de presse tout excitée m'invite à m'asseoir pour essayer le jeu. Je me pose, souris dans une main, clavier dans l'autre et bloc-notes dans la dernière, quand je croise le regard d'un journaliste teuton assis juste en face de moi. "*Hallo*", qu'il me dit. Là, je réalise qu'il est déjà en train de jouer. De

jouer dans ma partie. Qu'on se le dise, Runic a retenu la leçon : *Torchlight 2*, contrairement à son prédécesseur, comprend un mode multijoueur. Le coop' (6 à 8 joueurs) est d'ailleurs au centre du gameplay, puisque les quatre nouvelles classes disposent toutes de compétences de soutien destinées à créer des synergies lorsque les membres de l'équipe sont proches les uns des autres. Rester à proximité de ses compagnons présente d'ailleurs d'autres avantages, comme celui de partager avec eux les points d'expérience gagnés. Le système est pensé pour simplifier au maximum l'organisation de parties : *Torchlight 2* utilisera Steam, parties solo et multijoueurs seront confondues (il sera donc possible de rejoindre les parties des copains avec son personnage solo ou d'inviter des amis à rejoindre une sauvegarde de la campagne) et le niveau des monstres s'adaptera automatiquement au nombre de héros venus les traquer. Mais ce n'est pas tout de pouvoir facilement partir à l'aventure avec des potes, encore faut-il avoir un monde à explorer. Et à ce niveau, *Torchlight 2* renvoie le premier opus au rang de brouillon. Adieu le côté claustro et linéaire de *Torchlight 1*. Non seulement la moitié de l'aventure se déroulera désormais en extérieur, mais les forêts, plaines glacées et déserts (trois des environnements annoncés) comprendront beaucoup de zones optionnelles que les joueurs pourront explorer pour dégoter des quêtes secondaires ou se ramasser quelques points d'expérience en rab. Au chapitre des bonnes nouvelles, signalons aussi que Matt Uelmen, compositeur de la musique de *Torchlight 1* et du premier *Diablo*, sera de retour, que le jeu sera fourni avec tous les utilitaires nécessaires pour créer des mods et que l'ensemble sera vendu entre 20 et 30 dollars, soit sans doute autant d'euros, sauf dévaluation surprise de dernière minute. *Torchlight 2* sera un bon jeu, ça ne fait pas l'ombre d'un doute. Reste juste une grande question : sortira-t-il à temps pour prendre de vitesse le rouleau-compresseur *Diablo 3* et son imminente version bêta ? Si ce n'est pas le cas, je ne donne pas cher de sa peau. D'ailleurs, tournez la page, juste comme ça, pour voir...

Louis-Ferdinand Sébum





# Kingdoms of Amalur : Reckoning

WoWffline

Genre : Jeu de rôles / Action-RPG Développeur : Big Huge Games / 38 Studios (Etats-Unis) Editeur : Electronic Arts Sortie prévue : Février 2012

Comme la haute couture, le jeu vidéo connaît des modes. Après cette Gamescom 2011, je crois avoir distingué quelques grandes tendances. Comme chaque année, l'obésité morbide se porte bien. La coupe mulet revient également en grande force chez les joueurs teutons. Petite nouveauté, cette dernière se porte généralement accompagnée de tee-shirts façon "je porte des fringues avec des trucs anglais écrits dessus parce que c'est trop classe mais je ne sais pas ce que ça veut dire".

C'est ainsi qu'on a croisé des mecs arborant fièrement des sweats à capuche "proud shiteater" ou "extreme retarded gamer". Voilà pour les joueurs. Mais les jeux eux-mêmes ne sont pas épargnés par ces trends qui donnent l'impression que l'industrie n'est composée que de suiveurs qui se plagient les uns les autres. Premier grand thème : les pirates, bien partis pour être les nouveaux zombies (les pirates zombies n'étant pas à exclure). Deuxième grande mode : la possibilité d'assigner librement toutes sortes d'armes et d'équipement à chacune des mains du personnage, une fonctionnalité qui fera la joie des bourrins comme moi et le désespoir des manchots dont la frustration ne sera que plus grande. Troisième grande tendance, plus intéressante car plus radicale : la disparition, dans les jeux de rôles, des classes de personnage au profit d'une création dynamique du perso au fil de l'aventure. C'était le cas dans *Skyrim* et c'est le cas, encore plus, dans *Reckoning*.

## Reckonnaissance de dettes

Pourtant, à première vue, *Reckoning* ne

semble pas parti pour révolutionner quoi que ce soit. D'ailleurs, si je n'étais pas aussi sourcilieux dans mon travail, je vous dirais que "c'est en gros un action RPG avec des combats de beat-them-all, pas mal de loot, un peu de bla bla, un monde ouvert et des graphismes à la *World of Warcraft*" et j'irais me coucher. Mais je ne le ferai pas, parce que, malgré ces quelques handicaps qui devraient faire plisser le nez à l'homme de goût que je suis, *Reckoning* a quelque chose que les autres n'ont pas. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, ça n'a rien à voir avec les noms prestigieux qu'il aligne à son générique. OK, c'est peut-être Todd McFarlane, le créateur de *Spawn*, qui a conçu le style graphique, mais ce n'est pas flagrant, puisqu'on dirait... euh... ben *WoW*, justement. Quant au fait que ce soit R. A. Salvatore qui ait pondu le background du jeu, ça me laisse de marbre, puisque j'ai toujours pensé que ce garçon écrivait comme un pied. Ce qui n'a en revanche pas laissé de marbre, ni même de talc, le fan de bac à sable que je suis, est l'ouverture du monde. Si on ne connaît pas encore la surface explorable, elle semble

considérable, avec des environnements qui vont des plaines enneigées au désert aride en passant par une jungle et des forêts plus classiques. Pas dégoûtant non plus, le système de combat, dont la fluidité n'a rien à envier à celle d'un *Darksiders*, petit miracle dans un action-RPG, genre qui nous avait plutôt habitués aux échanges de coups plus rigides qu'un flic allemand. Dans *Reckoning*, au contraire, on virevolte d'un ennemi à l'autre en enchaînant les combos ; c'est très beau et semble sacrément jouissif. Dernier point positif, le scénario. Le monde d'Amalur est un genre déterministe : chaque individu a un destin dont il ne peut espérer échapper. Chaque individu sauf le joueur puisque ce dernier, mort puis ressuscité par un étrange artefact (le "puits des âmes") juste avant que commence le jeu, sera le premier à échapper à ce fatalisme, la première page blanche, le premier être libre d'explorer le champ des possibles. D'où l'absence de classe de personnage, remplacées ici par des "destins", déblocables et librement combinables au fil de l'aventure. Vous l'aurez compris, même s'il est encore trop tôt pour rendre un avis définitif et bien que le côté un peu générique de l'univers et du style graphique m'inquiète légèrement, *Reckoning* fait partie des quelques Action-RPG qui méritent d'être suivis d'ici à leur sortie. S'il s'avérait bien être un *Oblivion* avec des combats à la *Bayonetta*, ce serait tout simplement un jeu indispensable pour les amateurs d'exploration et d'équarrissage de trolls.

Louis-Ferdinand Sébum



# Skyrim

## (The Elder Scrolls V)

Genre : Jeu de rôles Développeur : Bethesda Game Studios (États-Unis) Éditeur : Bethesda Softworks Sortie prévue : 11 novembre 2011

### Vent d'air frais ou coup de froid ?

Comme je le disais encore hier à un Kahn Lusth terrifié, tout en sautant à pieds joints sur ma valise dans le vain espoir d'y faire rentrer toutes mes fringues avant l'heure de rentrer à Paris, "on peut faire rentrer tout ce qu'on veut dans un volume donné. C'est juste une question de volonté".

**K**ahn ne voulait pas y croire, me sortait son petit couplet bourgeois sur l'invariabilité des lois de la physique et de la contenance. Le pauvre fou, je savais pourtant de quoi je parlais : je sortais de la présentation de *Skyrim*. Une heure, une malheureuse heure, qu'elle avait duré. Et durant cette seule petite heure, Bethesda avait réussi à caler tellement d'informations que j'avais l'impression qu'elle en avait duré dix. La démonstration commençait à la fin du tutoriel, au moment de la création du personnage. Comme cela avait été annoncé, le concept de classe de personnage est passé à la trappe. On se contente de choisir une race, un genre, de sculpter sa tronche (miracle ! Pour la première fois dans un *Elder Scrolls*, les personnages n'ont pas des tronches de consanguins et sont même plutôt chouettes, malgré l'aspect parfois un peu "plastique" de leur peau), et vogue la galère. Comme d'habitude dans la série, une fois l'avatar créé, le joueur est

propulsé en pleine nature, libre de partir à l'aventure dans la direction qu'il souhaite. Il ne faut pas longtemps, une fois plongé dans les paysages enneigés de *Skyrim*, pour réaliser qu'on se trouve devant un *Elder Scrolls*. La boussole qui indique les lieux les plus proches est toujours là pour aider à l'exploration et on aura sans doute vite droit à un mod permettant aux joueurs hardcore de la désactiver. Au fil de la promenade, on croise les clients habituels, que ce soit au niveau de la population (bandits et nécromanciens), de la faune (hostile ou pas) ou même de la végétation (ici pour être cueillie afin de fabriquer des potions).

### Le grand blond avec un elfe noir

Formule classique, donc, mais largement raffinée. Fini la vie animale d'*Oblivion* qui se limitait aux cerfs et... euh... aux cerfs. On a ici droit à des loups, des lapins et tout un tas de petites bêtes qui rendent les paysages terriblement vivants. Lorsqu'il s'agit de se fritter avec les méchants également, des progrès ont été faits. Le système de combat, qui n'a jamais été le point fort des *Elder Scrolls*, n'est toujours pas exceptionnel, mais la possibilité d'équiper librement sorts, magie et armes dans n'importe quelle main dynamise largement la formule. L'I.A. semble également revue à la hausse : les magiciens ennemis lancent des sorts défensifs différents selon le type de sorts ou d'armes qu'ils ont vu le joueur utiliser.

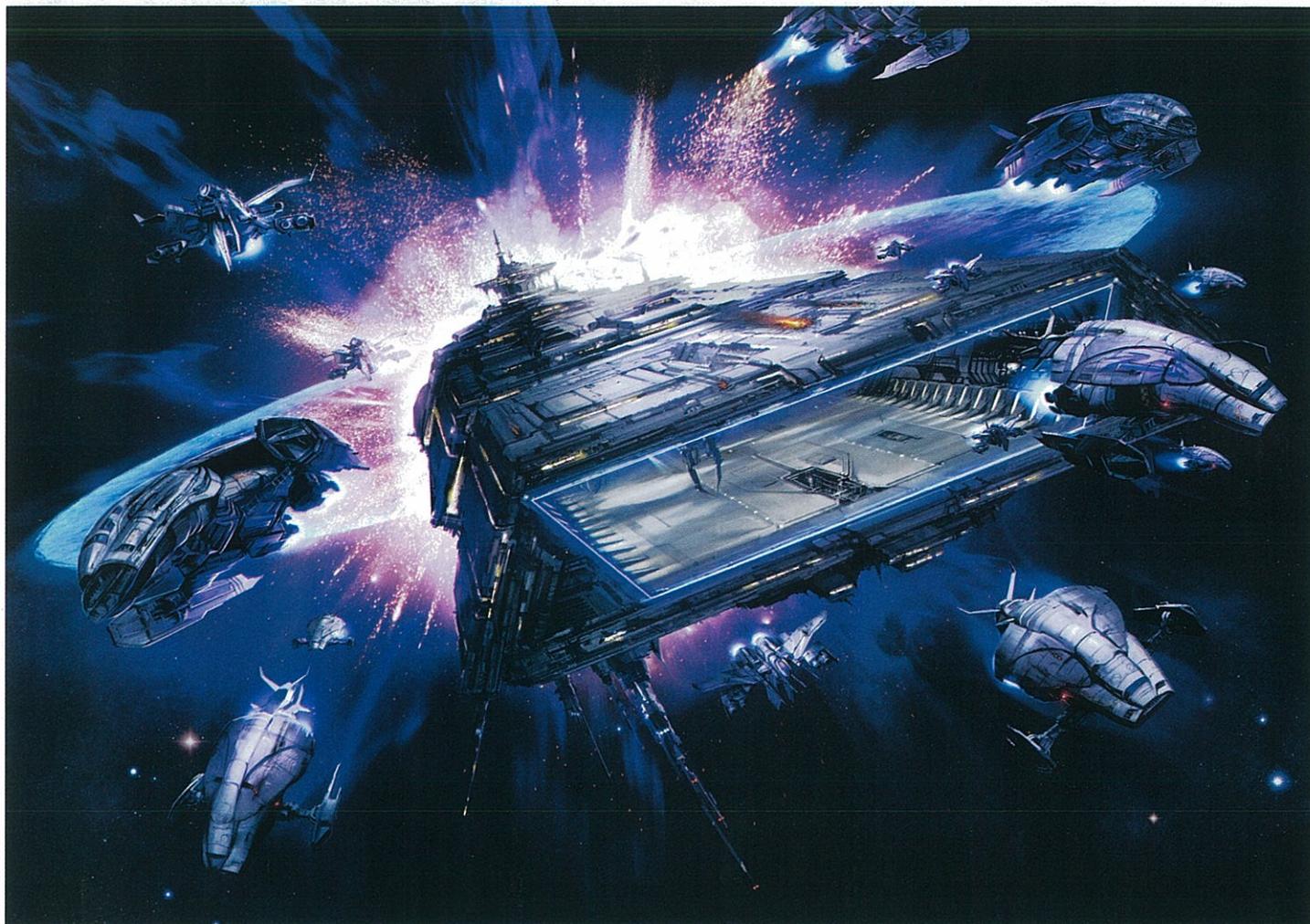
Quant à l'auto-levelling, il sera toujours présent mais beaucoup plus discret. Si certaines quêtes seront adaptées au niveau du joueur, le monde ne le sera plus et restera cohérent : fini les bandits en armure daédrique. Enfin, sans doute alléchés par la masse de pognon dégagée par *Minecraft* et *Terraria*, les développeurs ont grandement amélioré les possibilités de crafting. Il sera possible de fabriquer des potions, bien sûr, mais aussi de fabriquer et d'améliorer armes et armures grâce aux peaux (qu'il faudra tanner) et aux minerais (qu'il faudra extraire) trouvés au fil de l'aventure et même de faire la tambouille avec la viande des monstres. Le joueur sera d'ailleurs encouragé à utiliser toutes ces nouvelles possibilités quelle que soit sa spécialité : sans classes de personnages (et donc de compétences primaires et secondaires), n'importe quelle utilisation de compétence contribuera à la progression du personnage. Oui, je sais, l'idée peut choquer les puristes du JdR, habitués à la création d'un personnage spécialisé dans un rôle précis. Elle m'a choquée aussi. Au début. Quand je n'avais pas encore vu le jeu. Mais j'en suis maintenant convaincu, les petits gars de Bethesda savent ce qu'ils font. *Skyrim* ne sera pas un jeu de rôles hardcore (ça n'étonnera personne) mais a tout du fantastique bac à sable, du merveilleux jeu d'exploration, et ressemble de plus en plus à un *Oblivion* dont la plupart des défauts auraient été corrigés. Il y a beaucoup, énormément même, à dire sur *Skyrim* et, d'ici au premier octobre, on sera en mesure de décortiquer en détail le gameplay et les nouveautés de cet épisode. D'ici là je dois vous laisser, ma valise vient d'exploser. Une fois de plus, Kahn avait raison.

Louis-Ferdinand Sébum

# X : Rebirth

Ne l'appellez plus jamais X4

Genre : Bac à sable spatial Développeur : Egosoft (Allemagne)  
Editeur : Deep Silver Sortie prévue : 2012



Au même titre que le perfecto, les protège-coudes sur les vestes en tweed ou la moustache de brosse à dents, le jeu de shoot spatial n'est plus franchement à la mode aujourd'hui. Seule la série des X, développée par les Allemands d'Egosoft, semble résister à ce navrant désamour. Peut-être parce que – et je préfère le préciser avant que les puristes ne se mettent à m'insulter et à lancer une fatwa sur moi, ma famille, mes amis et mes poissons rouges –, ces titres sont bien plus que de simples jeux de combats dans l'espace.

PAR GUY MOQUETTE

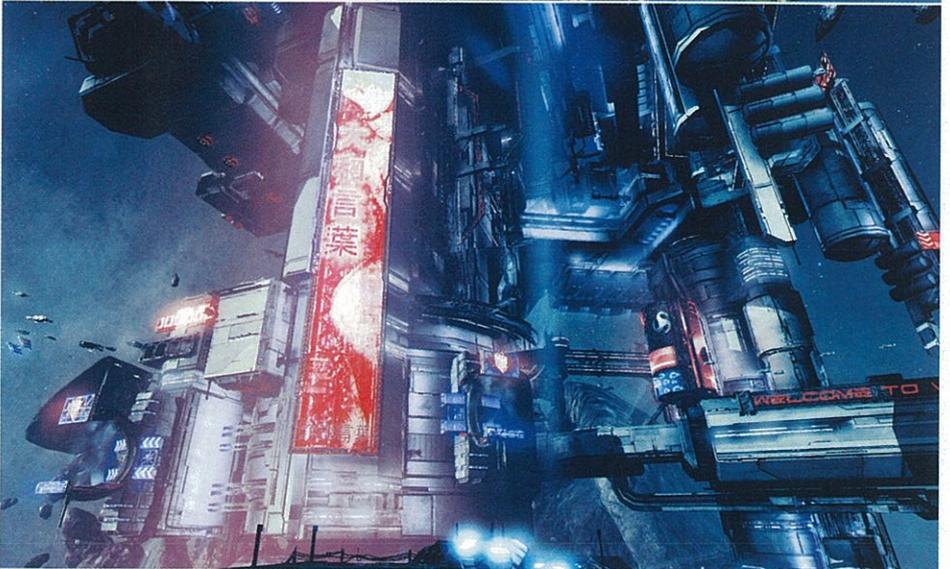
Ils sont avant tout de véritables bacs à sable où tout un chacun peut, selon ses envies, devenir un constructeur de vaisseaux ou de stations orbitales, un négociant à la tête d'une gigantesque flotte commerciale, un pirate qui pourrit la vie des innocents voyageurs, ou que sais-je encore, le tout à bord d'une fouldititude de vaisseaux dont la taille va de la Twingo stellaire à la mégapole sidérale. Bref, le

sentiment de liberté conféré par la saga est total, et les nuits blanches provoquées chez les fans parfaitement innombrables. Pas étonnant qu'avec l'annonce de *X : Rebirth*, ces derniers attendent Egosoft au tournant, les jambes flageolantes et la bave aux lèvres. J'aimerais d'ailleurs avoir une pensée tout à fait sincère pour la frange la plus extrême des fans qui attendent fébrilement le successeur de *X3 : Terran Conflict*,

car ils n'ont pas fini de se faire de la bile. Pourquoi donc ? Parce que la première phrase qui me fut adressée par Bernd Lehahn, le directeur général du studio, après les présentations d'usage fut : "Vous avez joué à X3 ? Oui ? Eh bien sachez que ce que je vais vous montrer là, CE N'EST PAS X4 !" Au terme de notre entrevue, j'avais compris pourquoi mon interlocuteur avait si fermement et si rapidement tenu à

## La rétine qui frétille

La saga *X* se caractérise aussi par son aspect contemplatif. Et du côté graphique, aucun souci à se faire : les séquences présentées par Bernd Lehahn ont littéralement de quoi laisser sur le fondement toute personne qui sait apprécier les belles choses. Je croise les doigts pour que les photos d'écran rendent, une fois sorties sur papier, hommage à l'énorme boulot produit par le studio. Et *Rebirth* ne se contentera pas d'être beau graphiquement, il s'annonce plus "vivant" que ses prédécesseurs. Et ce, grâce au travail qui a également été fait sur la lumière et les animations. Il suffit de voir travailler un drone de minage, ou le fonctionnement de la moindre tourelle à missiles montée sur un vaisseau pour s'en convaincre. En survolant une station, on voit qu'elle grouille d'activité, et l'on peut, de l'extérieur, aisément observer et comprendre chaque étape d'une chaîne de production, de l'acheminement des matières premières au conditionnement des produits finis. C'était beau et ça m'aurait presque arraché une larme.



prendre ses distances avec les précédents titres : *Rebirth*, même s'il se déroulera quelques dizaines d'années après le précédent opus, ne sera pas un *X3* plus joli, plus grand et avec plus d'objets et de vaisseaux. Non, il s'agira *stricto sensu* d'une renaissance : un nouveau jeu, avec une nouvelle philosophie, un "tournant" pour le studio qui, sans renier l'héritage de la saga, s'en affranchit ostensiblement.

## Angst ! Angst !

À ce moment de la lecture, les intégr... pardon, les puristes qui ne se sont pas encore évanouis doivent se demander dans quelles proportions leur messie du space opera sera transfiguré. Il semble évident qu'avec *Rebirth*, Egosoft a l'intention de s'adresser à une population plus vaste que le noyau hardcore de joueurs qui étaient capables de répondre au niveau d'exigence requis par les opus précédents. Je lâcherais bien le mot "casualisation", mais d'une, j'aurais peur de provoquer une syncope chez les quelques survivants qui ont réussi à franchir le premier paragraphe ; et deux, ce serait prématuré et vraisemblablement injuste. Alors au lieu de dire des gros mots, mettons les choses à plat, et commençons avec les changements qui peuvent – qui vont – faire grincer des dents certains fans : on ne pourra plus s'installer aux commandes des capital ships, seulement leur donner des ordres, voire s'y amarrer pour taper la discute avec le pacha. En fait, techniquement, on ne pourra plus se mettre véritablement aux commandes que d'un seul vaisseau. Celui de départ, à bord duquel on passera tout son temps ou presque (sortez les sels si vous commencez à avoir des vapeurs). Alors certes, ce sera un "vaisseau spécial", amené à évoluer au cours de la campagne, doté d'un cockpit ultra détaillé,

dans lequel on pourra se promener et discuter avec l'équipage – façon *Silent Hunter V* – et depuis lequel on pourra piloter, à distance, des drones ou d'autres vaisseaux "via un dispositif de réalité virtuelle". Alors oui, on comprend que prendre le contrôle d'un parpaing géant qui met trois plombes pour faire demi-tour, ce n'est le trip ultime que d'une poignée. Mais par contre, ne plus pouvoir choisir entre un petit chasseur, rapide et maniable, et un navire moyen, lent et surarmé, risque de faire tout drôle à un paquet de gens.

## Et maintenant, les raisons d'y croire

Au-delà de ce choix, un peu déroutant, il est ressorti de cette présentation une volonté globale de rendre *Rebirth* plus accessible que ses prédécesseurs. L'ancienne interface "qui n'était pas adaptée à toutes les fonctionnalités du jeu" a été complètement repensée et le

scénario devrait occuper une place plus importante que par le passé, par le biais du personnage principal et de sa copilote "dont les destins seront liés". Il serait hypocrite de s'en plaindre : le côté âpre et "démérde-toi" des précédents *X* a rebuté un paquet de joueurs potentiels et sans nul doute privé la saga de l'énorme succès qu'elle aurait mérité. D'autant que cet accent mis sur la campagne, promet Bernd Lehahn, ne nuira "en aucune façon à l'aspect bac à sable qui constitue l'âme de la série". Par ailleurs, le studio promet un système économique plus poussé, dans lequel notre activité industrielle et commerciale impacta plus significativement l'univers. Avec quelques nouvelles fonctionnalités à la clé, telles l'apparition de nouvelles ressources, l'embauche de managers – dont la compétence sera exprimée par des caractéristiques – pour gérer les stations, ou encore la possibilité de faire la nique à la concurrence grâce à l'espionnage

## Y aura-t-il enfin du multijoueur ?

Non.

(Ceci était une tentative de battre le record du monde de l'encadré le plus concis.)

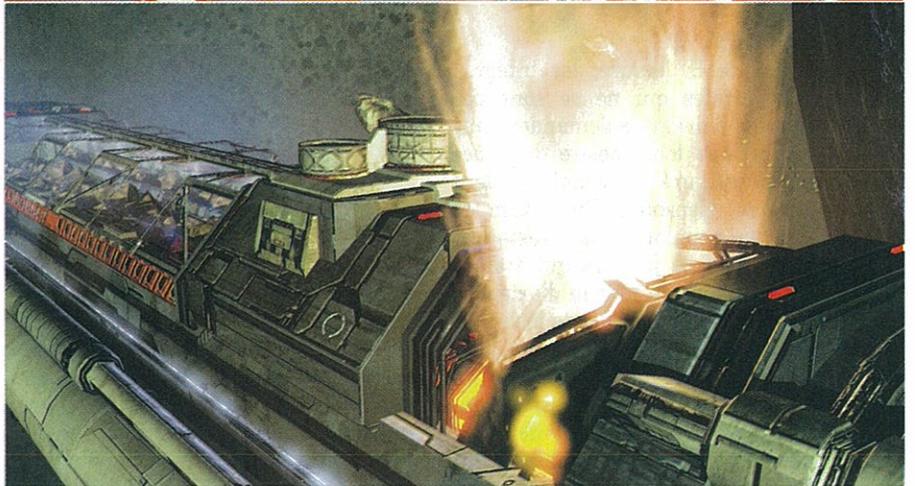
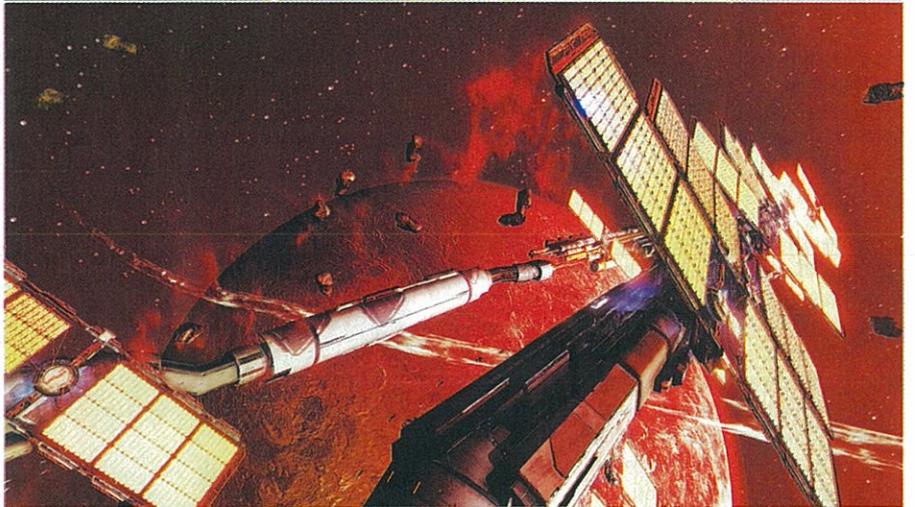
(pour comprendre comment l'ordure d'en face arrive à sortir les mêmes produits moins cher) et le sabotage. Autre nouveauté qui ne devrait pas laisser insensibles les bâtisseurs en herbe : les stations ne seront plus construites d'un bloc, mais seront constituées de modules (stockage, raffinage, transformation en produits finis, etc.) que l'on assemblera pour construire son petit – ou tentaculaire – complexe industriel.

### "Prochaine Sortie : Neptune"

Alors que je m'apprête à lui demander si l'univers de *Rebirth* allait, comme dans *X3*, être représenté sous forme de "cubes d'espace" reliés par des portes – et que je craignais, pour être honnête, de me faire entendre dire que oui –, Bernd Lehahn m'annonce que pour les transports aussi, Egosoft est reparti de zéro pour ce titre. Je prête l'oreille... "On a toujours eu un problème : comment créer un univers gigantesque sans donner au joueur l'impression d'être lent ? Jusque-là, on avait l'artifice de l'accélération du temps, mais ce n'était pas satisfaisant..." La solution ? Un genre de réseau routier de l'espace qui relie les zones d'activités. En d'autres termes : des tunnels dans lesquels les vaisseaux se déplacent plus vite. Cela va de la petite route de campagne, qui boostera un peu notre charrette, à l'autoroute qui lui filera un monumental coup de pied au train, mais qu'il ne sera possible de quitter qu'en empruntant les bretelles prévues à cet effet. "Fini les jumpgates, alors ?", m'interroge-je. "Non, il y en aura toujours, mais au lieu de connecter des secteurs de quelques dizaines de kilomètres de large, elles relieront désormais des systèmes solaires entiers..." Ah ben oui, dit comme ça, forcément, ça laisse rêveur.

### La guerre dans les étoiles

Ah tiens, si je me souviens bien, j'ai pris soin de rappeler au début de cet article que les *X* n'étaient pas "que" des shoots spatiaux. Mais ils en sont aussi. Et si de nombreux joueurs s'accordent à dire que cela n'a jamais été le point fort de la saga, ce n'est pas une raison pour passer sous silence cette partie du jeu. D'autant que là aussi, *Rebirth* a son lot de nouveautés à faire valoir. Alors autant le système d'ordres, via des dialogues avec le commandant, que l'on donnera aux capital ships demande à faire ses preuves (quel sera le degré de précision de ces ordres, ou des scripts, et quelle capacité l'I.A. possèdera-t-elle à les exécuter proprement ?), autant l'ampleur qu'ils pourront prendre est d'ores et déjà prometteuse. En effet, le souci du détail



dont les développeurs ont fait preuve dans les graphismes et les animations (voir encadré "La rétine qui frétille") aura un impact direct sur les batailles. Tourelles, générateurs de bouclier, moteurs, canons... Ces éléments seront désormais individuellement destructibles, ce qui laisse envisager des batailles plus complexes et plus passionnantes que dans *X3:TC*. Si le système d'ordres est au point, *Rebirth* pourrait ainsi ajouter une dimension "stratégie en temps réel" à l'action des combats spatiaux.

Impossible de dire pour le moment si Egosoft sera capable de remporter cet audacieux pari : s'ouvrir à une nouvelle population de joueurs sans froisser la communauté qui la soutient depuis si longtemps. Mais les bonnes idées sont là, suffisamment intéressantes pour faire abstraction de celles que l'on pense saugrenues. Vivement la première bêta, que l'on puisse avoir un début de réponse.

Guy Moquette

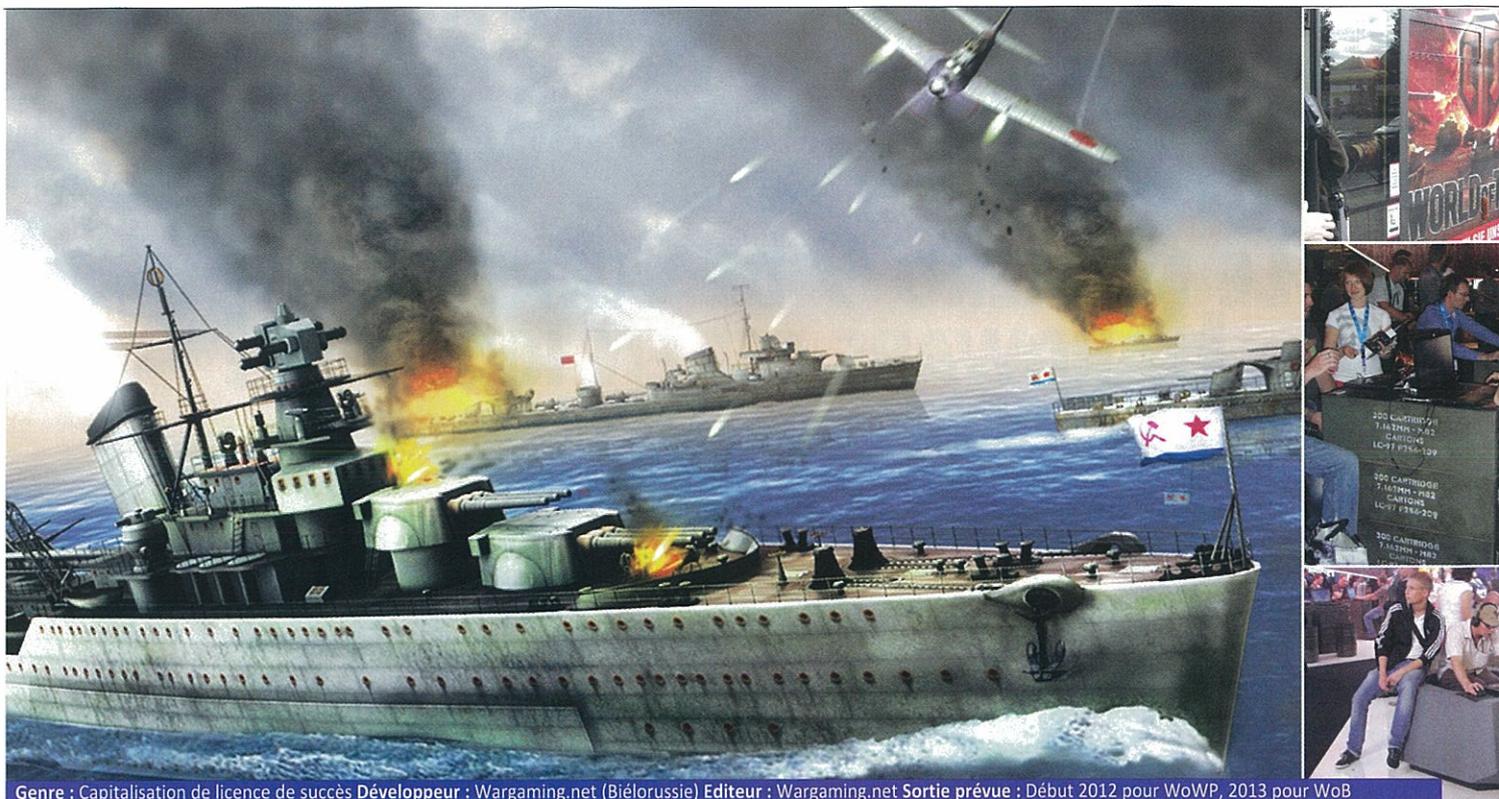
# CPC HARDWARE

LE NUMÉRO 9 DE VOTRE BIBLE DU  
HARDWARE EST EN KIOSQUE !



**TOUT**  
POUR BIEN CHOISIR

CARTES MÈRES,  
PROCESSEURS,  
CARTES GRAPHIQUES,  
MÉMOIRE VIVE...



Genre : Capitalisation de licence de succès Développeur : Wargaming.net (Biélorussie) Editeur : Wargaming.net Sortie prévue : Début 2012 pour WoWP, 2013 pour WoB

# World of...

## Tanks, Warplanes et Battleships

On ne les arrête plus

C'est impressionnant comme les choses peuvent évoluer en tout juste un an... Un développeur comme Wargaming, par exemple, ne possédait qu'un stand modeste lors de la Gamescom 2010. Un petit placard animé par un Russe hystérique. Et cette année, c'est tout Cologne qui était aux couleurs de *World of Tanks*, son Free-to-play star : des lignes de métro jusqu'au site de la Köln Messe, impossible de passer à côté... L'occasion rêvée pour le développeur d'annoncer la déclinaison de son jeu dans les airs... et sur les mers.

**A**mbiance paramilitaire sur le stand de *WoT*, avec des petites tourelles de tank pour accueillir les PC, nouvelles cartes de visite doublées en poils de pandas albins, distribution de goodies à des fans déchaînés que l'on croirait sortis du stand Blizzard, pendant que des bimbos toutes de kaki – légèrement – vêtues se trémoussent sur le podium. Ah ça, en matière de mesure et de bon goût, ils ont fait fort, nos nouveaux riches Biélorusses ! Mais revenons un peu sur cette success-story à la sauce slave... Alors inconnu, ce studio avait pour projet de développer un énième MMORPG clone de *World of Warcraft* en Free-to-play quand une idée parfaitement saugrenue leur est venue : remplacer les elfettes en string par des Panzers, les arcs et les épées par des canons de 88mm, et en guise de terrain de jeu, remplacer la "lande de la désolation", "montagne de la destinée" ou autre poncif du genre par

des champs de bataille où s'affrontent deux équipes de 15 chars dans des matchs à mort sans respawn. *World of Tanks* était né et, avec lui, une nouvelle raison de foutre en l'air sa vie de couple.

### 3 millions de joueurs plus tard...

Ce que Wargaming a d'abord voulu décrire comme un "*Counter-Strike avec des chars*" a rencontré un franc succès, confirmé aujourd'hui par les fanboys complètement jetés capables de se battre pour attraper au vol une miniature de M3-Lee en plastique jetée par l'animateur du stand de la Gamescom. C'est bien simple, dès la bêta, *World of Tanks* est entré au *Guinness Book des records* pour avoir vu ses serveurs accueillir plus de 90 000 joueurs en même temps. Gameplay simple, mais sans rendre le jeu simpliste, système d'XP incitatif, modèle

économique intelligemment pensé, et c'est le jackpot avec aujourd'hui 3 millions d'inscrits. Avec l'arrivée des "Clan Wars", où les combats de tanks ne sont plus une fin, mais un moyen de résoudre les tentatives de conquête d'une vaste carte persistante de l'Europe par des dizaines de clans rivaux, *WoT* a franchi un palier supplémentaire, engouffrant jusqu'à l'épaule les malheureux qui avaient innocemment glissé une phalange dans l'engrenage.

### Bientôt les avions, et plus tard les bateaux

C'est donc tout auréolé de leur statut de nouveaux nababs du jeu en ligne que les Biélorusses ont débarqué à Cologne. Avec dans leurs valises, outre une cargaison de tanks miniatures en plastique, l'annonce officielle de leurs prochaines sorties. Si l'arrivée prochaine de la déclinaison aérienne *World of Warplanes* fut plus une confirmation officielle qu'une révélation, l'annonce d'un *World of Battleships*, en revanche, fut plus surprenante. De cette version navale, Wargaming ne lâche toutefois pas grand-chose, si ce n'est un trailer au milieu duquel "on aperçoit trois secondes d'images tirées du jeu", précise en rigolant Frazer Nash, le vice-président britannique des relations publiques du studio. Tout juste lâche-t-il qu'il y aura la panoplie prévisible des navires à la mode pendant la Seconde Guerre mondiale, tels que cuirassés, destroyers ou porte-avions, et que ces derniers devraient être en mesure d'utiliser des avions embarqués contrôlés par l'I.A. C'est tout ? Ben oui, c'est tout car de leur propre aveu, ils ont le temps d'en reparler, *WoB* n'étant pas programmé avant 2013. "Par contre, la bêta fermée de *World of Warplanes*,

détruise son objectif dans un mode de jeu." Ce qui signifie donc, pour le moment, pas de cibles au sol non plus... L'autre mystère résidait dans le pilotage lui-même. Comme pour *WoT*, Wargaming a pris soin de ménager le joueur occasionnel en donnant quelques os à ronger à son homologue plus hardcore. Ce qui se traduit, d'un côté, par l'impossibilité de décrocher et de partir en vrille (et même, possiblement, des aides comme le rétablissement automatique dans les premiers niveaux pour ne pas se crasher lamentablement) et la garantie de pouvoir s'en tirer parfaitement avec un combo clavier/souris. Et de l'autre par une gestion des trois axes propres aux avions (tangage, roulis, lacet), la possibilité d'utiliser des périphériques tels que joysticks, palonniers et manettes de gaz, ou encore la prise en compte de la déflexion dans le tir.

### Et après ?

Alors que Frazer Nash nous fait la démonstration – entrecoupée de rires et de "fuck" à toutes les sauces – de ses talents à bord d'un P-40, je lui confie qu'il aura du mal à me faire croire qu'à terme, les combats de blindés, d'avions et de bateaux ne seront pas envisagés sous l'angle d'un gigantesque "tout-en-un" qui aurait de la gueule. Nouvelle bruyante et ultime exclamation du Britannique : "All-in-One ? Ah ! Non, pas du tout. Enfin. Non, je ne parlerai pas de ça. Enfin. Pas avant un an et demi, en tout cas !" Mouais... En attendant, Wargaming étant en passe de devenir une légende pour son incapacité à tenir les délais annoncés, les paris sont ouverts pour deviner combien de mois de retard accusera *World of Warplanes*. Envoyez votre estimation à la rédaction, il y a un superbe lot à gagner : une authentique miniature de Sherman en plastique que j'ai moi-même arrachée des doigts ensanglantés d'un Allemand piétiné au pied du podium *World of Tanks*.

Guy Moquette



elle, est prévue pour le mois de novembre !", explique mon surexcité interlocuteur qui, après un blanc, précise : "Mais bon, comme d'habitude, on sera en retard !", avant de partir dans un rire tonitruant qui a fait trembler les murs en contreplaqué de la salle de démonstration.

### Du biplan au jet

Concernant les futures empoignades aériennes, Frazer Nash a pu se montrer un peu plus prolixe, même si l'on sent que Wargaming aime se la jouer starlette et nimer ses projets d'un voile de mystère un peu saugrenu. Parmi les éléments qui ont été lâchés, on apprend donc que, comme *World of Battleships*, *WoWP* utilisera le même moteur graphique que *WoT*, que les échanges de "golds" et d'expérience seront possibles entre les différents jeux et qu'une symbiose sur la carte des "Clan Wars" est plus que probable. Pour le reste, on retrouvera l'esprit du titre sur lequel le studio a bâti son succès : 60 appareils – pour le moment – issus d'armées de différentes nationalités, sur une période allant des années 30 à 50. En d'autres mots, le joueur commencera à bord de biplans en bois pour finir, à haut niveau, aux commandes des jets qui se sont illustrés lors de la Guerre de Corée. On retrouve également la vue à la troisième personne et le zoom (et donc pas de vue cockpit, mais on s'en doutait un peu...). Le système de couverture, élément important de *World of Tanks*, passe évidemment au second plan. Mais la présence de nuages pour se planquer, de reliefs et la possible gestion du soleil dans le dos comme allié n'empêchera pas de développer quelques tactiques de fourbe. Pour le reste, ce sera du 15 contre 15 (ou "16 contre 16,

allez savoir..."), des parties qui démarrent en vol, et volez, jeunesse !

### Ni trop arcade, ni trop simu'

Restaient toutefois deux interrogations de taille : à l'instar de *WoT* et ses tanks légers, moyens lourds, ses chasseurs de chars et ses artilleries, les avions seront-ils divisés en différentes catégories ? Après avoir, avant la Gamescom, laissé entendre que oui, le studio semble avoir changé son fusil d'épaulé. À en croire Frazer Nash, seuls les chasseurs feront partie de l'arsenal, et les différences s'établiront au niveau de leurs caractéristiques de vitesse, de maniabilité, de puissance de feu et de résistance. Des bombardiers ? "Oui, il y en aura : piloté par l'I.A., l'un d'eux devra être défendu par un camp et descendu par l'autre avant qu'il ne



# Anno 2070

Le futur sera blanc (ou marron)

Genre : City Builder / Stratégie Développeur : Related Designs / Blue Byte (Saint Empire Germanique) Editeur : Ubisoft Sortie prévue : Fin 2011

C'est un peu méchant, ce que nous a fait Ubisoft. Ils nous ont dit de venir jouer chez eux à *Anno 2070*, histoire de se faire une première impression sur le jeu. J'y suis allé tout guilleret, parce que je suis totalement accro à cette franchise depuis trois épisodes. Je me suis mis en face du PC de démonstration à 10 heures du matin, j'ai commencé à bâtir ma ville écolo-futuriste.

À 11 heures, l'excitation était là, la souris virevoltait sur l'interface, je planifiais de nouveaux quartiers, je voulais déjà coloniser l'île d'à côté. Mon cerveau commençait à produire des litres d'endorphine alors que je voyais ma petite cité futuriste croître et que les habitants, toujours plus nombreux, me reclamaient des ressources pour améliorer leur logis. Et à midi, alors que j'étais au bord de l'orgasme parce que je venais enfin de terminer la construction d'une splendide usine de makis, les videurs m'ont décollé de l'écran par la force. "Allez, ça sort dans quelques mois, on vous enverra peut-être une version Preview en septembre, mais maintenant monsieur, il faut partir." Non, je n'avais pas envie de partir. Moi, *Anno*, j'aime y jouer 30 heures d'affilée sans décrocher de l'écran, en faisant mes besoins dans une canette de Fanta si nécessaire. M'expulser alors que je commençais tout juste à être chaud, c'est de la pure cruauté.

## Eva Jolly et Laurence Parisot sont sur un bateau

D'abord, un petit rappel pour ceux qui n'auraient pas suivi toute cette affaire. *Anno*, c'est l'une des meilleures franchises de jeu de construction de ville, c'est merveilleusement allemand, et si vous n'y avez jamais joué, faites-moi plaisir, achetez *Anno 1404* qu'on trouve à 25 euros neuf, vous aurez envie de m'embrasser sur les pieds au bout de quelques heures de jeu. Pour l'épisode 2070, les développeurs teutons de Related Designs abandonnent le trip médiéval et nous envoient dans une fin de XXI<sup>e</sup> siècle utopiste où deux factions, l'une écologiste, l'autre



industrialiste, tentent de coloniser des îles pour bâtir de gigantesques cités futuristes. C'est au joueur de choisir son humeur et de devenir un Eco (tendance "je fais des bisous aux arbres") ou un Tycoon (tendance "j'emmerde le Protocole de Kyoto"). Chaque faction a bien sûr un style de développement très différent. Les Eco feront de jolies villes en accord avec la nature (à voir sur les screenshots aux teintes blanches/vertes) tandis que les Tycoons se développeront plus rapidement en martyrisant l'environnement (ce qui donne des villes marron-dégueulasse).

## Toujours les besoins, toujours les chaînes de production...

Étant un vieux fan de la série, j'avais un peu peur que les développeurs touchent à la formule magique qui rendait les *Anno* si addictifs. Qu'on se rassure, il n'en est rien.

Au bout de quelques minutes de jeu, j'ai retrouvé les automatismes qui font le charme de la série. C'est toujours le même principe : on s'approche d'une île avec le petit bateau de départ, on construit un Entrepôt, un "City Center", quelques poissonneries, puis on commence à y poser des maisons servant à accueillir les colons de base - chez les Eco, ce sont des "Eco Workers". Ensuite, le but du jeu consiste à satisfaire les besoins de tout ce petit monde, et là aussi, ça ressemble furieusement à *Anno 1404*. Il faut par exemple installer des Tea House pour satisfaire les envies de boisson des Eco Workers, qui seront alors plus heureux et paieront plus d'impôts. Lorsque, en bon gestionnaire, on aura répondu à toutes leurs attentes (besoin de nourriture basique, boisson, besoin de socialiser dans le City Center...), ils passeront alors dans la classe sociale supérieure (les



pas mal de photos d'écran, et là j'avoue que je n'ai pas encore trop pigé son utilité. On peut apparemment s'en servir pour commander de façon rapide certains biens ; ne m'en demandez pas plus pour l'instant. On nous a aussi montré la nouvelle partie "recherche scientifique", qui a été largement étouffée avec un arbre technologique bien fourni vous gratifiant de bonus divers lorsqu'on active un laboratoire. Détail marrant sur le labo : on pourra le construire dans un coin reculé de l'île, parce qu'il a une vilaine tendance à exploser régulièrement suite à des expérimentations hasardeuses, mais c'est au cœur des villes, au milieu d'un grand nombre de maison d'habitation, qu'il produira le plus d'avancées scientifiques... Au joueur de voir s'il voudra prendre le risque de transformer un quartier entier de sa cité en petit tas de ruines fumantes pour gagner quelques bonus de production. Enfin, les développeurs nous ont dévoilé en fin de présentation un aspect entier du jeu qu'ils avaient jusque-là gardé secret : l'exploitation des fonds sous-marins. La caméra peut passer en vue "sous la mer" et on y installe des bâtiments spéciaux au milieu des requins et des raies. Les ressources sont disponibles en quantité gigantesque sous la mer, avec les risques que cela comporte. Il sera par exemple possible de forer le plancher océanique pour y récupérer du pétrole, pétrole qui ira pourrir les îles de la carte en cas de fuite du puits. Un hommage poignant aux récentes facéties de BP.

### Six siècles et pourtant si proche

Une version Preview du jeu devrait arriver par pigeon voyageur début septembre. Attendez-vous donc à un article plus conséquent dans un prochain numéro. En attendant, un premier pronostic : *Anno 2070* va être très proche d'*Anno 1404*. Certains vont peut-être dire trop proche. C'est toujours aussi beau (avec une palette de couleurs quand même moins claquante qu'avant), l'interface ne m'a posé aucun problème, c'est fluide, tous les mécanismes qu'on attend d'un *Anno* sont présents, mais il faut avouer que, parfois, j'ai eu l'impression de jouer à *Anno 1404* recouvert d'une jolie skin futuriste. En deux heures, j'ai eu le temps de sprinter jusqu'au colon de deuxième catégorie (les Eco Employees) et de satisfaire les deux tiers de leurs demandes. C'est vous dire à quel point le jeu semble familier – et aussi pour vous faire comprendre subtilement que je suis un pur pro-gamer sur *Anno 2070*. Alors il nous reste encore des tas de choses à explorer dès que nous aurons une version bêta sous la main (notamment la partie militaire, un sujet toujours délicat pour cette franchise), mais malgré l'écart de 666 ans séparant l'année 2070 de l'année 1404, je pense que les différences entre les deux épisodes ne seront pas diaboliques.

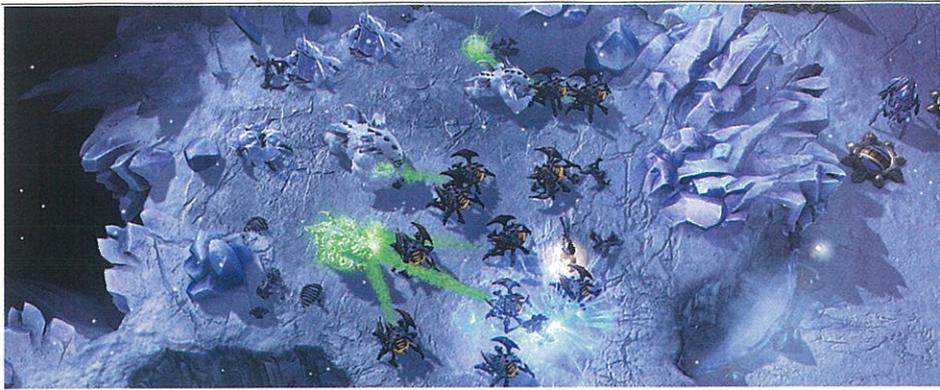
ackboo

Eco-Employees), se construiront de plus jolies maisons, et exigeront un tas d'autres biens de consommation qu'il faudra leur fournir en créant les bâtiments de production adéquats. Tout comme les *Anno* d'avant, je vous dis... Ce qui change, évidemment, c'est le look de l'ensemble, mais aussi les différentes chaînes de production. Les biens à produire sont désormais des Smartphones, des makis ou des diamants, mais les mécanismes de gameplay restent exactement identiques à ceux d'*Anno 1404*. On se retrouve rapidement à optimiser le placement des serres de légumes autour des fermes pour en avoir un maximum, à jouer les planificateurs urbains en créant différents quartiers, à tracer des kilomètres de routes, à organiser des routes commerciales entre les îles, à courir après les outils qui sont toujours aussi rares et indispensables en début de

partie... Un boulot de gestionnaire dont, j'avoue, je n'ai toujours pas réussi à me lasser.

### Tiens, la caméra vient d'avoir son diplôme PADI

Deux heures de jeu n'ont évidemment pas été suffisantes pour explorer les nouveautés d'*Anno 2070*, mais je peux quand même vous donner quelques détails. D'abord, il faut désormais gérer l'énergie, car les bâtiments fonctionnent à l'électricité. Ça se fait simplement, chez les Eco, en plantant des éoliennes çà et là, puis, plus tard, des centrales thermiques. Je n'ai pas eu le temps de jouer avec les Tycoons, mais je suppose que ces salauds de capitalistes pollueurs doivent, eux, installer des machins nucléaires dans lesquels ils font travailler des orphelins à coups de fouet. Il y a aussi ce fameux "Arche" qu'on a vu sur



# Starcraft 2

## Heart of the Swarm

Genre : Stratégie temps réel Développeur : Blizzard Entertainment (États-Unis) Éditeur : Blizzard Entertainment Sortie prévue : Pas encore annoncée

### Cachez cet essaim que je ne saurais voir

J'aimerais bien. Vraiment, hein, j'aimerais bien, surtout que je sais que ça va m'attirer des ennuis si je ne le fais pas. Mais je ne peux pas. Non, je ne peux pas dire que j'attends *Heart of the Swarm* avec une impatience démesurée. Je ne pense pourtant pas être atteint d'anti-starcraftisme primaire. J'avais d'ailleurs collé un 8/10 à *Starcraft 2* lors de sa sortie, note qui me semble, avec un an de recul, toujours parfaitement méritée.

Simplement, après avoir joué à deux missions de la campagne zerg et avoir entendu, de la bouche même de Blizzard, les principales nouveautés prévues pour cette première extension, je ne peux pas m'empêcher de sentir une vilaine impression de déjà-vu. Car si *Wings of Liberty*, la campagne terran, était intéressante, c'était en raison d'un habillage bien fichu (les coursives de l'Hyperion, les

dizaines de dialogues...) et de missions qui mêlaient habilement STR old-school frénétique et gimmicks originaux. Exactement ce que propose, à nouveau et sans grande audace, *Heart of the Swarm*.

### Assimilation génétique

Vous vous souvenez peut-être de l'extraordinaire mission de *Wings of Liberty* durant laquelle des hordes de mutants sortaient à

la tombée de la nuit, obligeant le joueur à alterner phase offensive durant le jour et phase défensive dès que le soleil commençait à décliner. Eh bien, on a droit ici à une mission sur une planète glaciale où des zergs insensibles au froid traquent des protoss qui doivent se cacher pour ne pas geler lorsque arrive le blizzard. La même chose à l'envers, en somme. Exemple un peu extrême peut-être mais très symptomatique. Les fameuses "mutations" qui permettent de modifier les unités ressemblent également beaucoup aux "upgrades" de *Wings*. Tout comme dans ce dernier, où l'on devait régulièrement choisir entre deux nouvelles unités, on doit ici choisir entre deux "sous-espèces" pour chaque créature. De la même façon, l'interface entre les missions ne semble pas partie pour sortir des sentiers battus. Kerrigan discute (oui oui, discute, verbalement) avec de gros tas de chair et de bave aussi naturellement que Raynor discutait avec Tychus Findlay. On aurait pu espérer plus original vu l'exotisme biologique des zergs. Bref, malgré mon amour sincère pour ces grosses sales bêtes de zergs, j'ai bien peur que, faute de grande nouveauté, *Heart of the Swarm* ne soit avant tout destiné aux inconditionnels de la série.

Louis-Ferdinand Sébum

### Entretien avec Jonny Ebbert, senior designer chez Blizzard Entertainment

Pour commencer, quelles seront les principales différences entre la campagne de *Heart of the Swarm* et celle de *Wings of Liberty* ?

Tout d'abord, Kerrigan sera beaucoup plus présente que Raynor durant le jeu, à tel point que le joueur aura vraiment l'impression de l'incarner. Elle sera là dans chaque mission ou presque. Ensuite, contrairement à Raynor qui n'était qu'un soldat parmi d'autres, Kerrigan sera une vraie force sur le champ de bataille, qui récupérera peu à peu ses pouvoirs au fil de la campagne jusqu'à être capable d'affronter seule de nombreuses unités ennemies.

Comment se traduira cette évolution de Kerrigan, au niveau de ses pouvoirs bien sûr, mais aussi en termes de narration ? Les missions progresseront-elles peu à peu de l'anecdotique à l'épique ? Les pouvoirs de Kerrigan seront répartis en deux arbres de compétences distincts : "spec-ops" et "corruption", chacun proposant des capacités très différentes. Il sera possible, au début de chaque mission, de choisir quelle spécialisation on souhaite utiliser.

L'interface de *Heart* m'a semblé assez proche de celle de *Wings*, avec des dialogues très classiques. On ne sentait pas vraiment le côté "organique" des



### zergs. Cela va-t-il évoluer ?

Il y aura des éléments qui iront dans ce sens. Chaque planète comprendra plusieurs missions. À mesure que le joueur (et donc les zergs) progresseront dans leur infestation d'une planète, l'apparence de cette dernière évoluera. *Starcraft 2* est un jeu dans lequel on contrôle un petit nombre d'unités, ce qui ne correspond pas vraiment à l'idée que l'on se fait d'une

invasion zerg. Comptez-vous donner au joueur la possibilité de diriger un plus grand nombre de créatures lors des missions solo ? Certains mécanismes permettront aux joueurs qui souhaitent utiliser un grand nombre d'unités de le faire. Par exemple, il sera possible de créer une sous-espèce de zergling à reproduction rapide, chaque œuf générant trois zerglings et non plus deux.

# Dragon Commander

Tout feu tout flamme

Genre : Stratégie / Action Développeur : Larian Studios (Belgique) Éditeur : Larian Studios  
Sortie prévue : Pas encore annoncée

Dans le petit monde incroyablement audacieux du jeu vidéo, lorsqu'une nouveauté est annoncée, il tombe toujours plus ou moins dans l'une de ces trois grandes catégories : les suites dont on se dit "pourvu que ça soit aussi bon que le précédent", les suites dont on se dit "ça ne pourra pas être pire que le précédent", et puis les nouveaux titres, souvent développés par des indés, dont on ne sait pas grand-chose ni trop quoi penser. Et s'il y a bien un jeu dont je ne savais pas quoi penser avant de le voir, c'est *Dragon Commander*.

En une demi-heure de présentation servie en simili-anglais teinté d'accent flamand, je me suis pris dans la tronche un festival de tout et de rien : de la stratégie tour-par-tour, des séquences de tir en vue à la troisième personne, un look coloré et steampunk, le squelette lubrique d'une princesse mort-vivante, un dragon avec un jetpack sur le dos et un raton-laveur. Dit comme ça, ça peut sembler confus, mais ça ne l'est pas. Il faut dire que les développeurs de Larian Studios, déjà papas de *Divine Divinity 2 : Ego Draconis*, ont eu l'occasion de prouver qu'ils maîtrisaient les univers absurdes et les back-grounds cinglés mais cohérents. Avec *Dragon Commander*, ils semblent bien partis cette fois pour prouver au monde que leur savoir-faire ne se limite pas aux jeux de rôles.

## Risk tout

*Dragon Commander* se déroule dans l'univers d'*Ego Draconis*, quelques millénaires avant ce dernier, à l'époque où, je cite, "magie et technologie régnaient de concert". *Draconis* nous proposait d'incarner le dernier des chevaliers dragons, *Dragon Commander* se déroule à l'époque de leur apogée, lorsque ces guerriers métamorphes croisaient le fer et crachaient le feu aussi naturellement que vous et moi descendons les poubelles. Le joueur incarne un de ces chevaliers, qui gère son royaume, son armée et ses conquêtes depuis le pont de son navire volant. Vous vous souvenez de l'*Hyperion* de *Starcraft 2*, ce croiseur qui fait office de menu principal entre les missions ? Eh bien c'est la même chose ici, en beaucoup plus classe : on se promène sur des ponts en fer forgé et on discute avec des PNJ plus ou



moins humains qui fournissent informations et conseils. Il est également possible de recruter des généraux pour les conquêtes à venir et, tenez-vous bien, d'épouser les princesses des provinces nouvellement conquises (une à la fois tout de même, les dragons ont la répudiation facile mais ne sont pas polygames) pour bénéficier d'avantages diplomatiques qui se traduisent dans le jeu par divers bonus dépendant de la région d'origine de la dulcinée. Dans la partie qui m'a été présentée, c'était une princesse mort-vivante et squelettique qui m'attendait dans la chambre nuptiale, m'invitant à venir me blottir contre ses côtes. Ceux qui ont aimé l'humour "pratchettesque" de *Divinity 2* et en particulier de son extension *Flames of Vengeance* seront en terrain connu. Mais ce n'est pas tout de rigoler, on a des provinces à conquérir. Cela se fait via une grande carte à la *Risk* sur laquelle, à chaque tour, le joueur touche les dividendes en provenance des régions déjà conquises et place ses garnisons. Une fois l'armée déployée, il est temps de passer au combat proprement dit. Là, deux options : ou bien opter pour la résolution automatique du combat (selon un système de probabilité prenant en compte les forces alliées et celles de l'ennemi) ou bien participer personnellement à la baston en jetant son dragon dans la mêlée. On passe alors à une vue tridimensionnelle et en temps réel, version améliorée des phases de combat sous forme de dragon d'*Ego Draconis*. Tellement améliorée qu'elle ressemble plus à un *Homeworld* dans lequel on attaque les plateformes volantes et les zeppelins de l'adversaire directement à coups de souffle enflammé ou en donnant des ordres à ses unités, tout en zigzaguant entre les traînées multicolores laissées par les troupes de l'adversaire. Que dire de plus ? *Dragon Commander* a beau être encore en plein développement, il est déjà beau, drôle, original, intelligent. Dans le petit monde du jeu vidéo, il y a parfois de bonnes surprises.

Louis-Ferdinand Sébum





# League of Legends : Dominion

## Epidémie de rage en vue

Genre : MOBA Développeur : Riot Games (États-Unis) Editeur : Riot Games Sortie prévue : Septembre 2011

Il y a une véritable cohue sur le stand *League of Legends*. Tous les joueurs veulent jeter un œil à leur petit chouchou. Je me fraie un passage tant bien que mal à coups de clés de bras dans cette marée humaine huileuse et puante. Tout ça pour découvrir encore d'autres fans en train de jouer. Leurs visages sont crispés et la sueur qui perle à leur front rebondit parfois sur une grosse veine prête à éclater. Enfin, je peux mettre un visage sur tous ces types qui s'insultent à tout bout de champ sur ce jeu. Le visage de la haine.

**C**ourageux mais pas téméraire, je préfère fuir en direction de la zone dédiée à la presse. Ici, c'est sandwiches de choucroute au saïndoux et eau gazeuse. Un peu dur à 10 heures du matin, mais c'est comme ça qu'on fait la fête en Allemagne. En compagnie du développeur chargé de la présentation, j'assiste à la séance "keynote", aussi appelée "le quart d'heure réunion d'investisseurs". Et, pour une fois, vous allez souffrir avec moi. Riot Games en chiffres, c'est 15 millions de comptes joueurs créés depuis le lancement de *League of Legends* ; une évolution de 50 à 350 employés en cinq ans et des milliers d'insultes proférées chaque jour sur les serveurs dans une moyenne de six langues différentes. Ce court échange fut également l'occasion d'apprendre que l'arrivée bimensuelle des nouveaux champions risque de durer encore quelques millénaires, tout comme la mise à jour du portrait de certains personnages. Toutefois, sur ce dernier point, le développeur prend des gants et ne donne aucun nom, se contentant d'expliquer que ces modifications se feront en fonction des demandes de la communauté. Concernant le Tribunal (NDLR : un outil permettant aux joueurs de juger les litiges de certaines parties), la petite PME se dit très

contente des premiers effets, mais admet tout de même songer à quelques améliorations, sans donner plus de détails. Enfin, la mise à jour arlésienne du moteur 3D et la nouvelle carte (La chambre du magma) sont toujours d'actualité, mais auraient bénéficié d'une communication "trop prématurée", ce qui explique le sentiment d'interminable attente qui a irrité tous les fans. Fin de la discussion, on m'invite à poser mon noble postérieur face à un PC pour prendre en mains un tout nouveau mode de jeu.

**Dominons dans les bois, pendant que Warwick n'y est pas**  
Généralement, une partie de *League of Legends* commence sur un premier quart d'heure très statique, où personne n'ose

donner l'assaut de peur d'être tué une fois de trop et de ramasser une pluie d'insultes. Au-delà de ce point, le jeu vire petit à petit en une série d'escarmouches, durant lesquelles les équipes vont se pousser mutuellement, jusqu'à la destruction d'une des deux bases, généralement au bout d'une quarantaine de minutes. *Dominion* lui, se veut beaucoup plus nerveux et s'organise simplement. Deux équipes et cinq points à capturer pour réduire le score de l'équipe adverse à zéro, soit *Battlefield* au pays des MOBA. Si certains points communs subsistent, comme l'achat d'objets pour équiper notre personnage ou la progression sur 18 niveaux d'expérience, le point final d'une partie ne s'atteindra pour le coup qu'en une petite vingtaine de minutes. Ici, Riot souhaite pousser les joueurs à s'entretuer dès les premières secondes de jeu en leur offrant les moyens de croiser le fer sans avoir à trop s'inquiéter. Dans ce mode de jeu, les taux de régénération de mana et de vie seront revus à la hausse et le "Jungle" (NDLR : le fait de tuer des créatures dans des zones neutres pour gagner divers avantages) sera remplacé, au centre de la carte, par une dissémination de bonus de vitesse et de dégâts, ainsi que des medikits permettant de se requinquer entre deux bastons. Vingt minutes plus tard, le match se solde sur un score très serré et *Dominion* confirme bien mes impressions. En ce court laps de temps, le nombre de morts a explosé, les affrontements se sont montrés plus expéditifs et surtout, le changement de règles imposé par cette carte offre un agréable vent de fraîcheur, à l'heure où les joueurs accumulent plusieurs centaines de parties. Mieux encore, Riot promet d'éviter le syndrome de la mise à jour fantôme en annonçant l'arrivée de ce nouveau mode de jeu "dans les semaines à venir". Vite fait, bien fait.



Kahn Lusth



# Crusader Kings II

Revivez quatre siècles d'amour et de tolérance

Genre : Wargame / Gestion Développeur : Paradox Interactive (Suède) Editeur : Paradox Interactive  
Sortie prévue : Premier trimestre 2012

Avec *Hearts of Iron*, *Europa Universalis* et *Victoria*, *Crusader Kings* est la quatrième (et la moins connue) des grandes franchises stratégiques de Paradox Interactive. Et comme tout ce qui vient de ce studio suédois, ça nous excite au plus haut point. Nous sommes donc allés claquer la bise à ces talentueux scandinaves sur la Gamescom pour en savoir un peu plus sur *Crusader Kings II*.

Parlons d'abord cosmétique : *Crusader Kings II* est carrément mignon. La carte, en 3D, inspirée de ce qui a été fait sur l'extension *Divine Wind* d'*Europa Universalis 3*, est sexy comme tout, avec des arbres par centaines, des frontières sans aliasing et même quelques détails luxueux comme la modélisation subtile des fonds marins sous la texture des mers.

## Esthétique de la guerre

Nous voilà rassurés, car les premiers screenshots publiés par l'éditeur il y a quelques mois étaient épouvantables... Pour

le reste, *CK2* de son petit nom reste un jeu Paradox avec tout ce qu'on lui demande : une période historique gigantesque (1066-1453) servant de décors à un gameplay riche et profond, qui exige du joueur de gérer la puissance chrétienne de son choix pour grignoter la carte de l'Europe et du Moyen-Orient telle une nuée de sauterelles. Au niveau des combats, *CK2* sera probablement plus complexe que *EU3* puisqu'on nous annonce 7 types d'unités (infanterie lourde/légère, archers, piquiers, cavalerie légère, chevaliers, archers à cheval) et surtout un nouveau concept d'affrontement. Les armées seront en effet divisées en trois flancs (gauche, centre, droit) et se batront contre le flanc correspondant de l'armée adverse, ce qui devrait amener quelques subtilités dans la conduite des combats.

## Douze mariages, trente enterrements

*Crusader Kings 2* devrait surtout se démarquer des autres titres Paradox par la gestion très fine des personnages et de leurs relations. C'est un vrai boulot de chef de famille qu'il faudra fournir en décidant des mariages, en gérant les enfants et les

Les puristes remarqueront que le style de l'interface (notamment la police de caractère) est plus inspiré de *Victoria 2* que d'*Europa Universalis 3*. Ce qui n'est pas un mal.

cousins et en cherchant à se faire aimer (ou détester) par les autres familles régnantes d'Europe. Vous avez épousé une nana infecte pour des raisons diplomatiques ? Elle pourra réduire votre popularité par sa simple présence. Elle a des gènes pouraves, une santé mentale défaillante et une tête de sanglier ? Tous ces traits se retrouveront dans vos enfants, le jeu gérant la transmission de l'ADN entre générations. L'embauche de bons conseillers à la couronne pourra heureusement arranger un peu les choses... Il sera même possible de trahir un allié (en lui piquant une province par exemple) sans pour autant que cela se traduise par une inimitié personnelle, le jeu générera différents niveaux d'affect entre les hommes de pouvoir, et modélisera tout ça de manière très claire pour le joueur, sous forme numérique. Seront notamment reproduits l'amour des mères pour leur fils, les querelles sur plusieurs générations, bref, un vrai épisode de *Plus belle la vie*. Quelques détails glanés lors de la présentation pour terminer : les navires, absents du premier *Crusader Kings*, seront cette fois-ci présents (sous forme de barque côtière rudimentaire), des événements historiques scriptés orienteront les parties et les trois grandes croyances de l'époque (catholiques, musulmans et païens) seront modélisées, avec des sous-groupes et des branches hérétiques, chacune ayant des particularités de gameplay.

ackboo



Genre : Plateformes / Puzzle Développeur : Frozenbyte (Finlande) Éditeur : Focus Home Interactive Sortie prévue : Automne 2011

# Trine 2

## Jamais trois sans deux

Il y a des jeux qui vous marquent dès le premier instant. Des jeux dont on peut immédiatement parler pendant des heures, dont on sait immédiatement qu'ils seront des succès. *Trine* en faisait partie.

**B**en oui, ce n'est pas tous les jours qu'on tombe sur un jeu de plateforme beau comme un dieu, intelligent comme un diable, bourré de subtilités et, surtout, plus adapté aux joueurs rusés qu'à ceux dotés de réflexes surhumains. Il y a aussi des jeux qui ne marquent pas, dont on ne sait pas tout de suite quoi dire. Pas parce qu'ils sont mauvais, au contraire, mais parce qu'ils sont tellement conformes à nos attentes que rien ne nous surprend, en bien ou en mal. *Trine 2* en fait

partie. Le seul mot qui me vient à l'esprit, quand j'essaye d'en parler, est "plus". Plus joli : si *Trine* était beau, *Trine 2* est magnifique. Les décors fourmillent de détails, les effets de lumière surpassent largement ceux de l'original, pourtant déjà impressionnants. Plus riche : fini les hordes de squelettes déclinés en trois ou quatre variations (avec épée, avec bouclier, avec épée et bouclier...), on a maintenant droit à des gobelins, à des racines qui cherchent à agripper le joueur, à des animaux géants et autres bestioles tordues qui hésitent entre le féérique et le baroque. Les environnements, eux aussi, sont beaucoup plus variés, ainsi que les compétences des héros, le guerrier étant par exemple capable de lancer un marteau pour assommer les ennemis distants ou détruire certaines parties du décor. Même s'il est un peu tôt pour rendre un jugement définitif, j'ai du mal à imaginer comment *Trine 2* pourrait décevoir ceux qui ont aimé le premier volet. Preuve que les développeurs ont eux aussi confiance en leur produit, ils vont cette fois-ci le sortir simultanément, cet automne, sur PC, PS3 et Xbox.

Louis-Ferdinand Sébum



# Darksiders 2

## Apocalypse à nouveau

Genre : Beat-them-all / Aventure Développeur : Vigil Games (Etats-Unis) Éditeur : THQ Sortie prévue : Juin 2012



**D**ans un monde de licences bien établies et de grosses boîtes produisant chaque année ou presque une copie du même jeu, un monde où des décideurs frileux exploitent jusqu'à la corde les univers les mieux connus des joueurs pour ne pas prendre le risque de les choquer avec un élément inconnu, *Darksiders* était un intrus. Premier jeu d'un nouveau studio, proposant en plus un univers original et assez sombre, il a néanmoins réussi à faire son beau petit trou. Il faut dire qu'entre ses combats aussi violents que bien fichus et ses donjons bourrés d'énigmes à la *Zelda*, *Darksiders* ne manquait pas de qualités. Conscient de ses atouts, *Darksiders 2* ne semble pas parti pour changer une formule qui marche. L'action se déroulera en même temps que celle du premier *Darksiders*. Le joueur n'incarnera plus Guerre mais Mort, un autre des quatre chevaliers de l'apocalypse. L'essentiel du jeu ne se déroulera plus sur Terre mais dans les Abysses, ce qui a permis aux développeurs de laisser libre cours à leur créativité. Ponts gigantesques au-dessus desquels se battent deux immenses vers volants, arènes cyclopéennes où se déroulent des combats sans fin... Pas de doute, le style gothico-surréalisto-macho du premier opus est de retour. Au niveau du gameplay, on nous promet un univers deux fois plus grand que celui du premier jeu (pourtant déjà de taille respectable), une plus grande liberté, la présence de villes et de commerces, la possibilité de récupérer du loot aléatoire, des donjons plus petits mais bien plus nombreux et la même alternance de combats sanglants et d'énigmes retorses. Je pourrais vous dire que ça semble très prometteur mais ce serait un euphémisme.

L.-F. S.



# Le prochain cauchemar des éditeurs

L'écosystème du jeu vidéo subit depuis quelques années une série de mutations profondes qui remettent en cause la répartition classique des rôles entre développeurs, éditeurs et distributeurs. Tandis que ces derniers sont durement menacés par la dématérialisation, les premiers s'en sont emparés avidement pour gagner en autonomie. Les éditeurs, eux, sont menacés de toutes parts.

À quoi sert un éditeur ? Il y a quelques années, la question ne méritait même pas d'être posée. L'éditeur était le gardien de la porte, le passage obligé de la commercialisation d'un jeu vidéo. Il était le seul acteur du marché à détenir trois compétences indispensables : la connaissance du marché, le savoir-faire marketing et la capacité de financement. Il était donc le centre du processus de mise sur le marché, tandis que le développeur comme le distributeur n'avaient que des compétences de "bout de chaîne" : la création du produit d'un côté, l'accès aux clients de l'autre. Or, aujourd'hui, les éditeurs sont remis en cause sur chacun de leurs pôles de pouvoir.

Détenir l'information sur le marché est un énorme atout. Avoir un historique, savoir quels produits se vendent, comment, quand et où, procurent évidemment un avantage considérable. Les grands éditeurs en sont parfaitement conscients et ils ont toujours cherché à confisquer l'information en s'opposant systématiquement à tout effort de transparence sur les chiffres du marché du jeu vidéo. Par exemple en France, l'institut GFK est le seul à produire une enquête mesurant les ventes de jeux vidéo. Eh bien le SELL, le syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs français, en a acquis l'exclusivité et les résultats sont réservés à ses membres (moyennant adhésion et cotisation). Sauf qu'aujourd'hui, ces informations perdent

chaque jour en pertinence : non seulement les instituts d'études (GFK et autres) ne savent pas comment mesurer de façon fiable les achats dématérialisés (il n'y a plus de magasins à la sortie desquels interroger les clients), mais en prime de nouveaux marchés sont apparus pour lesquels il n'existe ni historique, ni méthodologie (un joueur sur Facebook ou sur un Free-to-play n'est plus forcément un acheteur). Résultat, concernant le secteur le plus dynamique du marché, les éditeurs sont aussi aveugles que les autres.



habituels détenus par les éditeurs obsolètes pour tout un pan du marché.

Il reste la question du financement. Dans le système classique de production d'un jeu vidéo, l'éditeur – aussi décrié soit-il – prend tous les risques : en échange de la part du lion, il finance la totalité du développement et prend en charge les dépenses de lancement et de commercialisation (fabrication, marketing, communication...). Lorsque les coûts de développement augmentent sans cesse et se comptent en dizaines de millions de dollars (60 millions pour *Halo 3* ; 100 millions pour *Grand Theft Auto IV*), l'éditeur est roi. Mais avec l'iPhone, Facebook et la démocratisation du Web, le marché change. Ces nouvelles plateformes sont à la fois très populaires et très faciles d'accès pour les développeurs : il suffit de trois développeurs et quelques semaines pour mettre en application une bonne idée autofinancée. Zynga, PopCap, Minecraft, Angry Birds... toutes ces success stories depuis deux ans se sont faites totalement en dehors des éditeurs de jeux vidéo.

Dès lors qu'il ne s'agit plus de financer les 50 millions de dollars de développement, puis les plus de 100 millions de coût de lancement d'une superproduction multi-plateforme (*Call of Duty Modern Warfare 2*, dans cet exemple), l'intérêt d'avoir recours à un éditeur n'est plus évident. La course actuelle au rachat de sociétés issues du casual ou du social game est symptomatique de cette inquiétude : en absorbant PopCap pour 750 millions de dollars, ou Playfish hier pour 300 millions, Electronic Arts ne cherche pas tellement à contrôler des jeux, des marques ou des licences juteuses ; il s'agit en réalité d'acquérir de l'information, des connaissances, un historique et un savoir-faire à propos d'un marché que l'éditeur ne connaît pas. C'est un aveu d'ignorance.

Il fut un temps, très récent, où il ne faisait pas bon être un développeur indépendant. Bientôt, les éditeurs seront à leur tour sommés de justifier leur existence. Pas sûr que les joueurs sur PC les plaignent beaucoup.

Ivan Le Fou



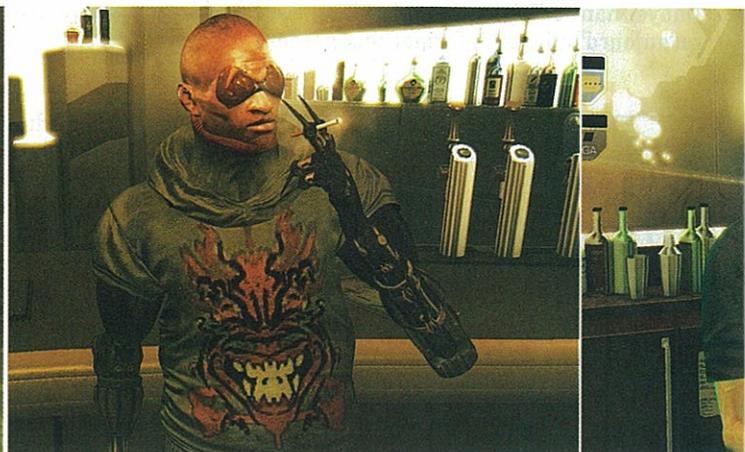
Naturellement, ce manque nouveau de connaissance du marché fragilise leur second pôle de compétence, celui qui consiste à savoir manier efficacement les outils marketing : il est difficile de diriger des campagnes publicitaires et la mobilisation des points de ventes lorsqu'on ne sait plus à qui on s'adresse. De plus, le formidable succès des réseaux sociaux (Facebook en tête, bien sûr) a changé la donne : désormais, le recrutement des joueurs se fait par les joueurs eux-mêmes. C'est une industrialisation du bouche-à-oreille qui rend les outils de communication

# Deus EX

## HUMAN REVOLUTION

Genre : Deus Ex  
 Développeur : Eidos Montréal (Canada)  
 Éditeur : Square Enix  
 Config. recommandée : Quad-Core,  
 4 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo  
 Prix : Environ 40 euros  
 DRM : Steam

Tout est bon dans le Denton, dans le Jensen tout est zen



J'aurais bien aimé faire une intro solennelle. Un truc un peu sensible avec une dose de nostalgie et un sourire en coin. Mais ce genre de chose, ça s'use, surtout quand on y a recours à toutes les sorties de jeux un peu "historiques". Je vous ai déjà fait le coup avec *Fallout 3*, *Fallout New Vegas*, la preview jouable de *Deus Ex* et j'en passe. Alors, on va essayer un autre angle : Nous sommes le 2 septembre. *Deus Ex Human : Revolution* est sorti il y a plus d'une semaine et vous avez déjà retourné le jeu dans tous les sens. Tout ce que je pourrais écrire n'a donc aucun intérêt, à part peut-être celui de vous divertir pendant les temps de chargement. Pardon ? Les problèmes de loading ont été réglés par le dernier patch ? OK, ça veut dire que je n'ai donc plus aucune raison d'être.

PAR OMAR BOULON

**A**llez, je vais faire comme d'habitude en espérant donner le change. Dans tous les cas, ça fera au moins plaisir aux gens qui sont de mon avis, ça irritera les autres et, avec un peu de bol, ça finira de convaincre les quelques indécis qui se demandent s'ils doivent dégainer la monnaie ou attendre une version budget. Mais j'aimerais bien vous y voir, vous... Écrire sur un jeu déjà sorti dans le commerce, justement et unanimement célébré, c'est atroce. C'est être condamné à écrire un texte convenu, sans surprise, saveur, ni bord coupant. Mais bon, je m'acquitterai de cette tâche tant bien que mal : il est 15 h 49, on boucle à 19 h, j'ai reçu le jeu à la mi-juillet. Il est vraiment temps que j'arrête de faire la fine bouche.

### Deus Ex : The Early Years

On vous l'a déjà répété dix fois, *Deus Ex : Human Revolution* est une préquelle. Bien avant les Denton, alors que les augmentations en sont encore à leurs balbutiements mécaniques et qu'on n'évoque même pas la nanotechnologie, le joueur incarne Adam Jensen, le chef de la sécurité de Sarif Industries. Ancien flic des Forces Spéciales débarqué pour avoir refusé d'exécuter un

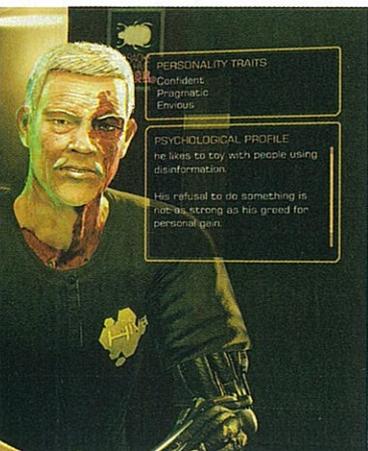
ado cyborg qui menaçait ses collègues, il s'occupe désormais de défendre les intérêts d'une des firmes de biotech les plus pointues... Une boîte où bosse son ex-petite copine, une scientifique de renom qui a mis la main sur la prochaine grande avancée scientifique : un gène qui permet à son porteur de parfaitement s'accommoder de toute prothèse sans devenir dépendant d'une drogue antirejet. Manque de bol, alors que tout ce petit monde se prépare à aller frimer à l'ONU, une bande de mercenaires débarque dans les bureaux, saccage le laboratoire, laisse Jensen pour mort et fait disparaître son ex. Qu'à cela ne tienne, le PDG de Sarif Industries fait ce que tout patron de PME ferait pour un de ses fidèles employés : il lui paie une transformation en cyborg gratos avec tronc, bras, jambes et autres morceaux bidouillés sur mesure. Six mois plus tard, alors que Sarif Industries est une nouvelle fois la cible d'une attaque, le pauvre Jensen reprend le boulot. Et peu importe qu'il soit dégoûté d'avoir été transformé contre son gré.

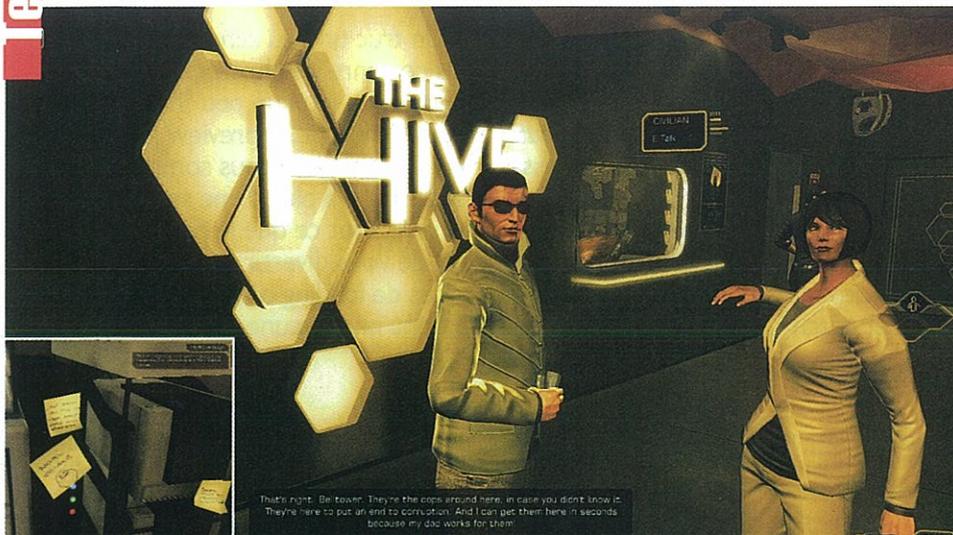
### Le transexistentialisme est-il un transhumanisme ?

Évidemment, comme tous les *Deus Ex*, cet épisode sera une histoire de conspiration, de manipulation, de lutte pour le contrôle de la vérité. Mais, et c'est inédit, il s'agira aussi d'une interrogation pas trop mal foutue sur ce qu'est un être humain. Une interrogation qui commence chez le personnage principal vivant assez mal sa nouvelle image dans le miroir puis qui résonne à l'échelle de l'univers tout entier. Ce thème se retrouve en filigrane partout : dans les débats politiques entre les tenants de la fuite en avant et ceux terrorisés par le progrès. Dans les préoccupations économiques des pauvres persuadés de ne jamais pouvoir rattraper l'avance prise par ceux qui ont pu s'améliorer. Dans les luttes de pouvoir de la pègre, depuis les zonards anti-cyborgs qui s'inquiètent de perdre leur turf face à de possibles terminators jusqu'aux proxénètes qui entretiennent leurs filles en esclavage à coups d'implants bon marché. Et même dans l'intimité de chacun, quand une femme trompe son mech pour un organique... À chaque instant du jeu, dans les dialogues, dans les

### Précommande, éditions augmentées et autres cornichonneries

Monsieur ackboo est un homme pressé. Par conséquent, à l'instant où *Deus Ex : Human Revolution* a été disponible à l'achat, il s'est rué sur sa version. Manque de bol, monsieur ackboo ne s'attendait pas à un facheux retournement de situation : son édition augmentée était livrée avec quatre armes inédites (des pipe-bombes, un lance-grenades, un fusil à canons sciés et un sniper silencieux) ainsi que dix mille crédits et un multi tool ouvrant les portes automatiquement. Et, autant le dire, monsieur ackboo est très triste car il écope instantanément de thunes, d'armes surpuissantes et d'objets flinguant l'équilibre sans même l'avoir désiré. De quoi bien flinguer le plaisir de la découverte. Évidemment, il y a la mission supplémentaire, mais on ne peut que condamner cette décision complètement imbécile qui abîme vraiment le jeu.





This's right. Be faster. They're the cops around here, in case you don't know it. They're here to put an end to corruption. And I can get them here in seconds because my dad works for them.



I was hoping I might not see you, Dr. Jensen. Bill Fingers.



**HOSTAGES RESCUED AT SARIF MANUFACTURING PLANT**

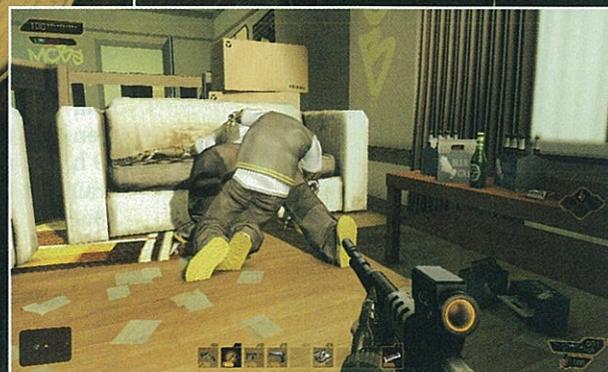
Tragedy was averted in Milwaukee Junction this evening as Detroit S.W.A.T. teams swept through the Sarif Industries manufacturing plant, freeing workers from pro-human extremists who had been holding them hostage for several hours.

"It could have been a bloodbath," commented Sgt. Neil Townsend, Chief of the Tactical Unit, "but we encountered very little resistance. The operation was a complete success."

Townsend's words stand in stark contrast to eyewitness accounts criticizing his team for reacting too slowly. —The

**ANTI-AUG TERRORIST AT LARGE**

The mastermind behind today's hostage-taking at Sarif Industries is on the loose. He is being hunted by local, state and federal law enforcement agencies. A decorated ex-Marine, Ezekiel "Zeke" Sanders is the leader of a group of militant, pro-human activists known as Purity First.



## Le merveilleux portnawak du docteur Jensen

Si vous cherchez vraiment à péter un câble et à rigoler, rien ne vous empêche de massacrer de manière roleplay et créative. Je dispose ainsi d'une sauvegarde parallèle et top secrète retraçant les aventures d'Adam et de son pote le Distributeur de Boisson psychopathe. Nos deux amis parcourent la ville de Détroit pour écraser tous les gens qui, un jour ou l'autre, ont mis un coup de latte dans une machine innocente. Il arrive qu'il tombe d'un toit, mais il est systématiquement fatal à ceux qui ont eu le malheur de croiser sa route. Et il suffit de jeter un coup d'œil sur YouTube pour voir que des milliers de gens inventent quotidiennement de nouvelles manières de transformer *Deus Ex : Human Revolution* en machine à idioties. Certains piratent des tourelles et utilisent leur super force pour s'en faire un chien fidèle, d'autres empilent les mines pour mettre sur orbite tout ce qui bouge. Nous avons même un spécialiste sur le forum en la personne de Dorak, un jeune garçon à la psyché torturée qui a décidé d'extérioriser artistiquement son mal de vivre en éventrant tout ce qui bouge et nous fournissant les vidéos.

mails, dans les quêtes, dans les livres, les magazines ou les conversations que vous capterez du coin de l'oreille, tout ne parlera que de cela. Je vous l'avoue, au début, ça m'a fait peur. Il est rare que les studios de jeux vidéo soient finauds et sachent doser leurs effets. Par conséquent, je m'attendais à me faire gaver non-stop de phrases pleines de sens et de philosophie de comptoir. Mais non. Car Eidos Montréal a eu l'intelligence de se contenter de présenter les pièces – à charge et à décharge – et de planter le décor sans jamais imposer au joueur un point de vue. Et ce simple choix – décent et réfléchi – suffit à faire de *Deus Ex* un titre exceptionnel.

## Univers contre dénouement

Au passage, tant qu'on parle de l'univers et de l'histoire, j'aimerais aborder une critique que j'ai souvent retrouvée dans les conversations abordant le jeu. Certains considèrent que le scénario de *Deus Ex : Human Revolution* est un peu trop plat, un peu trop convenu, surtout après les échecs inextricables du premier épisode. Je peux comprendre ce genre de remarque.

Après tout, il s'agit d'abord de suivre la genèse de la conspiration qui s'épanouit dans *Deus Ex 1* et, pour peu qu'on soit un fan, on est déjà au courant de tout ça. Alors, c'est vrai que le plaisir de la surprise et de la découverte – ou de la prise de tête – est moindre. Mais j'ai l'impression que s'arrêter à ça, c'est d'abord passer à côté de l'essentiel. Je doute qu'Eidos Montréal ait construit son jeu en cherchant à tirer la bourre à Looking Glass sur le côté complottiste. Au contraire, je suis persuadé que leur ambition n'avait rien à voir avec ça. Si *Deus Ex* peut être vu comme un jeu à clé, s'épanouissant à grands coups d'illuminati, de Majestic 12 et d'autres trucs au carrefour de la fiction, de la paranoïa et de la réalité, *Deus Ex : HR* tape plutôt dans le jeu-monde. Tout son sel se trouve dans une tentative de relier les délires conspirationnistes échevelés à tout le boulot de création d'univers que j'évoquais dans le précédent paragraphe. En fait, plutôt que d'exploiter jusqu'à la moelle les thématiques et les histoires déjà créées pour *Deus Ex 1* et les priver de leur substance, les concepteurs du nouvel épisode ont

## Graduellement, les lieux deviennent plus ambitieux, les possibilités d'infiltration de plus en plus nombreuses.

choisi d'ancrer la mythologie de la série sur un terrain crédible, au risque de se restreindre. Et c'est certainement la plus belle déclaration d'amour qu'un fan puisse faire à un jeu. Ou en tout cas, c'est ce que les gars de *X-Files* auraient dû faire pour éviter que la série parte en queue de poisson.

### FPSRPG malin

Bon, le background, c'est fait. Délaissons tout cela pour nous intéresser à l'essentiel, le gameplay. Sur ce point, *Human Revolution* est relativement respectueux de ses ancêtres : il s'agit d'un jeu à la première personne mettant l'accent sur l'infiltration et le combat, légèrement saupoudré de RPG et donnant la part belle à une utilisation créative des capacités et des niveaux pour résoudre les problèmes. Évidemment, il y a bien deux-trois trucs qui clochent. On nous a sucré la possibilité de se pencher au coin d'un mur pour voir ce qui se passe derrière et on nous a refile une vue à la troisième personne et une couverture en échange. Je sais que c'est très égoïste, mais je vais faire comme si ce n'était pas le cas : je me suis tapé le jeu tout entier en "Give me Deus Ex", avec les aides de jeu désactivées et je n'ai pas eu besoin d'avoir recours à cet instrument du diable une seule fois. Le level design est suffisamment bien fait pour vous permettre de repérer les trucs du coin de l'œil sans avoir à tricher. Et pour la couverture, sans déc', vous avez encore le droit de straffer, bande de moules. De toute façon, le jeu est relativement facile, même en difficulté maximale, et je vous invite à vous inventer toutes les contraintes possibles et imaginables. Ainsi,

comme un scout asocial et pathologiquement chrétien, j'ai choisi de ne tuer personne, de ne jamais me faire repérer et d'être systématiquement gentil.

### Pas cool

Abordons maintenant les sujets qui fâchent vraiment : oui, *Deus Ex : Human Revolution* trahit un paquet de conventions mises en place par *Deus Ex 1*. On n'a plus de points à distribuer dans une feuille de perso, les augmentations font aussi office de skills, les portes sont moins souvent destructibles et seule une minorité d'objets du décor permettent l'interaction. C'est ennuyeux, mais en ce qui concerne la construction du héros, c'était inévitable. Entre l'obligation de rendre le jeu compréhensible à nos cousins consoleux, le côté un peu inutile de certaines compétences originelles et la nécessité de créer un tout cohérent collant à l'histoire, il s'agit d'un sacrifice aisément compréhensible. Surtout quand on voit comment tous les jeux impliquant de mettre des points dans une compétence de combat

level design et son efficacité rendent la chose excusable.

### Cool

Parce que question architecture – architecture ludique ; le côté artistique on en parlera plus tard –, le travail abattu est ébouriffant. Au départ, ce n'est pas franchement évident. Le niveau d'introduction est linéaire et tout pourri. On découvre tout de même des petites idées sympathiques comme les barrières ajourées et les portes grillagées révélant ce qui se passe derrière. Mais c'est un peu bateau. Une fois dans l'usine pour déjouer la prise d'otages, c'est un peu plus agréable. Du niveau de *Deus Ex 1*, quoi. Il y a des conduits d'aération, des surplombs permettant d'avancer dans l'ombre, des escaliers où se planquer, des étages qui communiquent. Voilà une bonne surprise. Et puis, on débarque à Détroit. La ville est relativement étriquée mais bourrée de secrets, de chausse-trappes et de chemins détournés. On passe par les toits, on rampe dans des tuyaux. Tout est fait pour

permettre au joueur de se balader sans attirer l'attention. On continue de jouer, on se réjouit et, là, graduellement, les lieux deviennent de plus en plus ambitieux, les possibilités d'infiltration de plus en plus nombreuses. On avance, on avance, et à partir d'un moment, il ne s'agit plus de trouver comment passer inaperçu. Il s'agit de trouver le moyen le plus élégant d'accomplir sa mission sans se faire voir. Ou le plus saugrenu. Chaque niveau devient un casse-tête à part entière, une toile vierge, et il est dur de se



ont été accueillis par les joueurs et les testeurs. Rappelez-vous d'*Alpha Protocol*. Après plusieurs dizaines d'heures de jeu, je ne regrette pas ce choix. Par contre, je me dis que certaines augmentations auraient dû voir leur utilisation soumise à certaines contraintes pour éviter de gâcher un peu le challenge. Par contre, en ce qui concerne les objets destructibles et l'étrange part d'aléatoire dans le choix des cartons et poubelles qu'on a le droit de déplacer, là, par contre, c'est regrettable. D'ailleurs, seule l'ambition du

refuser de hacker tous les ordis, de collecter toutes les infos sans neutraliser personne ou au contraire d'assommer tout le monde – civil y compris – et sans jamais se faire voir. Dans ces moments, même sans histoire, le gameplay tient tout seul et c'est délicieux. Évidemment, à quelques occasions, on regrettera que l'I.A. ne soit pas un tout petit peu plus soupçonneuse, ne s'inquiétant pas de trouver des armes au sol ou des forts en carton un peu partout... Mais bon, ils remarquent déjà les portes qui s'ouvrent toutes seules...

## Toujours empiler avant d'empaler

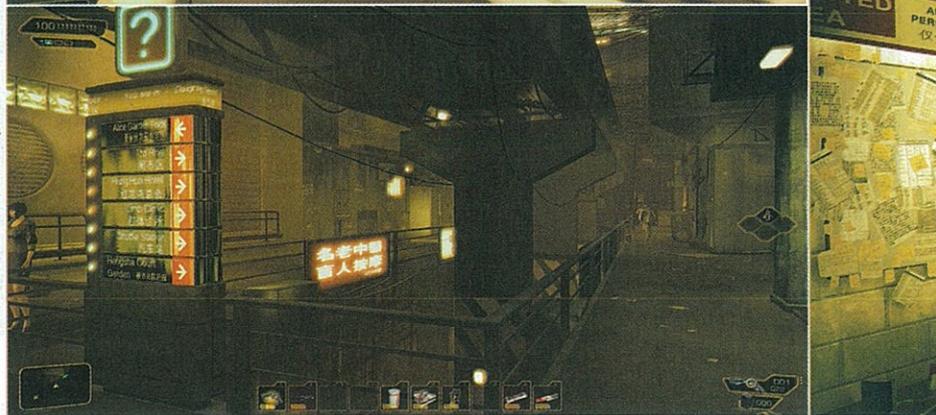
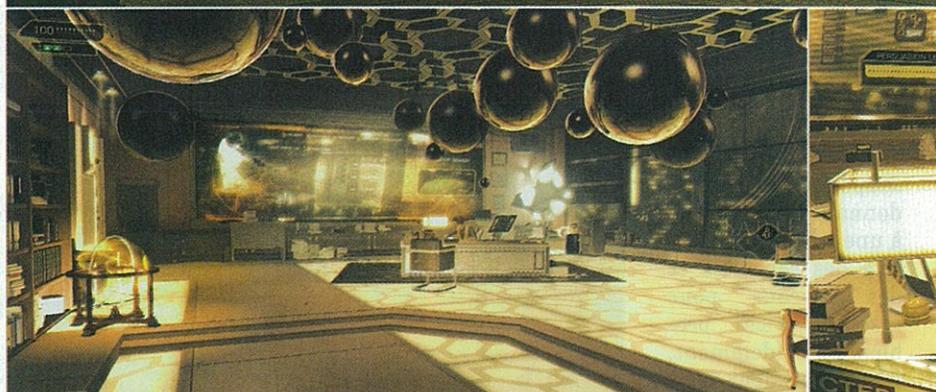
Généralement, c'est à cet endroit-là du texte qu'un lecteur se précipite sur notre forum pour m'insulter parce que je ne m'adresse qu'aux gens qui jouent comme moi. Je ne le nie pas, je me sens proche des obsédés de la discrétion et de la classitude. Mais je ne peux pas vraiment blâmer ce lecteur car on m'a dit que sa vie était triste. Par conséquent, j'aborderai rapidement les autres angles du gameplay. Oui, si vous êtes un gros bourrin mal dégrossi, vous pourrez débarquer partout en tirant dans tous les sens. C'est prévu. D'ailleurs, les sensations des flingues sont assez sympathiques. Et les développeurs

## Avec son univers fouillé, cohérent et intelligent, Human Revolution réussit à ne pas faire honte à son ancêtre.

ont même pensé à vous offrir la petite dose d'exotisme futuriste indispensable : il sera possible de customiser vos pétards dans tous les sens et d'avoir un revolver à balles explosives, une arbalète qui tire dans les coins et autres machins réservés aux psychopathes high-tech. Vous pourrez même éventrer les gens avec vos coudes ou les empiler avant de les empaler. Par contre, vous allez vous ennuyer rapidement. Car, abordé sous le jour de la violence brute, *Deus Ex : Human Revolution* se révèle franchement facile et finalement peu intéressant. Surtout si vous minimisez Jensen et que vous abusez du couvert. Et pour ceux qui cherchent un bac à sable débile, je vous invite à aller jeter un coup d'œil du côté de l'encadré le plus proche.

### La Trahison avec un T minuscule

Maintenant que le quart d'heure "se lier avec son teubé intérieur" est achevé, revenons à nos moutons. Vous avez joué en évitant soigneusement de tuer, vous vous êtes donné énormément de mal, vous avez empilé des cartons pour atteindre les objectifs sans déranger le chemin des gardes, vous avez mis à profit toute la plasticité du personnage et des niveaux pour tailler votre propre chemin dans le jeu. Et maintenant, vous avancez dans un couloir sombre. Au passage d'une porte, une cinématique se déclenche. Et vous voilà piégé dans une arène avec un gros boss. Comme dans un jeu d'action imbécile. Qu'à cela ne tienne, dans *Deus Ex 1* aussi, on vous confrontait à ce genre d'obstacle : il était



impossible d'échapper à Gunther ou Navarro... Seulement, dans *Deus Ex 1*, il existait un moyen bien foutu d'en venir à bout. En l'occurrence, un kill word déclenchant l'autodestruction de l'adversaire. Eh bien, dans *Deus Ex : Human Revolution*, non. À quatre reprises, vous serez pris

dans une baston horriblement mal foutue qui vous obligera à vous battre frontalement. Allez, vous pourrez peut-être ruser à coups de grenades ou de mines EMP, mais au final, aucune de vos capacités de furtivité, de hack ou de discussion ne vous sera d'un grand secours. Plus tragique encore,

## Hacker des ténèbres

J'ai longtemps cherché le mini-jeu de hack idéal. Celui de *BioShock 1* était rigolo mais sans véritable rapport avec le thème, celui de *BioShock 2* était affligeant, celui d'*Alpha Protocol* pas mal mais un peu saoulant à la longue. Et celui de *Deus Ex : Human Revolution* est tout simplement formidable. On essaie de capturer des nodes avant d'avoir été repéré par le firewall, on lui met des bâtons dans les roues en ouvrant des voies vers du spam, on fortifie ses positions pour ralentir l'identification, on récupère au passage des infos secrètes ou de l'argent et, le cas échéant, on peut balancer un virus ou deux pour capturer un point sans bruit ou carrément freezer le système. On a l'impression de fuir la ICE d'un neuromancer et le monde ne s'arrête pas de tourner quand vous jouez au pirate. Autant dire que ce petit truc rajoute une ambiance folle au jeu tout entier. On regrettera juste qu'arrivé au niveau maximum de maîtrise, on puisse se contenter de prendre systématiquement les sécurités de vitesse...

que des niveaux entiers sont modifiés en fonction du temps que vous avez mis à atteindre l'objectif (tous les otages peuvent mourir si vous attendez trop longtemps en début de jeu), en fonction de la manière dont vous avez agi dans le passé (si vous êtes trop voyant, attendez-vous aux robots qui tombent du ciel) ou en fonction de vos alliances. Et, là, au prix du ressort dramatique facile, on méprise totalement les choix opérés par le joueur tout au long du jeu. Ça, c'est de la belle trahison, surtout qu'Eidos Montréal avait les moyens techniques d'offrir une alternative. Alors, certains diront que c'est le seul moyen permettant de représenter au joueur l'enjeu de sa mission/la douleur ressentie/l'avancée de l'histoire. D'autres diront que ça donnera une bonne leçon à tous ces couillons de pacifistes, et que ça leur rappellera que la vie ça pique. Moi j'appelle ça une sacrée erreur qui fout en l'air toute l'atmosphère et toute la suspension d'incrédulité patiemment construites auparavant. C'est le grand malheur des jeux offrant du choix : une fois qu'on a ouvert cette boîte de Pandore, elle ne se referme pas facilement. Et quand le développeur choisit de passer en force, ça laisse au joueur une sensation détestable. Bon, après, je suis une chiffre molle et sentimentale. Si vous voulez la version "viril qui serre les dents", ces combats de boss sont juste mal foutus et totalement dispensables.

## Perspectives d'avenir

Heureusement, ils augurent toujours de bonnes choses. Car après ces pensums, on aura droit à des révélations, évidemment, et surtout des voyages... Et dans *Deus Ex : Human Revolution*, la découverte d'un nouveau lieu est systématiquement un

grand moment de bonheur. Si vous jetez un coup d'œil aux screens accompagnant cet article, vous constaterez plusieurs choses. Tout d'abord, ils sont techniquement nettement moins impressionnants que ce que vous avez pu voir sur Internet. En effet, nous avons choisi de capturer les screens sur une version commerciale, Eidos nous interdisant de prendre des screens de la version review. Et c'est forcément moins pétant que les images retouchées qui se baladent un peu partout. Ça, c'est la mauvaise surprise. La bonne surprise, c'est que, artistiquement, tout est sublime. Les vêtements, les armes, la technologie, les objets de la vie de tous les jours ont tous ce petit quelque chose de familier et pourtant intrigant, ce truc futuriste mais pas trop qui fonctionne à tous les goûts. Et en ce qui concerne les décors et les niveaux, c'est mille fois plus fort. Attendez d'avoir mis les pieds dans la seconde ville du jeu pour vous prendre toute la surpuissance des designers en pleine tronche. Oh et puis n'attendez pas si longtemps, allez jeter un coup d'œil à l'appart' du héros. C'est le genre de prise de risque qui fait oublier au plus sournois des testeurs une bonne partie de ses plaintes.

## Meilleur que le premier ?

Et puisqu'il faut bien se quitter, c'est l'heure du bilan : *Deus Ex : Human Revolution* offre un univers fouillé, cohérent et intelligent. Une rareté, surtout que vous pourrez compter sur une bonne trentaine d'heures sans forcer. Mieux encore, dans son adaptation aux nouvelles coutumes ludiques, il réussit à ne pas faire honte à son grand ancêtre. Sans compter qu'esthétiquement, il lui met une sacrée dérouillée. *Human Revolution* est donc clairement un jeu indispensable. Et, là, je devrais être en train de chanter ses louanges et de m'extasier. Malheureusement, j'ai un sentiment un peu étrange, un truc dont je n'arrive pas à me départir. Sans que je puisse l'expliquer, j'ai l'impression que *Human Revolution* est la fin de quelque chose plutôt que le commencement. Je ne sais pas. J'essaierai de m'expliquer là-dessus un peu plus tard...

O.B

## Notre AVIS

*Deus Ex : Human Revolution* est souvent brillant, rarement rageant. Mais parfois rageant quand même. Tant pis, je peux bien le tolérer vu le niveau général de l'expérience. Je vois mal comment un joueur PC pourrait se passer de ce jeu, qu'il soit fan ou pas de la série. En attendant, je vais aller me replonger dans ma partie et retourner dans ma tête cette sale impression. De quoi *Deus Ex : Human Revolution* est-il la fin ?

9/10

au cours de la cinématique signifiant votre victoire, vous verrez Jensen mettre à mort son adversaire.

## Warum ? Warum ?

Ça fait mal. Et c'est complètement con. Tout au long du jeu, on a l'occasion de voir

# HP tacle le PSG

À PEINE REMIS D'UN MOIS DE VACANCES PARTICULIÈREMENT ÉPROUVANT À CHERCHER L'IMPULSION OPTIMALE DE PIED POUR DÉCLANCHER UNE PARFAITE OSCILLATION DE HAMAC — NI TROP FORTE, NI TROP FAIBLE, ET D'UNE DURÉE MINIMUM DE 5 MIN AVEC UN COCKTAIL À LA BANANE DANS LA MAIN DROITE, CE QUI COMPLEXIFIE LES CALCULS, VOUS EN CONVIENTREZ —, VOICI QU'IL FAUT SE REMETTRE À LA BESOGNE.

C'est toujours hard une reprise, hein, c'est le cas de le dire. D'ailleurs, j'ai beaucoup réfléchi au problème, une de mes propositions pour améliorer la vie des Français serait de tout inverser (sauf quand ça ne nous arrange pas, c'est là où mon système est génial). Par exemple, un mois de travail pour onze de vacances, un découvert qui se transforme en solde créditeur, une amende pour stationnement qui devient un chèque cadeau au grec du coin. En attendant que les députés votent ce programme (ce qui ne saurait plus tarder, ils me l'ont promis pour Noël), j'en connais d'autres qui vont prendre des vacances forcées en quittant HP. À la surprise générale, le premier fabricant d'ordinateur mondial a déclaré abandonner le marché des smartphones et tablettes tactiles, alors que



l'avenir de sa division Personal Systems Group (ordinateurs personnels) est fortement remise en cause. De faibles marges sur ce secteur et les médiocres ventes des Touchpad ont certainement aidé à cette décision, avec l'exemple de 25 000 unités vendues par Best Buy pour 270 000 en stock (avant que leur prix ne soit bradé à 99 euros suite à l'annonce, car après, tout le monde se l'est arraché comme un mort de faim.

Surtout que certains travaillent déjà au moyen de remplacer webOS par Android). Ce départ est d'autant plus inattendu que la firme a racheté Palm en avril 2010 pour quelque 1,2 milliard de dollars. À défaut de fabriquer des PC et consorts — il se susurre que Google serait prêt à se gober la division PSG si HP se décidait à la vendre, ce qui permettrait au quidam d'acheter Google, de manger Google et de déféquer Google —, la

firme pourra toujours se livrer au jeu de la guerre des brevets, tout en continuant de vendre imprimantes et serveurs. Quant à webOS, le système d'exploitation pourrait valider l'existence de la réincarnation en équipant des appareils électroménagers ou des systèmes embarqués automobiles. Pas super sexe, mais toujours plus sympa que de se réincarner en suppositoire pour hippopotame diarrhéique. (maj de dernière minute : webOS continuera d'être développé et d'équiper les imprimantes et PC maison).

## La Chine adhère au PC

Bien que cela n'ait rien de surprenant quand on y pense deux minutes, IDC nous informe que la Chine est désormais le pays où le PC se vend le mieux. Oui bon. Les États-Unis perdent donc leur première place avec 17,7 millions de machines monnayées sur ses terres au second trimestre 2011, contre 18,5 millions en Chine. Un changement de hiérarchie qui s'explique facilement quand, d'un côté, les livraisons baissent de près de 5 % tandis que de l'autre elles augmentent de 14 %. D'ailleurs, cela me rappelle un joli proverbe chinois qui colle parfaitement à la situation : 痰的烏鴉不能達到虛榮憤怒的鹿用一個鞏丸。(Si ce texte insulte votre mère, désolé, la faute à Google qui cause mal le mandarin.)

## iPhone pas cher

Les pauvres ayant tendance à augmenter à la hauteur des bonus que se distribuent le monde bancaire, Apple pense à son avenir boursier et devrait annoncer un iPhone 4 bon marché d'ici quelques jours (si ce n'est pas déjà fait quand vous lirez ces lignes). Si le tarif "abordable" de l'engin reste inconnu (200 dollars ?), les sources confirment toutefois une mémoire de 8 Go, contre 16 ou 32 pour l'iPhone 4 actuel. La version 8 Go viserait les marchés émergents selon les analystes, comme Lens, Châteauroux ou Pontchartrain. Quant à l'iPhone 5 pour riches, il serait toujours prévu pour fin septembre.

## MS boit un cloud en Chine

Si l'économie survit à la débâcle financière qui se précise, la

Chine sera certainement la grande gagnante de l'histoire, et ça, les industriels le savent bien. La dernière léchouille commerciale envers le pays du canard laqué, des crevettes sautées et des teckels bouillis concerne Microsoft. Ce dernier a signé un accord avec China Standard Software (éditeur d'OS et logiciels pour entreprises) pour développer "Sandy Gupta" (soit "le petit chevreau malicieux de la source montagnaise à l'orée du bois un matin de printemps entre 6 h 32 et 7 h 15"), un système de cloud computing pour grands comptes (banques, distributeurs, ministères, etc.). Le système exploitera autant Windows que Linux et Unix. Comme quoi, face à l'intérêt, l'amour propre ne pèse pas lourd.

## Krach boursier

Une nouvelle étude italienne confirme la diminution de la production de spermatozoïdes chez l'homme exposé aux ondes électromagnétiques d'un téléphone portable (genre appareil dans la poche). Publiées dans le *Journal of Andrology*, les mesures relevées par les scientifiques démontrent une baisse de 25 % de la production de spermatozoïdes, liée à une exposition de 8 heures à 800 MHz sur 12 semaines. Autre effet, les gamètes rescapées n'étaient pas dans leur meilleure forme. Diverses explications sont avancées, toutes au stade de l'hypothèse pour le moment, allant de la chaleur dégagée par l'appareil à la perturbation du champ électromagnétique humain.

# Ça monte pour la DDR4

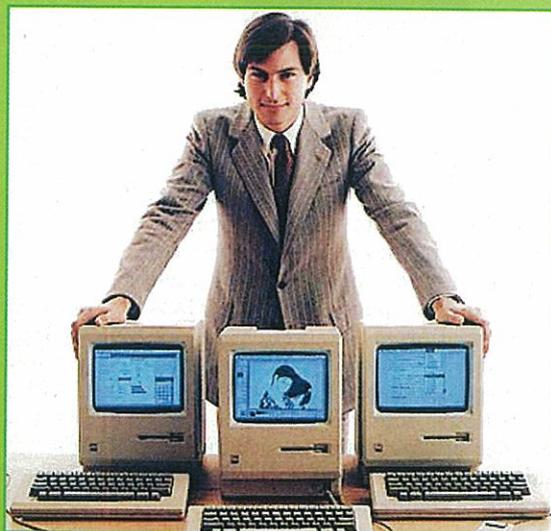


Le Jeduc a décidé de revoir à la hausse les spécifications officielles de la mémoire DDR4, dont les premiers modèles devraient être vendus d'ici la mi-2012. Au chapitre des gourmandises, il est question d'une tension de 1,2 volt, de taux de transfert de 1,6 GT/s à 3,2 GT/s (le double de la DDR3), d'optimisation du Quad Channel, du vidage de bus DQ (assez douloureux sur le moment, mais après on se sent plus léger, paraît-il), de modes de données spécifiques à 2 667 MHz, de stabilité du signal amélioré et de consommation moindre, etc. D'ailleurs, cela me rappelle une jolie histoire tagalog qui colle parfaitement à la situation : Toto ay na ang papunta sa Babae at nagtanong, "Magkano ang kartilya Togo?" Ginang ng bansa ang sumagot, "Para sa iyo ito ay libre Toto, sadyang dapat sa iyo dahil ikaw ay isang gandang lalaki at kang magbasa ng mga maling balita PC." Morale : "isang kasingungalingang balita PC bumili ng isang kartilya Togolese libre !". (Si ce texte insulte votre oncle par alliance, désolé, la faute à Google qui cause pas bien le tagalog.)

# "Je démissionne"

L'INFO EST TOMBÉE EN PLEINE NUIT SUR NOS TÉLESCRIPTEURS EN PEAU DE BAMBOU : STEVE JOBS A ANNONCÉ SA DÉMISSION DE SON POSTE DE PDG D'APPLE.

Un départ à effet immédiat, à l'arrière-goût d'urgence et pas franchement rassurant en ce qui concerne l'état de santé du cofondateur d'Apple (pure spéculation de ma part il est vrai, puisqu'à l'heure où je vous parle, aucune raison officielle ne vient accompagner cette décision). "J'ai toujours dit que s'il venait un jour où je ne puisse plus remplir mes devoirs et attentes en tant que directeur d'Apple, je serais alors le premier à vous le faire savoir. Malheureusement, ce jour est arrivé", peut-on lire dans le communiqué publié sur le site de la firme, ce 24 août. Steve demande toutefois à être nommé président du conseil d'administration et de conserver un poste de directeur. Il recommande également que Tim Cook soit nommé PDG d'Apple, ce qui a été immédiatement validé par le conseil. Quoi que l'on pense d'Apple et



du personnage, Steve Jobs fait partie de ces rares individus qui ont façonné le monde avec leur vision de l'informatique personnelle, participant à la transformation d'un hobby mal considéré en pilier culturel et industriel de nos sociétés, avec ce que cela comporte de bons et mauvais points. Un chapitre de l'histoire numérique est aujourd'hui clos.

du personnage, Steve Jobs fait partie de ces rares individus qui ont façonné le monde avec leur vision de l'informatique personnelle, participant à la transformation d'un hobby mal considéré en pilier culturel et industriel de nos sociétés, avec ce que cela comporte de bons et mauvais points. Un chapitre de l'histoire numérique est aujourd'hui clos.

**NEW!**

## ASUS G74SX

### VOS RÈGLES DU JEU

- Processeur Intel® Core™ i7 2630QM 2,9 GHz
- Carte graphique NVIDIA® GeForce™ GTX 560M
- Écran 17,3" Full HD (1920 x 1080)
- 2 Disques durs Seagate Momentus XT 500 Go à 7200trs/min
- Lecteur Blu-ray
- Sacoche et souris fournies
- Garantie 2 ans

1398€90 ou 3x  
**473€<sup>46</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.



## CEDAR TRAÎNE DES PIEDS



Cedar Trail, la future plateforme d'Intel à base de processeur Atom, n'honorera pas son rendez-vous de la rentrée. En cause, une légère incompatibilité toute ballotte – pour ne pas dire une brouille insignifiante, non vraiment, presque rien – en rapport avec les pilotes graphiques de la puce PowerVR SGX545 intégrée à l'Atom 32 nm, pas super copains avec... DirectX 10.1. Sans rire. Selon Digitimes, Intel aurait effectivement quelques soucis à obtenir la certification des pilotes graphiques Windows 7 par Microsoft, alors même que la PowerVR est spécifiée compatible avec cette version de l'API. Conséquence du cafouillage, Cedar Trail est repoussée au mois de novembre, tandis que les pilotes livrés au lancement ne gèreraient que DirectX 9.0 sur une version 32 bits de Windows. OK, résumons-nous : Intel qui peine à fournir des pilotes corrects, la puce PowerVR SGX545 (Atom N2800) qui – d'après quelques benchs officiels glanés ici et là, restons prudents donc – semblerait en retrait face aux APU Brazos d'AMD, une sortie repoussée avec en cadeau bonus des pilotes bridés à DirectX 9.0 en 32 bits... Non, vraiment, difficile de ne pas penser que les débuts de Cedar Trail sentent le fromage fermenté. D'ailleurs, de Cedar à Cheddar, la route est courte. Verdict définitif en novembre.

### Jamais d'iPad 2 sans 3

Vous fantasmez déjà sur l'iPad 2 que Tata Lucette va vous offrir à Noël ? Ah... eh bien désolé de casser votre état de transe mais selon le *Wall Street Journal*, l'iPad 3 d'Apple sera disponible dans les premières semaines de 2012. La production du nouveau modèle démarrerait en octobre prochain, avec à la clé quelques mises à jour technologiques appréciables, pour autant qu'elles soient confirmées. Il est surtout question de l'emploi d'un écran "Retina" 9,7 pouces d'une résolution de 2048x1536 pixels (1024x768 pour l'iPad 2) et d'un nouveau processeur A6 produit par TSMC et non plus

Samsung (avec qui Apple est en guéguerre, faut-il le rappeler). Reste à confirmer tout ça et à appeler tata Lucette avant qu'il ne soit trop tard. Si ça c'est pas du climat !

### Gros die pour Zambezi

Pour ceux qui préfèrent les gros die, celui des processeurs Zambezi à architecture Bulldozer d'AMD devrait les ravir. L'engin à consonance africaine – tiens, tiens, comme par hasard – occupe une surface de 315 mm<sup>2</sup>, sans puce graphique, à comparer pour l'exemple aux 216 mm<sup>2</sup> d'un Intel Sandy Bridge. Un tel morceau s'explique par la présence de 16 Mo de mémoire cache au total

(8 Mo de cache L2 et 8 Mo de cache L3), alors que les bus HyperTransport prennent également leurs aises. De là à les traiter de grosse moule affalée dans le canapé, il n'y a qu'un pas que la charité chrétienne nous interdit de franchir. N'empêche, belle bête.

### Robot coureur, Robot tueur

Le milieu de la robotique s'entête à vouloir nous pondre du cyborg, et cette fois la recherche n'avance plus, elle court. Les gens de l'University of Michigan College of Engineering ont ainsi développé un robot capable de courir comme un humain à une vitesse de

plus de 10 km/h. Mabel, le nom trop trognon du robot-tou, effectue ainsi des foulées où il reste 40 % du temps en l'air, comme vous et moi lorsque vous vous cassez la gueule en moto. Il est de plus capable de marcher sur un sol accidenté, via des capteurs installés sur ses jambes. Par contre, il n'est pas encore capable d'effectuer des mouvements latéraux, mais ça viendra bien un jour vous pensez. Au chapitre des applications, il est question de membres artificiels à la sauce *Deus Ex*, d'exosquelettes ou encore de robots combattants. Youtubez, projetez-vous 20 ans dans le futur, tremblez.

## Elle te plaît ma grosse carte ?

ALORS COMME ÇA, ON VIENT DE SE GAGNER 1 369 EUROS EN GRATANT SON TICKET DU MERCREDI ? EH BAH SUPER, FÉLICITATIONS, VOUS VOICI RICHE ET DISPOSÉ À CLAQUER VOTRE FORTUNE DANS UNE CARTE GRAPHIQUE QUI EN IMPOSERA AUPRÈS DE VOTRE ENTOURAGE.

Car oui, derrière les déclarations bon ton bon genre, on sait bien qu'un gros GPU entre les slots attire les femmes du point de vue coïtal et provoque la jalousie des collègues masculins, qui eux doivent se contenter d'une banale entrée de gamme à 100 euros pendant que leur moitié regrette de ne pas avoir écouté leur mère en épousant le fils bouton-neux du notaire et que leurs enfants en maison de correction leur crachent au visage. Et là vous me dites : "Certes, mais une carte graphique pour joueurs à ce prix, ça n'existe pas..." Louis de funeste erreur, Jean-Pierre ! (n'oubliez pas qu'il s'agit de la semaine des Jean-Pierre, pensez à souhaiter bonne fête à tous ceux que vous connaissez. On a tous un Jean-Pierre près de nous, et peut-être même qu'il souffre en silence, alors pensez-y. Un "Bonne Fête Jean-Pierre !!!" et tout de suite sa journée sera embellie. Faites passer ce message à au moins trois millions de personnes que vous connaissez et ne rompez pas cette chaîne de l'amour sinon la magie vaudou du Grand Maître n'Bala Basoutro-bili-n'boutro s'abattra sur vous comme une hyène en rut et ça fera mal au cul. Je disais donc, "Funeste erreur Jean-Pierre !", car Asus a présenté la Mars II, une carte graphique qui embarque deux Nvidia GeForce GTX 580. Le bousin occupe trois slots : un étage pour le PCB et les deux puces, un étage pour les deux radiateurs et un



dernier autre pour les deux ventilateurs de 120 mm (fournis sans boules Quiès, dommage). Le tout pèse 2,4 kilos pour 315 mm x 130 mm x 60 mm de dimensions. Côté performances, chaque GPU tourne à 782 MHz contre 772 MHz pour une GTX 580 standard et 607 MHz pour une GTX 590. Le 1,5 Go de mémoire GDDR5 par puce ronronne quant à lui à 1002 MHz, comme une GTX 580 et mieux qu'une GTX 590 (850 MHz). Pour nourrir la bête, mieux vaudra disposer de trois connecteurs PCI-E 8 broches et d'une alimentation qui n'aura pas peur du loup (700 watts minimum semblent judicieux). Produite à seulement 1 000 exemplaires, la Mars II d'Asus n'est évidemment pas destinée à se vendre par palettes – surtout en regard du rapport performances/prix d'un SLI de GTX 580 standard à 800 euros et aux scores de benchs à peine inférieurs, voire équivalents – mais bien à servir de vitrine branlato-technologique à la marque. Au moins, ils se font plaisir.

## 15 % dans les dents

Revoilà ce bon Jon P. Eddie Research qui débarque avec une nouvelle analyse du marché informatique sous l'aisselle. Et autant dire que les nouvelles ne sont pas fameuses, avec une baisse de 15,2 % du marché des cartes graphiques entre le premier et le second trimestre de l'année. On parle donc de 16,1 millions de cartes vendues, contre 19 millions précédemment, alors que les prévisions d'une année sur l'autre font état d'un recul de 33 %, avec 13,8 milliards de dollars de chiffre d'affaires pour 2011. Et puisqu'il faut bien trouver un responsable à tout, le cabinet évoque autant la crise mondiale que l'arrivée des processeurs qui embarquent une puce graphique,



suffisamment puissante pour répondre aux besoins des utilisateurs lambda. Cela doit jouer, sans doute aucun, mais peut-être que les utilisateurs préfèrent également attendre la prochaine génération de matériel, dont l'écart de performances avec les modèles actuels serait plus marqué. Une solution pour relancer le marché pourrait être également d'autoriser l'achat de matériel avec des bons d'alimentation, en passe d'être largement distribués d'ici peu. Quant au classement des fabricants pour le second trimestre, Nvidia se goinfre 59 % de la boîte de raviolis, AMD 40,6 % et les autres 0,4 % (Matrox, S3).

## Quand la bactérie, l'électronique

UN ARTICLE DE NATURE NANOTECHNOLOGY NOUS INFORME DES TRAVAUX DE DEREK LOVLEY ET DE SON ÉQUIPE DE CHERCHEURS, TRAVAUX QUI OUVRENT LA VOIE À LA MISE AU POINT DE "TRANSISTORS ORGANIQUES" ET AMORCENT RIEN DE MOINS QU'UN CHANGEMENT DE PARADIGME POUR CE QUI CONCERNE LA NANOTECHNOLOGIE ET LA BIOELECTRONIQUE.

Ces gens au front assurément prééminent ont effectivement découvert que les protéines synthétisées sous forme de nanofilaments par la bactérie "Geobacter metallireducens" ont les mêmes propriétés conductrices que le métal, avec comme avantage leur diamètre de 3 à 5 nanomètres et la possibilité de s'étirer sur des dizaines de micromètres (plusieurs centimètres). Une fois la bactérie développée sur une électrode en or et un biofilm, ils ont obtenu un transistor organique qui ne manque pas d'intérêt, comme l'explique le physicien Mark Tuominen ayant participé aux recherches : "Cette découverte met non seulement en avant un nouveau principe important en biologie mais aussi dans la science des matériaux. Nous pouvons



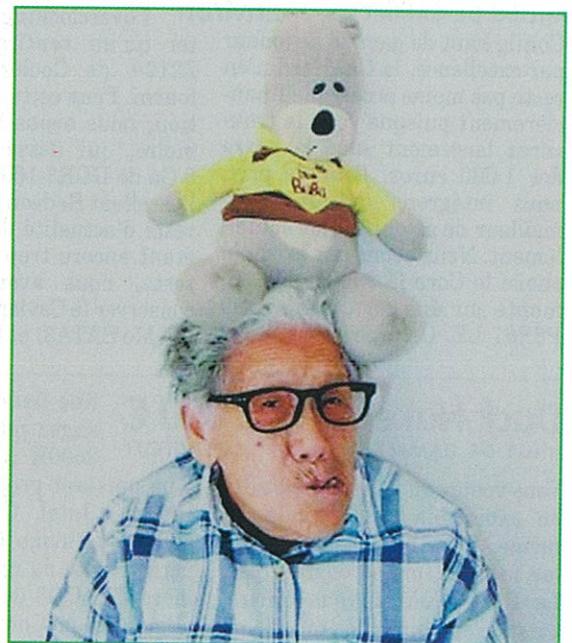
maintenant examiner un éventail de nouveaux nanomatériaux conducteurs qui sont vivants, naturels, non toxiques, plus faciles à produire et moins coûteux que ceux artificiellement produits par l'Homme. Ils peuvent même nous permettre d'utiliser l'électronique dans l'eau et des milieux humides. Cela ouvre des possibilités intéressantes pour des applications en biologie et pour la production d'énergie qui n'étaient pas possibles auparavant." De notre point de vue, nous pensons évidemment illico aux processeurs organiques bien pêchus que l'industrie pourrait nous produire d'ici quelques années. Par contre, il ne faudra pas oublier d'arroser les puces deux fois par jour et de leur parler gentiment pour ne pas qu'elles dépriment. Oui, comme un putain de géranium.

## La bonne idée à tonton Yang Yang

AVEZ-VOUS REMARQUÉ À QUEL POINT CERTAINS ÉCRANS LCD SONT LUMINEUX ? NON ? EH BAH PEUT-ÊTRE PAS VOUS, MAIS MONSIEUR YANG YANG, SI.

Et même que cela lui a donné une idée : recycler la lumière dégagée en interne par le moniteur afin qu'il s'autoalimente. Bon, faut dire que Yang Yang sait de quoi il parle, puisqu'il est le responsable d'une équipe d'ingénieurs de l'Université de Californie (UCLA). Ces derniers ont donc concrétisé cette ingénieuse invention pleine de bon sens. Restons calmes, restons courtois, expliquons rapidement son fonctionnement. À l'intérieur d'un écran LCD se trouvent deux feuilles polarisantes chargées de bloquer l'excès de lumière généré. Entre ces deux feuilles se trouvent les cristaux qui laissent également traverser plus ou moins de lumière selon les besoins, avec grosso modo 50 % de la lumière totale produite qui se trouve filtrée. Mine de rien, ce système consomme jusqu'à 90 % de la puissance nécessaire au fonctionnement de l'écran. En ces temps où le moindre pet de lapin se doit d'être recyclé, Monsieur Yang Yang va mettre

fin à ce gâchis en remplaçant les banals filtres polarisants par des feuilles plus évoluées, faisant à la fois office de polarisateur et de panneau photovoltaïque. Associé à des sources lumineuses externes, naturelles ou artificielles, 75 % de l'énergie utilisée pour le rétroéclairage de l'écran pourrait ainsi être directement ré-exploitée. Pour l'heure, le seul problème du prototype concerne la dégradation de la qualité de l'image liée au nouveau type de polarisateur mutant. Un problème que Yang Yang pense bien régler d'ici cinq ans, le délai qu'il estime nécessaire avant que son invention se retrouve dans les tablettes, télévisions, smartphones et autres moniteurs du marché. Bien bien joué joué Yang Yang, elle elle est est vraiment vraiment chouette chouette ton ton idée idée, par



par contre contre, pour pour ton ton nom nom, faudrait faudrait vraiment vraiment penser penser à à faire faire quelque quelque chose chose.

# Nos trois Configs toutes prêtes...

## Encore une victoire de Canard !

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 IX 500 € ENTRÉE DE GAMME environ

Au fil des mois, la Ducky devient un véritable best-seller puisqu'elle fait partie des configurations les plus vendues de *Materiel.net* ! Pour la Ducky IX, nous avons choisi de maintenir l'Athlon II X3 plutôt

que de passer sur un Pentium G800. La raison ? L'absence de carte mère de qualité à prix raisonnable en LGA1155. Le processeur gagne toutefois en puissance, puisque c'est l'Athlon II X3 460 que nous avons choisi, à 3.4 GHz, soit 200 MHz de plus que sur la Ducky VIII. Nous avons ensuite sélectionné l'Asus M5A87, qui supporte désormais l'USB3 et le SATA3, un disque dur Samsung Spinpoint F3 de 500 Go et 4 Go de mémoire DDR3-1066 de qualité. Côté carte graphique, c'est toujours

Processeur	AMD Athlon II X3 460	85 €
Ventirad	Stock	0 €
Carte mère	Asus M5A87	85 €
RAM	G.Skill Value 2 x 2 Go PC10600 NT	45 €
Carte graphique	Radeon HD 5770/6770	100 €
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	50 €
Boîtier	Xigmatek Asgard III	40 €

la Radeon HD 5770 (ou 6770) que vous y trouverez : son rapport performances/prix demeure imbattable. Enfin, si l'alim' n'a pas bougé,

nous avons opté pour l'Asgard III de Xigmatek, au look plus moderne que l'Asgard I. Et tout cela pour le même prix !

### CanHard IX 1 000 € MILIEU DE GAMME environ

Config haut de gamme de joueur par excellence, la CanHard n'en reste pas moins accessible financièrement puisque vous la trouverez largement sous la barre des 1 000 euros. Pour ce prix, nous intégrons quasiment le meilleur de ce qui se fait actuellement. Nous avons par exemple choisi le Core i5 2500K d'Intel, monté sur une carte mère Asus P8P67 LE. Ce processeur étant

débridé, vous pourrez vous livrer sans peine aux joies de l'overclocking ; sans compter qu'un ventirad évolué, le Z212+ de Cooler Master, est fourni. Pour cette neuvième édition, nous avons boosté la mémoire, qui passe désormais à 8 Go de DDR3-1600 ! Côté GPU, l'excellent Radeon HD 6950 1 Go reste d'actualité, le GTX 560 Ti étant encore trop cher. Pour le reste, nous avons choisi de conserver le Caviar Black de 1 To (64 Mo/SATA3) et l'alimentation

TX V2 650 watts de Cooler Master. Le tout prend place dans le nouveau Silencio de Cooler Master, sobre et silencieux.

Processeur	Core i5 2500K 3,30 GHz	208 €
Ventirad	Cooler Master Hyper Z212+	26 €
Carte mère	Asus P8P67 LE	130 €
RAM	G.Skill Kit Extreme3 2 x 2 Go PC12800 CAS9	70 €
Carte graphique	Radeon HD 6950 1 Go	220 €
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	Cooler Master Silencio	80 €

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

Vous voulez du lourd ? Vous allez en avoir. Limite de l'indécemment même. Mais bon : quand on a les moyens, on ne compte pas. La Duck Nukem vous offrira, comme toujours, le top de la quintessence concentrée de la

fine fleur de la crème. Jugez plutôt : Core i7 2600K à 3.4 GHz, le plus puissant processeur Sandy Bridge d'Intel, GeForce GTX 580, carte mono GPU la plus performante du moment, carte mère Z68 UD3 de Gigabyte et alimentation Corsair AX 750. Mais tout cela n'est qu'un début : la Duck Nukem IX intègre aussi pas moins de 16 Go (16 Go !!) de DDR3-1600, un SSD Intel 320 120 Go de dernière génération, trois disques

durs 7200.12 1 To de Seagate (que nous vous conseillons de monter en RAID 5) et même un graveur Blu-ray ! Comme boîtier,

nous avons opté pour le Corsair 650D, digne de cette config d'exception sans sombrer dans le gigantisme.

Processeur	Core i7 2600K 3,40 GHz	270 €
Ventirad	Corsair CWC-H60	64 €
Carte mère	Gigabyte GA-Z68X-UD3P-B3	190 €
RAM	G.Skill Extreme3 4 x 4 Go PC12800 Ripjaws	140 €
Carte graphique	GeForce GTX 580 1,5 Go	450 €
Carte son	Creative X-Fi Titanium	85 €
Disques Durs	3x Barracuda 7200.12 1 To	150 €
SSD	Intel 320 - 120 Go	220 €
Graveur DVD	Lite-On IHBS112	88 €
Alimentation	Corsair AX 750	155 €
Boîtier	Corsair 650D	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

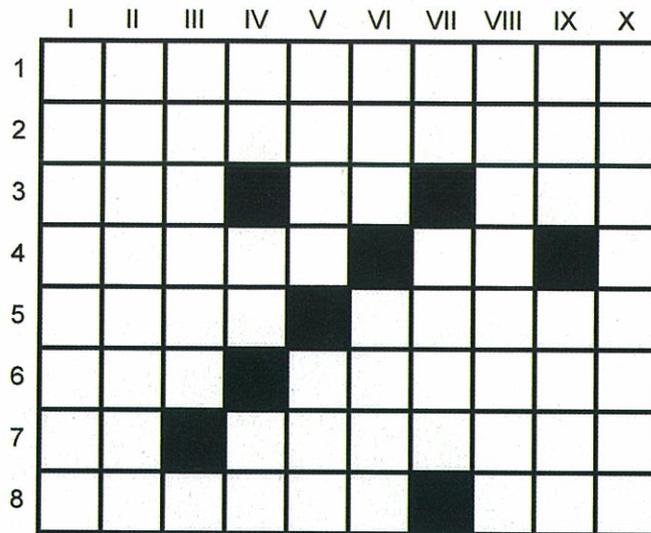
Retrouvez en kiosque le livre de Maîtresse Paule Cul, De la présence de dessins en pixel art dans les grilles de mots croisés, 20,99 euromillions (aux éditions DTC).

## Horizontalement.

1. Héros de bande dessinée.
2. Langage de programmation.
3. Mois abrégé. Messagerie instantanée. A confiance (se).
4. Corrosif. Forme d'avoir.
5. Coutume. Escaladé.
6. Type de piles. Condamner au pire.
7. Actionné. Imite le serial-killer.
8. Orientations. Marque d'hésitation.

## Verticalement.

- I. Canard alternatif.
- II. Hors des réseaux.
- III. Nouvelle console.
- IV. Règle d'architecte. Instrument de jeu. Symbole du cobalt.
- V. Petite pour l'amoureux. Offre.
- VI. Constructeur informatique. Bandes interdites en conduction.
- VII. No-life replié sur lui-même. Suit "America's" dans un FPS tactique.
- VIII. TPS de Trion Worlds.
- IX. Connecteur de PC. PC très lent...
- X. Simu' spatiale d'Egosoft.



Solution de la grille du n° 238

## Le 17 septembre dans Canard PC n° 240



# Dead Island

+ la suite et fin de la Gamescom

## 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 Paris  
450 482 872  
Président : Jérôme Darnaudet  
Associés : Jérôme Darnaudet, Domisys,  
Gandi, Ivan Gaudé, Pascal Hendrickx,  
Olivier Peron et Michael Sarfati  
Siège social :  
14 rue Soleillet  
75020 Paris  
Tél : 01 43 49 42 27

## Rédaction

Directeur de la publication :  
Jérôme Darnaudet  
Ont participé à ce numéro :  
Ambroise Garel, Freddi Malavasi, Olivier  
Peron, 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 : PRESTALIS

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

Numéro 239, prix unitaire : 4,30 €  
Date de parution : 2 septembre 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. De toute façon, on aurait du mal à les retrouver vu tout le bordel qu'on a foutu à la rédac pendant que le chef était pas là.

DISPONIBLE LE 9 SEPTEMBRE 2011

# DEAD ISLAND™



[WWW.DEADISLAND.DEEPSILVER.COM](http://WWW.DEADISLAND.DEEPSILVER.COM)

[WWW.FACEBOOK.COM/DEADISLANDGAME](http://WWW.FACEBOOK.COM/DEADISLANDGAME)

PC

XBOX 360

XBOX LIVE



PS3

© Copyright 2011 and Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Hofen, Austria. Developed 2011, Techland Sp. z o.o. Poland.  
© Copyright 2011, Chrome Engine, Techland Sp. z o.o. All rights reserved.

PlayStation, PS3, PS3 et PS3 sont des marques ou des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Les marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.  
Microsoft, Windows, le bouton Démarrer de Windows Vista, Xbox, Xbox 360 et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et Game for Windows et le logo du bouton Démarrer de Windows Vista sont utilisées sous licence. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

18™  
www.pegi.info

