

# JV

SORTONS LE GRAND JEU



**ENQUÊTE**

JEUX PC : CES CLÉS RUSSES À PRIX CASSÉS

**XBOX ONE  
ET PS4**

COMMENT ELLES  
VONT CHANGER

**LE  
JEU  
VIDÉO**

**RÉTRO**

GTA : LA SALE HISTOIRE  
DE SA GENÈSE

**CRITIQUES**

BATMAN ARKHAM ORIGINS  
POKEMON X ET Y  
THE WOLF AMONG US...



**JV – Sortons le Grand Jeu**

148, rue du Faubourg Saint-Denis  
75010 PARIS  
www.jvlemag.com  
Facebook : JVlemag  
Twitter : @JVlemag

**Directeur de publication :**

Bruno Pennes  
bp@wildfiremedia.fr

**Directrice artistique :**

Sophie Krupa

**Rédaction :**

Bruno Pennes, Kévin Bitterlin,  
Christophe Butelet, Corentin Lamy,  
Sylvain Tastet, Marc Pelatan,  
Yann François, Matthieu Guéritte.

**Remerciements :**

Elise Laubier

**Distribution :** Presstalis

Imprimé en France par Léonce Deprez

**Dépôt légal :** En cours**Commission paritaire :** En cours

JV – Sortons le Grand Jeu est une publication mensuelle, avec 12 numéros par an. Wildfire Media est une Société par Actions Simplifiées au capital de 40 000 euros.

**Régie publicitaire****M\*I\*N\*T**

(Média Image Nouvelle Tendance)  
125, rue du Faubourg Saint-Honoré,  
75008 Paris  
www.mint-regie.com

**Directeurs Associés :**

Philippe Leroy, 01 42 02 21 62,  
philippe@mint-regie.com

Fabrice Régy, 01 42 02 21 57,  
fabrice@mint-regie.com

**Directrice de la Publicité :**

Lauréline Jouanneau, 01 45 61 23 04,  
laureline@mint-regie.com

**Gestion des ventes et abonnements :**

Agence BOCONSEIL Analyse Media Étude

**Directeur :** Otto BORSCHA  
oborscha@boconseilame.fr

## HAPPY HOUR

Tout a commencé une belle après-midi d'été. Le genre de journée où on refait le monde à la terrasse d'un bar. En l'occurrence, un troquet bobo appelé le Café A, près du canal Saint-Martin. Vous avouerez que dit comme cela, ça fait effectivement super bobo. Entre deux pintes, nous nous sommes mis à discuter de ce que serait notre magazine idéal. « Nous », ce sont quelques anciens de feu *Joystick*, un pigiste de JVN.com et un ex-rédac chef adjoint de *PC Jeux*. Une belle bande de potes, frustrée par la fin précipitée, l'hiver précédent, de leurs publications respectives. Ce magazine idéal, donc, s'est dessiné peu à peu, entre un café noisette et un demi de blanche.

« Avant tout, faudrait qu'il soit indépendant. Pas de pressions extérieures, aucune chance qu'on accepte ça. Dense, ensuite. Faudrait y trouver de nombreux dossiers, qu'ils soient courts ou longs. L'important, c'est que le lecteur y apprenne des choses. Qu'il se distraie, aussi. Le ton devrait du coup être léger et certaines pages plus rapides à lire que d'autres, histoire de donner du rythme. Mais toujours en ayant du sens. C'est bien joli, tout ça, mais le Net a repris la plupart des rubriques des magazines existants... On n'a qu'à en inventer de nouvelles ! Des trucs idiots, des papiers intelligents. Une BD, aussi, c'est cool une BD. Oui, mais les tests ? On en fait quoi, des tests, de la dictature de Metacritic ? On les zappe ? On les zappe. Marre de noter pour noter, on donnera notre avis et basta ! Il nous plaît bien, ce magazine. Ce serait dommage de l'habiller comme un *Télé Loisirs*, avec du papier fin et des agrafes qui s'arrachent. Ouais. Tiens, un *SO FOOT*. C'est joli, *SO FOOT*. On devrait lui piquer son papier, épais. Sa tranche carrée, aussi. Bingo. 'Tain les mecs, ce serait vraiment cool si on mettait nos sous en commun pour le faire, ce mag. Ouais, ce serait vachement cool. » Et le pire, c'est qu'on l'a fait.

par Bruno Pennes

@PrunoBennes

**REMERCIEMENTS**

Cette aventure un peu folle et le premier numéro de *JV* que vous tenez entre vos mains puissantes n'auraient jamais (genre, vraiment jamais) été possibles sans le soutien sans faille de nos familles, de nos amis et des livreurs de pizzas du 10<sup>e</sup> arrondissement de Paris. La rédaction tient également à remercier le travail de Lauréline, Fabrice et Philippe, d'Otto, de Patricia et tous ceux qui ont choisi de s'associer au projet. Enfin, un immense merci à vous, les lecteurs, qui êtes la preuve qu'un magazine papier peut exister à l'heure d'Internet, du #buzz à toutes les sauces et de l'info relayée sans recul.

À l'heure du 2.0, de l'immédiateté et de l'interactivité à tout crin, il nous fallait aussi un moyen de communiquer directement avec vous. Cette page 3615 JV, c'est notre réponse à l'Internet. Prends garde, Xavier Niel.

@GameStartBlog

**J'ESPÈRE QUE LA COUV' SERA BIEN STYLÉE ET PAS UN RAMASSIS DE GROS BRAS AFFUBLÉS DE FLINGUES !**

De toute façon, on en a trop mis dans nos précédents magazines. Les stocks de bras sont épuisés. Dommage.

@KaahL\_RV

**MALGRÉ L'ÉCHEC DE NOMBREUX MAGAZINES, Y COMPRIS IG DONT J'AI TOUS LES NUMÉROS, VOUS Y RETOURNEZ ? SADO-MASOS ?**

Oui, nous sommes fous et adeptes de pratiques interlopes. Mais au-delà de ça, nous sommes aussi convaincus que JV peut vous plaire et apporter quelque chose de nouveau.

@Re4Qube

**HELLO, QUI FINANCE JV ? EST-IL PLUS FACILE DE LANCER UN NOUVEAU MAG QUE D'EN RACHETER UN (JOYSTICK) ? À QUAND LES 148 PAGES ?**

Nos PEL et un rein d'un journaliste anonyme. Lui-même n'est pas au courant. L'avantage de partir de zéro, c'est de pouvoir faire ce qu'on veut, sans carcan aucun. Au niveau de la taille du magazine, nous préférons vous livrer 100 pages denses chaque mois que 148 avec trop de pub ou du remplissage.

@Jimeos

**DEPUIS COMBIEN DE TEMPS TRAVAILLEZ-VOUS SUR CE PROJET ?**

Nous avons commencé il y a approximativement 473 cafés et 212 Royal Cheese. Soit environ 4 mois.

Miguel Angel (via Facebook)

**C'EST QUOI LA MASCOTTE ? VA-T-ELLE PRATIQUER L'HUMOUR NOIR ET DÉCALÉ ? DU STYLE « CACA, PROUT ET MOJITO » ? ET NE CROYEZ-VOUS PAS QUE LE SYSTÈME DE TEST SANS NOTE RISQUE DE DÉSTABILISER UN PEU LES LECTEURS ?**

Des prouts ? Vraiment ? Si c'est ça, on arrête tout de suite ! Sinon, Jean-Vidéo, on ne sait pas exactement ce que c'est. Une manette canine ou un chien manetteux. Pour en apprendre plus sur lui, il faudra lire la suite de la BD « Les Internet Exploreurs ». Concernant les notes, on sait que tous nos lecteurs sont intelligents (et beaux) et qu'ils voient le jeu vidéo comme de la culture que l'on critique, non pas comme des produits que l'on teste ou note.

## LA BOÎTE VOCALE DE LA RÉDAC



**Bruno Pennes**  
@PrunoBennes

Non mais qu'est-ce que c'est que cette caricature ?! On dirait une grosse calzone avec des sourcils ! C'est un scandale ! Hein, quoi ? C'est réaliste ? Ah. Bon. Puisque c'est ça, je vais déprimer devant un miroir et relire mon édito, tiens.



**Christophe Butelet**  
@CButelet

Si vous êtes normalement constitués, vous vous sentez orphelins depuis la fin de *Breaking Bad*. Mais comme on est gentils, on a pensé à vous avec ce premier numéro de JV. OK, il n'y a aucun rapport, mais on l'a concocté avec autant d'amour que Walt avec sa meth.



**Corentin Lamy**  
@corentin\_lamy

*Beyond* dans JV ? Difficile de ne pas y voir davantage qu'une coïncidence : sortir un mag en 2013 et tenter d'émouvoir via un jeu ne sont-ils pas deux parfaits exemples d'une certaine audace à la française ? En espérant qu'on vous fera autant rire que le jeu de Cage.



**Kevin Bitterlin**  
@KBitterlin

À l'heure de boucler ce premier magazine, j'ai envie de citer cet auteur – je crois que c'est Proust, à moins que ce ne soit Werber – qui a dit : « Rien ne nous arrêtera, notre amitié triomphera. » Des paroles pleines de sagesse.



**Marc Delatan**  
@Helio\_Hiro

Même éloigné de quelques centaines de kilomètres de mes comparses et enseveli sous des tonnes de truffade, l'odeur musquée de l'excitation me titille les narines ! JV est enfin là, pétri d'amour et de passion, et prêt à vous donner tout ce qu'il a.



**Sylvain Tastet**  
@\_Hoopy

Hissez haut ! Les vieux loups de mer reprennent le large dans un navire flambant neuf. Le cap est lointain et la mer incertaine, mais le vent souffle avec nous, et les cales pleines à craquer de grog et de rustines. Allons chercher quelques trésors, matelots !

ACTUS

- 10 **HUMEUR**  
Corentin Lamy n'aime pas les histoires.
- 12 **DOSSIER**  
La new-gen et ses nouvelles tendances. Plus de liberté. Plus de blockbusters. Plus de jeux indé, plus de partage. Plus d'écrans.
- 22 **OUVERTURE ZAPPING**  
L'Hôtel des ventes de *Diablo III* ferme ses portes.
- 25 **L.A.S.A.G.N.E.S.**  
Découvrez notre méthode infailible pour ne pas se tromper au moment d'acheter une console.
- 30 **PORTRAIT**  
de Michaël Peiffert.
- 32 **LE GRAND TOURNOI**  
Règle numéro 1 : il n'est permis de parler que des jeux ayant « Dead » dans leur titre. Règle numéro 2 : il n'est permis de parler que des jeux ayant « Dead » dans leur titre.
- 35 **CRASH TEST**  
*Godus*
- 38 **L'INTERROGATOIRE**  
*Dying Light* passe aux aveux.
- 40 **AGENDA**  
L'essentiel du mois de novembre, featuring Hodor. Hodor.

TENDANCES

- 42 **CLONAGE**  
OUYA, Gamestick, Shield... les micro-console passent à l'attaque.
- 46 **HYPERGLYCÉMIE**  
Oubliez *GTA V*, le jeu de l'année s'appelle *Candy Crush Saga*.

INTERLUDE

- 48 **MYSTIC CRÉATEURS**  
Découvrez ce nouveau jeu fun et malin.

CRITIQUES

- 50 Beyond : Two Souls
- 54 Batman : Arkham Origins
- 56 Pokémon X et Y
- 57 Sonic : Lost World
- 58 Dragon's Crown
- 59 The Wolf Among Us : Episode 1
- 60 Path of Exile
- 64 Football Manager 2014
- 65 Professeur Layton et L'Héritage des Aslantes
- 66 The Stanley Parable
- 68 Jeux mobiles

“ **MÊME LE RÉCENT *TOMB RAIDER*, DONT ON A TANT VANTÉ LA QUALITÉ DE LA NARRATION, A ÉTÉ POUR MOI UNE ÉPREUVE.** ”

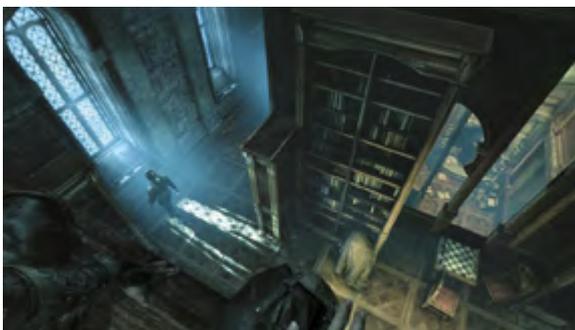
p. 10

ON Y A JOUÉ  
**TITANFALL**  
p. 26



“ **PAS FACILE D'ÊTRE PAPA. SURTOUT QUAND ON EST UN POULPE, ET QUE SA FAMILLE N'EST PAS AU COURANT.** ”

p. 16



ON L'A VU  
**THIEF**  
p. 34

“ **QUI CONNAÎT LA GAMATE ? PERSONNE, ASSURÉMENT, À PART WIKIPEDIA.** ”

p. 42

“ **C'EST DANS CETTE FORME DE NATURALISME QUE DAVID CAGE S'EN SORT LE MIEUX, QUAND IL NE CHERCHE RIEN D'EXTRAVAGANT, SI CE N'EST DE DÉCRIRE LA BANALITÉ DU QUOTIDIEN.** ”

p. 52

ON L'A VU  
**THE EVIL WITHIN**  
p. 36



**CRITIQUES**  
**DRAGON'S CROWN**  
p. 58



**VUE SUBJECTIVE**

70 **BIOSHOCK INFINITE**  
Retour sur ses phares, sa physique quantique et ses questions existentielles.

**CONSO**

74 **DÉMATÉRIALISÉ**  
Jouer moins cher sur PC, comment ça marche ?

78 **2DS**  
On a testé la console de Nintendo sans (trop) se moquer de son design.

**MEDIARAMA**

80 **L'INTÉRÊT DES NOTES DANS LES TESTS**  
Un article qui vaut bien 8/10 facile.

**RÉTRO**

82 **JEUX VIDÉO**  
La gazette dans le vent venue tout droit de novembre 1993.

84 **DOSSIER**  
Aux origines de GTA, la vraie histoire derrière la création de la série.

**HORS-JEU**

92 **AGENDA**  
Parce qu'il n'y a pas que le jeu vidéo dans la vie.

93 **CRITIQUES**  
*Gravity*, Sébastien Tellier,  
*Star Trek : Into Darkness*,  
*Martels' Agents of Shield...*

**BD**

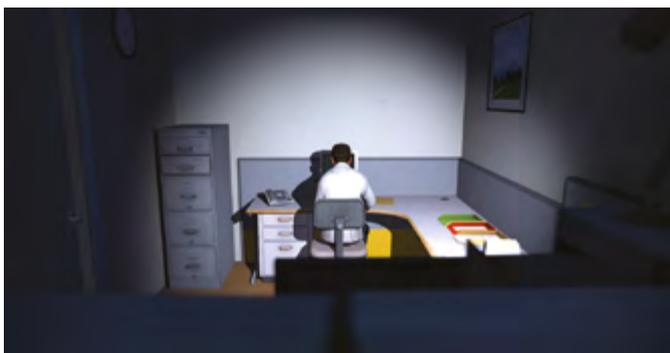
96 **LES INTERNET EXPLOREURS**  
Épisode 1  
Où tout commence par un tutoriel.

**CARTE MÉMOIRE**

98 **LES SOUVENIRS DE JOUEUR**  
de Jean-Baptiste Goupil.

“ **BOOKER N'EST RIEN DE PLUS QU'UN JOUEUR RECOMMENÇANT LA MÊME PARTIE INLIASSABLEMENT, GUIDÉ PAR SA SEULE CROYANCE.** ”

p. 70



**CRITIQUES**  
**THE STANLEY PARABLE**  
p. 66

“ **2 EUROS ? ENCORE TROP CHER, ENTENDS-JE D'ICI HURLER LE JOUEUR RADIN PAR-DESSUS LE VROMBISSEMENT DU VENTILLO DE SA CARTE GRAPHIQUE À 400 EUROS.** ”

p. 74

“ **JUSQUE-LÀ, ILS N'AVAIENT PAS SPÉCIALEMENT EU CONSCIENCE DE FAIRE UN JEU SCANDALEUX, PAS EXPRÈS, EN TOUT CAS.** ”

p. 84

**REPLAY**  
**LEFT 4 DEAD 2**  
p. 72



# “J’aime pas LES HISTOIRES”

par **Corentin Lamy**  
@corentin\_lamy

**J’aime pas les histoires. Ou plutôt, je n’aime pas qu’on me raconte une histoire. Sauf exception, le cinéma m’ennuie, les séries m’endorment, et je n’ouvre un roman qu’avec beaucoup de méfiance.** J’aime pas les histoires, donc, et mon drame, c’est que les jeux vidéo en sont pétris. Et de plus en plus. Comme si les développeurs avaient tous des messages d’une importance capitale à délivrer. Comme si faire du cinéma était le seul moyen d’accéder à une certaine respectabilité. Comme si le jeu vidéo n’était pas avant tout une affaire d’interactivité, de choix, de défis à dépasser, plutôt que d’histoires à dérouler. Même le récent *Tomb Raider*, dont on a tant vanté la qualité de la narration, a été pour moi une épreuve. Plaisant quand il se laisse jouer, il ne peut cependant pas s’empêcher de nous imposer des tranches d’histoires entre chaque phase de shoot ou

d’escalade. Merci, mais si j’avais voulu me coltiner un ersatz de *Lost* ou de *Die Hard*, j’aurais juste allumé NRJ12. Ce que j’aime dans le jeu vidéo, c’est le jeu, justement, le challenge, les interactions, bref, ce qui fait la particularité du média. Pourquoi un jeu devrait-il systématiquement raconter quelque chose ? Les développeurs n’ont-ils plus confiance en la capacité à divertir de leurs seules mécaniques de gameplay ? À quel moment le fait d’alterner scénario hollywoodien et gameplay s’est-il retrouvé

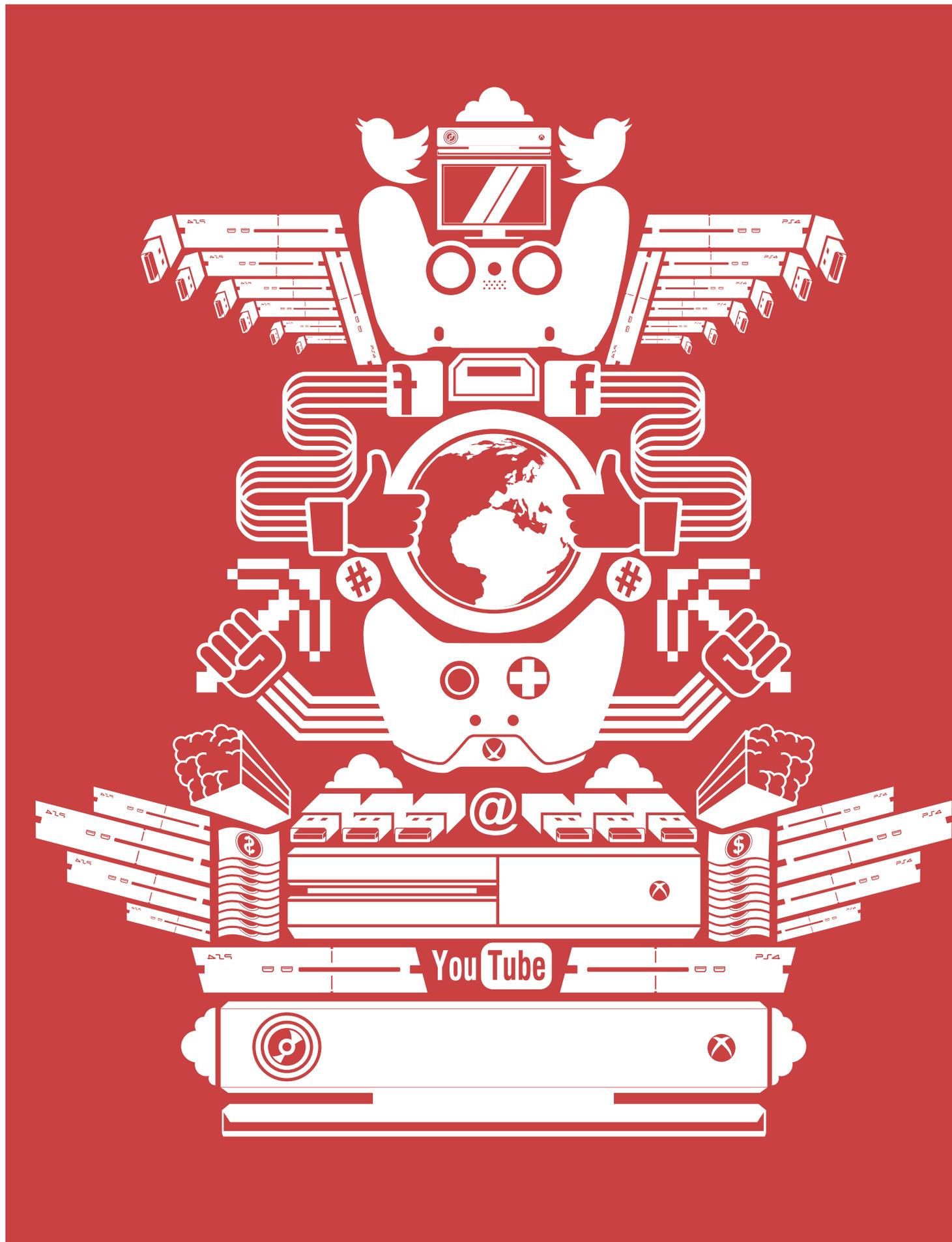
la manette au joueur. *Half-Life* et, plus récemment, *Metro Last Light* l’ont d’ailleurs bien compris. À mon sens, le nec plus ultra en matière de narration, ce qui fait la force et la particularité du jeu vidéo, c’est quand le joueur ne subit plus une histoire qu’on a écrite pour lui, mais quand il s’invente la sienne. Même un jeu formaté et effroyablement mal écrit comme *Skyrim*, parce qu’il est le fils bâtard du jeu de rôle papier, offre tous les outils au joueur pour qu’il puisse rêver sa propre aventure. À l’inverse, d’autres jeux très écrits (souvent des RPG occidentaux, comme *Mass Effect* ou *Alpha Protocol*, mais aussi, à leur manière, *The Walking Dead* ou *Papers Please*) ont l’intelligence de ne pas imposer une trame narrative unique au joueur, mais de le laisser naviguer au sein de sa propre aventure. Et aucun jeu ne prendra jamais la place de *Civilization*

**“ CE QUE J’AIME DANS LE JEU VIDÉO, C’EST LE JEU, JUSTEMENT, LE CHALLENGE, LES INTERACTIONS, BREF, CE QUI FAIT LA PARTICULARITÉ DU MÉDIA. ”**

inscrit au cahier des charges de la plupart des superproductions vidéoludiques ? Pourtant, on peut dire des choses sans confisquer

ou de *Crusader Kings* dans mon cœur, car derrière leur apparente austérité, ces jeux nous tendent une page blanche sur laquelle on peut réinventer des siècles d’histoire(s) humaine(s). J’ai longtemps cru que j’étais devenu allergique aux grosses productions par méfiance envers les blockbusters, par amour des petits. *Tomb Raider* et une certaine tendance du jeu à gros budget m’ont ouvert les yeux : je ne les aime plus parce que je préfère les jeux de stratégie qui me laissent refaire le monde. Je préfère les jeux de rôle occidentaux qui écoutent mes choix sans me dicter les leurs. Je préfère les jeux plus ou moins indé, plus ou moins expérimentaux, qui s’amuse avec la grammaire du jeu vidéo. Bref, je préfère les jeux qui assument d’être des jeux, plutôt que de singer ce vieux média qu’est le cinéma. ■





PLUS DE LIBERTÉ  
PLUS DE BLOCKBUSTERS  
PLUS DE JEUX INDÉ  
PLUS DE PARTAGE  
PLUS D'ÉCRANS

## XBOX ONE - PS4

# COMMENT ELLES VONT CHANGER LE JEU VIDÉO

La question revient, inlassablement, avant la sortie de chaque génération de consoles : pour quoi faire ? Quel est l'intérêt de réinvestir dans des machines aussi coûteuses ? Que vont-elles nous proposer de plus que les consoles actuelles ? Pour répondre à ces interrogations cruciales qui résonnent des cours de récré aux machines à café, gros plan sur les nouveautés et les évolutions majeures qui nous attendent sur Xbox One et PS4.

par la rédaction  
@JVLemag

## PLUS DE LIBERTÉ LA DÉMOCRATISATION DU MONDE OUVERT



On le sait désormais, sur PS4 comme sur Xbox One, l'heure sera plus que jamais aux mondes ouverts, à la liberté d'explorer un univers entier sans se heurter en permanence à des murs invisibles. Tous les éditeurs

ont dans leur besace un ou plusieurs jeux du genre. Mais au fond, pourquoi un tel engouement ? Pour les joueurs, tout d'abord, l'open world est la

promesse d'une liberté totale et d'une expérience unique, différente de celle du voisin. Pour les développeurs, c'est l'opportunité – passionnante autant que complexe et terriblement risquée – de créer un monde cohérent, propice à un gameplay émergent exaltant. Pour les éditeurs, enfin,

c'est un impératif marketing puisqu'il convient bien entendu d'offrir aux joueurs ce qu'ils réclament. Quelle que soit la direction dans laquelle on regarde, la soif d'open world est tangible. Et avec 16 fois plus de RAM que sur les précédentes consoles, la possibilité de donner vie à de

tels titres en s'affranchissant des habituelles limitations techniques est réellement à portée de main. Plus de puissance de calcul, c'est potentiellement

“ **LA NOUVELLE GÉNÉRATION REND POSSIBLE LA DISCRÈTE ET EXCITANTE RÉVOLUTION DU LEVEL DESIGN.** ”

plus de détails, plus d'espace, plus de tout, en fait. Mais le culte du plus justifie-t-il à lui seul que l'on saute sur ces nouvelles machines ? Au fond, le vrai problème, c'est de savoir si en fonçant encore davantage dans cette direction, on ne risque pas de diluer, voire carrément de noyer >>





ce qui se trouve au cœur de tout jeu digne de ce nom : le gameplay, l'histoire et la narration. Certains développeurs ont prouvé que cette alchimie était possible. On pense bien sûr à Rockstar. Mais se lancer de but en blanc dans l'aventure de l'open world parce que « c'est ce qui marche » ne garantit en aucun cas une réussite.

Le fait est que les machines new-gen vont effectivement offrir plus d'outils que jamais aux développeurs console, mais il faut espérer que ces derniers ne se contenteront pas de modéliser

de plus grands décors bourrés de bâtiments ultra détaillés mais néanmoins inaccessibles, et donc finalement nuisibles en termes d'immersion.

Par ailleurs, il est fort probable que ce surplus de puissance ne serve pas qu'à décupler la taille des cartes et la finesse des textures, mais qu'il profite aussi aux titres plus conventionnels à la structure plus linéaire. Souvenez-vous en effet que quelque temps avant l'arrivée de la 360 et de la PS3, on nous promettait la fin des écrans de chargement

d'une zone à l'autre, l'avènement d'environnements plus complexes, plus aboutis et moins segmentés, le tout devant déboucher sur une expérience plus fluide et naturelle. Au fond, la nouvelle génération rend sans aucun doute possible la discrète mais bien plus excitante révolution du level design. Reste à voir si l'industrie saura vraiment se saisir de cette opportunité. Et si elle est prête à faire suffisamment confiance en l'intelligence du joueur pour lui laisser davantage de latitude et de liberté dans sa façon de jouer. ■

### CES LICENCES QUI PASSENT EN MONDE OUVERT

Si certaines séries connues donnent déjà depuis longtemps dans les mondes ouverts, avec plus ou moins de succès, d'autres vont profiter de la nouvelle génération pour sauter le pas. On pense par exemple à *Need for Speed Rivals*, *Dragon Age Inquisition*, le nouveau *Mirror's Edge* ou encore à *Metal Gear Solid V*, dernier représentant d'une série qui a en fait toujours cherché à s'orienter dans cette direction.



## PLUS DE BLOCKBUSTERS EN METTRE PLEIN LA VUE OU MOURIR



L'industrie du jeu vidéo lorgne dans deux directions opposées. D'un côté, les indé et les

studios modestes qui tentent de s'affranchir de l'intenable course à la surenchère technique. De l'autre, les gros éditeurs qui, au contraire, s'y jettent à corps perdu. Or, si les consoles new-gen entendent faire cohabiter ces deux mondes, le fait est que, pour l'heure, les blockbusters mènent

gentiment la danse. Pour preuve, l'année dernière aux États-Unis, les vingt plus gros jeux (ceux alignant les plus gros budgets, en termes de développement et surtout de communication) ont totalisé près de 41 % des ventes totales au sein d'un secteur qui compte de moins en moins de sorties. Une tendance au spectaculaire finalement tout à fait semblable à celle dans laquelle est engagée le cinéma. Et c'est précisément sur ce sujet que

s'interrogent George Lucas et Steven Spielberg. En fait, d'après eux, cette course effrénée à l'armement pourrait conduire à une fin violente des industries telles que nous les connaissons. Un gros flop pouvant provoquer la légitime frilosité, voire carrément l'effondrement d'un des rares acteurs encore capables de réaliser des superproductions. On pense ainsi au cas de John Carter, qui a fait perdre la bagatelle de 200 millions de dollars à Disney et





a provoqué de nombreux remous dans le milieu du cinéma. Mais il en va de même pour les jeux vidéo. Le très médiatique *GTA V* a ainsi coûté 265 millions de dollars (137 pour le développement, le reste étant alloué à la communication) et on imaginerait mal Rockstar se remettre du choc si le titre avait fait un four.

Mais quoi qu'on en dise, le risque est nécessaire, pour la simple et bonne raison qu'une large partie du public attend surtout des nouvelles consoles

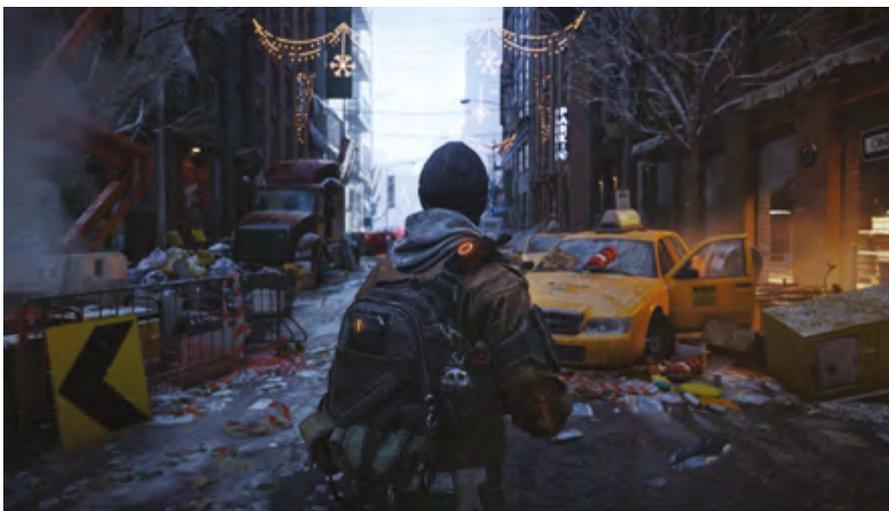
qu'elles l'écrasent sous des graphismes époustouflants, même si en conséquence, la variété générale de l'offre risque d'en pâtir. Une grande quantité de titres new-gen vont donc afficher de somptueux graphismes et tenter d'enfoncer le clou en suscitant davantage d'émotion chez les joueurs, car c'est à la conjonction de ces deux dimensions que

se situe la clé du succès. Au-delà de la technique, c'est donc certainement la mise en scène qui représente le véritable enjeu de la new-gen. Éditeurs et développeurs ont bien conscience de cet état de fait et les futurs blockbusters feront encore davantage intervenir des acteurs connus, des scénaristes de renom et des compositeurs en

vogue. Attendez-vous également à découvrir des personnages aux expressions faciales criantes de réalisme, des foules finement animées et des décors dont la profondeur et la majesté

serviront des propos et des récits plus épiques que jamais. Si la puissance se met au service de l'intensité dramatique des épisodes de *The Walking Dead* ou de la force narrative d'un *The Last of Us* (un titre qui même en étant bien plus moche, aurait sans doute été aussi marquant), alors il y a effectivement de quoi se montrer impatient. ■

“ **UNE TENDANCE AU SPECTACULAIRE SEMBLABLE À CELLE DANS LAQUELLE EST ENGAGÉE LE CINÉMA.** ”



focus sur  
**THE DIVISION**

PC PS4 XOne

Après *Watch\_Dogs* lors de l'édition 2012, le jeu d'Ubisoft ayant fait sensation à l'E3 s'appelle *The Division*. Alors, certes, il s'agit encore d'un TPS estampillé Tom Clancy, ce qui nous fait un peu froid dans le dos pour tout ce qui est univers et discours militaire. Mais si l'on fait abstraction de tout ça, le titre développé par Massive semble plein de promesses, avec sa dimension multijoueur et son rendu graphique impressionnant qui nous a vraiment bluffés lors de la démo diffusée à l'E3.

# PLUS DE JEUX INDÉ

## L'ÂGE D'OR DES PETITS STUDIOS



«S'il a coûté 200 millions de dollars, un jeu peut bien battre tous les records de vente, il

restera un échec.» La phrase est de Warren Spector, créateur du génial *Deus Ex* et des très ratés *Epic Mickey*. Aujourd'hui, les coûts de développement sont tels que le moindre raté peut contraindre un studio à mettre la clé sous la porte : cette génération de consoles en aura ainsi vu disparaître une centaine. Et les choses ne vont pas s'arranger : les coûts vont encore augmenter, condamnant les jeux à se vendre encore mieux. Une fuite en avant à laquelle de moins en moins de développeurs ont les moyens de participer. Va-t-on assister à une explosion de projets plus modestes, menés par des indépendants las de devoir courir après les leaders ? Visiblement, chez Microsoft, et plus encore chez Sony, on est de cet avis : les constructeurs multiplient en effet les appels du pied pour draguer ces «petits» développeurs. Sony part de loin. Refroidis par une PS3 réputée difficile à programmer,

les indé ont jusqu'ici boudé le constructeur japonais, qui n'avait pas l'air de s'en attrister. Pourtant, on a assisté ces derniers mois à un spectaculaire revirement.

La PS Vita, après un démarrage calamiteux, est en train de devenir le support idéal des amoureux de l'indé. Et lorsqu'il a fallu présenter la PS4 au public, à chaque fois, Sony a mis l'accent sur les petits projets tout autant que sur les gros blockbusters. Du côté de Microsoft, on était plutôt mieux parti. En concluant des partenariats avec les développeurs prometteurs et en promouvant activement ses jeux lors d'opérations spéciales (les «Summers of Arcade»), le constructeur américain s'est d'abord imposé comme l'ami des indé. Avant de multiplier les faux pas, jusqu'à se faire ravir son titre par Steam et le PC.

Déterminés à ne pas passer une deuxième fois à côté du phénomène, Sony comme Microsoft ouvrent désormais grand les vannes. Fini le processus de sélection hyper contraignant de Sony, qui faisait passer le moindre jeu par de multiples étapes



Libérés des canons de l'industrie classique, les développeurs indé peuvent donner la pleine mesure de leur créativité. De *Hotline Miami 2* à *Everybody's Gone To The Rapture*, le fossé visuel est total.



### 5 TITRES INDÉ À SUIVRE

#### OCTODAD : DADLIEST CATCH

(PS4, PC)

Pas facile d'être papa. Surtout quand on est un poulpe, et que sa famille n'est pas au courant. Expérimental et hilarant.

#### HOTLINE MIAMI 2 : WRONG NUMBER

(PS4, PSVita, PC)

Polémique et ultra violent, l'un des meilleurs jeux d'action de 2013 revient avec un scénario encore plus timbré.

#### THE BINDING OF ISAAC REBIRTH

(PS4, PSVita, PC)

Remake d'un formidable jeu PC de 2011, entre *Zelda*, shooter et jeu de rôle, cette version *Rebirth* devrait normalement parfaire la recette originale.

#### EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

(PS4)

On ne sait jamais trop à quoi s'attendre avec les créateurs de *Dear Esther*. Développeurs étranges mais conteurs brillants, ils nous promettent cette fois l'apocalypse.

#### RIME (PS4)

Un jeu de plateforme poétique, qui évoque autant *Journey* que les jeux de la Team Ico.





Sans nouvelles de *The Last Guardian*, les amateurs de poésie pourront se rabattre sur le sublime *Rime*, développé par une équipe d'à peine vingt-cinq personnes.

**“ LORSQU'IL A FALLU PRÉSENTER LA PS4 AU PUBLIC, SONY A MIS L'ACCENT SUR LES PETITS PROJETS. ”**

» de validation. « Désormais, on fait davantage un travail de comptable qu'un travail éditorial », assure Adam Boyes, responsable pour Sony des relations avec les développeurs. Même si on imagine mal le constructeur abandonner complètement l'idée de se payer les services exclusifs des plus prometteurs, comme ils l'ont fait par le passé avec thatgamecompany (*Journey*).

Chez Microsoft, on annonce plus discrètement le lancement du programme « ID@Xbox », censé là aussi permettre à chacun de proposer facilement et gratuitement son jeu. Tellement gratuitement qu'à terme, il devrait être possible de se servir de sa Xbox One comme d'un kit de développement plutôt que d'avoir à demander les outils nécessaires à Microsoft.

Une passerelle gratos pour

s'introduire dans le salon de monsieur et madame Tout-le-monde ? C'est évidemment une perspective qui enchante tous les développeurs. Reste une crainte pour le consommateur. Car on se rappelle de la jungle qu'était le Xbox Live Indie Games, où les rares bons jeux étaient ensevelis sous des montagnes de daubes. Et on se demande encore un peu comment Sony et Microsoft arriveront à éviter cet écueil. ■



focus sur  
**THE WITNESS**

PS4

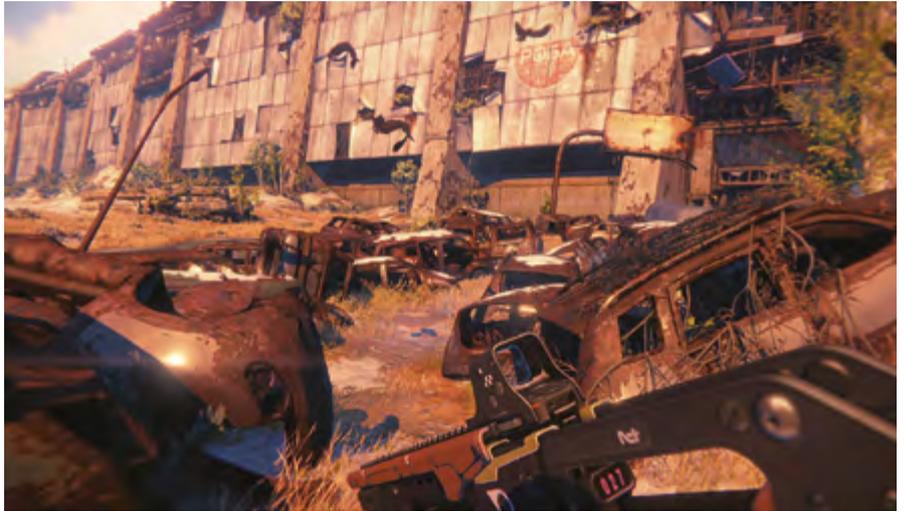
PC

Avec *Braid* en 2008, Jonathan Blow est instantanément devenu une icône du jeu vidéo indépendant. Cinq ans plus tard, son deuxième projet s'apprête enfin à voir le jour, au terme d'un développement qui a semblé interminable aux yeux de ses fans. *The Witness* – c'est son petit nom – est pensé comme un minuscule monde ouvert peuplé d'énigmes et de casse-têtes bien tordus, dans la lignée de son précédent titre. Cela dit, de par sa structure, le jeu risque de ne pas pouvoir proposer un scénario et une narration aussi audacieuse et marquante que celle de *Braid*. À vérifier.



PC PS4 XOne

Les créateurs de *Halo* reviennent avec une toute nouvelle licence. C'est toujours du FPS, toujours de la science-fiction, et toujours aussi douteux du point de vue de la direction artistique. Soit. Ça s'appelle *Destiny*, un titre très ambitieux édité par Activision. À la croisée de *Halo* (logique) et de *Borderlands 2*, le jeu devrait se poser comme un gros MMOFPS enrobé de quêtes secondaires et de combats épiques contre des boss titanesques. Sans doute pas une révolution, mais un jeu à suivre de près malgré tout.



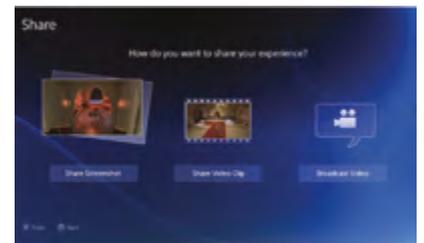
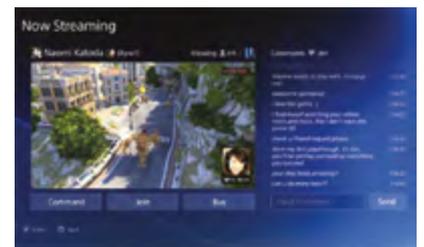
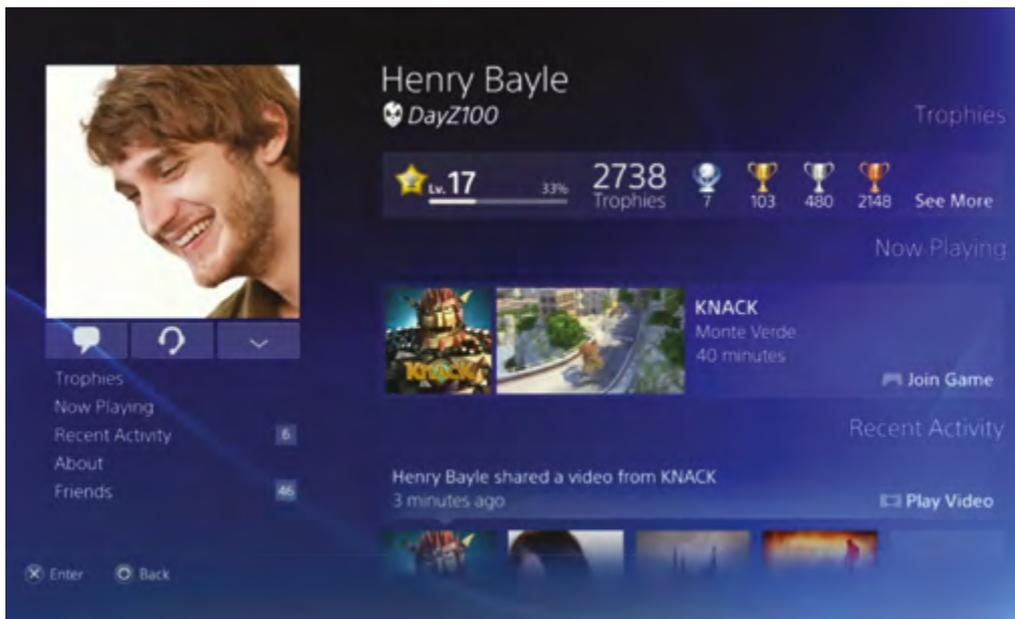
## PLUS DE PARTAGE TOUS CONNECTÉS, TOUS YOUTUBEURS



Le temps de l'individualisme vidéoludique est révolu. Pour cette nouvelle génération de consoles, les constructeurs n'ont que deux mots à la bouche : partage et communauté. Ce discours, longtemps prôné par les amish, a même fini par trouver écho chez Nintendo. La firme de Kyoto, depuis longtemps à la traîne pour ce qui est des services online, a ouvert le bal avec son Miiverse. Grâce à lui, les joueurs postent

des messages qui apparaissent directement dans le jeu de leurs amis, screenshots à l'appui. Mots doux, astuces et simples floods s'échangent en quelques tapotis sur la mablette... Peu utilisée par le commun des mortels, cette fonctionnalité demeure certes appréciable, mais reste trop limitée pour en faire un indispensable. Lorsqu'en 2012 les pères de Mario vantaient pendant un Nintendo Direct les joies de pouvoir pseudo « skyper » papi en basse résolution, Sony et Microsoft ont dû

doucement se gausser. En effet, le son et la vidéo font pleinement partie des échanges de la nouvelle génération. Faire un screenshot épique sur Wii U demande du sang froid, car il s'agit d'interrompre sa partie ni trop tôt ni trop tard, mais pile au bon moment. La Xbox One et la PS4 gardent respectivement vos 5 et 15 dernières minutes de jeu en mémoire. Si vous venez d'être témoin d'un évènement fou ou insolite, vous pouvez donc le sauvegarder après qu'il ait eu lieu, avant de le partager >>>



Le gestionnaire de vidéos de la PlayStation 4 vous permettra de streamer vos parties et intégrera un éditeur simple mais pratique. Les vidéos de bugs et d'exploits virtuels devraient pulluler sur le Net.

## TRÈS CHÈRE VIE SOCIALE

Que Microsoft fasse payer le Live pour sa nouvelle machine n'a rien de surprenant puisque le multi sur les deux premières Xbox était déjà payant. Toutefois, pour jouer online sur PS4, il vous faudra aussi passer par la case souscription PS Plus sans passer par la case départ, ni toucher 20 000 francs. Cela dit, vous économiserez virtuellement quelques centaines d'euros. C'est du moins ce qu'a affirmé Fergal Gara de Sony UK à l'un de nos confrères américains, arguant que grâce à cet abonnement, la PS4 sortirait à 399 euros, quand la PS3 coûtait 599 euros à son lancement. L'argument du cadeau est un choix discutable et discuté, mais n'oublions pas que cette génération fera un usage massif de serveurs. Le stream, les enregistrements stockés sur le PSN ou le Xbox Live, les parties hébergées non plus en local, mais sur des serveurs externes pour les rendre plus rapides et plus stables... tout cela a un coût. Certes pas aussi élevé qu'on ne vous le facture, mais un coût quand même. Sans abonnement, que ce soit sur PS4 ou Xbox One, vous n'aurez globalement accès qu'au store et aux mises à jour. Pas de multijoueur en ligne. Rien. Vous serez seul, chez vous, face à ce bouton Share poussiéreux et triste.



sur le Xbox Live ou le PSN. Avec un microcasque, un Kinect ou un PS Eye, vous pouvez ajouter à cet exploit vos mots et votre visage. À ce titre, déplorons qu'il ne soit pas encore possible de voir la moue humiliée ou rageuse de votre adversaire, après que vous l'ayez tué sur *Call of Duty*.

Autre atout de ces consoles : le bouton Share. Grâce à lui,

vous pouvez enregistrer, voire même streamer votre partie via le Net pour votre hypothétique public. Speedrunners, collectionneurs de bugs ou amateurs

de soluces complètes y verront un bon moyen de réaliser leurs vidéos. Qu'on se le dise toutefois : il ne suffit pas d'un bouton Share pour devenir un *Diablo*x9 ou un *Joueur du Grenier*. Vous pourrez soit diffuser toute une session de jeu, soit sauvegarder un temps

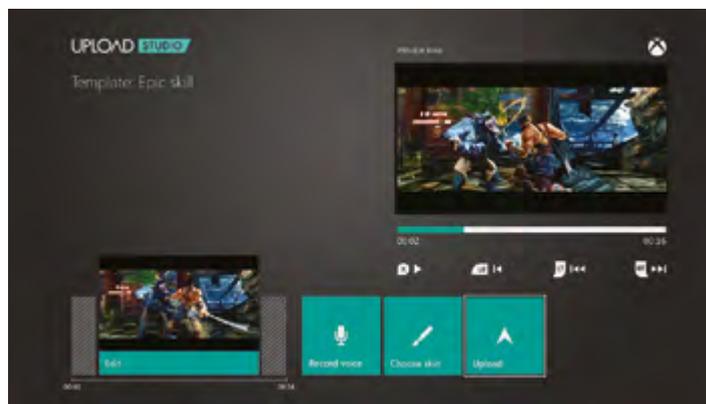
fort de votre partie. En dépit de quelques outils de montage offerts par les machines, il n'y a pas réellement de juste milieu. Nous sommes donc vraiment dans la capture d'instantané, le prolongement naturel des systèmes d'achievments : en plus de vos trophées et titres durement gagnés, vous pourrez conserver les images dudit exploit. Pour le

joueur lambda, ce bouton Share ne servira qu'à étoffer un album souvenir où seront consignés leurs 46 kills d'affilée sur *Call of Duty 59*, ou les temps marquants

d'un tournoi *FIFA* entre potes. Des vidéos sans intérêt pour le monde, mais émotionnellement hors de prix, comme peut l'être ce sombrero que vous ramenâtes de vos vacances au Mexique, souvenir d'une idylle connue de vous seul et déjà presque oubliée. ■

## LA XBOX ONE ET LA PS4 GARDENT RESPECTIVEMENT EN MÉMOIRE VOS 5 ET 15 DERNIÈRES MINUTES DE JEU.

Vous avez l'outil pour devenir une star de YouTube, pour peu que vous ayez le talent nécessaire.



# PLUS D'ÉCRANS L'INVASION DES COMPANION APPS



Dans le sillage de la Wii U, le jeu de salon se met au double écran.

Le lancement de la nouvelle génération de consoles devrait encore accentuer cette tendance. Simple effet de mode ou nouvelle manière de jouer ? Dans les deux cas, Sony et Microsoft se jettent ardemment dans la bataille, chacun proposant son application pour bénéficier d'un écran



d'appoint (sachant que Sony pourra aussi se reposer sur sa PS Vita). Pourtant, malgré cet engouement, le succès n'a rien d'évident. Car même si le Steam Controller de Gabe Newell intégrera un écran, Valve a d'ores et déjà précisé qu'il serait possible d'afficher les informations directement sur la télévision, « pour éviter que les joueurs aient à partager leur attention entre plusieurs écrans ». Le studio >>



Le mode Commandant de *BF4* tirera pleinement parti de la Companion App du jeu. Vous pourrez y donner vos ordres, assurer le ravitaillement et lancer des frappes aériennes.

**LA WII U INITIATRICE**

Comme souvent, Nintendo aura été un précurseur dans le domaine (il permettait d'ailleurs déjà de brancher un Game Boy Advance à une GameCube). Reste que les promesses liées au gamepad tardent à émerger, même si des titres comme *ZombiU* ou *The Wind Waker HD* ont su s'approprier brillamment les fonctionnalités de la manette à écran tactile.

» soulève de fait un point intéressant, quant à la réelle nécessité de ce second écran : est-il vraiment bénéfique pour l'expérience du joueur ou bien n'est-il qu'un simple argument marketing ? Au-delà de ces considérations se pose également la question du prix. L'achat d'une PlayStation 4 ou d'une Xbox One risque déjà d'entamer une partie de nos économies. Alors s'il faut en plus investir dans une tablette pour bénéficier d'une expérience totale (ça reste heureusement facultatif pour le moment), le jeu vidéo, déjà onéreux, va véritablement devenir un loisir de

luxé. On trouve néanmoins des raisons de croire en cette volonté de prolonger le jeu, partout, tout le temps, symbolisé notamment par ce que l'on appelle les Companion Apps. iFruit, l'application de Rockstar pour *GTA V*, est sans doute l'un des exemples les plus parlants aujourd'hui. Elle permet de personnaliser son véhicule et d'apprendre des tours au chien

de l'un des héros. Si de nombreux jeux s'y mettent petit à petit, la PlayStation 4 disposera également de sa Companion App pour (entre autres choses) se connecter au profil PSN. Pour l'instant, ces applications sont un peu gadget et permettent, au mieux, de gagner un peu de temps en évitant de fastidieux allers-retours à travers les menus. Mais quelques »

“ **LE SECOND ÉCRAN, BÉNÉFICIE POUR LE JOUEUR OU SIMPLE ARGUMENT MARKETING ?** ”

focus sur  
**RYSE: SON OF ROME**

PC PS4 XOne

Véritable démonstration de force d'un point de vue technique, *Ryse : Son of Rome* est fait pour tous ceux qui aiment les QTE et les films de gladiateurs. Les esthètes du studio Crytek nous proposent un titre qui en met vraiment plein les mirettes, avec ses textures soignées et sa mise en scène grandiloquente. Reste à savoir si l'abus d'actions contextuelles ne va pas transformer cette virée romaine en un péplum interactif mollasson.





focus sur

# THE ORDER : 1886

PS4

Cantonné à des spin-off PSP de *God of War* depuis des années, le studio Ready at Dawn déboule sur PS4 avec une licence flambant neuve. Si l'originalité du titre ne réside pas dans son système de jeu (un TPS tout ce qu'il y a de plus classique), *The Order : 1886* devrait se démarquer par son univers, une sorte d'uchronie où se mêlent époque victorienne et fusil d'assaut bizarre. Dit comme ça, on pourrait craindre un *Abraham Lincoln : Chasseur de Vampires* bis. Mais ce ne sera sans doute pas ça... On l'espère, en tout cas.



exemples commencent à émerger : *Dead Rising 3* alertera le joueur sur son smartphone ou sa tablette lorsqu'il arrivera à proximité de ressources; *The Division* permettra de marquer certaines zones et *Battlefield 4* proposera son Battlelog sur votre plateforme mobile. Celle de *Watch\_Dogs*, où l'on peut chasser le héros hacker

du jeu via une carte façon Google Maps, promet également d'être intéressante, car elle repose sur un gameplay asymétrique et ne se limite pas simplement à afficher des informations de jeu. Proposées gratuitement, les Companion Apps ont un bel avenir devant elles si les studios y voient davantage que de simples gadgets. ■

focus sur

# MGS V THE PHANTOM PAIN

PS4

XOne

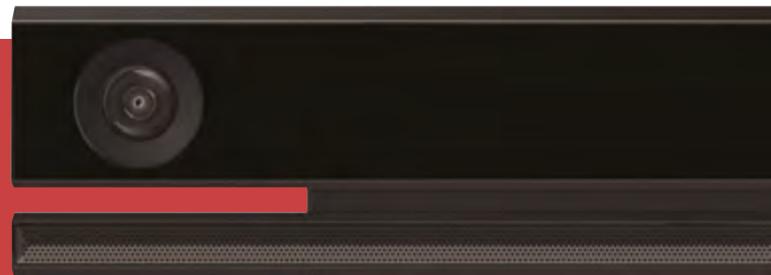
S'il ne fallait sélectionner qu'un jeu PS4-Xbox One, ce serait sans doute celui-ci. Bien qu'il soit également attendu sur PS3 et Xbox 360, *Metal Gear Solid V* est l'un des rares titres de la nouvelle génération sur lequel on perçoit un véritable gap technologique. Technologie qui permet à la série d'évoluer ce vers quoi elle a toujours tendu : le monde ouvert. Mais au-delà de la forme, la vidéo diffusée promet d'aborder des thèmes forts. Se déroulant peu après *The Peace Walker*, le titre devrait en outre faire le lien avec le tout premier *Metal Gear Solid*, renforçant encore un peu plus la cohérence mythologique de la saga.



## KINECT A-T-IL ENCORE SON MOT À DIRE ?

On ne peut pas dire que la première version de la caméra de Microsoft ait véritablement bouleversé le média, mais le constructeur semble miser énormément sur Kinect 2.0. Au programme, une plus grande précision, la possibilité de détecter

six joueurs au lieu de deux et une reconnaissance vocale améliorée. Si on attend encore que la caméra fasse ses preuves, en démontrant l'utilité de jouer avec nos corps, on s'inquiète aussi des dérives possibles de la publicité ciblée ou de cet œil qui enregistre tout.





## UN HÔTEL S'ÉTEINT, UN DIABLO S'ÉVEILLE

# À VENDRE, ÉPÉE MAUDITE, PEU SERVI

Ce n'est plus un mystère pour personne, l'Hôtel des ventes de *Diablo III* vit ses dernières heures.

par Sylvain Tastet  
@\_Hoopy

Entre Blizzard et l'Hôtel des ventes de *Diablo III*, l'heure est au désamour. Pour mémoire, l'Hôtel des ventes en question permet d'acquérir instantanément et presque sans effort des armes et des armures qu'il faudrait des mois, voire des années, à obtenir en jeu. Un choix de game design discutable, à cause duquel *Diablo III* s'est dépeuplé aussi vite qu'un cybercafé frappé par une coupure Internet. Cela fait déjà des mois que le développeur essaie de feindre sa non-existence. Lors de l'annonce, en août dernier, de l'extension *Reaper of Souls*, il ne fut pas mentionné une seule petite seconde. Avant ça, au moment de présenter en grande pompe *Diablo III Evil Reborn* (la version console), la firme californienne vantait même son absence. Soyons clairs : si le hack'n slash de Blizzard était un soulier, son Hôtel des ventes serait un caillou. Une question se pose alors : pourquoi

Blizzard a-t-il instauré un Hôtel des ventes en premier lieu ? Pour deux raisons. Déjà, il espérait se remplir un peu les poches en taxant les transactions en argent réel ; pas de chance pour lui, personne ou presque ne paie comptant, ou alors par accident (un chat qui marche sur un clavier fait des choses parfois surprenantes). Mais outre ces considérations financières, l'Hôtel des ventes avait une mission réelle, celle d'endiguer un marché noir envahissant. *Diablo II* a eu son lot de ventes d'items à la sauvette, orchestrées par quelques obscurs forums du Net et autres receleurs chinois. *World of Warcraft* a connu le même sort. Blizzard désirait avant tout encadrer ce commerce

parallèle qu'il ne voyait pas d'un très bon œil. Puisqu'il semblait capable d'endiguer ce vilain business tout en remplissant les caisses de Blizzard de dollars précieux, l'Hôtel des ventes avait donc, sur le papier, tout de la solution miracle. Mais la firme

californienne n'a pas su voir qu'il tuerait l'intérêt du jeu. Quand Jay Wilson, directeur initial du projet, s'est rendu compte de sa méprise, il s'est avoué impuissant : « L'Hôtel des ventes est une décision de game design sur laquelle il

ne revient pas facilement », confiait-il à l'un de nos confrères américains. En fait, l'Hôtel des ventes occupe une telle place dans le jeu que le tuer revient à plonger les joueurs dans le chaos. D'ailleurs, la simple annonce de cette fermeture a tout bousculé :

**SUR LE PAPIER,  
L'HÔTEL DES VENTES  
AVAIT TOUT DE LA  
SOLUTION MIRACLE.**

» tout le monde voulant liquider ses stocks, les prix se sont effondrés. Des joueurs disparus de longue date refont aujourd'hui surface, le temps de profiter des soldes. Mais ils repartiront probablement d'ici quelques jours. Le vendeur moyen, lui, fidèle au jeu, semble condamné à ne pas vendre ses trésors et s'en ira probablement, découragé. En un mot : les prochains mois risquent d'être calmes dans les environs de Tristram. Trop, sans doute. Mais alors, comment se fait-il que Blizzard ait finalement annoncé une fermeture ? Tout simplement parce qu'arrive *Reaper of Souls* et, avec elle, une refonte totale du jeu. Les crieurs publics l'ont hurlé aux quatre vents : *RoS* lâchera moins d'objets pour que vous preniez le temps de les regarder,

ce qui n'est pas le cas dans l'actuel *Diablo III*. Mais surtout, chaque objet se verra adapté à votre classe. Le but est de donner envie au joueur de ramasser chaque item, non pas pour le revendre, mais pour lui faire éprouver ce petit frisson de plaisir qui accompagne la découverte d'une pièce rare. Le petit détail passé inaperçu, c'est que le meilleur matos sera lié à vos personnages. Ainsi, vous ne pourrez pas revendre vos meilleures trouvailles, même en passant par la case [www.sitechinoisdouteux.cn](http://www.sitechinoisdouteux.cn). Ciao le business parallèle ! Histoire de finir sur une note nostradamesque, soulignons que l'Hôtel des ventes sera clos le 18 mars prochain, soit six mois après cette annonce. Choix arbitraire ? Parions que non. À la sortie de *Reaper*

*of Souls*, Blizzard devra faire cohabiter les joueurs ayant acheté l'extension et les autres. Ce cas s'est souvent présenté sur *World of Warcraft* et, à chaque fois, Blizzard s'est assuré de ne pas scinder la communauté. Attendez-vous donc à une grosse mise à jour de *Diablo* quelques jours après la mort de cet Hôtel des ventes (avec le nouveau loot, les parangons 2.0 et les arbres de talent revus). Puis, patientez quelques semaines pour voir débarquer l'extension toute pimpante. On sait le développeur californien très attaché aux anniversaires, alors mon petit doigt me dit que *Reaper of Souls* a toutes les chances de sortir le 15 mai 2014, soit deux ans jour pour jour après *Diablo III*. J'en mettrais mon épée légendaire Bul-Khatos à brûler. ■

## ENTENDU À LA RÉDAC

“ on écrit très bien sans le net.  
regarde george sand ! ”

À propos du wifi un peu pourri des bureaux.

## LA COMMUNAUTÉ D'ARMA III SE MEUBLILISE

**La dérangeante absence de meubles dans *Arma III* trouve enfin son explication.**

Le FPS kaki de Bohemia, qui se pose en parangon du réalisme militaire, montre en revanche davantage de laxisme en termes de décoration d'intérieur. Pour tout vous dire, on n'y trouve même pas l'étagère Billy garnie d'un Yorkshire empaillé. Un fait troublant qui a logiquement suscité une avalanche de commentaires assassins sur les forums du développeur. Mais ça, c'était avant qu'un joueur ne finisse par découvrir la terrible vérité. À la une d'un journal abandonné,

ce titre : « La mystérieuse disparition du mobilier », assorti d'une inquiétante photo d'ovni. Alors, deux hypothèses. Soit certains extraterrestres ont décidé de voler quelques armoires en prévision d'un home staging à la mode tchèque. Soit Bohemia Interactive a trouvé cette petite pirouette sous forme d'Easter egg pour légitimer son level design un peu faiblard.



« L'INDÉPENDANCE EST UNE ENTREPRISE RUINEUSE. »



C'est une émouvante histoire que nous vous offrons aujourd'hui, celle d'une société opprimée qui a lutté de très longues années pour finalement s'affranchir des puissances. Oui, réjouissez-vous, sortez les cotillons et faites péter le champagne, car les petits gars d'Activision-Blizzard ont enfin brisé les chaînes en or massif qui les liaient corps et âme au tout-puissant Vivendi. Bobby Kotick, le Petit Poucet de l'industrie, a ainsi cassé sa tirelire et celle de sa modeste boîte afin de déboursier 8,2 milliards de dollars et ainsi déposséder le tyran des quelque 600 millions d'actions qu'il détenait encore. Techniquement, Activision est donc devenu le plus gros studio indépendant de la galaxie ! Espérons donc que cette liberté nouvellement acquise permette à la start-up de déchaîner enfin toute sa puissance créatrice. Bon vol petit oisillon, le monde t'attend !

## QUOI DE NEUF SUR LE PLAYSTATION PLUS EN CE BEAU MOIS DE NOVEMBRE ?

L'heure est venue de faire chauffer votre modem 56K afin de profiter des titres gratuits fraîchement débarqués sur le PlayStation Plus. Au menu, du découpage de pastèque, des souvenirs frelatés, du chasseur de primes poilu et de l'huile de moteur. Non, ce n'est pas le programme d'un jeudi soir sur NT1.

### NOUVEAUTES PLAYSTATION PLUS DE NOVEMBRE

- *Metal Gear Rising : Revengeance* (PS3)
- *Remember Me* (PS3)
- *Oddworld – La Fureur de l'Étranger HD* (PS Vita)
- *MotorStorm RC* (PS Vita)



### LES JEUX QUI QUITTENT LE PLAYSTATION PLUS

- *Far Cry 3* (PS3)
- *Mafia 2* (PS3)
- *Spec Ops : The Line* (PS3)
- *Street Fighter X Tekken* (PS Vita)
- *Touch My Katamari* (PS Vita)

# WATCH\_DOGS : LE HIT D'UBISOFT REPOUSSÉ AU PRINTEMPS

C'est acté, *Watch\_Dogs* a été différé de six mois. Mais quelles sont les raisons de ce report inopiné ?



Dès l'annonce du report de *Watch\_Dogs*, l'action d'Ubisoft a chuté de près de 25 % à la Bourse de Paris.

Laconique, un communiqué de presse annonce tristement que *Watch\_Dogs* ne sortira finalement pas à la fin du mois de novembre, comme c'était pourtant prévu de longue date. Le blockbuster d'Ubisoft ne sera pas commercialisé avant le printemps 2014. Raison officielle : les équipes ont besoin de plus de temps pour peaufiner leur jeu et « délivrer une expérience mémorable et exceptionnelle ».

Quand on y réfléchit quelques instants, cette annonce n'a en fait rien de très surprenant. Ce n'est que la suite logique d'une communication laborieuse autour d'un projet n'ayant pas donné l'impression d'avancer depuis sa démonstration de force à l'E3 2012. Déjà, d'un point de vue stratégique et mercatique, voir *Watch\_Dogs* sortir à peine trois semaines après *Assassin's*

*Creed IV* pouvait sembler étonnant, voire carrément suicidaire. Cela dit, il semble bien que la décision de reporter l'aventure d'Aiden Pearce n'ait été motivée que par des raisons purement vidéoludiques. Le titre d'Ubisoft n'était tout simplement pas prêt à voir le jour, ni sur les consoles actuelles, ni sur PS4 ou Xbox One. Difficile en tout cas de ne pas faire le parallèle avec le tout premier *Assassin's Creed* qui, lui aussi, avait donné l'impression d'être une vitrine technologique avant d'être un jeu vidéo d'exception. Avec *Watch\_Dogs*, Ubisoft tient assurément un excellent concept. Mais y a-t-il un jeu vidéo derrière ? Un scénario ? Un fil conducteur ? Avant l'annonce du report, on pouvait craindre que le jeu ne soit qu'un monde ouvert entièrement « piratable », sorte de *Just Cause* urbain sans véritable plus-value narrative. Espérons que les six prochains mois permettront à Ubisoft de dissiper toutes nos craintes. ■

Sur sa lancée, Ubisoft a annoncé que son jeu de bagnoles, *The Crew*, était lui aussi repoussé au printemps 2014. Mais comme le jeu ne nous avait pas semblé folichon lors de notre première prise en main, on se dit que l'on arrivera à surmonter ces quelques mois d'attente en rab.

## KINGDOM HEARTS, LA PATIENCE A-T-ELLE SES LIMITES ?

Être fan, c'est aussi savoir s'armer d'une persévérance à toute épreuve. Prenez l'exemple des aficionados de *Kingdom Hearts*. Cela fait maintenant six ans qu'ils attendent fébrilement la vraie suite des aventures de Sora, ces dernières ayant été laissées en plan au terme de *Kingdom Hearts II*. Mais rien n'y fait. Square Enix continue de prendre tout son temps, ne laissant aux fans affamés que quelques miettes

de teasing (une vidéo expédiée à l'E3) ainsi qu'une poignée de sympathiques spin-off, à l'image de *Dream Drop Distance* sur 3DS. Cette interminable stase ne semble en tout cas pas près de s'interrompre, puisqu'aucune fenêtre de sortie n'a encore été évoquée au sujet de *Kingdom Hearts III*. Pour consoler les joueurs, l'éditeur a tout de même annoncé une nouvelle compilation destinée à la PS3. Baptisé

*Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX*, le disque contiendra le deuxième volet (en version director's cut) ainsi que *Birth By Sleep*, l'excellentissime épisode sorti sur PSP. Sympa... Sans vouloir boudier notre plaisir, avouons quand même que cette manie propre à la licence de recycler ses vieilles gloires finit par devenir usante. Ce serait dommage que *Kingdom Hearts III* en vienne à nous souler avant même d'être dûment officialisé.

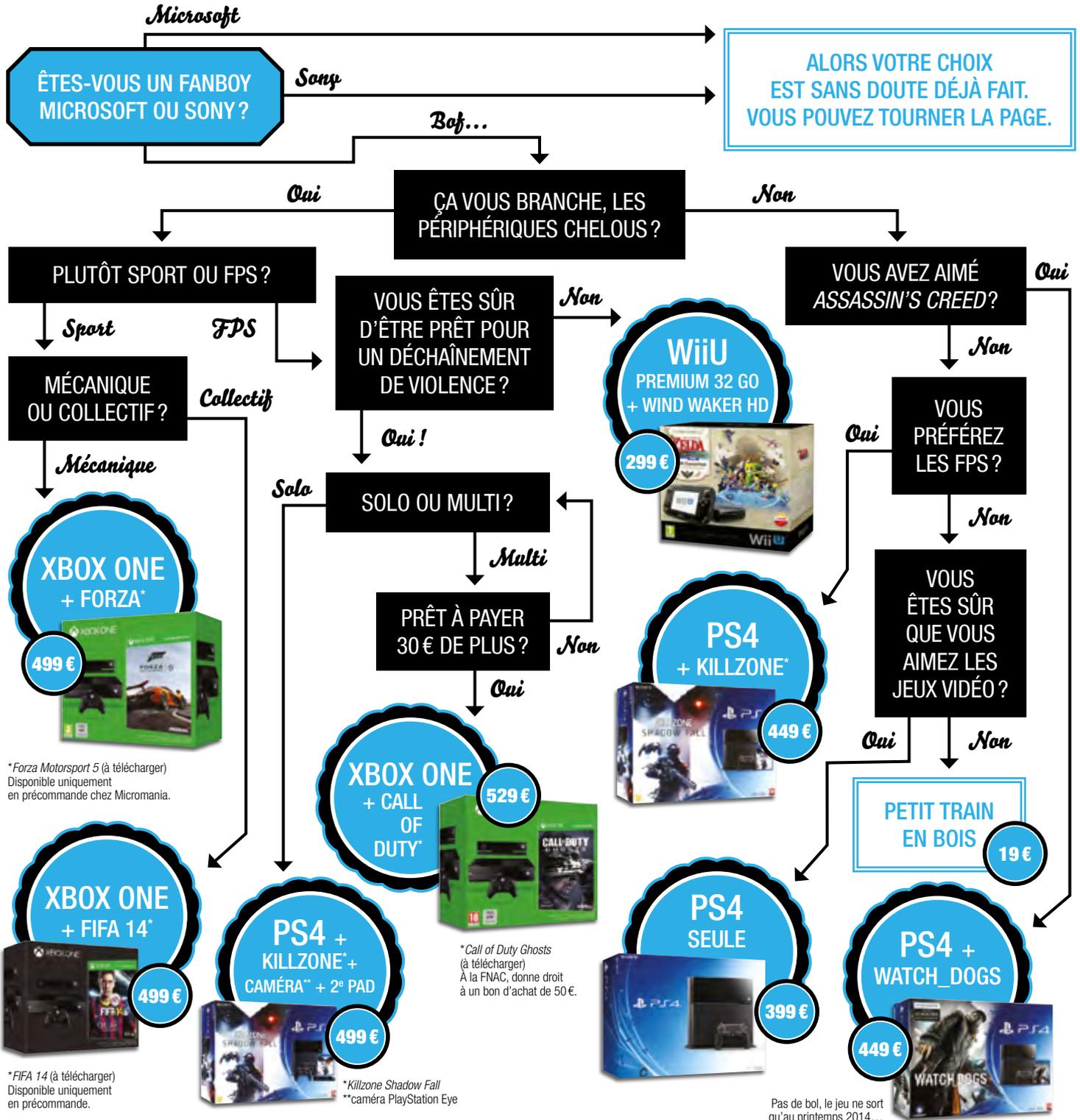


**L.A.S.A.G.N.E.S.** LABORATOIRES D'ANALYSES SÉRIEUSES APPLIQUÉES AUX GAMEPLAYS NOUVEAUX, ÉCLECTIQUES ET SURPRENANTS

# QUEL PACK POUR LES FÊTES ?

par *Corentin Lamy*  
@corentin\_lamy

Les nouvelles consoles débarquent, mais vous n'avez pas précommandé la vôtre et vous avez peur de ne pas pouvoir en dénicher une avant janvier. Pourtant, l'éternel optimiste en vous se dit que tout n'est pas perdu. Aussi, c'est décidé : vous allez réserver une console ! Reste une question : laquelle choisir ? Xbox One ou PS4 ? Avec quel jeu ? Quel accessoire ? Pas de panique ! Les L.A.S.A.G.N.E.S. sont là pour vous aider dans votre quête du pack idéal.



# TITANFALL

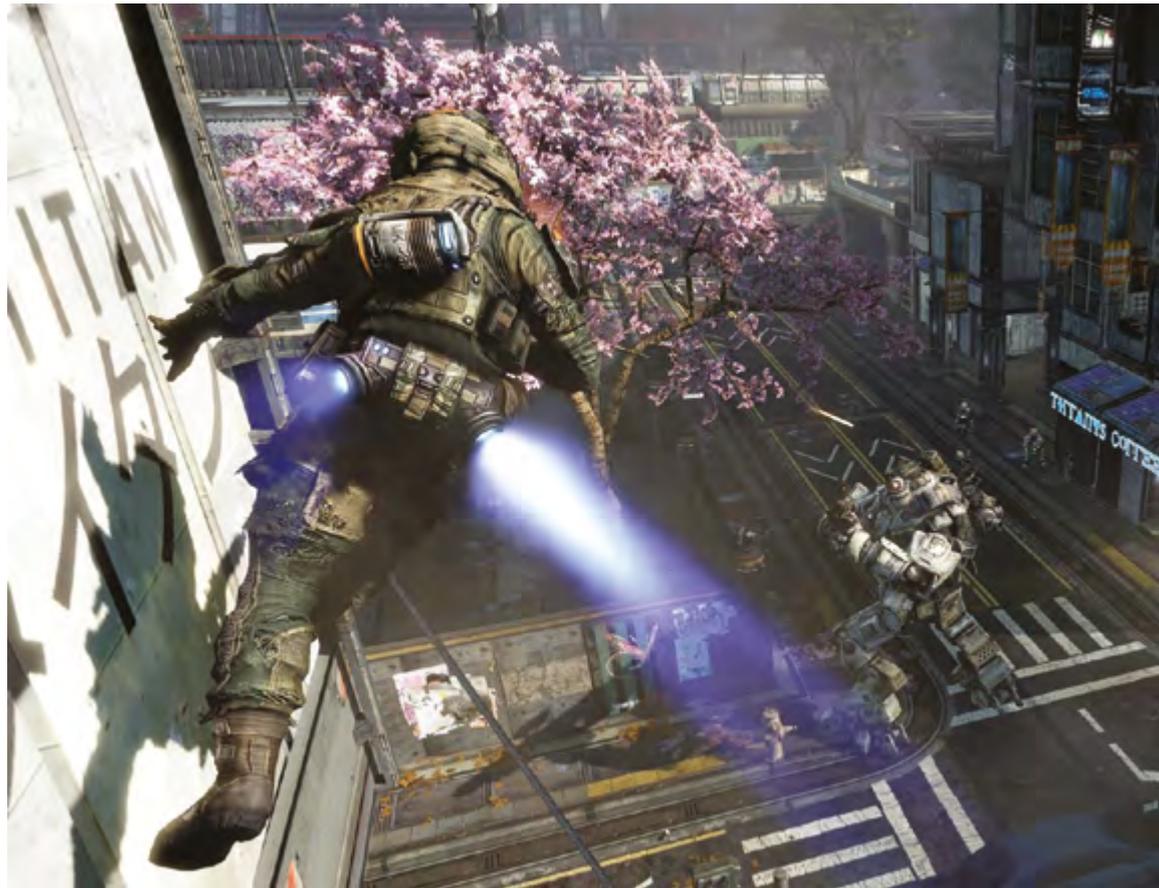
**Genre** FPS  
**Éditeur** Electronic Arts  
**Développeur** Respawn Entertainment  
**PEGI** 18+  
**Sortie** Printemps 2014  
**Prix** Environ 60 €

PC X360 XOne

## UN JEU POUR LES VRAIS MECHS ?

Imaginez un instant que *Call of Duty*, *Tribes* et *Mirror's Edge* se soient tous retrouvés en secret pour passer une folle nuit d'amour. Ce serait sale, peut-être, mais si le fruit de cette union représentait le futur des FPS, ne seriez-vous pas prêt à faire tout de suite une demande d'adoption ?

par Marc Pelatan  
 @Helio\_Hiro



La mobilité des pilotes s'avère tout bonnement stupéfiante. Gageons que les joueurs les plus doués ne tarderont pas à survoler le champ de bataille.

**S**ympathique perspective que ce futur proche où deux corporations ont choisi de se mettre sur la tronche pour la beauté du geste. Cela dit, même si *TitanFall* entend scénariser le conflit à l'aide de cinématiques et de briefings, il n'en reste pas moins un titre exclusivement multijoueur dont le seul but est de faire s'affronter des

trouffions virtuels en mal de frags. Alors au diable les considérations politico-économiques et venons-en au fait. Dans *TitanFall*, le joueur n'incarne pas un soldat de base – ceux-ci étant toutefois présents sur le champ de bataille, gérés par l'IA – mais des pilotes, des gars qui ont troqué leur barda rempli de trucs inutiles pour de bons gros jetpacks. Un outil idéal pour effectuer des doubles sauts, s'agripper à des corniches ou à des toits, courir sur les murs et conclure le tout par un wall jump des familles. Mix de *Tribes* et de *Mirror's Edge*, *TitanFall* allie avec brio conscience de son corps virtuel, gestuelle déliée et technique pure puisqu'il est tout à fait possible de traverser un niveau sans toucher le sol, en gagnant toujours plus de vitesse.

### LES GÉANTS DE FER

Cependant, comme son titre l'indique, le jeu fait aussi la part belle aux Titans, des mechas qui, comme les pilotes, dépendent de

classes spécifiques. Puissamment armés et forcément plus massifs, les Titans s'appréhendent de manière bien particulière. Enfermé dans son armure de métal, le joueur devra savoir esquiver les tirs d'un dash bien placé et anticiper les déplacements de l'ennemi afin

“ **TITANFALL SEMBLE VOULOIR VOUS EXPLOSER À LA TRONCHE TANT IL SUINTE LA RAGE LA PLUS ABSOLUE.** ”

de l'accrocher avec une roquette bien sentie, comme à la grande époque de *Tournament*. Pour le coup, le soft prend même des petits airs de *Hawken*, mais un *Hawken* shooté aux amphétamines de guerre. Toutefois, l'important, c'est que quel que soit votre poste du moment, une fois la souris en main, le jeu semble vouloir vous



Faire cohabiter mechas et piétons dans une même baston sans déséquilibrer le tout, voilà le vrai challenge que doit relever Respawn Entertainment.



capable de conserver de sa superbe après des dizaines et des dizaines d'heures de lutte ? Grâce à l'équilibrage, mes bons amis ! C'est là le point le plus capital lorsqu'on entend pondre un FPS multijoueur aussi ambitieux que *TitanFall*. Heureusement, en discutant avec les petits gars de Respawn, on se dit que c'est vraisemblablement le principal souci de l'équipe. Et si les bougres ne vont pas dire le contraire à un journaliste, j'ai toutefois cru déceler une petite étincelle de passion au fond de ces yeux fous, celle-là même qui donne envie d'y croire. Ainsi, si le droit de piloter un Titan s'obtient de manière conventionnelle en engrangeant des points via frags, assistances et en remplissant des objectifs, le fait est que les robots n'iront pas bien loin sans être soutenus par des pilotes à pied. Et pour cause, en se coordonnant, avec un peu de jugeote et/ou une ou deux acrobaties, un troufion adverse aura tôt fait de sauter sur le dos de votre monstre et de vous le faire exploser entre les doigts. En outre, chaque « fantassin » dispose d'une arme spéciale, bien longue à recharger, mais capable de faire mal aux Titans. On vous l'a dit, tout est histoire d'équilibrage. De même, concilier machines de destruction massive et combattants rapides sans flinguer l'intérêt de l'ensemble tiendra à la nature des objectifs de chaque partie comme au design des maps. Trop ouvertes, elles verront les mechas régner sans partage. Trop étriquées, ce seront les pilotes à poil qui mèneront la danse. Mais si, par je ne sais quel bienheureux miracle, tout est aussi bien cadré, pensé et équilibré que lors de mes parties d'essai, alors *TitanFall* risque bien de marquer les esprits et de nous meurtrir durablement les doigts. ■

exploser à la tronche tant il suinte la rage la plus absolue. Tout y est fluide, tout y file à cent à l'heure, tout y semble à sa place, et c'est là qu'en vieux briscard pisse-vinaigre du FPS, on commence forcément à se poser des questions.

#### DAVID ET GOLIATH

Avec un tel ramassis de tueurs sur le terrain, qu'ils virevoltent dans tous les sens ou martèlent le sol de leurs grosses pattes métalliques, c'est en toute logique la question de l'équilibrage qui se pose. En effet, comment éviter que tout le comportement du joueur ne soit assujéti au seul désir de grimper dans un Titan pour exploser son prochain ? Comment transformer l'envie légitime de piétiner tout le monde dans un monstre de métal en un choix tactique délibéré, une manière de combattre parmi d'autres, plutôt qu'en une finalité ? Et par-dessus tout, comment dompter ces multiples influences pour donner corps à un jeu parfaitement fonctionnel,



Les mechas de *TitanFall* ne sont peut-être pas aussi impressionnants que ceux de *Pacific Rim*, mais n'ayez crainte, ils font quand même vachement mal.



Le design des maps sera capital pour le succès de *TitanFall*.

## COMME UN DOUX PARFUM DE REVANCHE

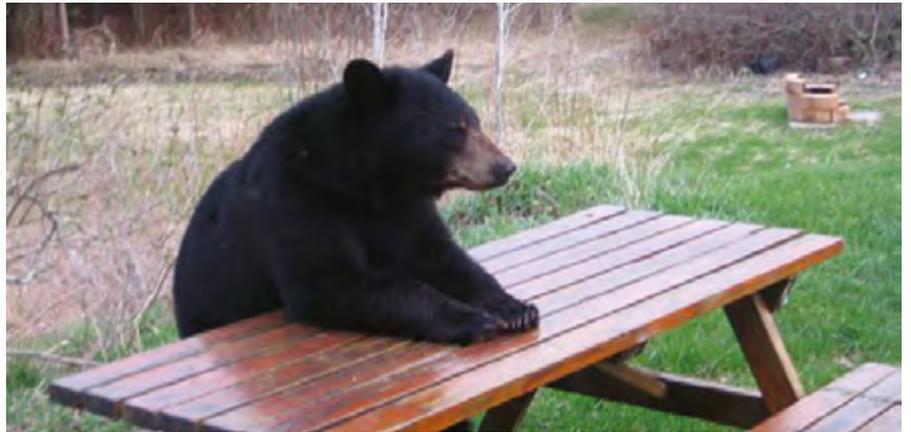
C'est un fait avéré, les plus belles histoires finissent souvent en eau de boudin. Vince Zampella et Jason West, les deux fondateurs d'Infinity Ward, ne me contrediront pas, puisqu'après avoir permis à leur éditeur Activision d'engranger des milliards de dollars avec *Call of Duty*, ils ont quand même fini par être gentiment remerciés pour une sombre histoire de contrat non respecté et de places de parking volées. Ni une, ni deux, les deux bonshommes ont rapidement filé sous les grandes ailes protectrices d'Electronic Arts pour fonder, avec moult tapes dans le dos, une nouvelle structure insidieusement baptisée Respawn Entertainment. La boîte a depuis récupéré pas mal de développeurs d'Infinity Ward. Ironiquement, il s'agit d'ailleurs d'une sorte de retour aux sources, puisque les deux compères avaient jadis bossé chez EA, en accouchant notamment de *Medal of Honor*.



## VOUS VOULIEZ #DRIVECLUB POUR NOËL ?

Pas de bol, il va falloir attendre.

**P**lus les jours nous rapprochent des sorties des nouvelles consoles, moins il y a de jeux prévus sur Xbox One et PS4. Un constat un peu rigolo mais aussi gentiment inquiétant. Après les reports au printemps de *Watch\_Dogs* et de *The Crew*, c'est en effet au tour du #*DriveClub* de Sony d'être décalé à 2014. Comme pour les deux titres d'Ubisoft, la raison invoquée pour justifier ce retard semble être la volonté de peaufiner le jeu dans ses moindres détails. Si la démarche peut paraître honnête et compréhensible, elle traduit aussi un vrai manque de sérieux de la part des éditeurs, contraints de repousser d'un trimestre des jeux à peine un mois avant leurs sorties présumées.



Comme si les développeurs n'avaient pas pu se rendre compte plus tôt qu'ils allaient droit dans le mur avec leur projet... En attendant, les consommateurs ont

consciencieusement précommandé leurs machines. À l'heure qu'il est, ils sont sans doute en train de se demander quels jeux ils vont bien pouvoir lancer le jour J. ■

## SHADOW WARRIOR : ON ARRIVE APRÈS LA BATAILLE



Le drame de ce premier numéro de *JV*, c'est qu'il sort trop tard pour qu'on puisse vous parler pendant dix pages de *Shadow Warrior*, le FPS le plus réjouissant de ce début de siècle. Du coup, on se rattrape avec son extension gratuite, *Viscera Cleanup Detail*. Un mini-jeu dans lequel on incarne un agent d'entretien chargé de nettoyer le premier niveau après que le joueur y ait fait couler des hectolitres d'hémoglobine. Ses seules armes : un balai, un seau, un incinérateur et beaucoup de patience. On a connu des simulateurs allemands moins passionnants.

## DEUX MUES DE PLUS POUR LA 3DS

Vous, là. Oui, vous, les collectionneurs de consoles rares. Prenez vos agendas et notez que des modèles inédits de 3DS s'apprêtent à débarquer en éditions limitées. Dès le 1<sup>er</sup> novembre, vous pourrez vous jeter sur une console estampillée Luigi pour fêter le 30<sup>e</sup> anniversaire du plombier benêt. Autant vous prévenir, cette machine est



particulièrement laide, mais c'est un avis très personnel. En revanche, le 22 novembre, une 3DS couleur or et arborant un joli motif représentant la Triforce va voir le jour. Disponible pour accompagner la sortie de *The Legend of Zelda : A Link Between Worlds*, cette bécane-là a vraiment une belle gueule. Mais c'est encore un avis très personnel.

“ **ENTENDU À LA RÉDAC**  
**IL FAUT ABORDER ce sujet**  
 à propos de *GTA...*  
**à rebrousse-pied** ”



## LA BONNE NOUVELLE

Il suffit parfois d'une seule petite annonce pour ensoleiller une journée morne d'automne. Cette annonce, c'est l'officialisation de la sortie européenne de *Drakengard 3*. Et même si ce ne sera qu'en dématérialisé, même si on n'a aucune date précise pour le lancement, cette news nous ravit au plus haut point, tant les deux premiers épisodes (sortis sur PS2) demeurent deux expériences uniques et folles.

## LE JEU VIDÉO : CE LOISIR DE LUXE

Qu'on ne vous entende plus vous plaindre à propos du prix excessif des consoles en Europe ! Vous saviez que la PS4 coûtait 3999 réaux au Brésil ? Soit plus de 1300 euros environ. Le même prix qu'un mois de loyer pour un studio de 19 m<sup>2</sup> à Paris. Ou de 130 DVD du dernier spectacle de Laurent Gerra. Du coup, vous allez arrêter de chouiner et allez sortir vos 400 euros pour acheter la console. Et vous allez jouer à *Knack* avec le sourire. Non mais !

ENTENDU À LA RÉDAC  
“ FAISONS TABLE  
BASSE DU PASSÉ ! ”  
UN RÉDACTEUR FATIGUÉ

## UN STREET FIGHTER SUR NEW-GEN ? PAS DE SITÔT



Ce n'est un secret pour personne, les comptes de Capcom ne sont pas au beau fixe. La société prévoit même des restructurations au niveau de sa division Europe, avec des licenciements allant jusqu'à 50 % des effectifs. De quoi amputer les ambitions des studios ? Possible. Sur Twitter, un utilisateur a ainsi demandé à Yoshinori Ono, géniteur de la

saga *Street Fighter*, si un portage Xbox One et PS4 d'*Ultimate Street Fighter IV* était dans les cartons. Réponse évasive d'Ono : « J'aimerais faire un jeu de combat next-gen, cependant, nous n'en avons pas les ressources. » Un aveu d'impuissance ou un message envoyé à ses patrons ? Une chose est sûre, on a déjà connu Ono plus guilleret.

# S'IL FAUT AFFRONTER SEUL UNE ARMÉE DE TERRORISTES POUR VENGER UN AMI... UN SEUL RECOURS : ARNOLD SCHWARZENEGGER !



## IL REPREND LES ARMES LE 13 NOVEMBRE 2013 EN DVD ET BLU RAY



# “ ici, le jeu est vu comme une activité puérile, une perte de temps. ”

## PORTRAIT

# MICHAËL PEIFFERT

DÉVELOPPEUR DE *OUT THERE*

par Corentin Lamy  
@corentin\_lamy

Chaque mois, *JV* dresse le portrait d'un passionné ou d'un professionnel du jeu vidéo. Pour ce premier portrait, on a rencontré Michaël Peiffert, directeur artistique devenu développeur indépendant à 30 ans passés.



@mi\_clos

**1980**

Naissance en Seine-et-Marne

**1985**

Premier jeu, *Orphée : Voyage aux Enfers*

**1996**

La claque *Daggerfall*, jeu de rôle « moche mais réaliste »

**1998**

Commence à bosser dans le Web

**2005**

Sortie européenne de *WoW*, une inspiration : « Les jeux à gros budget ont révolutionné les interfaces. »

**2012**

Création de *Mi-Clos* et sortie de *Space Disorder*

**2013**

Sortie prévue de *Out There*

Son premier souvenir de jeu vidéo ? Des cousins qui bossaient sur un programme simple, pour faire passer un petit vaisseau spatial d'un écran à l'autre. « Ils ont réussi ! » se rappelle-t-il. Pas loin de vingt ans plus tard, lui aussi s'apprête à faire décoller son petit vaisseau. Celui de *Out There*, le jeu indépendant qu'il développe avec FibreTigre, créateur d'expériences narratives. Pourtant, à 33 ans, Michaël Peiffert n'en est qu'à son second jeu. Il y a peu, ce Lyonnais d'adoption travaillait encore à Paris, en tant que directeur artistique d'une boîte de com'. Après le bac, il entame des études artistiques, « parce qu'il fallait bien faire quelque chose ». Il trouve du boulot immédiatement, dans le Web. Nous sommes en 1998, le secteur est en pleine explosion. « Il n'y avait aucun standard, tout restait à inventer. » Pour le boulot, il s'inspire des interfaces des succès du moment. Michaël grimpe les échelons, bosse pour des clients prestigieux, gros budgets à la clé, et, fatalement, au bout de douze ou treize ans, finit par tourner en rond. « Dans le management, tu fais de la politique, du planning. Tu n'es plus créatif, ou alors seulement quand il s'agit de niquer les gens. » C'est à ce moment-là que naît sa fille. « Ça m'a chamboulé. » Michaël passe son congé paternité près de Lyon. Se remet en question. Et décide d'y rester. « Je me suis dit : qu'est-ce que j'aurais fait si j'étais

plus jeune ? » C'est décidé : début 2012, il fonde son propre studio : *Mi-Clos*. Il développe son premier jeu en autodidacte, apprenant la programmation et le game design sur le tas. Le mec sait se vendre et trouve tout de suite un éditeur pour son premier projet, *Space Disorder*. Le jeu sort fin 2012 sur iOS, récolte quelques jolies critiques, mais ne rencontre pas un succès délirant. S'ensuivent trois mois de blues. « Je n'avais plus envie. » C'est à ce moment-là qu'un jeu sur navigateur attire son attention. Il est développé par FibreTigre, une personnalité du Web francophone, et transforme votre profil Twitter en personnage de jeu de rôle. Michaël est conquis et

propose à FibreTigre d'en développer une version « deluxe » sur iOS. Le projet n'aboutit pas, mais le contact entre les deux hommes est établi. Et bientôt naît le projet *Out There*. « J'avais l'univers en tête depuis 2008. Je lui en ai parlé. Il est revenu dès le lendemain avec un script complet. » *Out There*, c'est l'histoire d'un astronaute errant de planète en planète, récoltant des ressources pour améliorer son vaisseau, tombant sur des extraterrestres avec lesquels il doit apprendre à communiquer. Un jeu de gestion, un peu, mais surtout

d'aventure. Comme l'antique *Orphée* sur Amstrad CPC auquel jouait Michaël gamin, ou comme les « livres dont vous êtes le héros » dont il était friand. C'est prévu pour décembre sur smartphones et tablettes, et ce sera un jeu indépendant au sens le plus strict du terme, Michaël ayant décidé de se passer cette fois d'éditeur. Sans regret : fort d'un teaser qui a cartonné, le duo a déjà été invité dans les salons anglais Rezzed et Eurogamer Expo. En France ? Rien. « Ailleurs, les

gens veulent tout essayer, ils sont curieux. Même leur ministre de la Culture est passée. Ici, le jeu vidéo n'a aucune reconnaissance culturelle. C'est vu comme une activité puérile,

une perte de temps. » En tout cas, la collaboration avec FibreTigre est fructueuse. Le duo se complète, partage une vision. Et réfléchit, au cas où le succès serait au rendez-vous, à ses prochains projets. Des expériences forcément narratives, mettant le joueur dans la peau de personnages uniques. Aussi bien le pape qu'un anonyme. « Le métier le plus emmerdant du monde peut être passionnant à raconter. » Michaël, lui, en tout cas, a choisi de son côté d'exercer le métier qui le passionne, et tant pis pour les emmerdements. ■

**DANS LE MANAGEMENT, TU N'ES PLUS CRÉATIF, OU ALORS SEULEMENT QUAND IL S'AGIT DE NIQUER LES GENS.**

DEAD ISLAND

VS

DEAD TO RIGHTS :  
RETRIBUTION

Difficile de trancher entre des hordes de zombies et un malamute nommé Shadow, tout duveteux et les canines dehors. La différence s'établit donc sur des détails. Et malgré tout l'amour que l'on porte aux chiens poilus, il faut bien avouer que *Dead to Rights : Retribution* n'était pas grand-chose, sinon un jeu d'action hyper bourrin avec un finish-move nommé « testi-kill ». Charmant mais insuffisant pour passer le premier tour.



VAINQUEUR DEAD ISLAND

THE WALKING DEAD :  
SURVIVAL INSTINCT

VS

LEFT 4 DEAD

Bon... autant il y avait match dans le duel précédent, autant ici, il n'y a pas photo. Les zombies de *Left 4 Dead* écrasent violemment leurs homologues du jeu de Terminal Reality, studio texan dont le principal fait d'armes est d'avoir collaboré au développement de *Kinect Star Wars*. On comprend tout de suite mieux pourquoi *Left 4 Dead* franchit ce premier obstacle sans encombre.



VAINQUEUR LEFT 4 DEAD

DEAD ISLAND

VS

LEFT 4 DEAD

Après un premier tour sous des allures de simple formalité, *Left 4 Dead* trouve un adversaire à sa taille avec *Dead Island*. Les deux titres partagent de nombreux points communs. Des zombies spéciaux, déjà, mais aussi un goût prononcé pour la coopération à quatre. Au bout du compte, la balance penche en faveur de *Left 4 Dead*, jeu autrement plus fun sur la longueur qu'un *Dead Island* qui tourne vite un peu en rond.



VAINQUEUR LEFT 4 DEAD

## LE GRAND TOURNOI

FOREVER  
DEAD

À l'occasion de la sortie prochaine de *Dead Rising 3* sur Xbox One, la rédaction a convoqué sur le tatami huit jeux arborant le mot « dead » dans leur titre. Et ce dans le seul et unique but de consacrer le champion des champions de la mort. Ça va tataner sec !

LEFT 4 DEAD

VS

RED DEAD  
REDEMPTION

Rockstar ou Valve. Les cow-boys ou les zombies. *Left 4 Dead* et *Red Dead*, deux jeux pour deux expériences mémorables. On a adoré ce sentiment grisant ressenti en parcourant la pampa juché sur le dos d'un étalon (amoureusement baptisé Spirit). Mais on a aussi chéri ces nuits blanches passées à échapper aux hordes de zombies et aux gros muscles d'un Tank en colère. Puisqu'il faut trancher, c'est finalement *Left 4 Dead* qui s'installe sur le trône. Pourquoi ? Parce qu'il y a Francis dans un jeu et pas dans l'autre.

DEAD SPACE

VS

KILLER IS DEAD

Armé de sa bonne volonté et de sa folie furieuse habituelle, *Killer is Dead* pensait sans doute tenir la dragée haute au survival spatial de Visceral Games. Peine perdue. Mais le jeu de Suda a beau sortir l'artillerie lourde (dialogues absurdes, délires scatologiques, jeunes filles à gros seins, etc.), il ne peut rien face à la froideur létale du cutter-plasma d'Isaac Clarke. Un vrai carnage doublé d'un crève-cœur.



VAINQUEUR DEAD SPACE

RED DEAD REDEMPTION

VS

NANCY DREW :  
THE DEADLY SECRET  
OF OLDE WORLD PARK

On ne va pas vous faire miroiter du suspense là où il n'y en a pas. La pauvre Nancy Drew ne tient pas deux secondes face à John Marston et son six-coups. Pourtant, elle avait semble-t-il mis toutes les chances de son côté, avec une enquête dont la miss détective a le secret au cœur d'un parc d'attractions en passe d'être inauguré. Intéressant. Mais en fait non.



VAINQUEUR RED DEAD REDEMPTION

DEAD SPACE

VS

RED DEAD REDEMPTION

Deux styles différents se rencontrent pour cette seconde demi-finale. À gauche, un TPS qui fout les jetons (le premier épisode, en tout cas). À droite, un *GTA*-like à l'époque du far west. Si, chacun à leur manière, les deux titres se révèlent très réussis, l'écriture à la Rockstar permet à *Red Dead Redemption* de surpasser son vis-à-vis. Entre une conclusion magistrale pour l'un, et un twist final tout pourri pour l'autre, la victoire revient à *Red Dead*.



VAINQUEUR RED DEAD REDEMPTION

VAINQUEUR LEFT 4 DEAD





# THIEF

**Genre** Infiltration  
**Éditeur** Square Enix  
**Développeur** Eidos Montréal  
**PEGI** 18+  
**Sortie** 28 février 2014  
**Prix** Environ 60 €

PC

PS3

PS4

X360

XOne

## GARRETT SORT DE L'OMBRE

Si un jeu relatait mes exploits de voleur, il se terminerait en trois minutes et le joueur hésiterait à voler une Rolex pour se rabattre sur un paquet de chewing-gums. Heureusement, *Thief* s'annonce plus ambitieux.

par *Christophe Butelet*  
 @CButelet



Garrett, l'acrobate, utilisera tous les recoins du décor pour adopter le meilleur point de vue possible.

Quittons donc le monde merveilleux des supermarchés pour un univers nettement plus séduisant, que l'on qualifiera de médiéval steampunk. Mais d'abord, c'est quoi *Thief*? Effectuons rapidement un petit saut dans le passé. Si *Metal Gear* a popularisé le jeu d'infiltration en 1987, on accordera plus volontiers la paternité du genre, en vue subjective, à *Dark Project : La Guilde des voleurs*, sorti en 1998. OK, joli cours d'histoire, mais quel rapport avec le jeu qui nous intéresse? Le rapport, c'est que ce dernier avait pour titre original *Thief : The Dark Project* (aaaah d'accord!) Quelques années plus tard, la série connaît un quatrième volet,

sobrement intitulé *Thief*. Soit une sorte de reboot dont Square Enix semble vouloir se faire la spécialité après *Tomb Raider*, et dans lequel on retrouve Garrett, son voleur légendaire. De par son atmosphère (une ville dirigée d'une main de fer par le tyrannique Baron), le titre rappelle beaucoup *Dishonored*.

À tel point que certains y voient une version améliorée, comme si l'objectif premier de *Thief* était de faire mieux que le jeu d'Arkane (sur lequel il est de bon ton de taper après coup, souvent sans raison). Le titre, lui, devrait être loin de ce genre de considérations. Du moins, on l'espère.

### TRAQUÉ

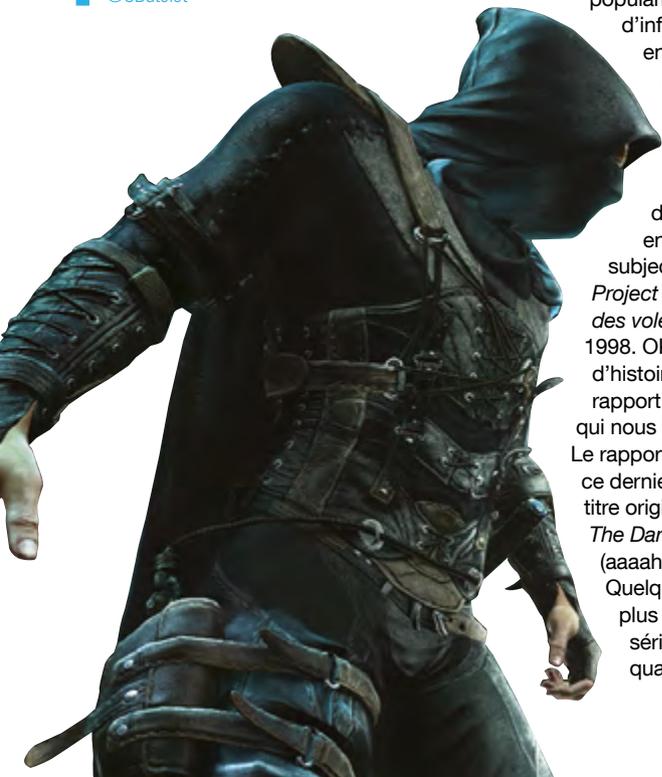
Ce qui ressort avant tout du jeu d'Eidos Montréal et des démos qui se refusent encore à être jouables, c'est la bestialité de son héros. Et là où il fait fort, c'est qu'il parvient à le faire en adoptant une vue à la première personne. Et pourtant, à travers les mouvements de la

caméra (donc ceux de Garrett), on ressent parfaitement un mode de déplacement proche d'une bête à l'affût de sa proie. Ça se joue aussi sur quelques animations s'offrant

“ **DANS THIEF, L'INFILTRATION PREND UNE FORME BEAUCOUP PLUS PRIMITIVE, BASÉE SUR L'INSTINCT.** ”

au champ de vision du personnage, comme la manière qu'il a de poser ses mains sur les murs pour épier le plus discrètement possible

ou de scruter certains objets. L'infiltration prend ici une forme beaucoup plus primitive, basée sur l'instinct. Tel un félin, c'est à son ouïe qu'il se fie pour repérer l'ennemi. Pour se plonger dans le noir, Garrett balance des flèches d'eau ou étouffe la flamme d'une bougie avec ses doigts. Les technologies dernier cri de Sam Fisher paraissent bien loin (question d'époque, bien sûr) mais ce rapport quasi animal à l'infiltration confère au jeu un charme indéniable. De quoi nous rassurer sur l'orientation d'un titre qui a connu une gestation difficile, mais qui semble dorénavant avoir trouvé sa voie. ■





## CRASH TEST

# MOLYNEUX ENFIN DE BONNE FOI ?

par **Corentin Lamy**  
@corentin\_lamy

L'accès anticipé, c'est la nouvelle mode sur PC : on achète un jeu quelques mois avant sa sortie pour pouvoir l'essayer sans attendre une version non finalisée. Le phénomène prenant de l'ampleur, on a décidé de vous faire découvrir ces jeux pas tout à fait terminés mais déjà passionnants.

Quand on est un peu de la vieille école, il est de bon ton d'aimer Peter Molyneux ou, du moins, les poussières de sa gloire passée. *Populous*, *Syndicate*, *Dungeon Keeper* ou même *Fable*, tout le monde a son Molyneux préféré. À l'inverse, quand on cultive son image de joueur de bon goût, on ne rate pas une occasion de cracher sur les free to play, ces jeux faussement gratos et bourrés d'aides à déverrouiller contre des sommes finalement pas si dérisoires. Davantage que leur modèle économique, c'est la proposition ludique qui hérisse. Actions répétitives, enjeux limités, difficulté à peu près inexistantes,

bref : on s'emmerde poliment. *Godus* n'est pas un free to play (il coûte même 20 euros) mais, pourtant, il en reprend un peu cette grammaire discutable. La base, c'est *Populous*, le jeu qui invente le god game en 1989. Ici aussi, on joue le rôle d'un dieu omniprésent mais aux pouvoirs limités, puisqu'on ne peut que sculpter le paysage, araser des collines et arracher des arbres, dans l'espoir de rendre ces terres suffisamment accueillantes pour que des fidèles s'y installent. Des fidèles qui, en générant de la foi, nous permettront de continuer à déplacer des montagnes. La vraie différence entre *Godus* et *Populous*, c'est qu'ici,

il faut récolter la foi à la main, en cliquant patiemment et régulièrement sur chacune des maisons de ses fidèles. Même si, plus tard, on pourra optimiser le processus, par exemple en construisant des statues qui catalysent toute la foi environnante. Le genre d'action répétitive, un peu abrutissante mais immédiatement gratifiante et donc forcément addictive, car le moindre point ramassé permet de modeler, un peu, son environnement. D'autant que, Molyneux étant Molyneux, il n'a pas pu s'empêcher de planquer ici ou là quelques secrets de son cru (le choc, quand on découvre une statue monumentale enterrée

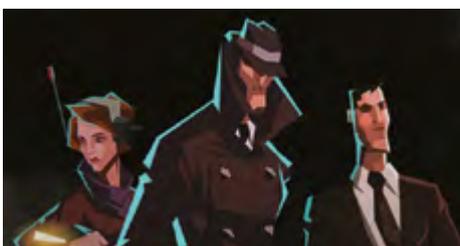
sous une montagne), ou de promettre qu'il sera possible de guider son peuple jusqu'à l'ère moderne. En fait, *Godus*, c'est sa tentative de donner leurs lettres de noblesse à des mécaniques honnies (micro-transactions comprises, qu'on craint un peu envahissantes) inspirées du free to play. D'entreprise zen et un peu vaine, son jeu pourrait devenir une expérience passionnante s'il parvient effectivement à y injecter son inventivité et son sens de la démesure. On a envie d'y croire. ■

*Godus* est disponible en early access sur Steam pour 20 €. Version finale prévue pour PC et tablettes en 2014.



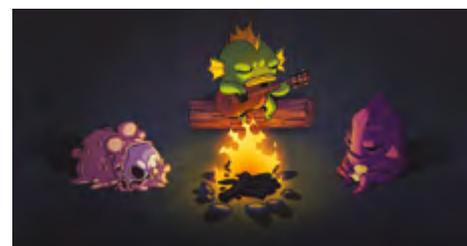
## SPACEBASE DF-9

Double Fine, non content de nous avoir déjà fait cracher des millions de dollars pour deux jeux (*Broken Age* et *Massive Chalice*) dont on a toujours pas vu la couleur, met en branle un troisième projet. Ça s'appelle *Spacebase DF-9*, ça se veut comme un *Dwarf Fortress* spatial et plus accessible, et la version alpha est disponible pour 22,99 euros sur Steam (18,39 euros si vous possédez déjà un jeu Double Fine).



## INCOGNITA

Vous avez aimé *Mark of the Ninja* et *Don't Starve* ? Alors vous n'aimerez peut-être pas *Incognita*, qui n'a strictement aucun rapport, mis à part le fait d'être lui aussi développé par les petits génies de Klei Entertainment. Il est possible d'acheter deux accès à l'alpha de ce jeu d'infiltration en tour par tour pour 16,99 dollars (soit 12,47 euros) sur le site [incognitagame.com](http://incognitagame.com). Oui, c'est deux sinon rien.



## NUCLEAR THRONE

Si vous êtes des gens de goût, vous avez joué à *Super Crate Box*, *Ridiculous Fishing*, voire à *GUN GODZ* si vous êtes hardcore. Et donc vous suivez de près l'actualité de *Nuclear Throne* (ex-*Wasteland Kings*), un shooter développé par la même équipe. Il est désormais disponible en early access à un prix de soutien de 12,99 dollars (soit 5 900 anciens francs) sur [nuclearthrone.com](http://nuclearthrone.com).

# THE EVIL WITHIN

**Genre** Survival-horror  
**Éditeur** Bethesda Softworks  
**Développeur** Tango Gameworks  
**PEGI** 18+  
**Sortie** 2014  
**Prix** Environ 60 €

PC

PS3

X360

PS4

XOne

## MIKAMI À L'HEURE DU BILAN

Avant d'être un survival-horror, avant même d'être un jeu vidéo, *The Evil Within* se présente comme la synthèse de l'œuvre tout entière de son auteur.

par **Kévin Bitterlin**  
 @KBitterlin



Sans vouloir vous spoiler, il y a fort à parier qu'une créature vous attaquera à ce moment-là.

**S**hinji Mikami a fêté son 48<sup>e</sup> anniversaire en août dernier. Le développeur nippon a peut-être ressenti le besoin de faire le point, de synthétiser sa carrière. De se rendre hommage, en quelque sorte, en produisant une anthologie de toute son œuvre confinée au sein d'un seul et même jeu. Après tout, c'est un peu ce que Hideo Kojima a fait avec *Metal Gear Solid 4*. Alors pourquoi pas Mikami ? Le bonhomme affiche vingt ans de carrière et une ribambelle de titres cultes à son actif. Rien d'étonnant à ce qu'il ait souhaité boucler la boucle en réalisant un jeu regroupant toutes ses idées, ses influences et ses ambitions. Ce jeu s'appelle *The Evil Within*.

### VIEUX POT, BONNE SOUPE

Après avoir assisté à une démo du jeu il y a quelques semaines,

la rédaction était pour ainsi dire divisée. D'un côté, il y avait des réactions du style « C'est quoi ces vieilles animations ? » ou « On a déjà vu ça cent fois ! » De l'autre, un certain enthousiasme prévalait, comme si toutes les carences techniques objectives de *The Evil Within* étaient futiles. voire carrément assumées par Mikami. Non, le personnage principal du jeu ne se déplace pas de manière aussi naturelle qu'un Nathan Drake. Et non, les fusillades ne semblent pas

aussi fluides que celles d'un *Dead Space*. Mais cette rigidité, cette impression de lourdeur dans les déplacements et la visée, tout cela fait partie intégrante du style Mikami. Le style que j'aime, en tout cas. Le style de son chef-d'œuvre indémodable *Resident Evil 4* et non celui de son *Vanquish*, beaucoup trop moderne et trop occidentalisé. Mikami revient à ce qu'il sait faire de mieux. Il conjugue toutes ses références préférées, issues du folklore japonais et du cinéma d'horreur en général, pour formuler une grammaire basique mais a priori efficace.

### COCKTAIL D'ÉPOUVANTE

Concrètement, que se passe-t-il dans *The Evil Within* ? On incarne l'inspecteur Sebastian au début d'une enquête de routine dans

un asile psychiatrique désaffecté. Classique. Très vite, le lieu se révèle infesté par une multitude de créatures hostiles, allant du géant qui suspend ses victimes à des crochets de boucher au bon vieux fantôme de jeune fille qui n'a pas coupé sa frange couleur encre depuis trois siècles. Si rien de tout cela n'est original, il faut bien comprendre qu'il s'agit de tout sauf d'un manque d'inspiration. En fait, on peut penser que Mikami a

**UN TITRE POP, UN TRIP RÉTRO ANNÉES 2000.**

voulu rendre hommage à tout une batterie d'œuvres ayant vu le jour au cours des dernières années. On pense à *Silent Hill* (les cauchemars éveillés, le boogeyman façon *Pyramid Head*), à *Ring*, à *Resident Evil 4*, pour le gameplay et pour cette scène de siège dans une cabane en bois (elle-même inspirée par *La Nuit des morts vivants*). Il y a même l'idée d'une explosion nucléaire, thématique omniprésente dans la culture nipponne, d'*Akira* jusqu'à *Naruto*. *The Evil Within*, ce serait donc un titre pop, un trip rétro années 2000, un melting-pot anarchique d'idées couvrant un spectre très large d'influences horribles. Et même si ça ne va pas révolutionner le genre ou innover outre mesure, le jeu donne furieusement envie d'être parcouru et disséqué. ■

### MIKAMI EN CINQ TEMPS

**1996 Resident Evil.** Son premier jeu d'envergure, celui qui va instaurer un genre et instiller le sentiment de peur chez le joueur. Une révolution.

**2001 Devil May Cry.** Longtemps, *DMC* a été pensé pour être *Resident Evil 4*. Producteur exécutif du titre, Mikami va laisser son acolyte Hideki Kamiya transformer progressivement le jeu en tout autre chose.

**2005 Resident Evil 4.** Une œuvre de référence, d'un fun indéniable et truffée à ras bord de références kitsch sur le cinéma d'exploitation.

**2005 Killer7.** En parallèle de *RE4*, Mikami bosse sur le scénario de *Killer7*, le jeu qui va mettre en lumière le talent incompris de Suda 51.

**2010 Vanquish.** Sous la houlette du studio Platinum Games (*Bayonetta*, *Metal Gear Rising: Revengeance*), Mikami essaie de rivaliser avec les cadors du genre que sont *Gears of War* ou *Dead Space*. Bof... ■

# L'IMAGE



En marge du remake ciné dans lequel Tom Hardy reprendra le flambeau de Mel Gibson, le studio Avalanche (*Just Cause*) s'est mis en tête de proposer une adaptation en jeu de *Mad Max*. Un titre prévu sur les consoles actuelles mais aussi sur les machines de nouvelle génération. Au vu du passif des développeurs et de l'univers traité, on pouvait s'attendre à un vaste monde ouvert faisant la part belle aux voitures customisées et aux paysages désertiques. Eh bien en fait... c'est exactement ça, ni plus, ni moins. Si le jeu ne devrait pas s'étouffer sous le poids de l'originalité, la perspective de filer plein gaz en hurlant « je suis l'aigle de la route ! » a de quoi susciter un réel enthousiasme.

Malgré la file d'attente interminable, la foule sait rester courtoise et digne à l'approche du stand d'Activision.



# LE CHIFFRE

# 212 000

Comme le nombre de visiteurs au Paris Games Week en 2012. Ce total, dévoilé par les organisateurs (et donc sujet à caution, un peu comme les chiffres d'une manif des docks à Marseille), pourrait être battu par l'édition 2013 qui se déroule du 30 octobre au 3 novembre à Paris à Porte de Versailles. C'est en tout cas l'ambition des

organisateurs qui entendent bien battre, cette année encore, le record de fréquentation. Quitte à gonfler les chiffres comme d'autres bourrent les urnes ? Quoi qu'il en soit, et au-delà de toutes ces considérations quantitatives, ce salon est surtout l'occasion parfaite pour les courageux prêts à affronter d'interminables files d'attente de découvrir en

avant-première les nouvelles consoles et les gros jeux à venir. Et patienter cinq heures pour découvrir le *Call of Duty* annuel commercialisé deux jours plus tard, ça n'a pas de prix. Il va de soi que la rédaction de *JV* sera elle aussi au rendez-vous. Si vous nous cherchez, nous serons probablement à proximité du stand de hot-dogs.

## ET À PART ÇA ?

- **KILLZONE : SHADOW FALL PEUT AFFICHER JUSQU'À 24 ENNEMIS SIMULTANÉMENT À L'ÉCRAN À 60 IMAGES PAR SECONDE.**
- **LE FILM AMAZING SPIDER-MAN 2 SERA ACCOMPAGNÉ D'UN JEU AMAZING SPIDER-MAN 2.**
- **JOURNEY NE SERA BIENTÔT PLUS UNE EXCLUSIVITÉ PS3 PUISQU'IL SERA AUSSI DISPO SUR PS4. TOUJOURS EN HD.**
- **LE COMPOSITEUR DE DRIVE S'OCCUPERA DE LA BANDE ORIGINALE DE FAR CRY 4.**
- **SECRET FILES : SAM PETERS EST SORTI SUR PC. ON NE L'A PAS ESSAYÉ.**
- **PAS PLUS QUE NOUS N'AVONS ESSAYÉ GOODBYE DEPONIA.**
- **IL EST POSSIBLE DE CHANGER LA BATTERIE D'UNE PS VITA SLIM. CE N'EST PAS LE CAS SUR UNE PS VITA PAS SLIM.**

# DYING LIGHT

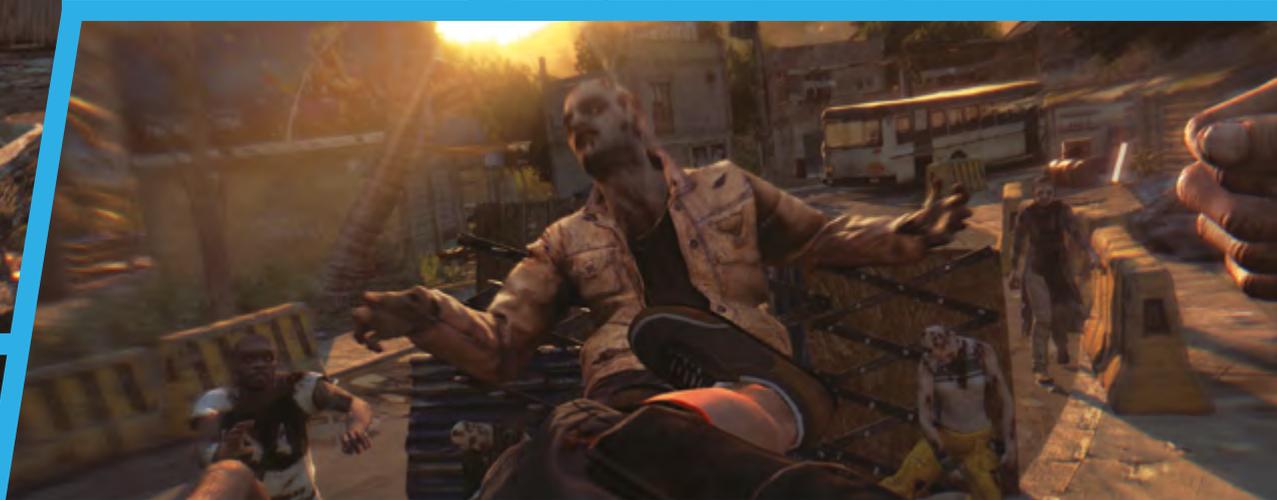
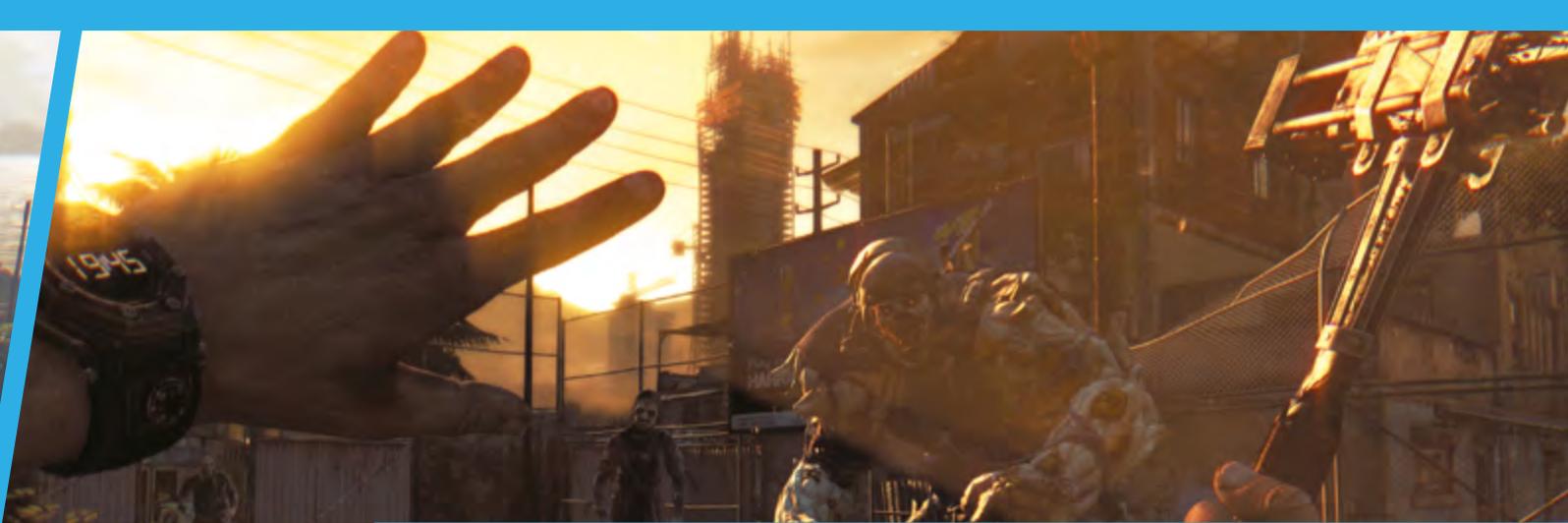
et on  
**ON Y A JOUÉ**  
en parle

## ÇA PARLE DE QUOI ?

*Dying Light* est développé par le studio polonais Techland, auquel on doit notamment le sympathique *Dead Island*. Un titre qui s'était fait repérer par un trailer choc, pour finalement se révéler être un honnête FPS à la sauce RPG, sous fond d'épidémie de zombies. Et manifestement, les développeurs n'en ont pas fini avec nos chers putréfiés puisqu'on les retrouve à nouveau au cœur de l'aventure, même si l'on ignore encore les causes de leur présence. Si les deux jeux devraient partager quelques points communs, comme un monde ouvert où l'on peut librement se déplacer, *Dying Light* apparaît bel et bien comme une nouvelle licence et non comme une suite de *Dead Island*. Surtout, il lorgne nettement plus du côté du survival pur.

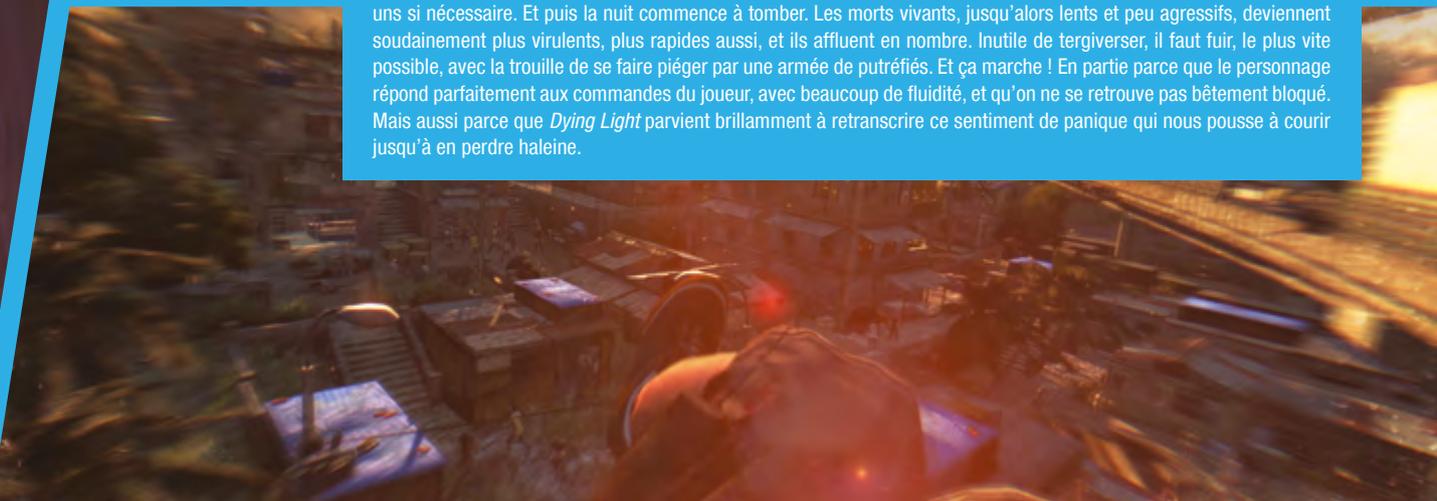
## ÇA APPORTE QUOI ?

En voilà une question pertinente. Car sérieusement, est-ce qu'on n'a pas fait le tour des jeux de zombies ces dernières années ? On serait tenté de répondre par l'affirmative mais ce serait oublier que le genre a aussi su se renouveler à travers d'excellents jeux, tels que *Left 4 Dead* ou *The Walking Dead*. Et c'est bien ce que compte faire *Dying Light*, en mettant en avant une idée toute simple répondant à un instinct de survie primaire : prendre ses jambes à son cou. Les morts vivants ne servent plus ici de bête chair à canon mais ils sont autant d'ennemis qu'il est préférable de ne pas trop approcher. Heureusement, le héros du jeu se montre aussi agile que l'héroïne de *Mirror's Edge* et peut ainsi grimper et bondir un peu partout pour s'enfuir. Dans *Dying Light*, les armes vous sont rarement d'un grand secours. Au contraire, c'est votre capacité à escalader et à vous fondre dans un environnement infesté de morts vivants qui prime avant tout.



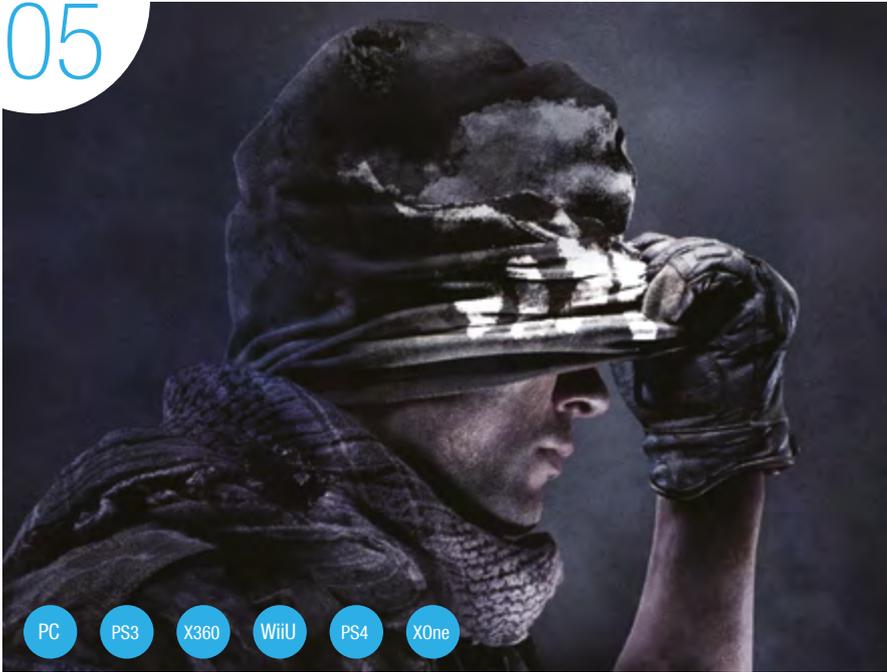
### ÇA S'ANNONCE COMMENT ?

Si la démo reflète honnêtement l'ensemble du jeu, on peut s'attendre à de la tension, beaucoup de tension. À une première partie de mission plutôt sage répond une seconde bien plus mouvementée, propre à provoquer une sacrée montée d'adrénaline. Dans un premier temps, votre personnage doit activer différents pièges sur la carte, jouant à cache-cache avec les zombies, les attirant d'un côté pour mieux s'infiltrer de l'autre, tout en éliminant quelques-uns si nécessaire. Et puis la nuit commence à tomber. Les morts vivants, jusqu'alors lents et peu agressifs, deviennent soudainement plus virulents, plus rapides aussi, et ils affluent en nombre. Inutile de tergiverser, il faut fuir, le plus vite possible, avec la trouille de se faire piéger par une armée de putréfiés. Et ça marche ! En partie parce que le personnage répond parfaitement aux commandes du joueur, avec beaucoup de fluidité, et qu'on ne se retrouve pas bêtement bloqué. Mais aussi parce que *Dying Light* parvient brillamment à retranscrire ce sentiment de panique qui nous pousse à courir jusqu'à en perdre haleine.



# L'ESSENTIEL DE NOVEMBRE

05



PC PS3 X360 WiiU PS4 XOne

## CALL OF DUTY : GHOSTS

Un petit jeu méconnu que personne n'attend vraiment. Pas sûr que ça se vende mais bon... l'espoir fait vivre, comme on dit ! Sera disponible aussi sur Xbox One et PS4 le jour des lancements respectifs de ces deux consoles.

08



3DS

## PROFESSEUR LAYTON ET L'HÉRITAGE DES ASLANTES

Le plus célèbre détective privé depuis Nestor Burma tire sa révérence. Oui, c'est triste. Sa dernière aventure débarque en exclusivité sur 3DS.

15

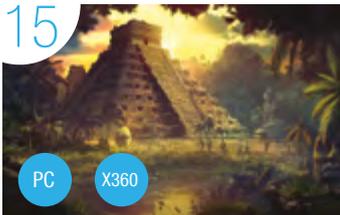


PC

## X REBIRTH

X3 était peut-être la simulation spatiale ultime, mais sa complexité le réservait à une élite têtue. Si tout va bien, X Rebirth devrait corriger le tir.

15



PC X360

## DEADFALL ADVENTURES

Quelque part entre Painkiller et Uncharted, il y a Deadfall Adventures, un FPS où se mêlent archéologie et défonçage de monstres antiques.

15



TOUT SUPPORT

## LEGO MARVEL SUPER HEROES

Vous savez ce qu'est une révolution ? Ce titre n'en est pas une. L'univers change, avec l'intégration des héros Marvel, mais le mode opératoire des jeux LEGO, lui, n'a pas bougé.

19



PS3 X360

## NEED FOR SPEED : RIVALS

Chaque automne, les feuilles tombent, les tongs disparaissent et NFS accouche d'un nouvel épisode. Celui-ci, nommé Rivals, ne devrait pas révolutionner la série.

# 22

## XBOX ONE

Malgré son annonce et sa campagne promotionnelle chaotique, la Xbox One voit le jour, la tête haute et le port altier. Il faut dire que la machine peut s'enorgueillir d'un joli catalogue de titres, à commencer par ses nombreuses exclusivités (*Forza Motorsport 5*, *Dead Rising 3*, *Ryse: Son of Rome*, etc.) À partir de 499 euros.



# 22



## THE LEGEND OF ZELDA : A LINK BETWEEN WORLDS

Non, ce n'est pas un remake du merveilleux *Zelda* de la Super Nintendo. Il s'agit plutôt d'une suite spirituelle qui va devoir envoyer du très, très lourd pour soutenir la comparaison vis-à-vis de son illustre aîné.

# 29



## SUPER MARIO 3D WORLD

Encore une fois, le plombier moustachu devra sauver la Princesse dans sa nouvelle aventure 3D. Mais c'est surtout la Wii U que la mascotte de Nintendo tentera de sortir de la mouise en cette fin d'année.

# 30



## TOULOUSE GAME SHOW

Il faut se rendre à l'évidence, le Tokyo Game Show est mort. Le TGS, le seul, le vrai, a dorénavant lieu à Toulouse. Pour cette édition 2013, il y aura des jeux vidéo, un concert de Bernard Minet, du cosplay, des séances de massage (!) et une pluie de guest-stars, à l'image de Kristian Nairn, l'acteur qui joue Hodor dans *Game of Thrones*. Hodor !

# 29

## PLAYSTATION 4

Une semaine après sa rivale, c'est au tour de la bécane made in Sony d'envahir l'Europe. Moins fleuve que celui de la Xbox One, le line-up de la PS4 suscite tout de même un certain intérêt, avec *Killzone: Shadow Fall* et le bien nommé *Knack*. À partir de 399 euros.



# MICRO-CONSOLES : LA GUERRE EST DÉCLARÉE

Madame, avant d'acheter cette PS4, avez-vous essayé la OUYA ? Défaites-vous de cette vision rétrograde des consoles de salon. Osez l'entertainment de demain ! Hein ? La OUYA est bonne pour la casse, dites-vous ? Vous ai-je parlé de la Gamestick ?



par **Sylvain Tastet**  
@\_Hoopy

**D**ébut 2012, tout était encore calme. Avec la mort attendue de cette génération de consoles, les surprises se faisaient rares. Sony teasait un ultime *God of War* et Microsoft faisait de même avec un *Gears of War 72*. Quant à Nintendo, fidèle à son habitude, il refourguait du Mario moustachu par cargos entiers et sortait la Wii U dans un anonymat poli. Les joueurs PC, eux, jouaient à *Minecraft*. Puis, en juillet, coup de tonnerre : une poignée de hippies annoncent l'ovni OUYA. Une console Android à bas prix, vendue

à coups de grandes promesses comme terre d'asile pour développeurs indépendants. À la lecture des spécifications hardware « un peu » limitées de la machine, nous n'aurions pas misé un pneu crevé sur son succès... Oui mais voilà ! Profitant de l'engouement des foules pour cette étrange nouveauté baptisée Kickstarter, le projet a récolté quelque 8 millions de dollars. Depuis, les émules pleuvent. Il ne se passe pas deux mois sans qu'un constructeur annonce le développement de sa propre console. Nvidia, Razer, PlayJam, Mad Catz, Valve, etc. : à croire

que d'un coup, sortir une machine était le summum de la hype. Un phénomène si massif que vous pouvez soupçonner votre vendeur de hotdogs de développer la sienne. Notre question sera simple : pourquoi ? Pour l'argent, d'accord. Elle était facile celle-là. Mais alors, pourquoi maintenant ? Observons les astres, la réponse s'y tapit sans doute.

## FAIRE JOUER LES AUTRES AUTREMENT

À une époque connue des trentenaires, les machines de jeux étaient légion et chacune avait

son contrôleur; le pointeur optique pour l'Odyssey, le joystick pour l'Atari 2600 ou le combo clavier/souris pour l'Amiga 500. Au terme d'une lutte acharnée de moultes années, la manette de la NES signée par Nintendo mettra tout le monde d'accord. Le modèle à copier pour une machine à usage domestique, c'est elle (en arcade, le stick reste roi). Premier constat : aujourd'hui, nous nous trouvons dans une configuration semblable. Si le pad fait toujours l'unanimité chez les joueurs console, monsieur Tout-le-monde, lui, apprécie de tapoter son téléphone dans les transports pour aider des oiseaux suicidaires à tuer des cochons handicapés sur *Angry Birds*. Mamie, quant à elle, s'est découvert une passion pour le bowling sur la Wii de sa maison de repos ; activité qui a l'avantage de lui permettre de se déhancher avec souplesse devant le beau Boris de la chambre 103. Certes, l'industrie semble déjà

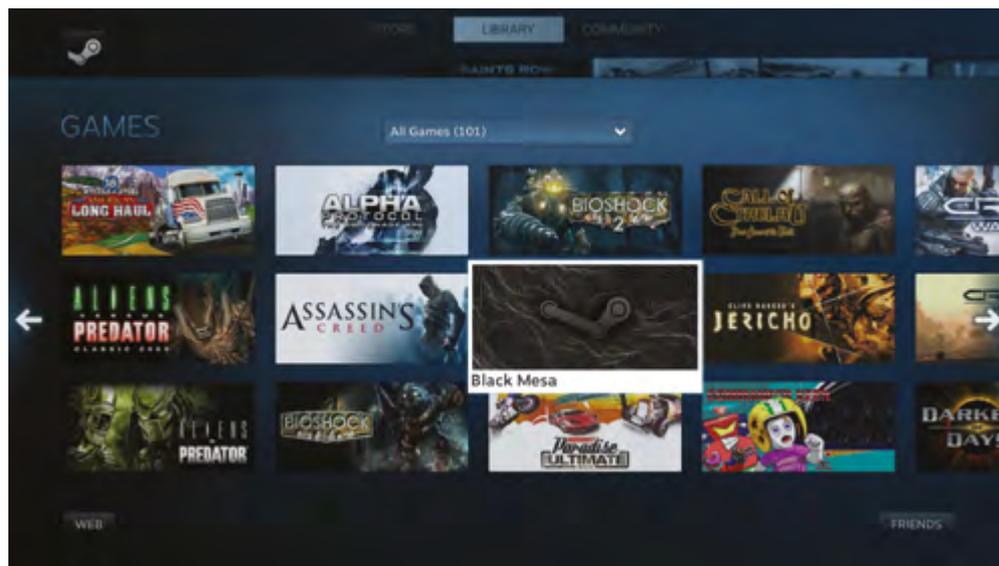
du jeu par l'argent. Concevoir une machine, c'est bien beau, mais encore faut-il que le client puisse se la procurer. Avec Internet, rien de plus simple. Mais quelques années en arrière, le challenge était de taille. Même si Michel d'Arcachon bavait (à tort) sur les caractéristiques de la TurboGrafx-16, il lui était nettement plus simple de jouer sur Super Nes, d'autant plus qu'il pouvait trouver les jeux dans les boutiques du coin. Autant se le dire, distribuer une console et ses jeux à travers le monde coûte au bas mot une ou deux montagues de pognon. Alors longtemps, les constructeurs marginaux se sont contentés de cloner des machines à succès pour ne pas avoir à inonder la planète de jeux à ses frais. On ne compte plus les fausses Nintendo ou les Megadrive portables. Pourtant, pléthore de consoles ont tenté l'aventure du système propriétaire. Par exemple, la Neo Geo a connu un beau



## OUYA

**Type** Micro-console de salon  
**OS** Android 4.1  
**Plateforme** Google Play  
**Constructeur** OUYA Inc.  
**Prix** 99\$  
**Sortie** Dispo aux US et UK

Première console à voir le jour sous Kickstarter, la OUYA ambitionne de cumuler à la fois les meilleurs titres Android et des jeux spécialement développés pour elle. Pourquoi pas tout le catalogue Google Play ? Parce qu'elle n'est pas tactile. Malgré l'engouement qu'elle a su susciter, son avenir reste incertain. Si elle peut faire office de media center correct, elle semble inachevée. Aujourd'hui, les défauts de son pad (qui lague et dont les boutons se coincent parfois), en font une machine de jeu assez pauvre, même pour de l'émulation.



Le choix des jeux sur le Steam Big Picture a quand même plus de gueule que l'actuel Android store. Un argument de poids pour les Steam Box.

un peu revenue du motion gaming, mais la recherche de nouveaux moyens de jouer est bel et bien là. Et surtout, depuis l'avènement des smartphones et tablettes, jouer devient populaire. Populaire, mais peut-être pas au point qu'un quidam se paye une onéreuse Xbox One à 499 euros qui ne fait même pas tourner *Tiny Wings*. En revanche, une petite machine vendue moins de 100 euros peut faire l'affaire sur un malentendu.

“ **JOUER DEVIENT POPULAIRE, MAIS PAS AU POINT QU'UN QUIDAM SE PAYE UNE XBOX ONE À 499 EUROS.** ”

### INTERNET LOL !

Tant qu'à évoquer des raisons financières, attardons-nous un peu. Longtemps, les grands du secteur ont écrasé le petit monde

succès, bien qu'elle fût outrageusement onéreuse. D'autres ont su surfer sur la mode de l'émulation, comme la Dingoo, mais qui se souvient encore de la Lynx ou de la 3DO ? Qui connaît la Gamate ? Personne, assurément, à part Wikipédia, une poignée de doux dingues atteints de collectionnite et quelques escrocs qui jureraient à l'époque qu'elle valait bien une Game Boy. En plein boom du smartphone, toutefois, nombreux sont les constructeurs à avoir tenté leur chance avec des consoles comme la N-Gage ou le Playstation Phone. Ce qui a fait défaut à ces machines, c'est encore l'accès aux jeux. Si la OUYA, la unu™, la M.O.J.O., la Shield ou la Gamestick sont des consoles Android,



## Gamestick

**Type** Micro-console de salon  
**OS** Android 4.2  
**Plateforme** Google Play  
**Constructeur** PlayJam  
**Prix** Environ 79\$  
**Sortie** Dispo aux US et UK

Dans la série des consoles pas chères que le monde a choisi de kickstarter, voici la Gamestick, concurrente directe de la OUYA. Une machine pas plus grosse qu'une clé USB qui se connecte en HDMI sur votre télé, un pad dans lequel peut se glisser ladite machine pour la transporter, et voilà. Elle n'ambitionne définitivement pas de devenir votre console de tous les jours, mais vu que le pad et la console tiennent dans votre poche, pour peu que la manette soit correcte, elle peut faire un émulateur portable sympa. Parce que bon, une console Android non tactile, on est d'accord que ça ne sert encore à rien du tout.



## Shield

**Type** Console portable  
**OS** Android 4.2.1  
**Plateforme** Google Play  
**Constructeur** Nvidia  
**Prix** 299 €  
**Sortie** Dispo aux US

Nvidia arrive avec une console portable a priori assez classique. Petit écran tactile, stick, boutons, lecteur MP3, Internet... tout ce que le joueur aime est là. Niveau jeu, elle sélectionne les titres Google Play résolument axés gamer (pour l'heure trop peu nombreux), toutefois, son argument de vente principal se nomme Play PC. Ce service, encore en bêta-test, permettrait de streamer sur la machine vos jeux PC comme *Skyrim* ou *Borderlands 2* pour jouer depuis votre lit ou votre fauteuil (à condition, bien entendu, de posséder la carte graphique Nvidia adéquate). La Shield rappelle la PS Vita... en moins bien. Autant dire qu'à 300 dollars, elle peut au mieux espérer un succès modéré.



## unu™

**Type** Tablette  
**OS** Android  
**Plateforme** Google Play  
**Constructeur** Snakebyte  
**Prix** 229 €  
**Sortie** Disponible

unu™ est une tablette 7 pouces allemande qui, couplée à un dock et un pad, permet de jouer aux jeux Android sur son téléviseur. Elle se veut compatible avec Netflix et autres applis de vidéo à la demande et est fournie avec une télécommande nommée Air Mouse qui permet sans doute de jouer aux soft tactiles en y ajoutant une pointe d'inconfort et de frustration. D'après les gens qui l'ont eu brièvement en main, à défaut de changer le monde, elle pourrait faire office de sympathique tablette multifonction. Tout dépend en fait du prix qu'on est prêt à y mettre.

» ça n'est pas un hasard. Cet OS garantit aux développeurs un accès facile. unu™ et M.O.J.O. sont même compatibles avec Google Play, qui leur permet d'ores et déjà de disposer d'un catalogue de titres conséquent. Pas toujours bons, mais au moins immédiatement accessibles grâce à une vente 100 % dématérialisée. Toujours pour soutenir cet argument clé du réseau de distribution, soulignons qu'il se murmure sur la Toile qu'Amazon préparerait lui aussi une console de jeu. Et toc !

### MODE INDÉ, MODE 2D

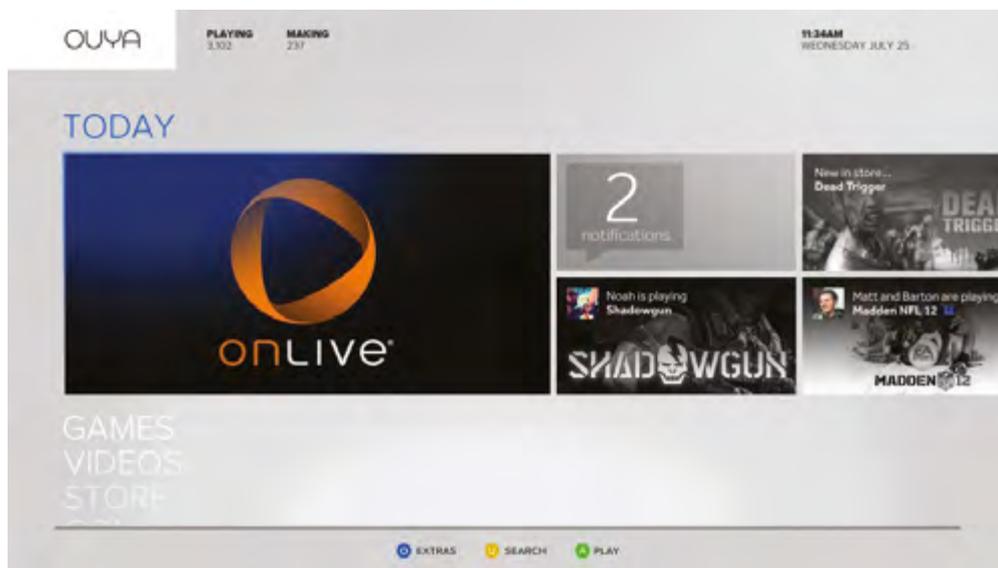
À ses débuts, la vente dématérialisée avait mauvaise presse. Elle sonnait, paraît-il, le glas de tout un marché dédié au rétrogaming. Le cap psychologique a été difficile à franchir pour de nombreux joueurs. Mais comme

“ S'IL Y A UN COUP À JOUER POUR UN CONSTRUCTEUR, C'EST MAINTENANT. ”

la créativité de leur gameplay que sur une réalisation spectaculaire. Qui dit petite équipe dit petit budget, et donc petit prix de vente. C'est ainsi qu'avec trois pixels et une princesse séquestrée par un méchant sympa, des jeux comme *Braid*, *Limbo* ou *Super Meat Boy* ont réussi à faire sauter la

banque. Pour tant de petits studios, Steam a été le phare dans la nuit. Oui, il est possible d'exister aux yeux du public sans bosser sur un projet au budget pharaonique. Depuis, c'est le raz de marée. Certains jeux ont réussi à cartonner sur

console, comme l'étonnant *Castle Crashers*, mais, globalement, Microsoft, Sony et Nintendo n'ont pas laissé beaucoup de place à cette scène émergente. A contrario, Steam en vend désormais des océans entiers, et le Google Play comme l'AppStore ne



Onlive est compatible Ouya, mais pas uniquement puisqu'il se veut aussi compatible Android.

le dit l'adage, petit à petit, l'oiseau fait son nid. Dans le cas présent, Steam serait plutôt un tyrannosaure en train de se bâtir une forteresse de type Étoile Noire. À grands coups de soldes quasi permanentes et de prix agressivement bas, Valve est parvenu à installer durablement sa plateforme de vente en ligne, notamment en proposant des titres jusque-là beaucoup plus confidentiels. Comme quoi, vous dites ? Ben, du jeu indé. Les blockbusters ambitieux et propres sur eux, développés par une armée de développeurs heureux et épanouis sont là, bien entendu. Mais il y a aussi tous ces jeux codés dans un garage par trois copains qui n'ont plus vu le soleil depuis 1987. Faute de moyens, ces derniers cherchent rarement à faire de l'esbroufe et préfèrent miser sur

proposent presque que ça, car après tout, si les joueurs qui possèdent un smartphone soutiennent le jeu indé sur Steam, pourquoi le délaisseraient-ils ailleurs ? Si cet ailleurs est en plus visible du grand public, c'est banco. Nous y sommes. Partant de là, pourquoi des jeux à petit prix ne réussiraient-ils pas sur une machine à petit prix ? D'accord, il y aurait mille raisons. Mais s'il y a un coup à jouer pour un constructeur, c'est maintenant, avant qu'un petit malin ne fasse fortune, en dénichant le support qui fera office de chaînon manquant entre le jeu mobile et le jeu de salon, capable de ravir le joueur occasionnel comme le plus aguerri. Le marché est prêt.

### POT DE TERRE VS POT DE FER

Le dernier point crucial qui favorise l'arrivée

de nouvelles machines est purement hardware. Les consoles ont un cycle de vie plus long et de fait, la course à l'armement s'est éteinte. Si la PS4 ou la prochaine Xbox ont des allures de monstres de puissance, elles demeurent loin des PC les plus performants du moment. Pendant ce temps, les téléphones et autres tablettes ont pris du poil de la bête. Pas assez pour concurrencer les géants de la console de salon, certes, mais suffisamment pour ne pas avoir à en rougir. Car il est un détail qu'il ne faut tout de même pas oublier dans tout ça, c'est que personne ne s'attend à jouer au prochain *Assassin's Creed* sur OUYA. Du moins, personne de raisonnable ne devrait s'y attendre. En fait, cette génération de machines marginales s'est lancée dans une guérilla. Toutes très différentes, elles récupèrent des jeux et des bouts d'idées à droite et à gauche. Télé, émulation, tactiles,

nomades ou fixes... elles promettent de faire un peu de tout quitte à ne rien réussir. Nous sommes en phase de test, de recherche d'alternatives. Nombreuses sont celles qui, de leur usine à leur tombeau, ne tiendront pas même quelques mois. En revanche, toutes essaieront avec un matériel peu coûteux de bousculer les grands constructeurs pour se faire une place dans votre salon. Onlive a ouvert la voie mais, trop ambitieux, trop avant-gardiste et trop peu au point, il s'est malheureusement pris les pieds dans le tapis. Nintendo, Microsoft et Sony ont probablement encore quelques années à se la couler douce, leur domination est encore forte. Le marché semble néanmoins déterminé à provoquer un boom de « l'Android de salon ». Alors l'heure n'est plus à la paresse. Toutes ces consoles n'arrivent pas par hasard, mais parce que le moment est venu. Parce que la guerre est déclarée. ■



eSfere... une console de plus, une !

## IL FAUT ENTERRER LE SOLDAT ONLIVE

Green Throttle, eSfere, M.O.J.O., Gamepop... La liste des consoles non évoquées dans ces pages est encore plus longue que... \*tousse\* qu'un truc long. Toutes ont quand même cela de commun qu'elles mettront des plombes à atteindre notre beau pays (si toutefois elles y parviennent), mais toutes vont surtout éviter de marcher dans les traces maudites d'Onlive. Pourquoi maudites ? Parce qu'Onlive a commis non pas une, mais deux erreurs fatales. La première, c'est de reposer à 101 % sur une techno presque-au-point-mais-pas-tout-à-fait-quand-même ; souffrir de lag et d'une compression vidéo abusive et hasardeuse nuit gravement au plaisir de jeu. C'est d'autant plus problématique qu'Onlive ne proposait que des blockbusters ; jeux que l'on achète justement pour leur finition au-dessus de la moyenne. C'est d'ailleurs la seconde erreur d'Onlive : ne proposer que des jeux. Comment la micro-console de la firme aurait-elle pu se vendre ? Elle chassait trop clairement sur les terres de Sony et Microsoft en proposant les mêmes jeux, moins nombreux, moins bons et tout aussi chers... Où est la plus-value d'une telle machine ? Où sont les OS alternatifs ? Où est l'émulation ? La VOD ? Niet. N'oublions pas qu'en son temps, même la PS3 a réussi à se vendre auprès des non joueurs grâce à Linux. A priori, les machines à venir ne commettront pas l'erreur vaniteuse de contrôler chaque bout de code qu'elles auront à exécuter. La preuve : les émulateurs Android tournent parfaitement sur OUYA. Enfin, là, « parfaitement » est une façon de parler. Disons que ces émulateurs, non codés spécifiquement pour cette console, tournent. Hélas, si vous connaissez un émulateur SNES qui fait tourner *Bombberman* sans lag sur cette machine, envoyez-nous son nom. Même en division 2, la puissance reste le nerf de la guerre.



## Steam Box

**Type** Console de salon  
**OS** SteamOS  
**Plateforme** Steam  
**Constructeur** Valve/autres  
**Prix** Non communiqué  
**Sortie** 2014

Si la plupart des constructeurs se lancent la fleur au fusil sur le marché des consoles, Valve part le canon chargé et le couteau entre les dents : la preuve en est SteamOS, un système d'exploitation gratuit basé sur un noyau Linux 100 % orienté jeu et usage de salon. De fait, s'il est une machine sur laquelle il faut compter, c'est elle ! Elle ? Non... Elles ! En effet, il y aura plusieurs Steam Box conçues par Valve ou des constructeurs tiers. Toutes reposeront sur l'énorme catalogue de Steam qui a le mérite de conjuguer le meilleur de l'indé avec du gros blockbuster qui tache... Ou du moins, ceux que les éditeurs prendront soin de porter sur SteamOS.



## Edge

**Type** Tablette  
**OS** Windows 8  
**Plateforme** Steam/Origin  
**Constructeur** Razer  
**Prix** 999 \$  
**Sortie** Dispo aux US

La Edge et la Edge Pro n'ont pas choisi Android. Non madame, elles optent pour le spectaculaire ! Voilà donc deux tablettes 10 pouces, équipées d'un gourmand Windows 8, qui peuvent lancer n'importe quel jeu ou logiciel PC (de *Angry Birds* à *Fallout New Vegas* en passant par Word). En fait, la Edge ne s'interdit rien et cumule simplement, en une seule machine, jeu mobile et domestique. Bien entendu, pour profiter de tout ça au mieux, il vous faudra acquérir pléthore d'accessoires dédiés (sticks, claviers, souris ou dock) pour faire de votre tablette une console de salon... Le tout, Razer oblige, étant vendu à prix d'or. Voilà, ça n'est rien de neuf, c'est sans doute très bien, mais c'est surtout fabuleusement cher.

# CANDY CRUSH SAGA

## POURQUOI IL NOUS REND TOUS ACCROS

par **Christophe Butelet**

@CButelet

Qui aurait pu prédire qu'assembler des bonbons de la même couleur réunirait des millions de joueurs à travers le monde ? Où que vous soyez, dans les transports, sur Facebook, vous n'avez pas pu échapper au phénomène *Candy Crush Saga*. Mais savez-vous pourquoi vous y jouez ?

« **M**oi, je dis que les bonbons valent mieux que la raison. » C'est comme si des millions de joueurs avaient appliqué à la lettre cette célèbre comptine, parodie d'une bergerie dont on attribue souvent, à tort, la paternité de la mélodie à Mozart (c'est cadeau, si vous voulez briller en société). Parfois qualifié de jeu le plus joué au monde, *Candy Crush Saga* est forcément sur votre smartphone, votre tablette ou dans vos applications Facebook. Et il est aussi responsable d'une baisse de votre productivité journalière. Lancé en avril 2012 sur Facebook, c'est véritablement avec l'arrivée des applications iOS et Android en novembre 2012 que le titre a connu un succès phénoménal (devenant l'une des applications les plus téléchargées sur ces deux supports). À l'heure où l'on écrit ces lignes, le créateur, King, affirme qu'il y a 100 millions

d'utilisateurs par jour dans le monde. Le studio peut se frotter les mains puisque selon *Le Parisien*, le jeu rapporterait 470 000 euros par jour. Il prépare ainsi son entrée en bourse : il se murmure

que la société serait valorisée à 3,6 milliards de dollars.

### UN JEU COMME ON EN A VU CENT

Mais comment expliquer qu'un jeu en apparence aussi banal puisse rencontrer un tel succès ? Si ce sont les femmes qui y jouent le plus (68 % des utilisateurs en France), *Candy Crush Saga* semble toucher tous les types de joueurs. Même à la rédaction, on en surprend certains sur le titre alors qu'ils ont les derniers blockbusters de fin d'année sur le feu. Mais justement, joue-t-on à *Candy Crush Saga* parce que c'est un bon jeu, ou parce qu'il nous rend accro autrement que

par ses qualités intrinsèques ? Parce qu'il faut reconnaître que le titre de King n'est qu'un bête match-3 puzzle, c'est-à-dire un jeu où il faut assembler (au moins) trois formes identiques, comme le fameux *Bejeweled*. Bref, *Candy Crush Saga* n'a rien d'original,

on trouve d'ailleurs une multitude d'autres titres du même genre, parfois même meilleurs. Alors pourquoi celui-ci plutôt qu'un autre ? Si l'univers sucré du titre invite sans doute à s'y plonger (le retour dans l'enfance, tout

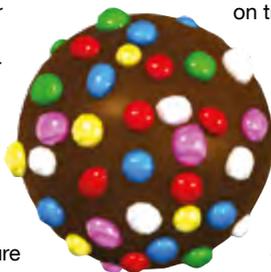
ça), difficile de croire que ce soit sa mécanique qui suscite un tel triomphe. Certes, la progression entraîne avec elle de nouvelles options et de nouveaux pièges, qui renouvellent quelque peu le plaisir de jeu. Mais sa proposition reste identique. Classique bien qu'efficace sur le fond, *Candy Crush Saga* doit en fait son succès à des artifices plus insidieux.

### DES BONBONS POUR LES GOUVERNER TOUS

La gratuité de *Candy Crush Saga* pourrait expliquer en partie l'insolente réussite du jeu, mais les free to play sont légion et peu connaissent un si grand succès. Car si le marché peut rapporter

gros, il n'en reste pas moins périlleux (Zynga, auteur de *Draw Something* ou *FarmVille*, peut en témoigner). Une

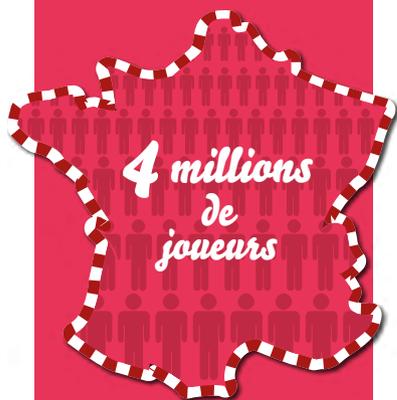
étude récente de la société App Promotion démontre que 68 % des entreprises qui développent des applications ayant répondu affirment que leur appli leur a rapporté moins de 1 000 dollars depuis son lancement. Pour 29 %, le revenu est même nul. Mais King a su forcer sa chance. Et pour cela, il a provoqué l'envie (pas seulement à cause de tous ces bonbons) et la jalousie. On s'explique. Le joueur ne dispose



“ **ATTENDRE TRENTE MINUTES PROCURE UN SENTIMENT DE FRUSTRATION QUI DEVIENT VITE DE L'ADDICTION.** ”

# Hyperglycémie

QUELQUES CHIFFRES  
DE CANDY CRUSH SAGA  
EN FRANCE :



68% de joueuses



71%

DE  
JOUEURS  
ENTRE



18 ET

45 ANS



14 minutes  
par jour

de jeu en moyenne



que de cinq vies dans *Candy Crush Saga*. Une fois celles-ci épuisées, il faut attendre une demi-heure avant de pouvoir en récupérer une. Attendre trente minutes procure un sentiment de frustration qui devient vite de l'addiction. Ce qui pousse certains joueurs à multiplier les supports en jouant sur leur tablette, sur leur téléphone mais aussi sur Facebook. Car si les comptes sont synchronisés, l'attribution des vies y est dissociée. Pour remédier à cette attente insoutenable, il est également possible de quémander des vies à ses amis via Facebook. Dès lors qu'on se connecte au réseau social, le titre nous attrape dans ses filets. Diverses notifications nous informent de la progression des autres joueurs, et inversement. On peut aussi offrir quelques power-up à ses amis pour améliorer ses chances. Il est même possible de publier un statut pour

narguer un ami qu'on vient de dépasser. Redoutable. Mais *Candy Crush Saga* va encore plus loin...

## LE HASARD FAIT BIEN LES CHOSES

De nombreux témoignages s'accordent à dire que la difficulté de *Candy Crush Saga* répond à une drôle de logique. Un niveau peut ainsi sembler infranchissable pendant des jours, voire des semaines, pour se révéler d'une facilité déconcertante le lendemain. Certaines théories soutiennent que la difficulté du jeu s'adapterait au niveau du joueur. Tout du moins, elle ferait en sorte de ne pas le bloquer trop longtemps. Le coup de maître de *Candy Crush Saga*, ce serait ce dosage scientifique proposant une difficulté suffisamment ardue pour offrir un challenge addictif sans non plus décourager le joueur. Si King dément toute manipulation, le doute subsiste

pourtant. On note par ailleurs que certains niveaux n'offrent pas tout à fait la même disposition selon que l'on y joue sur smartphone/tablette ou sur Facebook. Mais le studio ne tient évidemment pas à nous laisser penser que si l'on joue à *Candy Crush Saga*, c'est parce qu'il est développé de manière à nous rendre accro. Enfin, il ne faudrait pas négliger une dernière composante qui est cette fois-ci extérieure au jeu lui-même : l'effet de masse. On y joue parce que le voisin y joue. À cause du bouche à oreille. Parce que les notifications sur Facebook affluent toute la journée et qu'on finit par s'y essayer par curiosité. À vrai dire, il est tout simplement impossible de passer à côté du titre, qui vient faire sa pub jusque dans nos téléviseurs. Mais si tous ces bonbons vous filent des boutons, dites-vous que, comme tout phénomène, celui-ci finira bien par laisser sa place à un autre... ■

# Mystic Créateurs

VU À LA  
TÉLÉ\*

\* sur Teletoon et Public Sénat

**Avec le nouveau jeu de cartes à collectionner  
Mystic Créateurs, plongez au cœur de terribles batailles  
et faites triompher votre équipe de Créateurs !**

**SAUREZ-  
VOUS  
RELEVER  
LE DÉFI ?**

Bienvenue dans le monde sans pitié de Mystic Créateurs !  
Collectionnez les cartes et affrontez vos amis dans des combats épiques !  
Améliorez votre jeu et vos stratégies en découvrant de nouvelles cartes  
"Créateur" et "Action" dans chaque numéro de JV. Bientôt, de nouveaux  
Créateurs surpuissants feront leur apparition ! Vous pourrez alors mettre  
au point des tactiques redoutables et dominer vos adversaires  
grâce à des cartes rares à l'effigie de vos héros préférés !

**PLUS DE  
1200  
CARTES À  
COLLECTIONNER**

“ LA NOUVELLE RÉFÉRENCE ! ”

SOMBRE FANTAISIE

“ ENCORE MIEUX  
QUE LE POKER ! ”

PATRICK BRUEL

**Des règles intuitives, au service d'un jeu simple, efficace et amusant !**

- 1 **LES JOUEURS POSSÈDENT UN DECK DE VINGT CARTES CHACUN**
- 2 **LA CARTE « ERIC CHAHI » EST PLUS FORTE QUE LA CARTE « JORDAN MECHNER »**
- 3 **UNE PARTIE SE JOUE EN « DUEL » (EN UN CONTRE UN) OU EN « MÉLÉE » (29 PARTICIPANTS)**
- 4 **CHAQUE JOUEUR COMMENCE LA PARTIE AVEC 500 PV**
- 5 **UN JOUEUR EST DÉCLARÉ VAINQUEUR SI SON ADVERSAIRE N'A PLUS DE PV OU QU'IL A TIRÉ LA CARTE « SEGA »**
- 9 **IL EST INTERDIT DE JOUER APRÈS MINUIT (SAUF SI VOUS HABITEZ AU SUD DE LA LOIRE)**
- 28 **TOUS LES 27 TOURS, L'ORDRE DE JEU DOIT ÊTRE INVERSÉ**
- 54 **EN CAS D'ÉGALITÉ AU HUITIÈME TOUR, LES JOUEURS DOIVENT SE DÉPARTAGER AUX POGS**
- 87 **LA RÈGLE 24 N'EST PAS VALABLE LE JEUDI**
- 143 **PAR MESURE DE PRÉCAUTION, IL VAUT MIEUX ÉVITER DE JOUER LA CARTE « VIRTUAL BOY »**

“ J'AI RIEN COMPRIS... ”  
GARY KASPAROV

“ ON EST MORTS... ”  
UN DIRIGEANT DE MAGIC : THE GATHERING

“ INCONTOURNABLE ”  
JEUXDECARTES.COM

**vos 6  
PREMIÈRES  
CARTES  
OFFERTES**

**Jouez avec  
vos héros préférés !**

**Doritosgate**

Action



“ **Awesome** ”  
Geoff Keighley

**Effet**

- Copinage**  
Tout le monde récupère 10 PV et une PS4 gratos.

**Patrice Désilets**

☆☆☆☆☆☆☆☆

Créateur



210 PV

RÂLEUR

**Bio**  
Il a ressuscité la saga *Prince of Persia* avant de lancer *Assassin's Creed*.

**Trivia**  
Prix Guinness Book® du plus fort claquage de porte 2013 (178 dB).

**Pouvoirs**

- Scrupules** -80 PV  
Lancez une attaque et regrettez-la amèrement par la suite.
- Atermoiements**  
Échangez vos cartes avec votre voisin de gauche. Échangez-les de nouveau. Puis défaussez-les toutes.

**Gabe Newell (bras droit)**

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Créateur



500 PV

LÉGENDE

**Bio**  
Quitte Microsoft en 1996 pour fonder Valve, studio responsable d'*Half-Life*, *Portal* et *Ricochet*.

**Trivia**  
Remporte en 1999 le prix Jean-Pierre Castaldi du meilleur cosplay de Totoro.

**Pouvoirs**

- Osmose**  
Si vous réunissez les cinq cartes Gabe Newell, tirez la carte *Half-Life 3*.
- Gros bras**  
Gabe tease une attaque qu'il lancera plus tard, un jour, peut-être... L'adversaire reste prostré pendant 2 tours.

**Shigeru Miyamoto**

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Créateur



500 PV

LÉGENDE

**Bio**  
Figure héroïque de Nintendo. Papa de Mario, de Zelda et de Pikmin.

**Trivia**  
A été fait Chevalier des Arts et des Lettres en 2006 en compagnie de Gilbert Melki.

**Pouvoirs**

- Matraquage** -50 PV  
Cette attaque se répétera pendant les 30 prochains tours. C'est super efficace !
- Carapace bleue**  
Si votre adversaire a plus de PV que vous, vous récupérez 300 PV de manière totalement injustifiée.

**Émotion**

Action



“ **Jason! Jason! Jaaaasooooon!** ”  
Ethan Mars

**Effet**

- Over 9 000 polygons**  
Les joueurs sont submergés par l'Émotion. Tout le monde passe son tour.

**Jean-Kévin Martin**

☆☆

Créateur



5 PV

STAGIAIRE

**Bio**  
Stagiaire chez Ocean Software en 1996, puis chez Puncher's Impact en 2011.

**Trivia**  
19 ans d'expérience. Un CV de 6 pages. Aspire au SMIC.

**Pouvoirs**

- Ras-le-bol**  
Si elle reste sur le plateau pendant 20 tours, la carte « Stagiaire » évolue en carte « Indé ».
- Ça va pas être possible**  
Défaussez cette carte et tirez-en une autre. Réitérez l'opération autant de fois que vous le voulez.

**DÉCOUVREZ DES CARTES INÉDITES ET DE NOUVELLES RÈGLES DANS CHAQUE NUMÉRO DE JV. VOUS EN AVEZ RATÉ ?**  
**ACHETEZ VOS CARTES À L'UNITÉ SUR NOTRE BOUTIQUE EN LIGNE, AU TARIF PRÉFÉRENTIEL DE 19,99€\* L'UNITÉ !**

\* Hors cartes spéciales, shiny, foil, ou juste particulièrement jolies. Tarif hors taxes. Prix conseillé mais non garanti. Peut varier dans le temps. Paiement cash accepté. Cartes ni reprises, ni échangées.

## ÉDITO

## QUE D'ÉMOTIONS !

Le processus de création d'un magazine est long. Il est même très long, jalonné de réunions interminables, de séances de brainstorming plus ou moins productives, et d'une foultitude d'hésitations, de révolutions, d'engueulades infructueuses... Mais il y a pourtant un sujet sur lequel toute la rédaction s'est mise d'accord en moins de cinq minutes, sans atermoiements ni ambiguïté : la suppression de la note dans les critiques. Qu'elle soit sur 5, 10, 20 ou 100, la note nous a toujours dérangés. Parce que trop arbitraire, trop scolaire. Nous ne souhaitons plus deviser sur les qualités d'un jeu comme on évoque celles d'une voiture ou d'un sèche-linge, en détaillant péniblement toutes les fonctionnalités, avant de conclure par un 16 sur 20 sorti de nulle part. Dans nos critiques, vous ne trouverez que des avis subjectifs, parfois irrationnels ou à contre-courant certes, mais toujours argumentés. Les articles seront en outre accompagnés d'un dessin de notre mascotte Jean-Vidéo, dont la bouille expressive traduira, aussi fidèlement que possible, l'émotion du rédacteur face à l'objet de sa critique. Et puisqu'on parle d'émotion, je vous laisse avec le *Beyond : Two Souls* de David Cage. Un jeu qui se voulait émouvant mais qui nous a surtout fait bailler.

par *Kévin Bitterlin*  
@KBitterlin



## CRITIQUES, MODE D'EMPLOI



INSUPPORTABLE



BOF



SYMPA



COUP DE CŒUR

CRITIQUÉ SUR

PC

DISPONIBLE SUR

PC



# BEYOND : TWO SOULS

**Genre** Aventure interactive **Éditeur** Sony Computer Entertainment  
**Développeur** Quantic Dream **PEGI** 16+ **Sortie** Disponible **Prix** 55 €

PS3

## NANAR ET ESSAI

**À entendre David Cage, le créateur d'*Heavy Rain*, il serait l'un des parangons d'un jeu vidéo mature où l'émotion l'emporterait sur tout le reste. Mais après avoir vu *Beyond : Two Souls*, on se dit qu'il lui reste encore beaucoup de chemin à accomplir...**

par **Christophe Butelet**

@CButelet



Compte tenu de tout ce que l'on a pu lire (film interactif, pas vraiment un jeu...), c'est paradoxalement pour sa prise en main, et finalement tout ce qui fait de *Beyond : Two Souls* un jeu vidéo, que le titre de Quantic Dream se révèle le plus intéressant. La schizophrénie de la maniabilité, qui alterne entre la troisième personne (Jodie, interprétée par l'actrice Ellen Page) et la première personne (Aiden, l'entité qui lui est associée), offre de séduisantes pistes sur l'idée que l'on se fait d'un avatar. Cette jouabilité double vient également enrichir les scènes d'action du jeu, malheureusement sous-exploitées ou, au contraire, répétées *ad nauseam*. Mais si le jeu s'avère tout sauf désagréable à jouer (au sens de contrôler), on ne peut malheureusement pas en dire autant de l'expérience globale. D'abord parce que David Cage n'a aucun talent de narrateur. S'il sait créer des ambiances, en s'appuyant sur une direction artistique éclatante, il peine à raconter une histoire. Ce n'est sans doute pas un hasard si *Beyond : Two Souls* (comme *Heavy Rain* avant lui) donne l'impression d'une

suite de séquences avant d'être un récit complet. Il y a pourtant au centre de l'œuvre de Cage une réflexion intéressante, celle d'un deuil impossible, que l'on retrouvait déjà dans *Heavy Rain*. Mais le réalisateur ne peut s'empêcher d'y greffer de multiples thématiques qui tombent comme des mouches dans le potage (son précédent jeu avait au moins le mérite de ne pas trop se disperser). Le titre enchaîne ainsi les scènes sans véritable cohésion. Un défaut renforcé par un montage inutilement déconstruit qui alterne entre l'enfance, l'adolescence et l'âge adulte de Jodie. En soi, l'intention est louable, mais elle ne sert jamais le propos, sauf à de très rares exceptions. Et même si ça n'aurait rien changé à la bêtise du scénario, on aurait aimé voir ce qu'aurait donné *Beyond : Two Souls* avec un montage nettement plus linéaire.

### JODIE, DÉSESPÉRÉMENT SEULE...

Le jeu souffre en réalité d'un scénario (et d'une écriture) bien trop mauvais pour nous captiver et nous impliquer dans l'histoire. *Beyond : Two Souls* comme *Heavy Rain* avant lui échoue à



Quand *Beyond : Two Souls* copie *Metal Gear Solid 4*, la comparaison ne va pas en faveur du titre de Quantic Dream.

nous faire vivre l'ambivalence morale de diverses situations, extrêmes ou non. La faute en revient essentiellement aux personnages bâclés, pour lesquels on n'éprouve aucune empathie, même si Ellen Page fait ce qu'elle peut pour tenir son personnage à flot. C'était l'une des grandes forces du *Walking Dead* de Telltale : les conséquences de nos choix nous importaient car on avait peur pour Clementine et les autres. Ce n'est jamais le cas ici... Cela dit, le jeu de Quantic Dream parvient tout de même à questionner le joueur sur les tournants qu'aurait pris le scénario si on avait agi autrement. Une illusion plaisante. Cette illusion ne vaut hélas pas grand-chose eu égard à la pauvreté des différents chapitres. On n'en compte d'ailleurs qu'un seul de véritablement réussi, où il n'y a rien à réaliser sinon des actions simples (c'était aussi les moments les plus réussis dans *Heavy Rain*). La scène, modeste et belle, nous met dans la peau de la toute jeune Jodie et vient joliment illustrer la solitude de l'enfant. À la demande de la mère de Jodie, on récupère un bidon d'huile à la cave, via une petite séquence illustrant notre peur du noir (le bouton rouge effrayant de la chaudière), avant d'être finalement invité à jouer dehors dans le jardin recouvert de neige. Mais seule, Jodie s'ennuie et s'invite dans une touchante bataille de boules de neige dans la rue. Mise à l'écart par

ses parents à cause de son don, Jodie semble pour la première fois heureuse (la musique le souligne d'une très belle façon), jusqu'à ce que les choses virent au tragique, scellant définitivement l'enfance de l'héroïne. C'est dans cette forme de naturalisme que David Cage s'en sort le mieux, quand il ne cherche rien d'extravagant, si ce n'est décrire la banalité (et l'horreur ?) du quotidien. Mais pour le reste, on passe du tout juste correct au franchement mauvais, sans compter que les chapitres se révèlent très répétitifs dans leur construction.

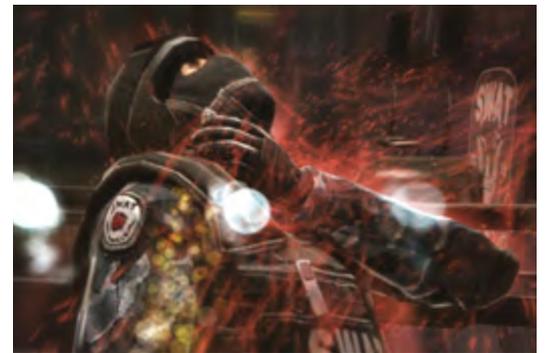
### UN CONSTERNANT GÂCHIS

On soupçonne même David Cage de n'avoir pas beaucoup d'idées. Alors il emprunte celles des autres. Car non seulement *Beyond : Two Souls* enchaîne les clichés (la séquence de la fête d'anniversaire...) et laisse apparaître des ficelles énormes, mais il pompe aussi à peu près tout ce qu'il peut. Le problème, c'est que ce fourre-tout abracadabrant et ridicule ne parvient jamais à nous faire oublier que telle séquence renvoie à un film et que telle autre rappelle une série ou un jeu vidéo. Et puis, on sent cette volonté très adolescente de « choquer » le joueur à travers des scènes « jamais vues dans un jeu vidéo ». Sauf que ça tombe systématiquement à plat car tout y est gratuit et sans aucune logique

narrative, aboutissant *in fine* à une succession de scènes sans queue ni tête : Jodie sans abri, Jodie chez les Indiens, Jodie en Afrique, Jodie à la plage... C'est dommage, car il y a parfois une scène, une idée qui laisse espérer de belles choses, comme celle où l'héroïne pense avoir perdu Aiden qui, même s'il est vu comme une malédiction, représente finalement son seul ami. Mais tout est à

chaque fois noyé ou gâché par des séquences aux intentions puériles. L'arrivée en Somalie est par exemple plutôt réussie, mais l'apparition d'un enfant soldat se révèle assez horrible dans le genre « chantage à l'émotion ». Que le titre ait recours à un tel artifice témoigne sans aucun doute de l'échec le plus flagrant de *Beyond : Two Souls*, que l'on finit par traverser sans émotion aucune... ■

Aiden a le pouvoir de prendre possession des corps, mais il peut aussi étrangler directement ses cibles.



Enfant, Jodie subit diverses expériences qui tentent de comprendre quelle est l'entité qui l'accompagne.



par Yann  
François  
@Yann\_ianoo



Même si l'on est allergique aux délires du faux prophète Cage, la confrontation avec *Beyond : Two Souls* ne suscite pas le même rejet qu'à l'accoutumée. Non pas que le jeu soit réussi, loin de là. Les innombrables aberrations de scénario, la rigidité de sa jouabilité assistée (un comble, quand on y pense), l'inconséquence des choix moraux : tout fait penser à une œuvre qui n'arrive jamais à assumer

sa nature interactive. Cette colère est d'autant plus justifiée que le jeu cache, sous son accumulation de ratures, un vrai potentiel. Ellen Page y est pour beaucoup, au contraire de Willem Dafoe, excentricité de luxe qui ne sert à rien. Sa performance réussit même l'exploit d'offrir une belle gamme d'émotions contagieuses, jamais dénaturées par la froideur du photoréalisme. Lien empathique salvateur, l'actrice trace avec une grande subtilité le portrait d'une écorchée vive et

de son émancipation progressive face à une autorité masculine omniprésente. On aurait aimé que cet éveil à la vie féministe passe aussi par la libération de son joueur. Au contraire, cette prétendue liberté renvoie, à chaque séquence de gameplay, à notre réalité de vulgaire marionnettiste intermittent. Une frustration en dents de scie, qui donne l'impression lassante de manipuler un jeu où tout plaisir et tout attachement sont bannis dès l'entrée.

par Kevin Bitterlin  
@KBitterlin



On peut reprocher beaucoup de choses à David Cage et à ses jeux, sauf de manquer de cohérence. Après tout, dans *Heavy Rain*, il n'y avait qu'une seule séquence de réussite, celle du centre commercial. C'est aussi le cas dans *Beyond : Two Souls*, titre où une seule scène parvient à retenir un tant soit peu notre attention et à justifier que l'on se pose devant sa télé douze heures durant. Malheureusement, ce passage –où Jodie essaie d'oublier sa solitude en batifolant dans la neige– ne suffit pas à sauver le jeu du marasme dans lequel il se vautre allégrement. David Cage nous avait promis de l'émotion, il a tenu parole. On traverse *Beyond* entre hilarité, dépit, consternation, agacement et effroi, tant ce méli-mélo de séquences absurdes finit par nous épuiser nerveusement. Si c'était un film, *Beyond* serait un nanar ayant échappé à tout montage, tout juste bon à égayer une deuxième partie de soirée sur la TNT. Ce qui ne serait déjà pas si mal... Mais puisqu'il s'agit d'un jeu vidéo, allons-y franco et avouons que le titre de *Quantic Dream* rate tout ce qu'il entend d'un point de vue narratif. Peu importe les choix opérés, le scénario ne dévie quasiment jamais de l'axe maladroit qu'il a décidé d'emprunter. En résulte l'impression désagréable de suivre une histoire téléguidée par un aveugle, sans que l'on ait le moindre poids ni même l'illusion d'une vague emprise. Et c'est franchement navré l'on termine le jeu, sans trop savoir s'il faut pleurer ou se marrer face à un tel ratage.

par Corentin  
Lamy  
@corentin\_lamy



J'aime bien David Cage. Le mec m'est sympathique. Je suis persuadé que c'est un type sincère, dépourvu d'une once de cynisme. Que quand il nous raconte des histoires un peu naïves de clochards gentils ou d'enfants soldats, il espère vraiment élever l'âme de ses adeptes. Que quand il nous fait vivre une scène d'accouchement, il compte vraiment sur le fait que ça va nous déstabiliser, nous bousculer. Et c'est vrai que c'est inédit. C'est vrai aussi qu'avec ces mécaniques de jeu extrêmement basiques (« appuyer sur X pour pousser! »), on a moins l'impression de donner vie à un petit être que de jouer à

*Warioware*. Parce que si j'aime bien David Cage, je n'aime pas ce genre d'actions contextuelles. Je n'aime pas quand on oublie que le périphérique n'est qu'un outil, un lien entre le joueur et le jeu. Je n'aime pas ça, mais je serais prêt à lui pardonner si derrière ces mécaniques d'un autre âge, il nous racontait une histoire qui valait le coup. Sauf qu'en jouant à *Beyond*, on a l'impression de zapper en permanence entre NRJ12, TMC et NT1, entre trois téléfilms qui n'auraient pour seul rapport que leur héroïne neurasthénique qui répète qu'elle veut mourir. David Cage confond émotion et pathos. Avec sincérité. Ça ne rend pas son œuvre plus juste.

# BATMAN : ARKHAM ORIGINS

**Genre** Castagne à Gotham

**Éditeur** Warner Bros

**Développeur** Warner Bros Montréal

**PEGI** 16+

**Sortie** Disponible

**Prix** Environ 60 €

PC

PS3

X360

WiiU

## ENQUÊTE DE ROUTINE

Comme la chantilly sur un Banana Split, *Batman : Arkham Origins* s'avère savoureux, à défaut d'être indispensable.

par Kevin Bitterlin

@KBitterlin



La transition entre deux générations de console conduit à deux sortes de blockbusters. Il y a ceux qui clôturent une époque en livrant des expériences ultimes, fruits de tout le savoir-faire emmagasiné au cours des années précédentes. On pense à *The Last of Us* ou à *GTA V*, par exemple. Et il y a ceux qui semblent

voir le jour dans le simple et unique but d'occuper l'esprit des joueurs et de maintenir une licence sur le devant de la scène en attendant les machines de nouvelle génération. Les derniers exemples en date sont les tristounets *God of War : Ascension* ou *Gears of War : Judgment*. Longtemps, on a estimé que *Batman : Arkham Origins* appartiendrait à cette seconde catégorie. Notamment parce que les développeurs attirés de la série (Rocksteady) n'étaient pas aux commandes de ce volet et avaient laissé la main aux inconnus de Warner Bros Montréal. Mais au final, sans constituer une aventure inoubliable ou révolutionnaire, ce nouveau jeu *Batman* mérite qu'on s'y plonge, principalement pour ses qualités d'écriture et son travail autour de l'univers de la chauve-souris.

### GALERIE DES HORREURS

Quelques années avant les événements de l'asile d'Arkham,

Batman n'est pas encore le héros de Gotham City. Bruce Wayne vient tout juste de revêtir son costume sombre et de débiter son nettoyage au bat-kärcher des vermines qui gangrènent sa ville. Mais son entreprise

“ **CE TROISIÈME ÉPISODE RACLE LES FONDS DE TIROIR DE LA SUPER-VILENIE.** ”

n'est pas encore du goût de tout le monde. Les citoyens et les forces de l'ordre le mettent d'ailleurs au même niveau que n'importe quel terroriste des environs. Cela dit, ses actions commencent à déranger, voire à inquiéter les truands et les psychopathes de Gotham, puisque Black Mask n'hésite pas



Enchaîner les marrons dans la peau de Batman : un plaisir qui ne se démode pas.



l'ambiguïté de leur relation prenant corps sous nos yeux. Pour Batou, le Joker devient l'incarnation du mal, l'archétype du cinglé qu'il va passer son existence à combattre. Au cœur d'une discussion avec Alfred, on ressent d'ailleurs très bien toute la terreur qu'inspire le bad guy à un Batman ébranlé devant un tel déchaînement de violence. De son côté, le Joker exprime vite une forme de fascination à l'égard de la chauve-souris. Il le craint. Il le hait aussi. Mais surtout, il est étonné par sa volonté farouche de ne tuer personne. Le point d'orgue de cette relation étrange réside dans une scène – la meilleure du jeu – où les perspectives basculent et où l'on plonge droit dans l'esprit du monstre. On voit les choses à sa manière, avec ses yeux à lui, le temps d'une séquence bien folle, rythmée par les divagations passionnantes du personnage. Sans aller jusqu'à dire que *Batman : Arkham Origins* mérite le coup d'œil rien que pour cette scène, notez bien qu'elle rehausse de façon significative l'intérêt d'un jeu qui aurait gagné à multiplier ce genre de scènes audacieuses et originales.

à promettre 50 millions de dollars à quiconque lui apportera la tête de Batman. C'est l'occasion pour ce troisième épisode de racler les fonds de tiroirs de la super-vilenie et de proposer une galerie de méchants méconnus, comme Copperhead, Firefly ou l'Électrocuteur. Heureusement, le jeu ne se limite pas à une simple chasse à la chauve-souris comme on pouvait le craindre au départ. Une machination de plus grande ampleur est en effet vite révélée, permettant aux développeurs d'introduire le personnage du Joker sous un jour très intéressant.

### L'ATOUT JOKER

*Batman : Arkham Origins* marque l'arrivée du Joker à Gotham. On y découvre ses premiers méfaits, ses premiers crimes, et aussi ses premiers face-à-face avec Batman. Les rencontres entre les deux antagonistes constituent indéniablement les passages les plus savoureux du jeu, toute



Anarky a posé des bombes dans tout Gotham. Batman n'a que quelques minutes pour les désamorcer.



Avec une nouvelle variante de la bat-griffe, le Chevalier Noir a de nouvelles astuces pour piéger ses ennemis.

### MÉTRO BOULOT K.O.

Parce qu'en dehors de certains passages franchement passionnants, le gros défaut de *Batman : Arkham Origins* provient de son incapacité à s'affranchir des épisodes précédents. On sent bien que les développeurs canadiens ont voulu servir une recette identique à celle de Rocksteady, paralysés qu'ils étaient peut-être à l'idée d'écorner la licence. On retrouve donc tout ce qui a fait le sel des deux premiers volets, tant du point de vue de la prise en main que de

la construction des phases de jeu. Une confrontation avec le Chapelier Fou résonne ici comme un écho aux fameuses scènes avec l'Épouvantail dans *Arkham Asylum*, tandis qu'une scène où Batman est empoisonné renvoie immédiatement à la séquence sous hallucinogènes d'*Arkham City*, quand le héros rend visite à Ra's al Ghul. Traverser des égouts en se fabriquant un canot (avec de la colle, cette fois), survoler la ville pour résoudre les énigmes de l'Homme-mystère, mener quelques

enquêtes en mode détective...

On ne peut pas vraiment dire que le titre soit d'une originalité folle. Cela dit, et en dépit de certaines longueurs, redites et phases qui fleurent bon le remplissage fainéant, on ne s'ennuie jamais. Tout simplement parce que la formule imaginée par Rocksteady (et perpétuée par Warner Bros Montréal) pour mettre en scène les aventures de Batman demeure ultra efficace, spectaculaire, intéressante. Et surtout toujours divertissante. ■



# POKÉMON X et Y

**Genre** RPG pokémonial

**Éditeur** Nintendo

**Développeur** Nintendo

**PEGI** 7+

**Sortie** Disponible

**Prix** 50 €

3DS

## POKÉMANIAC ANONYME

**La maladie d'amour des Pokémon court toujours, dans le cœur des enfants de 7 à 77 ans. Big up à Michel Sardou.**

par **Kévin Bitterlin**  
@KBitterlin



Feunneec : la preuve vivante que l'adjectif « mignon » ne s'applique pas qu'aux chatons sur Facebook.



« Bonjour, j'ai 28 ans et j'aime les *Pokémon*. J'en consomme depuis près de quinze ans maintenant. J'ai commencé lors d'un job d'été dans une pépinière. Au lieu d'arracher les mauvaises herbes, je me planquais entre deux thuyas avec ma Game Boy et j'entraînais mon Dracaufeu en cachette. Je n'en suis pas très fier mais c'est comme ça que je suis devenu accro. Après ça, des *Pokémon*, j'en ai pris de toutes les sortes. Des *Rouge*, des *Rubis*, des *Diamant*, des versions *Blanche*... Certains jours, quand j'étais vraiment au fond du trou, j'ai même essayé des *Pokémon Donjon Mystère*. La semaine dernière, j'ai voulu goûter à *Pokémon X*. L'effet est toujours le même. Il y a l'excitation au début, quand tu décapsules ta première pokéball et que tu choisis ton starter. Ensuite il y a la montée, où tu découvres le monde, les créatures, les légendes... Mais au bout de

quelques heures, tu te calmes. Parce que ça devient monotone. Tu commences à agir de manière inconsciente, à enchaîner les bastons et les promenades champêtres sans réfléchir. Sans que tu t'en rendes compte, tu es devenu accro. Tu te bats, tu avances, tu progresses, tu captures. Plus rien n'a d'importance en dehors de l'évolution imminente de ton Roussil en Goupelin. Tu ne fais plus aucune pause jusqu'au moment où tu arrives au point culminant de ton trip, la Ligue Pokémon, où tu te fais un ultime kif. Et une fois que t'as fini, tu n'as qu'une envie, c'est de recommencer. Refaire exactement la même chose, mais différemment. »

### MÉGA-TORTANK, WHAT ELSE ?

Merci pour ce témoignage à la fois édifiant et courageux qui démontre bien les ravages provoqués par la licence *Pokémon*. Et ce n'est pas la dernière mouture en date qui change quoi que ce soit à ce constat. Dans *Pokémon X et Y*, on retrouve tout ce qui fait le succès de la saga. À tel point que l'on peut sourire devant certains clichés,

comme la présence d'un Ronflex bloquant l'accès à un pont, ou le défi lancé par un dresseur détenant six Magicarpe moisissés dans sa besace. Cela dit, au-delà de ces lieux communs, cette version possède des spécificités réjouissantes. Notamment son univers, une vision du patrimoine français fantasmée par un touriste japonais. On traverse donc un ersatz de Paris et de sa tour Eiffel, on visite des châteaux de la Loire tout mignons et on discute avec des snobinards arborant

une mèche versaillaise du plus bel effet. [NDRC : *Non mais oh !*] De manière plus prosaïque, *Pokémon X et Y* vaut aussi le coup pour l'apparition de la méga-évolution, sorte de mode Super Saiyan pour Florizarre et consorts. Certes, cela ne révolutionne pas le déroulement des combats, mais cela leur donne une petite touche spectaculaire et badass que l'on serait idiot de refuser. Et puis d'abord, ce serait idiot de refuser tout court *Pokémon X et Y*, l'archétype du RPG idéal, à la fois accessible pour les enfants et les profanes, et ultra pointu pour les vétérans de la licence. ■



L'avenue des Champs-Élysées vue par Nintendo.



On n'a rien contre les chanteuses de variété, mais peut-on vraiment prendre au sérieux un jeu où l'un des méchants s'appelle Zazz ?



Ne tournons pas autour du pot : le grand exploit de *Sonic Lost World* est d'avoir réussi à nous faire regretter l'époque des codes pour vies infinies. Pas qu'il soit trop dur. Juste que c'est un jeu profondément injuste, où l'on meurt sans savoir pourquoi, où l'on gagne sans savoir comment. Notez que ce n'est pas précisément nouveau et que, depuis son passage à la 3D, la série de SEGA nous a habitués à une prise en main approximative. *Sonic Lost World* est loin d'être le pire de ces accidents malheureux : en fait, il arrive assez largement à la hauteur d'un *Sonic Colours*. Seulement voilà : entre-temps, on a goûté à *Sonic Generations*, et on s'est souvenu qu'un bon jeu n'est pas simplement un jeu potable. *Sonic Generations* était brillant parce que, conscient des limites de sa maniabilité, plutôt que de punir les erreurs, il récompensait l'adresse. Un saut raté ne se traduisait pas toujours par une mort certaine. Il nous faisait juste tomber sur une voie alternative, un peu moins fun, un poil moins gratifiante que le saut réussi qui, lui, était synonyme d'une moisson de bonus. Par intermittence, *Sonic Lost World* a de vagues réminiscences de

cet héritage, mais la plupart du temps, il n'est juste qu'un énième *Sonic* en 3D (ou parfois en 3D sur un plan 2D). C'est-à-dire un platformer médiocre, où le par cœur se substitue à l'adresse. Et à la différence d'un *Mario*, la courbe d'apprentissage n'est pas douce, régulière et naturelle. À chaque obstacle, c'est la même chose : on galère, on meurt, on recommence, on finit par comprendre ce que les développeurs attendent de nous et, une fois l'obstacle surmonté, le jeu passe à autre chose, sans plus jamais mettre à l'épreuve la compétence durement acquise. C'est le drame de cette série : elle donne l'impression qu'elle est développée par des gens qui n'aiment pas les jeux de plateforme et qui préféreraient bosser sur des jeux de course frimeurs.

### À BOUT DE SOUFFLE

De *Colours*, *Sonic Lost World* a aussi ressuscité les power-ups, ces objets qui permettent ponctuellement à Sonic de voler, de creuser, etc. Le souci, c'est que c'est mal foutu, et qu'au lieu d'être réjouissant, tomber sur un power-up devient une corvée. Les développeurs ont été plus inspirés en puisant dans *Super Mario Galaxy* pour réaliser certains tableaux moins axés sur la course.

Là, sur des niveaux courbes, tubulaires, voire carrément en forme de grosse boule, on peut enfin faire n'importe quoi sans risquer la mort à chaque instant. C'est triste, mais c'est finalement quand *Sonic Lost World* ressemble le moins à un *Sonic* qu'il est le plus plaisant. Pour couronner le tout, si Sonic se trimbalait déjà tout un tas d'amis pourris, *Lost World* introduit une demi-douzaine de nouveaux vilains. Reconnaissons-leur une qualité : la cohérence. Effectivement, ils ont tous pour point commun d'être aussi laids que peu charismatiques, et dotés de pouvoirs qui paraissent systématiquement à côté de la plaque. Un peu comme la Sonic Team ces temps-ci. ■



Oui, c'est joli. Mais la frime ne suffit pas.

# SONIC LOST WORLD

Genre Plateforme  
Éditeur Nintendo  
Développeur Sonic Team  
PEGI 7+  
Sortie Disponible  
Prix 50 €



## UN HÉRISSEON QU'IL VA BIEN FALLOIR PIQUER

**Mario peut bien faire sa feignasse : Sonic a beau courir vite, il n'est pas près de le rattraper.**

par *Corentin Lamy*  
@corentin\_lamy

# DRAGON'S CROWN

**Genre** Action-RPG

**Éditeur** Atlus

**Développeur** Vanillaware

**PEGI** 12+

**Sortie** Disponible

**Prix** Environ 50 € sur PS3, 40 € sur Vita

PS3

PSVita

## DESSINE-MOI UN DRAGON

**Fidèles à leurs habitudes, les artistes de Vanillaware signent un titre à la fois enchanteur sur le fond et accrocheur sur la forme.**

par **Kévin Bitterlin**  
@KBitterlin



Chaque niveau s'achève par un combat dantesque contre un boss bien costaud. Minotaure, Kraken, Chimère ou, comme ici, Méduse.



Après la mythologie nordique (*Odin Sphere*, 2007) et le folklore japonais (*Muramasa*, 2009), George Kamitani et le studio Vanillaware s'attaquent à l'héroïc fantasy dans *Dragon's Crown*. Mais si les influences varient d'un titre à l'autre, l'identité des productions Vanillaware reste tout à fait unique, à tel point que l'on peut reconnaître un jeu estampillé Kamitani au premier coup d'œil. Objet artistique autant que ludique, *Dragon's Crown* s'inscrit dans la continuité de l'œuvre de son réalisateur, avec sa succession de tableaux en 2D plus sublimes les uns que les autres, mais également avec son côté RPG aussi addictif que monotone. Véritable hommage à la fantasy et

aux jeux de plateau, le titre met un point d'honneur à en respecter les codes, qu'il s'agisse des personnages jouables (le paladin, la sorcière, le nain, etc.) ou des nombreuses quêtes à mener : repousser une armée d'orques, empêcher le retour d'un seigneur des démons, tuer un dragon séculaire... sans oublier de maintenir la paix du royaume ! Scolaire et académique, l'écriture de *Dragon's Crown* enchaîne les clichés de la fantasy. Un peu d'audace ou d'originalité n'aurait pas été de refus, histoire de magnifier ce qui ressemble en l'état à un hommage trop révérencieux et dogmatique.

### DE L'OR ET DES BAFFES

On l'a dit, *Dragon's Crown* est aussi addictif que monotone. Avant chaque quête, c'est une routine immuable : optimiser son équipement et ses armes, choisir ses compagnons de route, débloquer de nouvelles compétences et faire un tour à la boutique du village. Passé la

première moitié du jeu, il faut même retourner dans tous les donjons déjà traversés pour entreprendre de nouvelles quêtes ou simplement pour faire le plein d'expérience et améliorer ses héros. À la longue, toutes ces démarches fastidieuses pourraient logiquement nuire à l'expérience de jeu. Mais ce serait nier le fait que *Dragon's Crown* nous rend vite accro.

On succombe – comme toujours – à la quête du loot ultime et des trésors rares qui nous pousse à refaire encore et encore les mêmes tableaux. On s'extasie devant la beauté des donjons, des décors, des créatures, tous ces éléments qui composent autant de peintures minutieuses et magnifiques. Et on prend aussi beaucoup de plaisir manette en main grâce aux combats dynamiques (et un peu confus parfois) de chaque niveau. Enfin, le titre de Vanillaware propose une fonctionnalité géniale, une idée toute bête qui semble pourtant être devenue un sujet tabou pour de nombreux studios : il est possible de jouer en coopération à deux, trois ou quatre sur une seule console ! Et ça, ça ne se refuse pas. ■



Si le spectacle est somptueux à l'écran, l'action peut quant à elle paraître un peu brouillonne.



Insulter son boss, le plaisir simple d'être dans un jeu.



Les Fables ne tiennent plus le coup. Blanche-Neige a quitté le Prince Charmant. Je crois que Belle trompe la Bête. Les fées tapinent. Depuis l'exil, tout fout le camp. Du jour au lendemain, on s'est tous fait la malle vers ce dédale de béton gris que les hommes nomment New York. Une ville aux murs sales qui te plombe le moral d'un coup de baguette magique. Pour tenir le coup, il y a la drogue. Aujourd'hui, le Bronx est pavé de Fables défoncés par la mauvaise came que vendent les Sorcières du Sud. Mais même comme ça, certains n'y arrivent plus. Ceux-là, on les embarque dans un train vers la Ferme, dernière station avant l'enfer. Ça, j'y peux rien. Je peux secouer les Fables qui ne boivent pas leur Glamour ou tabasser le Bûcheron quand, à défaut d'arbres, il cogne une femme... Mais je suis shérif, moi, pas faiseur de miracles. Cette fois, ce sera une sale affaire. Il y a un mec, là dehors, qui décapite comme on écrase une clope. Un tueur. Un type assez fier pour signer ses crimes, mais pas assez idiot pour donner son nom au Grand Méchant Loup. C'est moi, ça. Du moins, c'est comme ça qu'on m'appelait quand, mort de faim, j'ai bouffé le Petit Chaperon

Rouge. Pour survivre dans ce nouveau monde, je me suis fait doux, j'ai ravalé ma rage, mais je sens toujours le feu qui couve. Le mec qui a fait ça va passer un mauvais quart d'heure... s'il tient un quart d'heure. Il est grand temps de sortir les crocs et de partir en chasse.

### ENCORE UN PEU SAGE

Après avoir longtemps déterrés les vieilles gloires estampillées Lucas Arts, Telltale jette la pelle et prouve que *The Walking Dead* n'était pas un génial accident. Pour la petite histoire, *The Wolf Among Us* s'inspire d'un comic book à succès baptisé *Fables*, dont il reprend les personnages et l'univers dans une histoire totalement inédite. En un mot : il est difficile de reprocher quoi que ce soit à ce jeu. Les plus tatillons noteront quelques textures pas très heureuses, une animation hasardeuse ici ou là... Mais tout s'oublie face à la richesse de l'univers et l'intelligence de la narration. Et encore une fois, l'illusion de choix qui a fait la renommée de *The Walking Dead* marche à merveille. Peu importe qu'interpeler tel ou tel suspect n'ait pas d'impact sur le long terme, sur l'instant, le joueur est captivé. Non, en fait, le vrai talon d'Achille de *Faith*, c'est son scénario. Là où les aventures de Lee

et Clementine vous entraînaient dans un périple incertain, où seule comptait la survie et où, finalement, ne brillait aucun espoir de happy end, *The Wolf Among Us* arpente des sentiers battus et rebattus mille fois. Dépouillez-le de ses merveilles et de ses fées désenchantées, il ne lui reste finalement plus que l'histoire d'un ancien salaud repentant devenu flic, lancé sur les traces d'un assassin. Après, gardons à l'esprit que *Faith* n'est que le premier épisode de la série. Il y a donc fort à parier que Telltale ne tombe pas dans la facilité de bâtir toute sa saison sur cette chasse à l'homme pour nous emporter vers des intrigues plus grandioses. Nous serons vite fixés. ■



# THE WOLF AMONG US : EPISODE 1 – FAITH

**Genre** Aventure  
**Éditeur** Telltale Games  
**Développeur** Telltale Games  
**PEGI** 16+  
**Sortie** Disponible  
**Prix** 23 € pour la saison



## PHILTRE D'AMOUR AMER

Il était une fois

*The Wolf Among Us*,  
 une fable désenchantée  
 signée Telltale.

Mylène Farmer, si tu nous  
 lis, ce jeu est pour toi.

par Sylvain Tastet  
 @\_Hoopy

# PATH OF EXILE

**Genre** Hack and slash  
**Éditeur** Grinding Gear Games  
**Développeur** Grinding Gear Games  
**PEGI** 18+  
**Sortie** Disponible  
**Prix** Gratuit

PC

## BYE BYE PONEYLAND

Après plus d'un an d'open bêta, *Path of Exile* est enfin prêt à franchir le cap de la sortie officielle. Accrochez vos slips de combat, il va y avoir du sang.

par Sylvain Tastet  
 @\_Hoopy



Cette image ne le montre pas, mais *PoE* met l'accent sur le jeu en groupe.



Bien chaussés dans leurs baskets à scratch, les ados du siècle dernier attendaient

l'an 2000 comme un chômeur attend son RSA. Le cœur lourd d'espoirs fous et l'œil planté au ciel, ils guettaient l'arrivée des chaussures à ressort et autres voitures volantes promises par *Retour vers le Futur*. Mais le destin est farceur : contre toute attente, la révolution du

millénaire nouveau s'appelait *Diablo II*. Un hack and slash brutal et sombre, tout autant que riche et complexe. Le hit de Blizzard a tout avalé sur son passage. Soudain, des hordes de fanatiques n'eurent plus qu'un but dans la vie : cliquer, partout et tout le temps, pour faire tomber les trésors. Quand les joueurs fiévreux attendaient une relève crade et saignante, les jeux sont arrivés toujours plus accessibles et colorés. Déplorant ce constat, les développeurs néo-zélandais de Grinding Gear Games ont pris la tangente. *Path of Exile* est un refus de la simplification. Il se veut glauque, old school, hardcore et compétitif. Spoiler : *PoE* c'est Prométhée. Fort d'avoir dérobé le feu sacré qui faisait *Diablo II*, il a incendié le hack and slash. Aujourd'hui, personne ne semble pouvoir l'arrêter, pas même *Reaper of Souls*, future extension de *Diablo III*.

### MALVENU EXILÉ !

Dès le premier instant, *Path of Exile* donne le ton. Vous vous réveillez

sur une plage. Comment êtes-vous arrivé là ? Pourquoi ? Serait-ce un naufrage ? Aucune idée et, à vrai dire, ça n'a pas d'importance. Partout, des noyés au teint verdâtre traînent le pas, zombifiés. Comme n'importe qui en pareil cas, vous attrapez le premier rondin qui

“ TOUTES LES IDÉES DE GAMEPLAY CONCOURENT À CE QUE VOUS DEVENIEZ UN DIEU DU CARNAGE. ”

passé et vous frappez. Une fois, deux, trois... jusqu'à être entouré de cadavres. Couvert de crasse et de sang, vous songez qu'ailleurs, sous des cieux plus cléments, des naufragés ont probablement eu la chance de se réveiller au Beach Club de Monte-Carlo face au bar à cocktails. Pas de chance. Ici, la mort écrase tout. Pour donner du



Ceci n'est pas une galaxie. C'est un arbre de compétences.



*Diablo III*. Ça et là, il lui manque peut-être un soupçon de mise en scène et, oui, c'est un free to play aux moyens financiers limités. Mais Grinding Gear Games sait ce qu'il fait. Pour ne pas planter son gameplay avec un pay to win qui ferait fuir les joueurs, il s'astreint à une boutique d'items exclusivement cosmétiques. Et si son jeu aurait pu être mieux figolé, il pourrait difficilement être plus complet. La construction des personnages est proprement vertigineuse. À l'instar de *Final Fantasy X*, chaque niveau donne le droit de débloquent un point de compétence passive dans un arbre... gigantesque. Il n'y avait pas assez de doigts à la rédaction pour que je les compte tous, mais il y en a des centaines. Bonus de force, d'intelligence, de dextérité, de dégâts, d'esquive... Si l'envie vous vient de jouer un sorcier en armure lourde, foncez. Là où *PoE* fait fort, c'est que la progression de votre personnage est indépendante de ses techniques d'attaque, qui sont, elles, tributaires des gemmes serties dans votre équipement. Sort de froid, dégâts de zone, contrôle des foules... tout passe par des gemmes là où, traditionnellement, ces compétences sont attachées à votre arbre de talents. Toutes les idées de gameplay concourent à ce que vous deveniez un dieu du carnage entièrement façonné selon vos désirs. De fait, à haut niveau, les joueurs d'une même classe se ressemblent physiquement, mais nullement dans leur manière de jouer. Et l'air de rien, ça n'est pas si courant dans le petit monde du porte-monstre-trésor.

### LOUP DÉGUISÉ EN MOUTON

Voilà une bonne raison de surmonter cette terrible première heure de jeu, mais il y en a des millions. Exemple : à haut niveau, *Path of Exile* reprend

relief à la violence de son gameplay, *Path of Exile* est terne. Par choix. Austère aussi. Pas de petit didacticiel pour vous souhaiter la bienvenue. Pas d'ennemis sympas pour venir mourir docilement à vos pieds. Dès les premiers combats, vous êtes assailli. Ils cognent fort, vous tapez comme une gentille grand-mère. En jeu depuis deux minutes, il vous faut déjà boire une potion. L'expérience s'acquiert doucement. GGG n'a pas fait dans le jeu pour pieds tendres et, pour être honnête, la première heure est franchement hardcore à surmonter. La rudesse du gameplay, l'interface rudimentaire et déroutante ainsi que le stuff immédiatement sertible (dont on ne sait pas quoi faire si tôt dans le jeu), laisseront plus d'un aventurier au cœur de guimauve sur le carreau.

### HAUTE COUTURE

Et pourtant! Si, un temps, c'est l'envie du /uninstall qui domine, *PoE* en a dans le ventre. Alors certes, il n'est pas aussi bien fini qu'un



L'item shop vend aussi bien des chats que des slots de personnages.



Voilà. *Diablo*. On y est.

peu ou prou le concept de cartes si cher à *Torchlight*. Vous ramassez une carte, elle donne sur un monde généré aléatoirement. Soit. Mais le détail qui change tout, toujours dans cette optique d'expérience de jeu taillée sur mesure, c'est qu'il est possible d'enchanter ladite carte pour corser tel ou tel aspect du niveau. Plus globalement, le jeu fourmille de petites trouvailles. Vos potions se rechargent en tuant des monstres, le craft est un système d'upgrade et le commerce repose sur le troc... *Path of Exile* a des

années d'avance en termes d'idées. S'il était un véhicule, il tiendrait moins de la Rolls Royce rutilante et confortable que du char d'assaut russe lourd, pas forcément esthétique, mais taillé pour le combat. GGG va à l'efficace et il le fait bien. Si bien que comparé aux canons du hack and slash actuels, on ne peut dire que *PoE* sorte des sentiers battus, non. Il est carrément parti en pleine jungle. Donc si les hack and slash propretés vous lassent... vous n'avez plus qu'à attraper une machette. ■



# TETROBOT AND CO.

**Genre** Réflexion

**Éditeur** Swing Swing Submarine

**Développeur** Swing Swing Submarine

**PEGI** NC

**Sortie** Disponible

**Prix** 10 € (avec *Blocks That Matter*)

PC

## TETROBOT, TROP BEAU GOSSE

Un jeu de réflexion aussi brillamment accessible que foutrement intelligent.

par **Corentin Lamy**  
@corentin\_lamy



On avait quitté les Montpelliérains de Swing Swing Submarine peu après la sortie de *Blocks That Matter*, un jeu de plateforme-réflexion plutôt malin. Les ventes ayant un peu tardé à décoller, on ne leur aurait pas reproché de décliner le concept le temps d'une suite, histoire de rentabiliser leur bébé avant de se lancer dans un projet plus costaud. Les gars de Swing Swing Submarine étant du genre pragmatique, c'est exactement ce qu'ils ont fait. Mais parce qu'à Montpellier, on aime presque autant le travail bien fait que le handball ou les biographies de Georges Frêche, on ne peut pas dire qu'ils se soient contentés d'un

bête copier-coller. Oubliez Tetrobot : cette fois, on contrôle Psychobot, son pendant microscopique capable d'absorber et de projeter des cubes par le seul pouvoir de sa pensée robotique. Chaque type de cube a ses particularités, mais la plupart ont un point commun : quand on associe deux blocs identiques, ils restent fermement collés l'un à l'autre, quitte à défier les lois de la gravité. En mêlant des idées tirées de *Tetris* et de *Minecraft*, *Blocks That Matter* pouvait se prévaloir d'un pitch rigolo, mais en finissait vite prisonnier. En se débarrassant de ce genre de gimmicks, *Tetrobot and Co.* permet à ses développeurs de laisser s'exprimer tout leur génie logique et sadique et, clairement,

ils en ont à revendre. Il y a facilement deux ou trois excellentes idées par tableau, réinventant en permanence des mécaniques qui, sinon, auraient vite pu tourner en rond. Mais surtout, *Tetrobot and Co.* n'est jamais injuste ou ingrat. Les énigmes, redoutables, n'exigent pas la moindre chance, mais seulement de la réflexion pure. Intelligent, surprenant et surtout super généreux, il est blindé de niveaux différents, chacun devant souvent être rejoué plusieurs fois, au fur et à mesure de sa décripation neuronale, dans l'espoir de débloquer quelques nouvelles clés indispensables à la progression. Bref, vous allez suer du cerveau, mais vous allez aimer ça. ■



Pour aider Psychobot, une boîte d'aspirines est un plus.



Il n'y a pas que les blocs qui ont des propriétés propres : les murs aussi.

# WII PARTY U

**Genre** Jeu à boire

**Éditeur** Nintendo

**Développeur** Nintendo

**PEGI** 3+

**Sortie** Disponible

**Prix** 50 € (avec une Wiimote)

WiiU

## TU PRENDS L'APÉRO ?

Et si la Wii U devenait le foyer de la convivialité ? L'autre du fun et du mini-jeu idiot ? Hein ?

par **Bruno Pennes**  
@PrunoBennes



Les possesseurs de Wii U vous le diront, *Nintendo Land*, c'était sympa, mais pas fofou non plus. Avec seulement six épreuves à plusieurs en simultané, le party game du lancement de la console atteignait péniblement l'heure de fun. De quoi occuper les convives le temps d'un bol d'Apéricubes au chèvre, mais guère plus. Pour combler ces lacunes, voici venir

*Wii Party U*. D'un contenu famélique, on passe à plus de quatre-vingt mini-jeux divisés en trois thèmes : jeux de société, jeux de salon et jeux sur table. La bonne idée du jour, c'est qu'aucun cheminement n'est imposé. Vous pouvez la jouer façon *Mario Party*, lancer de dés à l'appui, ou panacher les épreuves selon vos goûts et ceux des convives en présence. On trouve d'ailleurs de tout dans *Wii Party U* : de la

danse, du Pictionary, des jeux d'adresse ou de rapidité, j'en passe et des meilleures. Dans le lot, comptez un petit quart de remplissage et de mini-jeux dispensables, mais aussi de gros moments de fun (et de honte aussi). C'est définitivement le party game qui manquait à la console. Également disponible en bundle avec la console, cacahuètes et muscat vendus séparément. ■



Vous voyez Twister ? C'est pareil, avec des doigts et des wiimotes.



Astuce : les épreuves physiques finissent par fatiguer les enfants. Abusez-en jusqu'à endormissement complet des petits gêneurs.

# THE LEGEND OF ZELDA : THE WIND WAKER HD

**Genre** Action-aventure  
**Éditeur** Nintendo  
**Développeur** Nintendo  
**PEGI** 7+  
**Sortie** Disponible  
**Prix** 50 €

WiiU

## ZELDA FAIT SA COUGAR

**Insolent et talentueux,**  
Nintendo mijote une fois  
de plus un joli plat en  
cuisinant que des restes.

par **Bruno Pennes**  
@PrunoBennes



Sur le papier, quelles étaient les chances qu'un remake développé en six mois puisse booster la fin d'année de la Wii U ? Assez minces. C'est pourtant l'exploit réalisé par Nintendo avec *The Legend of Zelda : The Wind Waker HD*. Une augmentation de la résolution, l'arrivée bienvenue d'un cadrage 16/9, quelques retouches dans les quêtes et une gestion efficace du GamePad et de son écran. C'est

tout ce qu'il aura fallu à l'éditeur pour sublimer un titre vieux de dix ans. Car en substance, *The Wind Waker HD* reste l'invitation à l'aventure qui a fait les beaux jours de la GameCube. Une quête initiatique drôle, vivante et colorée dans laquelle le jeune Link va devoir prendre la mer pour sauver sa sœur et empêcher le retour de Ganon. Tout cela est évidemment très convenu, mais l'intérêt est ailleurs. Côté jeu, le plaisir vient surtout de la découverte des îles

et des nombreuses quêtes annexes qui s'y trouvent. Côté joueur, *The Wind Waker HD* s'adresse moins aux fans hardcore de Nintendo qu'à la nouvelle génération, trop jeune pour avoir pu prendre le titre en main lors de sa première édition. Moins populaire que *A Link To The Past* ou *Ocarina of Time*, moins essentiel aussi, *The Wind Waker HD* constitue en tout cas une épopée longue, rythmée et joliment restaurée. ■



*The Wind Waker* est le plus coloré des *Zelda*. Cette version remastérisée lui rend honneur comme jamais.



La mer est divisée en 49 cases. Comptez de vingt à trente heures pour toutes les explorer en détail.

# DEUS EX : HUMAN REVOLUTION DIRECTOR'S CUT

**Genre** Infiltration  
**Éditeur** Square Enix  
**Développeur** Eidos Montreal  
**PEGI** 18+  
**Sortie** Disponible  
**Prix** Entre 8 et 40 € selon le support et les versions

PC

X360

PS3

WiiU

## DEUS EX, L'ÉDITION AUGMENTÉE

**Si *Deus Ex* n'a pas trop vieilli,**  
ce n'est pas grâce à cette  
version *Director's Cut* qui  
n'apporte pas grand-chose.  
Sauf sur Wii U.

par **Corentin Lamy**  
@corentin\_lamy



C'était quand même pas mal, *Deus Ex : Human Revolution*. Tout le monde était d'accord pour dire que les combats contre les boss étaient abominables, mais pour le reste, c'était un héritier tout à fait digne du très culte premier opus. Mais pour autant, était-ce vraiment nécessaire de le ressortir dans une édition prétendument « augmentée » ? Clairement, si vous avez déjà le jeu original sur PC, 360 et PS3, posez-vous la question. Surtout si vous avez

également fait l'honnête extension *The Missing Link*, ici aussi présente. Les fans les plus velus pourront faire mine de s'intéresser aux commentaires audio des développeurs, même si l'entreprise est plus déprimante qu'autre chose. En anglais sous-titré anglais, ces parfaits francophones s'appliquent donc à nous expliquer tout ce qui ne va pas dans leur jeu. En gros, à décrire par le menu ce qu'aurait dû être ce *Director's Cut* s'ils avaient vraiment eu les moyens de le retravailler et pas juste ceux de remodeler un peu

vainement les combats contre les boss. En revanche, sur Wii U, la question de la pertinence de cette réédition ne se pose pas tellement. Déjà parce que le jeu n'était jamais sorti sur une console Nintendo. Ensuite parce que la gestion du gamepad est un modèle du genre, un vrai plus pour l'immersion. On a l'impression que le jeu a été pensé depuis le début avec le second écran de la Wii U à l'esprit, un tour de force un peu triste considérant que Square Enix n'en vendra probablement pas beaucoup plus de trois exemplaires. ■



Heureusement que *Deus Ex* peut compter sur sa direction artistique, parce que le moteur pique un peu.



Les combats contre les boss n'ont pas fondamentalement changé, mais offrent un peu plus de latitude.

# FOOTBALL MANAGER 2014

**Genre** Gestion de ballons  
**Éditeur** SEGA  
**Développeur** Sports Interactive  
**PEGI** 3+  
**Sortie** Disponible  
**Prix** Environ 50 €

PC

## COACHING GAGNANT

**En voilà un jeu avec plein d'émotions. Des frissons, du suspense, des joies, des peines. Et y a moins de polygones dedans.**

par **Kévin Bitterlin**  
 @KBitterlin



Le moteur 3D s'affine très, très modérément d'un épisode à l'autre.



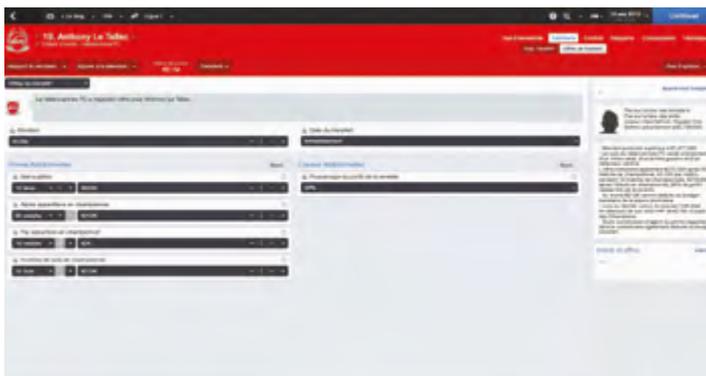
Le drame, quand on lance un nouveau *Football Manager*, c'est que l'on doit déjà faire le deuil de l'épisode précédent. Celui qui était enfin stable, patché, expurgé de tous ses bugs pénibles. On le jette aux oubliettes, en même temps que cette partie mémorable où l'on avait mené l'USM Montargis jusqu'à la demi-finale de la Ligue des Champions. C'est triste. Mais une fois que l'on a surmonté sa peine, on peut enfin lancer le volet annuel. Repartir sur une nouvelle carrière, de nouveaux objectifs. S'amuser à décortiquer chaque nouvelle fonctionnalité. Le moindre petit changement cosmétique, graphique ou ludique est soumis

à des jugements aussi définitifs qu'arbitraires, les « c'est cool ça » répondant aux « c'était mieux avant, pourquoi y z'ont changé ça ? » Très vite, les inénarrables bugs de début de vie d'un *Football Manager* nous rendent fous. Dans *FM 2014*, ce sont les défenseurs qui se révèlent les plus crispants, à cause de leurs passes en retrait hasardeuses et de leurs hésitations « que l'on paie cash », comme dirait Christophe Dugarry. Mais malgré nos soupirs et nos colères, on s'accroche. On persiste. Parce que *Football Manager*, on l'aime même quand il nous énerve.

### RAYMOND D. AIME ÇA

Essayons d'être concis. La mouture 2014 de *Football Manager* nous a plu pour tout un tas de raisons diverses, mais ce serait trop long (et un peu chiant aussi) de toutes les énumérer une par une. Alors nous avons choisi trois facettes du jeu qui ont été retouchées et améliorées. La navigation tout d'abord, rendue encore plus agréable, avec ses jolis menus clairement inspirés par l'iOS d'Apple. Il ne faut que quelques minutes pour trouver tous ses repères, là où d'autres épisodes, par le passé, nous ont fait tâtonner des heures. Deuxième point, la tactique, et

plus précisément les consignes individuelles : désormais, on voit clairement quels sont les postes et les rôles qui conviennent le mieux à chaque joueur. C'en est fini des tergiversations interminables au moment de choisir entre « milieu axial » et « milieu polyvalent », ou entre « renard des surfaces » et « attaquant avancé ». Certains diront que le jeu est par conséquent devenu plus facile. Ils n'auront pas forcément tort. Mais pour les managers « pointus mais pas trop », voilà une nouveauté très sympa. Enfin, le troisième point que l'on souhaite mettre en lumière, c'est la partie challenge. Aux trois défis présents dans l'épisode de l'an passé, *Football Manager 2014* en ajoute quatre de plus. Se maintenir au haut niveau avec une équipe de peintres, aider un club en banqueroute à s'en sortir sportivement et économiquement, réussir à coacher une équipe où tous les joueurs sont des feignasses qui vous détestent... Pour tous les managers virtuels n'ayant pas 300 heures devant eux en vue de débiter une carrière d'anthologie, ces challenges à court terme se révèlent très accrocheurs. Et ils constituent une raison supplémentaire de succomber, cette année encore, aux délices de *Football Manager*. ■



La gestion des transferts a été revue, avec de la négociation du tac au tac entre les différentes parties.



Un chat errant, une pince à linge ou une pomme pourrie : Hershel, Luke et Emmy sortiront toujours une énigme de derrière les fagots.



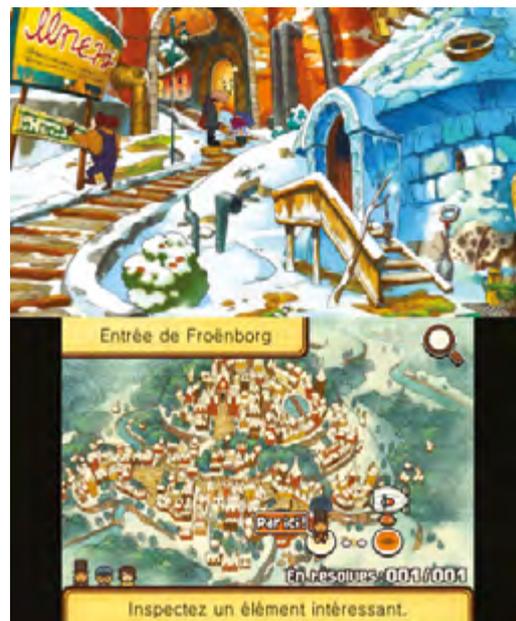
Rassurez-vous, les énigmes de *Professeur Layton et L'Héritage des Aslantes* ne se révèlent pas aussi pointues. Si certaines font appel à quelques notions de mathématiques, la plupart mettent à l'épreuve votre logique, votre sens de l'observation ou encore votre capacité à vous repérer dans l'espace. Mais si vous suivez la série depuis le tout premier volet, vous connaissez parfaitement la musique, les choses n'ayant pas beaucoup changé depuis. Retrouver un nouvel épisode de *Layton*, c'est comme découvrir la nouvelle saison d'une série télé du genre *Les Experts*. On sait plus ou moins à quoi s'attendre, si bien qu'on en arrive à anticiper certains éléments, même si les scénaristes parviennent encore ici à nous surprendre dans un final particulièrement twistesque. On n'en révélera évidemment rien, mais la saga dévoile toujours un humanisme qui ne tombe jamais dans la naïserie. On pense en particulier à ce passage dans l'un des villages visités, que l'on peut également voir comme une critique du fanatisme religieux.

### LA GRANDE AVENTURE

Vous l'aurez deviné, on trouve plusieurs villages dans *L'Héritage*

*des Aslantes*. Mais ce que l'on gagne en exotisme, on le perd aussi dans la représentation des cités. Les villes des précédents jeux se caractérisaient à chaque fois par une physionomie propre, avec des quartiers facilement identifiables où l'on distinguait notamment une hiérarchie évidente des classes sociales. En les démultipliant, ces derniers perdent quelque peu de leur puissance d'évocation, alors que les villages tenaient presque les premiers rôles jusque-là. Surtout, la progression dans l'histoire s'effectuait parallèlement à leur exploration, on découvrait de nouveaux lieux au fil de l'avancée du récit. Ici, le périple apparaît beaucoup plus linéaire, et oblige même à des allers-retours un peu pénibles. Dans son ensemble, le scénario se révèle un poil moins palpitant, nettement plus balisé (l'objectif consiste à récupérer cinq reliques). Il faut alors attendre les deux derniers chapitres pour retrouver ce qui fait tout le charme des *Layton*. Et encore, pas totalement. Alors que les précédents jeux jouaient habilement sur son aspect fantastique, pour finalement révéler une vérité « scientifique », *L'Héritage des Aslantes* plonge complètement dans le fantastique, le rapprochant encore un peu plus de l'univers de Miyazaki.

Plus dépayçant mais moins passionnant, le titre conserve néanmoins la plupart de ses qualités, qu'il doit en partie à des énigmes qui parviennent à maintenir l'intérêt, malgré une certaine répétition. Il faut en réalité accepter la (relative) déception de ne pas avoir droit au meilleur épisode de la série, ce qui ne doit pas faire oublier la réussite d'un titre parvenant joliment à boucler la boucle. ■



par **Christophe Butelet**  
@CButelet

La direction artistique de cet épisode s'avère encore plus soignée que dans les précédents volets.

# PROFESSEUR LAYTON ET L'HÉRITAGE DES ASLANTES

**Genre** Aventure laytonienne  
**Éditeur** Nintendo  
**Développeur** Level-5  
**PEGI** 7+  
**Sortie** 8 novembre 2013  
**Prix** 40 €

3DS

## LES ADIEUX D'HERSHEL LAYTON

**Sixième et dernier volet de la saga du Professeur Layton... Tiens, ça nous rappelle une énigme ! Michel prend le train de 8 h à Nancy qui file à la vitesse de 157 km/h. De son côté, Sophie attrape le train de 8 h 34, lequel roule à 236 km/h. Qui arrive en premier à Paris ?**

# THE STANLEY PARABLE

**Genre** OVNI  
**Éditeur** Galactic Cafe  
**Développeur** Galactic Cafe  
**PEGI** NC  
**Sortie** Disponible  
**Prix** 12 €

PC

## LA PARABOLE DU CRITIQUE

**Davantage que le simple mod pour *Half-Life 2* qu'il était initialement, *The Stanley Parable* est une expérience narrative hors du commun, et, accessoirement, hilarante.**

par **Corentin Lamy**  
 @Corentin Lamy



*The Stanley Parable* offre une idée assez précise de ce que pourraient faire les scénaristes de *Portal* s'ils prenaient des acides.



Corentin se demande comment débiter son article. *The Stanley Parable* est un jeu pour le moins atypique, dont il est difficile d'expliquer le principe sans en déflorer l'intérêt. Il se dit qu'au pire, il peut commencer par en raconter l'histoire. Que c'est finalement assez secondaire, que ça ne dévoilerait pas grand-chose du jeu, mais que ça lui laisserait un peu de temps avant de trouver quelque chose à dire. Corentin raconterait ainsi l'histoire de Stanley, employé lambda dans une administration anonyme, passant ses journées à presser les touches de son clavier conformément aux instructions qui apparaissent sur son écran. Il préciserait aussi que

tous les faits et gestes de Stanley sont commentés par un narrateur omniprésent, un peu comme celui de *Bastion*, mais avec l'humour souvent absurde et un sens du dialogue proche d'un *Portal*. Corentin dirait enfin que le point de départ de *The Stanley Parable*, c'est le jour où l'écran de Stanley est soudain resté vierge de toute instruction, et où celui-ci a décidé de quitter son bureau. Ou pas, en fait. Parce que, et Corentin a bien failli oublier de le préciser, Stanley est dorénavant un garçon doué de libre arbitre. Face à deux portes ouvertes, rien ni personne ne peut le forcer à prendre celle de gauche s'il veut aller à droite. Et si le narrateur a une histoire à lui raconter, rien n'oblige Stanley à la respecter.

### THE END IS NEVER THE END

Corentin se souvient en souriant de la première fois qu'il a terminé *The Stanley Parable*. Quinze petites minutes bien serrées, pas une de plus, pour voir la fin du jeu. Ou du moins, une des fins. Car il n'a pas tardé à se rendre compte que ~~ce n'est pas la destination qui compte, mais le voyage~~ *The Stanley Parable* est un jeu polymorphe, qui raconte une histoire différente à chaque fois qu'on y joue et, surtout, à chaque fois qu'on désobéit à son narrateur.

Des histoires parfois dérangeantes, souvent amusantes, régulièrement hilarantes et systématiquement brillantes. Ah, pas mal ça, le jeu sur les sonorités, l'assonance en «-ante». C'est décidé, Corentin doit écrire ça. En revanche, il a un gros doute concernant cette histoire de destination et de voyage. Il se ressaisit, avant de barrer rageusement l'expression.

### IS NEVER THE END IS NEVER

Il est à présent temps pour Corentin de gratifier *The Stanley Parable* d'un petit pictogramme de Jean-Vidéo. Jean-Vidéo... Il laisse un instant vagabonder son esprit : Jean-Vidéo, est-ce vraiment un nom raisonnable pour un chien ? Et d'ailleurs, est-ce bien un chien ? Corentin se reconcentre. Une chose est sûre, cette histoire d'absence de note l'arrange bien. Comment noter ce drôle de machin ? Alors Corentin décide de mettre un Jean-Vidéo souriant, content sans plus. Il ne va quand même pas mettre le premier Jean-Vidéo extatique, synonyme de vrai coup de cœur, à une expérience bizarre qui n'a pas grand-chose à voir avec le jeu vidéo, n'est-ce pas Corentin ? Corentin ? Tu m'écoutes ? Corentin, qu'est-ce que tu fais ? Allo ? Bon, il ne fait plus attention. On réessaye. Retour au début du texte dans 3, 2, 1... ■



Un homme, deux portes, des dizaines de possibilités.

# FLASHBACK KNOCK-KNOCK 140

**Genre** Action-Plateforme  
**Éditeur** Ubisoft  
**Développeur** VectorCell  
**PEGI** 12+  
**Sortie** Disponible  
**Prix** Environ 10 €



## FLASHBEURK

**Osons** : ce remake est meilleur que l'original. Problème : il n'arrive pas à la cheville de ses rejetons spirituels.

par **Corentin Lamy**  
@corentin\_lamy



Ah, *Flashback* ! Ses graphismes somptueux ! Son univers incroyable !

Ses phases de shoot si nerveuses, sa quête passionn... Bon, ok, stop. Sérieusement, vous avez essayé de rejouer à *Flashback* ? Un titre scotchant il y a vingt ans, mais absolument injouable aujourd'hui. Entre la prise en main imbitable, les énigmes abscones et la difficulté délirante, on comprend que Paul Cuisset et son équipe aient voulu revoir leur copie au moment de réaliser ce remake. Et dans un premier temps, ça



marche : le jeu est plutôt joli (mention spéciale au passage sur Terre, pur moment bladerunneresque), la maniabilité largement corrigée, bref : on se balade tellement que c'en est louche. Et pour cause. En tant que titre d'aventure-plateforme, *Flashback* ne propose en fait à peu près aucun challenge. Et quand l'action décolle, le jeu devient soudain tellement punitif et injuste qu'il en est simplement pénible. Cela dit, reconnaissons que sur PC, son système de protection (il ne se lance que si Uplay ET Steam tournent derrière) arrive à être plus relou que le jeu lui-même. Bel exploit.

**Genre** Survival Horror  
**Éditeur** Ice-Pick Lodge  
**Développeur** Ice-Pick Lodge  
**PEGI** NC  
**Sortie** Disponible  
**Prix** 9 €



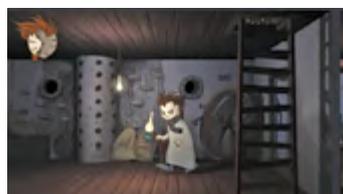
## À LA PORTE DE L'ENFER

**Malgré ses défauts**, *Knock-Knock* est peut-être le jeu le plus accessible des Russes d'Ice-Pick Lodge.

par **Corentin Lamy**  
@corentin\_lamy



Les nuits du héros de *Knock-Knock* sont longues. Et dangereuses. Dans sa grande maison, des failles s'ouvrent, déversant des fantômes. Sa seule chance de survie : se frayer un chemin jusqu'à elles et les fermer en rallumant la lumière. Et pas question de rester caché : le temps s'arrête, voire recule, s'il ne relance pas régulièrement les horloges qui apparaissent dans le noir. Pour une production Ice-Pick Lodge (déjà responsable des très cryptiques



*The Void* et *Cargo* !), *Knock-Knock* paraît étonnamment sage. Et ce n'est pas plus mal. Si leurs expériences précédentes sentaient un peu la drogue, cette fois, ça pue la peur. Les graphismes ont beau évoquer le gentil Tim Burton, chaque bruit, chaque apparition donne vraiment des sueurs froides. Malgré tout, on aurait bien voulu que le jeu se charge aussi de nous chatouiller le cortex, mais malheureusement, en dehors de saynètes intermédiaires encore plus barrées, on baille assez vite.

**Genre** Plateforme sadique  
**Éditeur** Carlsen Games  
**Développeur** Carlsen Games  
**PEGI** NC  
**Sortie** Disponible  
**Prix** 5 € + 25 €



## 140 ABATTEMENTS PAR MINUTE

**Des couleurs**, de la musique et du rythme : derrière ses apparences innocentes, *140* va vous en faire baver.

par **Corentin Lamy**  
@corentin\_lamy



Sans doute vexé qu'on critique la trop grande facilité du carton indé *Limbo*, son lead designer a décidé de se venger avec un jeu qui en est l'exact opposé. Ultra minimaliste graphiquement (ça veut dire « moche »), dépourvu de toute histoire, personnage ou narration et, surtout, hyper exigeant, *140* est un jeu de plateforme « rythmique ». C'est-à-dire que tout, de l'apparition des plateformes aux mouvements des pièges, est calé à la microseconde près sur les



rythmes d'une musique électroïdale que le joueur va devoir intégrer. Plaisant, gentiment ardu et suffisamment généreux en sauvegarde pour ne jamais devenir frustrant, *140* se boucle en une grosse heure. Et puis on s'aperçoit qu'on peut refaire les trois niveaux originaux en mode « miroir », cette fois-ci sans aucun checkpoint. Vous êtes mort mille fois pendant les premiers niveaux ? Alors apprêtez-vous à recommencer souvent. Très souvent. Et à déboursier 25 euros en plus des 5 euros que coûte *140*, quand il s'agira d'acheter un clavier en remplacement de celui que vous vous apprêtez à exploser contre un mur.

# SUPER AMAZING WAGON ADVENTURE

**Genre** Shooter  
**Éditeur** sparsevector  
**Développeur** sparsevector  
**PEGI** NC  
**Sortie** Disponible  
**Prix** 2,50 €



## IL ÉTAIT UNE FOIS EN AMÉRIQUE

**Il y a des jeux amusants**. Il y a des jeux rigolos. Et il y a des jeux véritablement hilarants. Celui-ci en fait partie.

par **Corentin Lamy**  
@corentin\_lamy



Pour être tout à fait franc avec vous, *Super Amazing Wagon Adventure* est déjà sorti l'an dernier, sur Xbox Live Arcade et Desura. Mais puisqu'à l'occasion de son arrivée sur Steam, son développeur nous régale d'une incroyable mise à jour (sobrement baptisée *Super Amazing Wagon Adventure Turbo*), il nous semblait important de remettre le couvert. Parce que SAWAT est un jeu important. Plus qu'un récit, un témoignage édifiant. Un titre qui arrive, avec une extraordinaire économie de



moyens, à nous transporter 150 ans dans le passé, à une époque où l'homme n'avait pour seules frontières que son imagination et son goût du risque. SAWAT, c'est une fresque historique épique, mais surtout une succession de tableaux sans concessions sur la genèse de l'Amérique moderne. La guerre de Sécession, les attaques de bandits, les massacres de bisons, les invasions de licornes... tout y passe. SAWAT est une incroyable machine à se raconter des histoires, à chaque partie différentes, mais aussi une machine à raconter l'Histoire. Accessoirement, c'est aussi un petit jeu de shoot rigolo.

# TYPE:RIDER

**Genre** Plateforme-Réflexion

**Éditeur** BulkyPix

**Développeur** Cosmografik

**Prix** 2,69 €



## JOUEZ SUR LES MOTS

par *Christophe Butelet*

@CButelet



Pour sa première production dans le jeu vidéo, Arte n'a pas choisi la facilité en proposant un titre qui revisite l'histoire de la typographie. Si le projet n'a rien de franchement sexy, il a déjà le mérite d'être original. Cela dit, on se méfie de ces titres dits « originaux » qui oublient d'être du jeu vidéo,

surtout lorsqu'ils proposent des graphismes stylisés. Mais ici, pas de mauvaise surprise. *Type:Rider* se présente avant tout comme un jeu de plateforme où il faut traverser des obstacles prenant la forme de lettres associées à différentes polices (Futura, Gothic, Helvetica, etc.) Le titre évite l'écueil du jeu éducatif rébarbatif en incluant, sans l'imposer,

l'histoire de la typo au fur et à mesure de la progression du joueur. Ludique et instructif, *Type:Rider* ne comporte aucun défaut qui soit rédhibitoire, mais propose néanmoins des mécaniques et des énigmes assez simplistes. Dans une volonté (peut-être) de plaire au plus grand nombre, le titre perd alors peu à peu de son attrait. ■

# THE CAVE

**Genre** Aventure-Plateforme

**Éditeur** SEGA

**Dév.** Double Fine

**Prix** 4,49 €



Après nous avoir fait rire sur PC et consoles, *The Cave* débarque sur iOS. Développé par le désopilant Ron Gilbert (*Monkey Island*), le jeu nous propose toujours d'arpenter une cave dotée de la parole (logique) avec trois des sept personnages du jeu. Le reste confronte le joueur à une succession d'énigmes, plus ou moins réussies, où les (anti-)héros tentent de trouver un sens à leur vie, pendant que la cave soliloque sur la morale d'une histoire délirante. ■

# LEVEL 22

**Genre** Infiltration

**Éditeur** Noego

**Dév.** Noego

**Prix** 1,79 €



*Level 22* fait de la panne d'oreiller son pitch de départ. Réveillé en sursaut, un cadre doit rejoindre son poste de travail sans se faire repérer par son boss. Adoptant une nouvelle fois une esthétique pixel art, qui commence sérieusement à devenir imbuvable, le titre prend la forme d'un jeu d'infiltration où il faut éviter le regard de ses délateurs de collègues. Si les clins d'œil au genre amusent (la boîte en carton de *Metal Gear Solid*), la prise en main gâche un peu l'expérience. ■



# MARVEL PUZZLE QUEST : DARK REIGN

**Genre** Puzzle **Éditeur** D3 Publisher  
**Dév.** Demiurge **Prix** Gratuit



 La série *Puzzle Quest*, qui a été la première à mélanger Puzzle et RPG, a largement fait ses preuves depuis quelques années. Sans non plus l'attendre fiévreusement, on était curieux de voir ce que donnerait la licence associée à celle de Marvel. Mais le résultat laisse un goût amer. On passera sur le semblant de scénario prenant la forme de dialogues insipides pour se



concentrer sur le cœur du jeu (assembler trois formes identiques), qui permet de prendre part à des «joutes» avec une équipe de trois super-héros. La formule demeure efficace mais elle est en partie pourrie par des mécaniques qui poussent à l'achat in-app. ■

# POCKET MINE

**Genre** Action-travaux publics  
**Éditeur** Roofdog Games  
**Dév.** Roofdog Games **Prix** Gratuit



 Armé d'une pioche, un petit bonhomme passe son temps à creuser le plus profondément possible à la recherche de... de quoi d'ailleurs ? Tel Jules Verne, tente-t-il d'atteindre le centre de la Terre ? Mais le but importe peu, seule la distance parcourue compte. Alors, aussi longtemps que son outil tiendra le coup, il creuse,



encore et encore, évitant les matières dures au profit d'une terre meuble. 307 mètres. 425 mètres. Il sait qu'il peut aller plus profond, en améliorant sa pioche grâce aux objets trouvés sur sa route, sans avoir besoin de mettre la main au porte-monnaie. Et le voilà déjà en train de creuser. Mais pour combien de temps encore ? ■

# GUNNER Z

**Genre** Shoot sur rail  
**Éditeur** BitMonster  
**Dév.** BitMonster  
**Prix** Gratuit



*Gunner Z* s'apparente à une sorte de shoot sur rail où le joueur, assis à la tourelle d'un Hummer, doit défourailler des vagues de zombies. On aimerait s'arrêter là et vous dire que le titre est un excellent défouloir. Mais *Gunner Z* est gratuit. Ce devrait être une bonne nouvelle, sauf que cela implique malheureusement des (pas si) micro-paiements à tous les étages, sous peine de devoir attendre des minutes, puis finalement des heures, avant de pouvoir poursuivre sa partie. ■



# LES LAPINS CRÉTINS BIG BANG

**Genre** Adresse  
**Éditeur** Ubisoft  
**Dév.** Ubisoft  
**Prix** 0,89 €



Si le cinéma a envoyé Sandra Bullock et George Clooney dans l'espace avec *Gravity*, Ubisoft, lui, y a balancé ses Lapins Crétins. Les détracteurs des léporidés y verront sans doute une métaphore visant à les envoyer loin de notre bonne vieille Terre, alors que la pesanteur les attire irrémédiablement vers leur envoyeur. Bon, c'est surtout l'occasion d'un très bon jeu d'adresse, à la maniabilité imparable, où il faut remplir divers objectifs en se jouant de la gravité avec un jetpack. Une belle réussite. ■





RETOUR SUR...

# BIOSHOCK INFINITE RAPPEL DE PHARE

Un blockbuster peut-il, en une seule scène, se faire le reflet de son joueur ? En une séquence aussi brève que métaphysique, le jeu de Ken Levine impose l'une des plus belles mises en abyme du jeu vidéo.

par Yann François

@Yann\_ianoo



**C**hef d'œuvre du FPS pour certains, coup d'esbroufe aux défauts impardonnables pour d'autres, le moins qu'on puisse dire, c'est que *Bioshock Infinite* divise. Mais, au milieu de la mêlée, il y a un point qui met tout le monde d'accord : sa partie finale. Parfois, il suffit d'une scène pour passer de l'excellence au grand jeu. Si la conclusion reste un sommet de mind-fucking, aussi radical que bouleversant, la « scène des phares », quelques instants auparavant, mérite une attention différente, pour ce qu'elle véhicule en termes de réflexion. Une réflexion qui dépasse le scénario, le jeu lui-même, et hante les esprits une fois l'écran éteint. Avec elle, le jeu passe du blockbuster narratif au manifeste méta sur le jeu vidéo, une prouesse que peu d'auteurs (Kojima, Ueda, et maintenant Ken Levine) ont réussi à réaliser dans une industrie dédiée avant tout à l'entertainment. Retour à Columbia, en quatrième vitesse, pour une scène aussi brève que mémorable.

## LA MER DES PORTES

Nous sommes donc à quelques minutes de la fin du jeu. Après avoir vaincu Comstock et la Vox Populi, Booker et Elizabeth tentent d'échapper au Songbird, le cerbère mécanique censé retenir la jeune fille à Columbia. Elizabeth ouvre alors une énième faille dimensionnelle qui téléporte les deux héros... à Rapture, la cité engloutie des deux premiers *Bioshock*. Le héros a beau ne rien comprendre, le fan de la série, lui, est en pleine extase devant le retournement de situation. Tout le jeu, ainsi que son

gameplay coopératif, a tourné autour du concept de faille entre Columbia et d'autres dimensions parallèles. Cette fois-ci, la faille brise le quatrième mur et fait le pont entre le monde du jeu et « notre » monde. Clin d'œil gratuit pour les fans ? Peut-être, si la séquence s'arrêtait à ça. Les deux personnages prennent ensuite un sous-marin qui les dépose devant le phare du premier *Bioshock*. La porte de celui-ci s'ouvre sur un immense océan d'où émerge, à perte

“ **BIOSHOCK EST UNE RÉFLEXION INTIME SUR LE JOUEUR ET SA RELATION À LA FICTION.** ”

de vue, une infinité de tours semblables. Alors qu'il avance sur le ponton, le héros voit au loin d'autres Booker et Elizabeth aller et venir entre les phares, comme un effet de miroir à l'infini. Elizabeth lui apprend que ces phares sont des portes vers d'autres univers, et ces sosies des destins alternatifs, dont le cours a biaisé à cause d'un détail. « Des constances et des variables », ajoute Booker. Des mondes où il est parti à Columbia, d'autres où la ville n'a même pas existé. Si on ne sait pas encore le pourquoi du comment de ce multi-univers, le vertige intellectuel est déjà total. À Elizabeth de rajouter : « *Pas le même voyage, mais la même destination. Tout commence par un phare.* » Un point de départ, des tonnes de possibilités. Quand on sait que le phare, lieu hautement symbolique de la série, ouvre chaque jeu *Bioshock*, la mise en abyme est évidente :





La mer des phares, l'univers des possibles, l'infiniment grand, l'infiniment petit : le tout en une seule séquence.

la séquence est une parabole sur le jeu vidéo lui-même, un océan de portes sur l'imaginaire.

### CROYANCE

D'où vient ce besoin de s'inventer des villes volantes ? C'est une question qui a dû titiller Ken Levine et son équipe de scénaristes, pour que celle-ci transparaisse à ce point dans le jeu. Columbia est à la fois une performance technique, un monde fictif aussi dense que complexe, et une centrifugeuse où se mélangent quantité d'idées, de concepts, d'influences artistiques et culturelles et de questionnements philosophiques. On y parle de politique, de propagande, de religion, de rédemption, de traumas historiques, de mensonges, de double identité, de culpabilité paternelle, de hasard et de destin. Un pot-pourri de la culture américaine, en somme. Mais toutes ces questions ne sont qu'un prétexte – et cette séquence est là pour le rappeler – à une réflexion bien plus intime et existentielle : celle du joueur et de sa relation à la fiction. Difficile de ne pas penser à *Lost* et à *Fringe*, deux grandes séries qui ont aussi utilisé la théorie des mondes parallèles pour livrer une mise en abyme vertigineuse du processus de fiction et de l'adhésion, presque religieuse, du spectateur à une histoire de plus en plus abracadabrante. *Bioshock Infinite* ne fait rien d'autre, si ce n'est qu'il se penche sur le cas du jeu vidéo. N'oublions pas qu'au début du jeu, Booker se fait baptiser pour entrer dans Columbia, comme si le joueur lui-même signait un pacte de foi avec le jeu pour rentrer dans son monde fantasmagique. Le jeu vidéo a cette particularité de nous rendre autant spectateur qu'acteur d'une œuvre fictive. Le transfert y est beaucoup plus fort. Dans *Bioshock*, c'est la vue

FPS qui nous permet, par exemple, de faire nôtres les sensations et les émotions de Booker. Finalement, la condition du héros n'est autre que celle du joueur lui-même, et la fin confirme tragiquement ce sentiment : Booker n'est rien de plus qu'un joueur recommençant la même partie inlassablement, guidé par sa seule croyance.

### ÉCHAPPATOIRE

La scène des phares arrive à point nommé pour rappeler qu'au fond, *Bioshock* ne cherche jamais à être autre chose qu'un jeu, et ce pour une bonne raison. L'Amérique dépeinte par *Bioshock* est une Amérique utopique qui a préféré se déraciner du monde basement terrestre pour vivre figée (sanctifiée ?) dans le ciel et dans le temps. Cette Amérique qui se retranche dans

son imaginaire, c'est aussi Booker qui s'est retranché dans ses souvenirs, et c'est également le joueur qui se projette hors du monde réel dans un jeu vidéo. Cette projection tient du besoin que nous avons de passer par la fiction pour apprécier encore plus notre réalité. Pour y vivre une autre vie, voire plusieurs, recommencer malgré les game over, comme sur un ruban de Möbius (le principe de la boucle éternelle, finement représenté par les jumeaux Lutèce). Dans *Bioshock*, tout commence et tout finit avec un phare. Même si on connaît le destin tragique de ses créatures, on replongera plus d'une fois. Pour cause, *Bioshock Infinite* a su trouver la métaphore parfaite : le jeu vidéo a beau être illusoire, il reste, pour Booker comme pour nous, un phare dans la nuit. ■



Bouleversant, le retour à Rapture ne se fera pas sans sacrifice.

# LEFT 4 DEAD 2

## LES MODS RESSUSCITENT LES MORTS

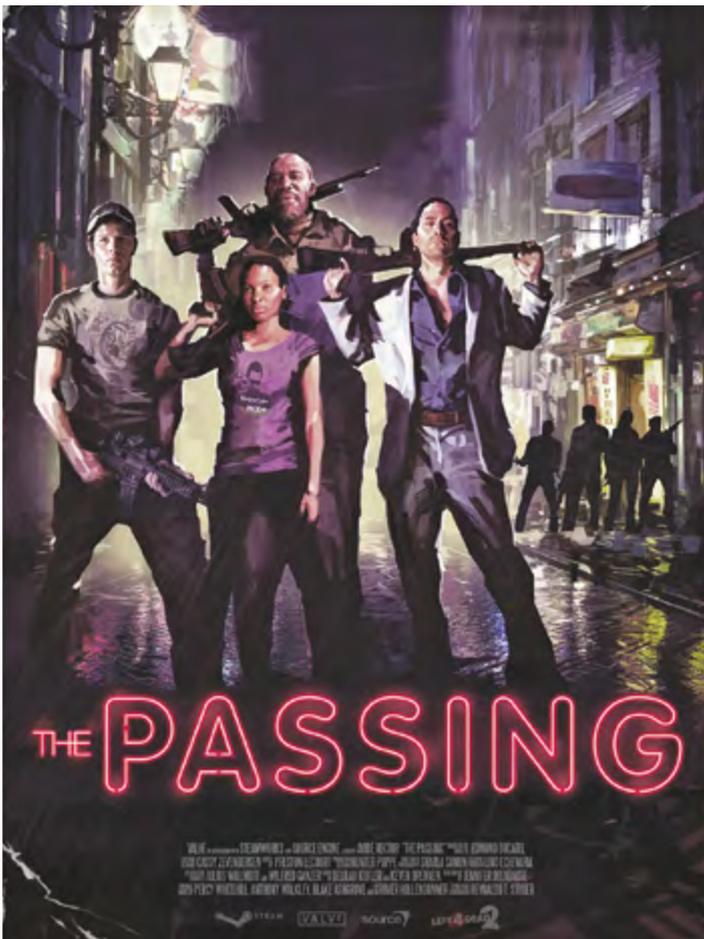
Depuis combien de temps n'avez-vous pas lancé *Left 4 Dead 2* ? Une semaine ? Six mois ? Quatre ans ? Peu importe, c'est beaucoup trop long.

par **Corentin Lamy**  
@corentin\_lamy

**S**i vous êtes quelqu'un de goût, ce dont je ne doute pas un instant, vous avez déjà passé un temps déraisonnable sur *Left 4 Dead 2*. Si ça se trouve, vous vous en êtes même lassé et ne l'avez plus relancé depuis quelques années.

Mais comme vous êtes un être curieux du monde qui l'entoure, vous avez entendu parler des rumeurs *Left 4 Dead 3*, qui ont éveillé en vous des souvenirs mal enfouis et rouvert des plaies mal pansées. Peut-être même vous êtes-vous essayé à *Payday 2*,

et après en avoir apprécié les indiscutables qualités, avez-vous eu envie de retrouver les sensations du vrai truc plutôt que de vous enfilier un vulgaire produit de substitution. Bref, vous voulez vous y remettre et ça tombe bien, parce qu'il y a eu du changement depuis 2009.



Le premier DLC pour *Left 4 Dead 2*, «The Passing», n'est peut-être pas la meilleure campagne du jeu, mais hey, c'est gratuit ! Du moins sur PC...

### LES NOUVELLES CAMPAGNES OFFICIELLES

Chez Valve, on n'est pas du genre à laisser tomber ses jeux deux mois après leur sortie. On les peaufine, on les dépoussière régulièrement et on leur ajoute des tonnes de contenu. En tout cas, c'est ce qu'ils ont fait avec *Team Fortress 2*. Pour *Left 4 Dead*, Gabe Newell et ses amis ont mis un peu plus de temps à s'y mettre, même si, aujourd'hui, huit campagnes supplémentaires s'ajoutent aux cinq de base. Ainsi, en 2010, «Le Passage»\* (*The Passing*) et «The Sacrifice»\* sont venus faire le lien entre *Left 4 Dead 2* et l'épisode précédent. L'occasion de retrouver les survivants du premier volet dans deux campagnes de qualité professionnelle (encore heureux), même si elles restent assez

nettement en retrait de celles du jeu de base. Malin, Valve a ensuite mis la communauté directement à contribution puisqu'en 2012, ce sont des joueurs qui ont développé la troisième campagne « officielle », « Froide Rivière »\* (*Cold Stream*). Il s'agissait d'une tentative du studio d'exporter sur Xbox 360 les campagnes customisées, jusque-là cantonnées au PC. Une tentative restée à ce jour orpheline. À noter que « Froide Rivière » fut livrée avec, en guise de joli bonus, des versions remaniées des campagnes de *Left 4 Dead* premier du nom.

\*«Le Passage», «The Sacrifice» et «Froide Rivière» sont disponibles gratuitement sur PC, et au prix de 6,69 € chacune sur Xbox 360.

### LES MUTATIONS

Au départ, les mutations ne devaient être que des modes de jeux alternatifs temporaires. L'occasion pour Valve de mener quelques expériences à grande échelle, et pour les joueurs de s'essayer à quelques variantes des règles de base. Devant leur succès, le studio a finalement décidé d'inclure l'une d'entre elles parmi les modes par défaut (le « Realism Versus »)

et de donner accès à toutes les autres, sans limite de temps. Parmi la quarantaine de mutations aujourd'hui disponibles, signalons, au hasard, « En pleine tête », qui interdit de tuer les zombies autrement qu'en leur faisant éclater le crâne, ou « Dernier homme sur Terre », dans lequel le joueur doit s'en sortir seul face aux morts vivants, sans bots ni coéquipiers.



Suicide Blitz 2, le ticket gagnant.

## LES CAMPAGNES CUSTOM

Comme on l'a vu avec « Froide Rivière », quand il s'agit de créer du contenu supplémentaire pour *Left 4 Dead 2*, les joueurs s'en sortent parfois aussi bien, quand ce n'est pas carrément mieux, que Valve. Bon, on ne s'étendra pas trop longtemps sur les curiosités comme l'indispensable « Velociraptors », un mod ébouriffant mais que certains pourront juger assez éloigné de l'esprit initial du jeu. En revanche, certaines des meilleures campagnes customs s'inscrivent parfaitement dans le canon left4deadien. À tel point que le studio a fini par héberger certaines des créations de fans sur le « Workshop », disponible depuis Steam et sur lequel on peut les télécharger et les mettre à jour facilement. Il suffit de cliquer sur

« Parcourir le Workshop » depuis la fiche du jeu, ou de passer directement par le menu « add-ons » ingame. Le site L4Dmaps.com est plus exhaustif et pas nécessairement plus compliqué à utiliser, puisque les campagnes customs s'y présentent sous forme de petits exécutable qui, d'un double-clic, vont s'installer directement au bon endroit. Reste qu'il est parfois difficile de trouver d'autres joueurs qui pratiquent les campagnes customs, quand il n'est pas tout simplement impossible de mettre la main sur un serveur. Histoire de vous éviter trop de désillusions, vous trouverez ci-après une petite sélection de campagnes sur lesquelles vous devriez pouvoir trouver encore un peu de monde.



Un raptor armé chasse les zombies à bord du Titanic. C'est aussi ça, les joies du modding.

## LES HOMMAGES

Outre d'excellentes campagnes, le Workshop de Steam et L4Dmaps.com proposent de nombreux mods plus ou moins idiots.

**WE DON'T GO TO RAVENHOLM 2 :** Certaines des maps d'*Half-Life 2* se prêtent bien à la chasse aux zombies. On pense évidemment à *Ravenholm*, mais un mod City 17 assez réussi existe également.

**HELM'S DEEP REBORN :** Une map inspirée du *Seigneur des Anneaux*. C'est parfaitement débile, moyennement joli, mais le siège d'Helm se prête idéalement au mode Survival.

**LEFT 4 DOOM :** *Left 4 Doom* est tellement fidèle qu'il reprend le système de clés et les passages secrets du jeu d'Id Software. Trip rétro garanti.

**KILLHOUSE :** Vous aimez *Call of Duty* mais vous trouvez que jouer à *Left 4 Dead* fait plus chic ? Joignez l'utile à l'agréable avec cette map inspirée de *Modern Warfare*.

**BACK TO SCHOOL :** Une campagne longue de six maps qui propose non seulement de nouveaux événements et un nouveau final, mais aussi de nouvelles skins pour certains infectés.

**BLOOD TRACKS :** Un autre grand classique qui recrée, le temps d'une campagne relativement courte, l'ambiance humide et oppressante d'un *Blood Harvest*.

**DETOUR AHEAD :** Le final de *Detour Ahead* est réputé quasiment impossible. Une campagne intense, éreintante, mais forcément follement gratifiante à défaut d'être très originale.

**I HATE MOUNTAINS :** L'œuvre des Français déjà responsables de

*Portal Prelude*. Si elle n'était pas un poil plus ouverte que celles conçues par Valve, on aurait juré qu'il s'agissait d'une campagne officielle.

**SUICIDE BLITZ 2 :** *Suicide Blitz*, on y vient pour son incroyable easter egg *Portal 2* (cherchez-le sur le Net : vous ne le trouverez pas tout seul), mais on y reste pour sa facture très pro et ses ambiances variées.

**URBAN FLIGHT :** Comme son nom l'indique, un chouette environnement urbain pour ceux que le pollen irrite et que les arbres inquiètent. Des toits à l'aéroport en passant par les quais, *Urban Flight* n'en reste pas moins varié.



Si tout va bien, vous aimerez *I Hate Mountains*. Oui, c'est paradoxal.



Pour tenter de survivre dans un contexte économique particulièrement rigoureux, certains aventuriers cherchent leur salut en Russie (allégorie).

# DÉMATÉRIALISÉ : LES CLÉS RUSSES FONT TREMBLER LES ÉDITEURS

Qu'ils achètent leurs clés dans les pays de l'Est ou à la tonne, les vendeurs en ligne cassent les prix à la frontière de la légalité. Une pratique que les éditeurs (et l'Europe) ne voient pas d'un bon œil.

par **Corentin Lamy**  
@corentin\_lamy

**D**élaissé par les boutiques spécialisées et les grandes surfaces, le PCiste affamé a appris depuis longtemps à faire ses courses sur Steam, la boutique en ligne de Valve. Là-bas, pour peu qu'il renonce à posséder une boîte ou à revendre ses jeux, il se voit proposer des tonnes de services gratuits et des jeux dématérialisés à un prix parfois si dérisoire qu'il fait rire. C'est surtout le cas lors des fameuses soldes qui, d'abord tous les ans puis tous les six mois et, finalement, quasiment tous les jours, permettent de se constituer à coups de pièces de 2 euros une collection dont l'exhaustivité n'a pas grand-chose à envier à celle de la bibliothèque d'Alexandrie.

Évidemment, ça cartonne et des concurrents comme Origin, Uplay, Gamestop ou même l'indé Desura s'engouffrent de plus en plus nombreux dans la brèche. « 2 euros ? Encore trop cher ! », entends-je d'ici hurler le joueur radin, par-dessus le vrombissement du ventilateur de sa carte graphique à 400 euros. « De toute façon, moi, j'achète mes clés sur des sites russes », ajoute-t-il, appuyant sa saillie d'un rire si sonore qu'il en fait trembler ses étagères pleines de figurines Nancy Drew. Radin, peut-être, mais pas totalement idiot, le type. Parce qu'effectivement, les boutiques en ligne ne permettent pas seulement d'acheter directement des jeux : on peut

aussi y entrer les codes ou clés que renferment aujourd'hui la plupart des boîtes vendues dans le commerce, pour télécharger son jeu depuis les serveurs de Steam, Origin, ou autre. Le but recherché par les éditeurs ? S'assurer que votre jeu n'est pas une copie illégale. L'intérêt qu'y ont trouvé certains petits malins ? Acheter des stocks de boîtes de jeux, souvent dans les pays de l'Est, en scanner les clés et les revendre à un prix imbattable sur le Net. Tout cela est-il bien légal ? Et est-ce totalement sans danger ? Faut-il avoir décroché un master de russe pour s'y risquer ? La réponse à ces angoissantes questions et à beaucoup d'autres dans les pages suivantes.

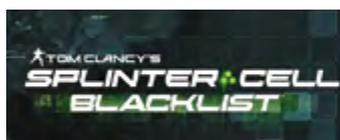
## LE COMPARATIF

Pour illustrer les différences de prix selon les boutiques, nous avons étudié les offres sur les principales plateformes de téléchargement, de GamesPlanet (un vendeur « classique » de versions dématérialisées) et la meilleure offre proposée pour chacun des jeux selon un comparateur de vendeurs de clés.

Prix constatés le 10 septembre 2013.



STEAM	50 €
GAMESPLANET	40 €
G02ARENA.COM	16,95 €



UPLAY	50 €
GAMESPLANET	37,50 €
CDKEYS-SHOP.COM	14,68 €



STEAM	40 €
GAMESPLANET	34,85 €
GAMEHOLDS.COM	17,85 €



ORIGIN	59,99 €
GAMESPLANET	55,79 €
CDKEYS-SHOP.COM	35,98 €



STEAM	45,99 €
GAMESPLANET	41,49 €
FASTCDKEYS	26,65 €

### COMMENT DE TELS PRIX SONT-ILS POSSIBLES ?

En préambule, précisons que les « clés russes » peuvent aussi bien être polonaises ou ukrainiennes. En fait, elles peuvent même être britanniques : c'est ce que propose le site Green Man Gaming, qui obtient ses rabais autrement (cf. interview). Cela dit, c'est encore bien souvent en Russie et dans l'Est lointain qu'on trouve les meilleurs prix. Déjà parce que là-bas, l'achat de jeux vidéo est une activité qui reste relativement exotique aux yeux des gamers plus habitués à pirater ou à acheter des

copies illégales pour une poignée de roubles. Pour espérer vendre plus d'une paire de simulateurs de tank, les éditeurs sont donc obligés de prendre en compte les habitudes locales et le pouvoir d'achat du public de l'Est, sensiblement moins élevé qu'à Neuilly. Autre astuce : en envoyant (par mail) les codes des jeux plutôt que de livrer les boîtes, ces vendeurs évitent de payer la taxe d'importation. Cerise sur le gâteau : la TVA est là-bas généralement assez faible, sinon nulle.

### TOUS LES SITES SE VALENT-ILS ?

Sans danger, les clés de l'Est ? Pas si vite. Le marché étant lucratif, nombreux sont les entrepreneurs débrouillards à s'y engouffrer, peut-être avec les meilleures intentions du monde, mais pas forcément les moyens qui vont avec. Et pour quelques sites pro et carrés, combien de sites plus artisanaux qui scannent les codes à la main

avant de les envoyer via des mails qui n'ont rien d'automatisés ? L'erreur est humaine et il arrive qu'une même clé soit envoyée à deux clients, ou qu'une commande se perde en cours de route. Les sites référençant ce genre de fournisseurs s'assurent généralement de leur fiabilité, mais le risque zéro n'existe pas.

### EST-CE LÉGAL ?

Il semblerait bien que oui. Ou en tout cas, revendeurs comme acheteurs bénéficient jusqu'ici d'un certain flou juridique. En revanche, les éditeurs voient cette pratique d'un très mauvais œil et

leur distribution, c'est directement à leurs recettes que l'on touche. Sans aller jusqu'à la condamner officiellement (il ne s'agirait pas de faire de la publicité à cette pratique), ils se réservent le droit de bannir de leur service ou de retirer la licence d'utilisation aux gamers russophiles. Une punition tout à fait légitime mais très rarement appliquée. En fait, on pourrait presque imaginer que les éditeurs, sans pour autant le cautionner, préfèrent qu'on achète leurs jeux dans les pays de l'Est plutôt que de les pirater. Une hypothèse qui n'engage cependant que l'auteur de ces lignes. >>>

“ CERTAINES DES CLÉS LES MOINS CHÈRES DEMANDENT UN COMPTE STEAM OU ORIGIN RUSSE. ”

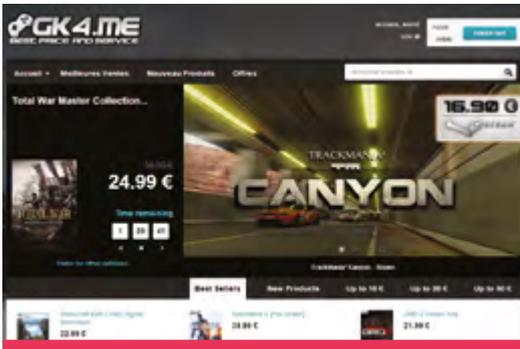
interdisent généralement dans leurs conditions d'utilisation d'acheter des clés séparément de leur boîte. Il faut dire qu'en court-circuitant



Green Man Gaming



G2Play



GK4.me

## » QUELS DANGERS POUR L'ACHETEUR ?

Si la majorité des sites, professionnels comme plus artisanaux, restent tout à fait honnêtes, certains recourent à des pratiques pas tout à fait recommandables. Les sites basés en Asie, par exemple, se retrouvent le plus souvent sur le banc des accusés. En 2011, des boutiques auraient ainsi volé puis revendu des clés Origin pour *Battlefield 3*. Clés qu'Electronic Arts aurait du coup bannies de son service en ligne, au grand dam de ceux qui les avaient achetées. En 2013, les développeurs du jeu indé *Natural Selection 2* ont également banni 1 341 clés achetées frauduleusement, en expliquant la manip' : ces clés avaient été payées avec des cartes Bleues

volées avant d'être revendues à des boutiques en ligne. Entre-temps, les propriétaires légitimes des cartes volées faisaient opposition sur les transactions, coûtant aux développeurs la bagatelle de 30 000 dollars. Plus anecdotique : certaines des clés les moins chères demandent à être installées sur un compte Steam ou Origin russe. Et comme tout le monde n'a pas la chance d'habiter en banlieue de Vladivostok, il faut pour cela utiliser un VPN. Problème : non seulement c'est contraire aux conditions d'utilisation de Steam, mais c'est aussi un coup à se retrouver avec un jeu entièrement doublé en russe, polonais, voire en alsacien si vous n'avez vraiment pas de bol.

## QUELLES SONT LES DIFFÉRENTES OFFRES ?

Le nom qui revient le plus souvent est sans aucun doute Green Man Gaming. Basé en Grande-Bretagne et proposant un système de vente de jeux dématérialisés (en fait, la possibilité de les désactiver en échange de bons de réduction), le site, depuis cet été, s'est définitivement placé sur la carte mentale des amateurs de bons plans grâce à une série de soldes et de bundles velus. Résultat : quand, quelques jours plus tard, les soldes Steam ont commencé, les acheteurs les

mieux renseignés avaient déjà vidé leur portefeuille. Paradoxalement, GMG ne se fournit pas dans les pays de l'Est, à l'inverse de ses petits copains G2Play, GK4.me, Go2Arena ou World of CD Keys, qui proposent souvent aussi bien des clés russes que des clés plus classiques. Mais à dire vrai, des boutiques, il en existe des centaines et elles se tirent toutes la bourre pour tenter de proposer les prix les plus intéressants. Pas facile de s'y retrouver et, surtout, pas facile

## LES SIX COMMANDEMENTS DE L'ACHAT DE CLÉS SUR INTERNET

- I** Tu liras les retours des autres clients pour t'assurer que le site livre bien en temps et en heure, voire livre bien tout court.
- II** Si malgré tout tu ne vois rien venir, tu harceleras le service après-vente. À défaut d'être rapide, ils ne se font généralement pas prier pour rembourser.
- III** Tu t'assureras que la clé est bien prévue pour fonctionner avec ta plateforme préférée (Steam, Origin, ou Uplay, si c'est ton truc).
- IV** Tu vérifieras qu'il ne s'agit pas d'une clé à activer sur un compte russe (ou alors tu te prépareras à bidouiller avec un VPN relou).
- V** Tu n'oublieras pas de surveiller également les bundles, qui permettent de bénéficier de lots de jeux à des tarifs encore plus affolants.
- VI** Tu y réfléchiras quand même à deux fois, parce que ce n'est pas joli joli de payer ses taxes à l'étranger.

de savoir à qui faire confiance. C'est là qu'interviennent des sites comme DLCompare ou Allkeyshop, qui répertorient de très nombreuses boutiques, tâchent de trier le bon grain de l'ivraie et peuvent éventuellement aider les acheteurs dans leurs démarches en cas de souci. Sinon, si la clé d'origine incontrôlée ne vous inspire pas confiance, il y a aussi Amazon US. Certains achètent leurs clés sur ce site tout à fait

recommandable en indiquant qu'ils habitent aux États-Unis. Ils évitent ainsi de payer les taxes françaises qui auraient permis de financer des écoles, de préparer l'avenir du pays et d'envoyer un jour un Périgourdin sur Mars. C'est la limite de la course au bon plan : est-ce bien raisonnable de filouter pour économiser 3 ou 4 euros de plus, quand il suffit d'attendre les soldes pour bénéficier de rabais à peu près équivalents ?

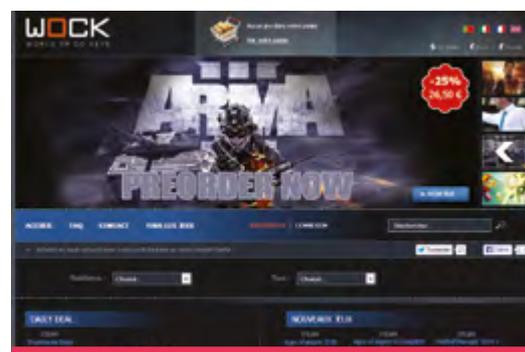
### QUEL AVENIR POUR LES CLÉS DE L'EST ?

L'avenir proche semble être rose pour les vendeurs de clés et leurs clients. Avec l'arrivée de la nouvelle génération de consoles et leur transition progressive vers davantage de dématérialisation, les clés pas chères pourraient se frayer un chemin jusque dans nos salons. Du moins jusqu'au 1<sup>er</sup> janvier 2015, date à laquelle

entrera en vigueur une directive européenne sur la TVA et le commerce électronique. À ce moment-là, le commerçant devra s'acquitter non plus de la TVA dans le pays où il a acheté la clé, mais dans le pays de son client. Soit, en France et à cette date, une taxe de 20 %. Voilà qui devrait déjà réduire un peu les écarts de prix.



Go2Arena



World of CD Keys

“ PAS FACILE DE S'Y RETROUVER ET, SURTOUT, PAS FACILE DE SAVOIR À QUI FAIRE CONFIANCE. ”

### QUESTIONS À...

Simon Ducoulombier, cofondateur de DLCompare

#### Comment déterminez-vous si un site est fiable ou pas ?

On exclut d'emblée les sites qui n'ont pas une durée de vie minimum. On les teste aussi, anonymement, pour voir si les transactions se passent bien. Si un client a une mauvaise expérience, on fait le pont avec la boutique pour tenter de trouver une solution. Et si les feedbacks sont trop alarmants, on finit par les supprimer.

#### Tous les sites se fournissent-ils dans les pays de l'Est ?

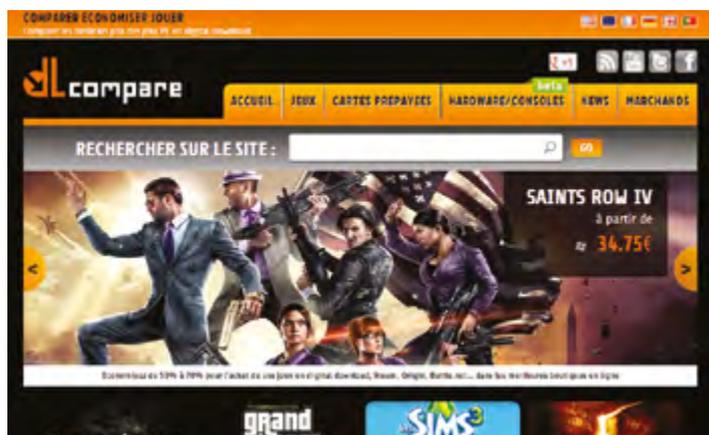
##### Même un site « pro » comme Green Man Gaming ?

Green Man Gaming ne vend pas de clés russes. Il obtient probablement des prix de gros. De plus, il est basé en Grande-Bretagne et a sûrement la possibilité de vendre à perte : finalement, beaucoup de facteurs qui

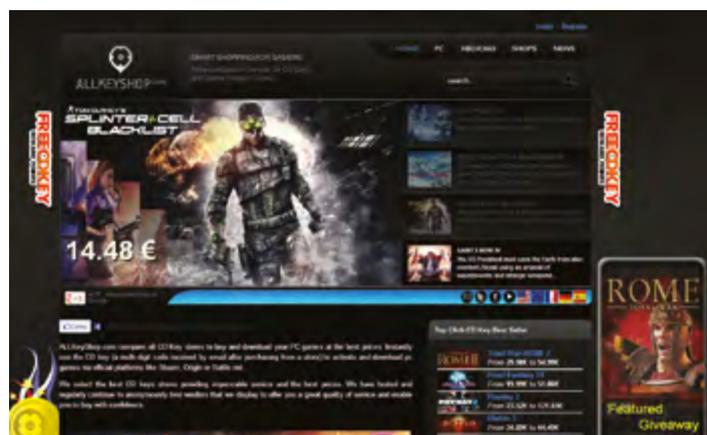
permettent d'afficher parfois de telles promotions. Quant aux clés russes, elles sont légales également, mais pas nécessairement conformes aux conditions d'utilisation de Steam, qui peut se réserver le droit de bannir les gens qui les utilisent. À l'inverse, Origin s'en fout. C'est moins intéressant pour les jeux Blizzard, Battle.net pratiquant quasiment les mêmes prix d'un pays à l'autre.

#### Et est-ce sans danger ?

Il y a eu des arnaques. Comme avec *Guild Wars 2* et ses clés achetées avec des cartes volées. Mais ces magasins ont tendance à disparaître. La communauté PC est bien renseignée, les nouvelles vont vite et les arnaqueurs ne font pas long feu.



DLCompare



AllKeyShop.com

# LA 2DS, CE N'EST QUE POUR LES ENFANTS.

Reniant et la hype et la 3D relief, Nintendo rétro-pédale et propose une 2DS aux caractéristiques simplifiées. Vous vous en doutez, cela ne doit rien au hasard.

par **Bruno Pennes**  
@PrunoBennes

**E**n presque trois années de matraquage médiatique montrant de jeunes et beaux trentenaires CSP+ jouant à la 3DS dans des lofts de 180 m<sup>2</sup>, Nintendo a réussi à imposer sa dernière-née comme une console

conçue aussi pour les adultes. Mais à trop mettre l'accent sur le côté smart de sa console, le constructeur a fini par délaisser sa base de fans historique, les plus jeunes. La 2DS s'inscrit donc comme le chaînon manquant de la stratégie Nintendo,

fournissant un matériel adapté aux petites mains maladroites de nos chers bambins.

## LA GUEULE DE L'EMPLOI

Fruit des amours interdites entre une 3DS et un Nokia 3310 fort

## NOUVEAU LOOK POUR UNE NOUVELLE CIBLE

**Un seul haut-parleur équipe la 2DS. Une économie de bouts de chandelle pour une qualité audio en baisse.**

Pour devenir enfant-proof, la 2DS a subi quelques retouches fonctionnelles en plus du design global de la machine. Passage en revue des changements.



**Les boutons L et R, trop petits sur la 3DS, s'élargissent pour correspondre à toutes les tailles de doigts.**

**La trappe en caoutchouc de la 3DS cède la place à une charnière en plastique, plus solide et moins propice aux mordillages.**

**Les touches On et Home s'aplatissent pour éviter que la console ne s'allume par inadvertance.**

**Un bouton Verrouiller fait son apparition en l'absence de fermeture à clapet.**

## UNE 2DS, DEUX 3DS, TROIS DS

Une console, trois versions et pas mal de raisons de s'y perdre. Respirez un grand coup, c'est l'heure du comparatif.



	2DS	3DS	3DS XL
<b>Lit les jeux 3DS en 3D</b>	Bah non, du coup	Oui	Oui
<b>Lit les jeux 3DS et DS en 2D</b>	Oui	Oui	Oui
<b>Carte SD fournie</b>	4 Go	2 Go	4 Go
<b>Durée de vie de la batterie</b>	Jeux 3DS : max 5 h 30 Jeux DS : max 9 h	Jeux 3DS : max 5 h Jeux DS : max 8 h	Jeux 3DS : max 5 h Jeux DS : max 8 h
<b>Audio</b>	Son mono	Son stéréo	Son stéréo
<b>Poids</b>	260 g	235 g	336 g
<b>Adaptateur secteur fourni</b>	Oui	Oui	Non (et on ne sait pas trop pourquoi)
<b>Prix</b>	130 €	150 €	180 € (+ 10 € pour le chargeur)

entreprenant, la Nintendo 2DS hérite d'une esthétique monobloc que certains connaisseurs de la rédaction ont immédiatement qualifiée de «moche». Moins gracieuse que ses grandes sœurs, la machine justifie sa gueule de Citroën XM break par l'audience à laquelle elle s'adresse : les enfants. Exit donc les charnières fragiles de

la 3DS et la taille généreuse mais inadaptée de la XL. Nintendo retourne à ses fondamentaux avec une console épaisse, au plastique moins noble, davantage typé jouet mais endurant, qui rappelle la glorieuse époque des Game Boy Pocket. Plus étonnant, la 2DS fait l'impasse sur la 3D relief. Ce revirement qui a fait jaser sur les Internets explique le curieux nom

de la console et présente un double avantage pour Nintendo : d'une, baisser les coûts de fabrication de la machine. Tarifée aux alentours de 130 euros, la 2DS vient occuper

le secteur laissé vacant de l'entrée de gamme, à respectivement 20 euros et 50 euros de moins que les 3DS et 3DS XL. Un prix plancher destiné à faire craquer les

indécis, qu'ils soient restés envers et contre tout sur DS ou simplement peu enclins à mettre entre 150 et 200 euros dans une console portable. Le second avantage de cette coupe franche, c'est bien sûr de rassurer les parents inquiets pour les yeux de leur progéniture. Sans le relief, la 2DS prive logiquement le joueur des effets pop-up sympas de quelques titres (*Super Mario 3D Land*, *Kid Icarus...*)

mais ne change rien au plaisir de jeu dans 98 % des cas. Peu de risques, en tout cas, que la nouvelle aventure de Bob l'éponge en soit grandement affectée.

### DU COUP, J'ACHÈTE OU PAS ?

Vous avez des enfants jeunes ou particulièrement peu soigneux ? La 2DS vous tend les bras. Sans charme, certes, mais surtout sans fermeture à clapet, la bête se montre aussi rigide qu'un Sheldon Cooper surgelé. Moins chère à l'achat, elle risque de durer davantage dans le temps, quitte à sacrifier la street cred de vos bambins. Autre hypothèse, vous avez esquivé comme un chef toute occasion d'avoir une progéniture et vous cherchez une machine pour vous-même ou un autre adulte consentant. Comparée à ses aînées, la 2DS en fait un peu moins pour pas tellement moins cher. Préférez-lui une 3DS classique ou, si vous goûtez peu les joies du jean slim, la 3DS XL, plus agréable à prendre en main et mieux finie. ■

Derrière la console, deux caméras pour prendre des photos en 3D. Vous ne pourrez pas les voir, mais les envoyer à vos amis possesseurs de 3DS et 3DS XL. Oui, dit comme ça, c'est un peu triste.



# QUAND LES NOTES DÉNOTENT

par **Corentin Lamy**  
@corentin\_lamy

Les jeux vidéo, c'est rigolo, mais les médias jeux vidéo, c'est pas triste non plus. Chaque mois, on revient sur un événement qui a agité le petit monde de la presse.



Beau, excitant, réjouissant : c'est *Bioshock Infinite* selon Kevin VanOrd, de chez GameSpot.

Mou, incohérent, mal raconté : c'est *Bioshock Infinite* selon Tom McShea, de chez GameSpot aussi.

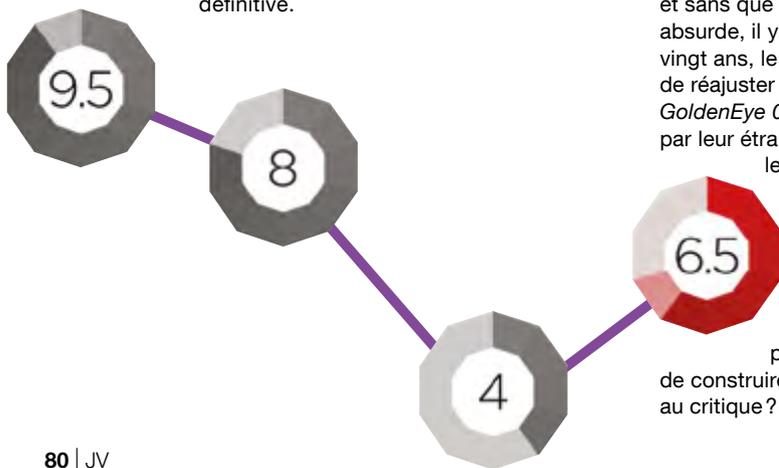
**S**i le chat de Schrödinger peut être à la fois mort et vivant, un jeu vidéo peut être à la fois bon et mauvais. C'est en tout cas la leçon que nous a donnée GameSpot en re-testant, sept mois après sa sortie, *Bioshock Infinite*. Ce n'est pas la première fois que le site se plie à l'exercice. Même qu'ils appellent ça une « other take ». Si le cas *Bioshock Infinite* a fait du bruit, c'est que du gentil 9/10 initial, la note passe lors de cette seconde review à un 4 sans appel. On ne leur en voudra pas d'avoir laissé deux rédacteurs exprimer des opinions contradictoires, voire complémentaires. En revanche, on peut se demander si, en fin de compte, il est bien raisonnable de s'empresse de coller une note comme on mesurerait une vitesse ou une température, sachant qu'une bonne partie des lecteurs va passer (ou non) à la caisse à l'aune de cette seule sentence définitive.

## AVEU D'IMPUISANCE

Une question à laquelle Polygon.com a apporté bien involontairement la plus magnifique et la plus surréaliste des réponses avec son test de *SimCity*. D'autant plus magnifique que, contrairement à *Bioshock Infinite*, il ne s'agit pas d'un jeu strictement soumis à la subjectivité du testeur. Il y a quelques mois, Polygon gratifie en effet *SimCity* d'un royal 9,5 à l'issue d'une session de jeu sur un serveur réservé aux journalistes, puis corrige le tir le jour de sa sortie officielle avec un 8 un poil plus sévère. Deux jours plus tard, la punition : la note dégringole carrément à 4. Et parce qu'une bonne blague, c'est avant tout une bonne chute, Polygon a finalement remis le couvert un mois plus tard, en se décidant finalement pour un petit 6,5, parce que... parce que, bon, pourquoi pas après tout. Il y a le problème des jeux surnotés. À l'inverse, et sans que ce soit beaucoup moins absurde, il y a *Edge*. À l'occasion de ses vingt ans, le magazine britannique a décidé de réajuster la note de sept titres, de *GoldenEye 007* à *Dark Souls* en passant par leur étrange lubie *Drop7*, leur attribuant le 10 auquel ils n'avaient pas eu droit à l'époque. Un hommage touchant, mais aussi un aveu d'impuissance : s'il faut attendre quinze ans pour apprécier un jeu à sa juste valeur, alors que le public s'est chargé entre-temps de construire son culte, quel rôle reste-t-il au critique? ■

## UNE ALTERNATIVE ?

Offrez un Coca Zéro à un journaliste, branchez-le sur les notes, et vous voilà parti pour des heures de conversation facile et sans effort. Le problème n'est pas nouveau. Les solutions non plus. Eurogamer.fr a finalement décidé de passer à l'acte et de supprimer toute notation. Le risque n'est-il pas de se fâcher avec les attachés de presse (RP) chargés de faire leurs rapports, forcément chiffrés, aux éditeurs? Un faux problème pour Julien Chevron, directeur éditorial du site et lui-même ancien RP : « En l'absence de note, les RP en mettent eux-mêmes une dans leur rapport, en fonction du ton de l'article. » Il nous explique même que les éditeurs lui enverraient des jeux plus facilement depuis qu'il ne note plus. « De toute façon, avance-t-il, ils savent que la majorité des jeux sont mauvais. Pour eux, il vaut mieux un jeu pas noté qu'un jeu mal noté. » Chez JVN.com, pourtant connu pour ses prises de position iconoclastes, on a quand même décidé de conserver les notes. Pour l'instant. « C'est vrai, c'est scolaire, mais je me mets à la place du consommateur : il veut savoir quel est le meilleur, entre *Battlefield* et *Call of Duty*. Mais j'espère qu'à l'avenir on trouvera un système pour différencier un indispensable d'un jeu à acheter en soldes. Pas une note, mais plus un conseil, comme dans un mag télé », précise Rodolphe Donain, le rédacteur en chef. Chiche, vous le faites demain? « Ce n'est pas notre priorité pour l'instant. Et puis, comment ce sera pris par les lecteurs? Il y a parfois une énorme différence entre nos préoccupations et celles du public », conclut-il.



# Jeux Vidéo

Galement  
vendu  
en édition  
classique sur bloc  
de marbre, gravé à  
la main en Ardèche.

Monkey Kong:  
L'homme ne  
descend pas  
du singe. Il remonte  
vers lui en sautant  
sur des tonneaux.

RESSORTONS LE GRAND JEU. BIENTOT VOTRE JOURNAL EN VERSION CDI-PHILIPS!

NOVEMBRE 1993

## PETER MOLYNEUX EN TOUTE SINCÉRITÉ

**P**ropulsé sur le devant de la scène par l'incendiaire *Syndicate* et son étrange simulateur divin *Populous*, Bullfrog et son fondateur Peter Molyneux ne devraient pas tarder à être portés aux nues par tous les joueurs de la planète. Si son jeu de course *Magic Carpet* enthousiasme déjà la presse, c'est bien son simulateur économique *Theme Park* qui cristallise toutes les attentions à quelques semaines de sa sortie. L'étonnant (insolent?) succès du studio britannique, Peter Molyneux l'a récemment expliqué au

magazine *Joystick*: «La plupart des membres de Bullfrog n'ont qu'une faible, voire aucune expérience du monde du jeu [...] et arrivent sans idées préconçues.» Ainsi, «chaque nouveau produit Bullfrog est vraiment différent». Un développeur de jeux vidéo serait-il incapable d'être original après quelques jeux? C'est ce que semble affirmer le monsieur qui, pour ne pas se prendre à son propre piège, a juré qu'il «n'utilisera plus jamais les mêmes principes». En clair: il faut aller de l'avant. Le temps des casse-briques et du clic abrutissant est révolu. Fans



de Molyneux, inutile d'attendre un nouveau *Populous*, ni même un énième jeu de gestion, futur pénitencier ou hospitalier. Ce qu'il y aura demain sur vos écrans sera du jamais vu.

Question :  
3DO, Amiga CD32,  
ou Jaguar 64 Bits ?

Réponse :  
3615 JV

SEGA OUVRE UNE NOUVELLE  
BOUCHÈRE SUR MEGADRIVE.



**FLASHBACK :**  
UNE ÉTOILE EST NÉE

**D**éjà acclamé sur Amiga et Megadrive, le jeu vidéo culte *Flashback* débarque ces jours-ci sur Super Nintendo. L'occasion ou jamais de (re)découvrir l'aventure extraordinaire imaginée par le concepteur surdoué Paul Cuisset. Il n'a pas encore 30 ans qu'on le surnomme déjà le Philip K. Dick du jeu vidéo. Mais loin de prendre la grosse tête, ce boulimique de travail préfère se concentrer sur son travail et multiplier les projets. Actuellement, il mène de front deux chantiers pour le moins ambitieux. D'un côté, une suite pour *Flashback*, intitulée *Fade to Black*. De l'autre, un mystérieux jeu de combat mettant en scène une momie et un joueur de basket-ball américain. Nul doute qu'avec ces titres, tous deux prévus pour l'an prochain, on n'a pas fini d'entendre parler de Paul Cuisset!





Dave Jones,  
co-créateur de *GTA*

# AUX ORIGINES DE GTA HISTOIRE D'UN CARJACKING INTELLECTUEL

En route vers son second milliard de dollars, *Grand Theft Auto V* pourrait bien battre les records de revenus d'*Avatar* et de *Titanic*. Plus gros qu'Hollywood. La consécration d'une franchise qui, plus que quiconque dans l'industrie, s'est contrainte à l'intégration des codes cinématographiques, et un miracle qui trouve ses lointaines racines dans un détournement d'intentions massif : la naissance du *GTA* moderne procède, en effet, d'un authentique carjacking.



ôté joueur, ce qui restera de *Grand Theft Auto V* d'ici peu, on le sait déjà, c'est l'empreinte que Trevor, Franklin et Michael auront apposée au jeu. Comme Niko, CJ et Tommy avant eux. C'est ce qui

se passe avec la série depuis le III. C'est inévitable, puisqu'en dehors de l'apport des personnages, ça fait dix piges qu'on est sur les mêmes bases : du carjacking, de la conduite, du flingue. C'est l'enrobage qui distingue, qui devient

déterminant. Sauf qu'avant *GTA III*, avant le *GTA* façon Sam et Dan Houser, il y avait Dave Jones. On ne peut pas imaginer de transition plus antithétique que celle qu'a connue la série en passant de ses mains à celles des deux frangins de Rockstar.

Il y a une phrase qui permet de comprendre qui est Dave Jones : quand Edge lui a demandé, il y a quelques années, quel jeu il aurait aimé avoir créé, lui qui avait inventé *Grand Theft Auto*, la franchise la plus iconique du jeu vidéo moderne, il a répondu : « *Tetris*. » C'est-à-dire le jeu pur, réduit à sa seule mécanique, dépouillé de tout élément non essentiel. Pas de personnages, pas d'histoire, du graphisme abstrait. Quand on soutient que l'histoire, dans un jeu moderne, c'est important, il répond qu'une fois fini, un jeu à scénario n'a plus grand-chose à donner, il est rincé. À l'opposé, il explique qu'une carte de *Counter-Strike* est éternelle, qu'elle n'a pas besoin d'enjeux scénaristiques pour être rejouée. Logique imparable, mais qui suppose une conception du jeu très particulière. Très rétro, en fait.

## SCOTLAND'S GOT TALENT

C'est là que se trouvent les racines de Dave Jones : l'arcade à l'ancienne, le jeu à score, le joueur contre le jeu. Tout le reste



*Body Harvest* propose un choix extraordinaire : jeep, camion de pompiers, tank de 1916, chasseur à réaction ou véhicule lanceur d'engins balistiques.

est superflu. C'est transparent dès les débuts de Jones et de sa boîte, DMA Design, qu'il fonde en 1987 à Dundee (en Écosse). Il a commencé avec *Menace* (1988), un shoot'em up sur Amiga codé la nuit – le jour il étudiait –, inspiré de *Salamander* et de *Gradius* avec leurs boss à points faibles. Ce sont les références de Dave Jones, les jeux auxquels il aime jouer à l'époque où il mûrit sa vocation. Rétrospectivement, *Menace* est assez banal, mais techniquement et visuellement, c'est très propre, en tout cas très largement au-dessus de ce qui se faisait à l'époque sur les 16-bits domestiques (voir encadré). On peut même affirmer que c'est le jeu qui inaugure la tradition d'excellence technique de Psygnosis, son éditeur. L'année suivante, il enchaîne avec un autre shoot, *Blood Money*, croisement hardcore de *Mr. Heli* et *Forgotten Worlds*. Là, on est dans la superproduction. Il faut dire

que Jones code comme un dieu. Cette fois-ci, il y a un scénario, mais il reste confiné au manuel : c'est l'histoire parodique de Spondulix, jeune Vénusien en vacances qui baratine ses parents pour participer à un safari télévisé. Le tout bien écrit et agréablement étalé sur de nombreuses pages. Et bien sûr, on n'en retrouve pas le moindre écho dans le jeu, ni même dans l'intro, pourtant «énorme» pour l'époque. Bref, l'histoire, c'est juste un truc qui sert à faire marrer le joueur pendant que ça charge. Le plus intéressant, c'est que *Blood Money* permet de choisir d'emblée son niveau. Traditionnellement, la trame narrative déjà infime des shoots passe par la progression des niveaux, leur succession de genres visuels et l'évolution du challenge – dans *Gyruss* on rejoignait



la Terre de planète en planète, *Time Pilot* avait sa succession de niveaux chronologiques, etc. Dans *Blood Money*, c'est poubelle. Le jeu s'attaque par n'importe quel bout, sans que cela ait la

ou égyptiens, recycle les blocs de décor des autres jeux Psygnosis : *Shadow of the Beast*, *Menace*, *Awesome*... La démonstration que la cohérence visuelle et la nécessité de présenter au joueur un univers solide se volatilisent devant le gameplay, quand il est irréprochable.



## À LA MI-90, LA NOUVELLE FRONTIÈRE, C'EST LE FILM INTERACTIF. POUR JONES, L'ANTIDOTE C'EST NINTENDO. C'EST LÀ-BAS QUE DMA VA CHERCHER REFUGE.



moindre conséquence. Un choix qui n'est pas inédit (on le faisait déjà en arcade dans *Xain'D Sleena*), mais qui est quand même symptomatique. Même chose en 1991 avec *Lemmings* qui, entre ses niveaux souterrains, polaires,

### BAYCON 64

L'histoire du développement de *Body Harvest* (1998, N64) est révélatrice du début à la fin, depuis les raisons qui poussent DMA à créer pour Nintendo jusqu'au motif de leur séparation. À la mi-90, Psygnosis décide de mettre le paquet sur le CD-ROM, qui ne sert alors qu'à stocker de la cinématique... La nouvelle frontière, c'est le film interactif, ou le jeu cinématographique, on ne sait plus trop bien. Ça, Jones n'en veut pas. L'antithèse, l'antidote, pour lui, c'est Nintendo. Le Nintendo de l'époque est celui de la réinvention 3D magistrale des gameplay



## MENACE – JONES SE FAIT LES DENTS

*Menace* est un premier jeu, ça se voit. La réalisation est très propre pour un shoot de première génération Amiga. Les graphismes, plutôt naïfs mais jamais insipides, sont très colorés. On a un scrolling fluide sur deux plans et une musique de David Whittaker. Il y a même une mini-séquence d'intro stylée, avec un vaisseau-mère. Par contre, niveau gameplay, c'est fade. Le rythme est mou, les ennemis se présentent par vagues monotones de kamikazes, sans jamais tirer. Leurs évolutions demandent un peu de mémorisation, surtout quand on n'a que le tir de départ. Le système d'armement, assez peu inspiré, est d'ailleurs le principal défaut de *Menace*. On choisit son power-up en tirant sur la plaque que lâche le dernier ennemi de chaque formation, puis on ramasse : la première fois pour l'arme elle-même, la seconde pour les munitions, qui s'épuisent. Au début, le tir simple est un peu faible et on peut peiner à s'équiper. Une fois que c'est fait, par contre, le challenge s'effondre, puisque les armes sont mal équilibrées. Il existe un mode difficile où les contacts avec les éléments du décor entament la généreuse barre de vie du vaisseau, mais le design basique des niveaux n'arrive pas à mettre cette option en valeur. On voit clairement que Jones tâtonne encore. La grosse particularité du jeu, son système d'armement, sera complètement abandonnée dans *Blood Money*, pourtant sous-titré *Menace 2*.

*Menace* et ses ennemis un peu naïfs, mais attachants. Il est resté la référence du shoot sur Amiga pendant un bout de temps.



Gros boss en sprites articulés, graphismes hyper colorés, niveaux complexes... *Blood Money* fait beaucoup, beaucoup mieux que *Menace*.



*Lemmings* recycle *Shadow of the Beast*. Rien à voir, mais c'est un des moments où EN PLUS, *Lemmings* devenait presque beau.





Le Gouranga a été imaginé par hasard et est devenu le joyau du scoring dans *GTA*.



## LA NARRATION DE *GTA* EST RÉDUITE À L'OS : QUESTION INTERLOCUTEURS, ON SE CONTENTE DE BOUCHES INANIMÉES ET SANS VISAGE.

➤ fondamentaux de *Mario* et *Zelda*, celui de *Pokémon*. C'est aussi la dernière console à refuser le support CD. Bref, c'est là que DMA va chercher refuge. Nintendo leur passe commande pour un jeu, et *Body Harvest* démarre sur une idée

simple : véhicules contre insectes géants. DMA pond un jeu de tir avec une énorme emphase sur les véhicules de tous types, aussi bien pour les déplacements que le combat. Tout ça prend place dans un monde totalement ouvert,

sans murs invisibles, que le joueur peut aborder de la manière de son choix. Nintendo n'aime pas du tout et propose de transformer tout ça en RPG. Après tout, il y a une excellente base. Le jeu a un scénario, il est découpé en chapitres chronologiques, il y a déjà du dialogue et des personnages secondaires, des missions, et le territoire regorge de bâtiments qu'on visite, de petits secrets, de cavernes, etc. DMA refuse catégoriquement. On comprend : le passage au jeu de rôle signifie la « rigidification » de la structure et la perte de l'approche bac à sable. Nintendo insiste en vain, puis finit par casser le contrat. Sans le rachat par Gremlin (1997), c'en était foutu de DMA Design. En même temps que *Body Harvest*, DMA Design travaille sur un projet appelé *Race'n'Chase*. C'est le futur *Grand Theft Auto*, dont le développement traîne un peu en longueur. Un document interne de 1995, dévoilé en 2012 par Mike Dailly, le premier employé engagé par Jones chez DMA, en décrit les bases. Au cœur du jeu, dès le commencement, on trouve l'environnement urbain, vivant et vu du dessus. Véhicules, piétons et forces de l'ordre doivent pouvoir évoluer indépendamment du joueur, lui répondre le cas échéant. La ville

est le vrai personnage central du jeu, et Jones veut un univers qui palpite et qu'on voie vivre façon *SimCity*. Il y a des précédents, avec au tout début des années 1990 l'adaptation 16-bits de la série télé *Hill Street Blues*, où la ville vit sa propre vie en temps réel, pendant qu'on la surveille depuis le commissariat. Dans *Race'n'Chase*, elle doit servir d'arène à plusieurs types d'épreuves, principalement en multijoueur : courses façon Cannonball, Deathmatches véhiculaires, attaque de banques jouée côté pègre ou côté police. Le gros de l'action est censé être fourni par les affrontements entre malfrats et police, ou entre gangs rivaux. Le mode solo et ses missions doivent surtout servir à se familiariser avec la carte. En fait, à mesure que le développement avance, la méthode DMA mène à l'enrichissement progressif de la ville. Elle s'étoffe avec l'adjonction des pompiers, des ambulances, des équipes TV... de manière à la rendre toujours plus vivante. Ce qui change, en revanche, c'est la manière d'interagir avec elle. Dans un contexte de liberté complète, jouer la police avec les restrictions que ça suppose (ne pas écraser de civils, ne pas rouler sur les trottoirs) devient très frustrant.



Sur Amiga, *Hunter* proposait en 1991 un monde totalement ouvert avec emprunt de véhicules à volonté.



*Hill Street Blues* est une sorte de *SimCity* géré depuis le commissariat.



La vue d'en haut est agréable et convaincante, notamment quand les voies ferrées aériennes et les immeubles font jouer la parallaxe.

«C'était comme avoir le jeu entier contre soi», avait expliqué Jones. Du coup, exit le mode flic, exit aussi la prépondérance du multi. *Race'n'Chase* ne conserve que son versant criminel et devient un jeu à missions. Pour autant, il ne devient pas linéaire. Sur chacune des six cartes, seules quelques missions, jouables dans le désordre, sont distribuées par les téléphones publics. Les autres sont cachées dans la ville. Les niveaux se terminent au score (en millions de dollars), et c'est avant tout le cumul des infractions et des multiplicateurs de score qui déterminent la progression. La narration est réduite à l'os : quelques lignes au téléphone, encore moins sur le pager. Question interlocuteurs, on se contente de bouches inanimées et sans visage, et celui qu'on choisit

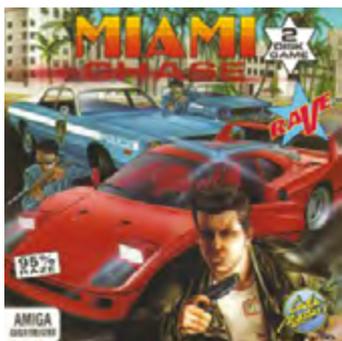
pour soi en début de partie reste invisible jusqu'au game over.

### RÉTRO MAFIA

*GTA* ne se prend jamais pour un film de mafia. Ce que DMA produit reste avant tout un jeu de petites voitures, d'accidents de la route,

de courses frénétiques, avec un système de score proche du flipper. Le risque d'humanisation est encore réduit par l'adoption de la vue d'avion, totalement «anti-subjective». On se voit de haut et on joue à distance, quasiment à la manière d'un enfant qui domine ses jouets. C'est, en 1997, un mode de représentation déjà archaïque, et c'est un choix qui en dit long sur la perception que DMA avait de son jeu. À cette époque, l'hyper-violence motorisée privilégie déjà, pour des raisons de sensations, la 3D intégrale avec caméra en vue arrière. C'est le cas de la série *Twisted Metal* depuis 1995 sur PlayStation, d'*Interstate '76* sur PC et, surtout, de *Carmageddon* qui déployait son monde ouvert et sa frénésie meurtrière de cette manière. Et même chez DMA, *Body Harvest*, dont certaines sections urbaines se jouent absolument comme un *GTA*, était en 3D intégrale, avec une caméra «moderne». Du côté de Dundee, on disposait donc probablement du savoir-

faire, mais on n'avait pas voulu le mobiliser. Alors même que la ville est en 3D, on opte pour un mode de représentation volontairement tourné vers le passé. Dans les années précédentes, on trouve tout un tas de jeux qui sur un point ou un autre anticipent le jeu de DMA. Parmi les plus proches, on citera *Miami Chase*, de Team7 (1990, Amiga), où dans une ville ouverte au trafic nerveux, on traque et défonce les voitures de chefs de gang. DMA Design a donc choisi d'inscrire son jeu dans cette tradition ancienne, celle des courses vues de haut, dont les origines remontent à l'aube du jeu vidéo. *GTA* est la rencontre assumée des registres du jouet (les petites voitures), du jeu infantile (la police et les voleurs) et de l'héritage arcade. Dans une déclaration remontant à l'époque de la sortie du jeu, un Jones assez fourbe décrivait *GTA* comme un «simple *Pac-Man*» où les piétons étaient «les points du labyrinthe» et où la police représentait «les fantômes».



*Miami Chase*, frénétique et très basique, mais pas si éloigné de *GTA* sur les fondamentaux.



Officiellement, Jones aime les *GTA* Rockstar. Il préfère *Vice City* à *San Andreas*, qu'il considère trop sérieux et trop cinématographique.



GTA est un Pac-Man ? Ça se tient. Dans *Clean Sweep* (1982, Vectrex), le labyrinthe est une banque, on ramasse les pièces en esquivant les voleurs.



Dave Jones (1<sup>er</sup> rang, au centre) et le reste de DMA, circa 1990. Tout en pixels d'époque. Notez comme les écrans étaient cubiques.

» Au-delà de la nature un peu hypocrite de la comparaison (récompenser le meurtre de piétons ou de flics est un peu moins neutre que de nettoyer un labyrinthe quasi abstrait), il y avait une confirmation intéressante. *GTA* était pensé par ses auteurs comme prenant place dans le prolongement linéaire de l'arcade, du jeu vidéo « de toujours », de *Pac-Man*... À leurs yeux, les piétons avaient été substitués aux aliens ou aux robots, les voitures remplaçaient les avions ou les vaisseaux spatiaux. C'est si vrai qu'il était prévu – dix ans avant la grande mode du mort vivant – qu'il y ait tout un versant « vs zombies ».

Problème : les temps changeaient, les frontières entre le jeu vidéo et le monde extérieur étaient de moins en moins étanches, et la naïveté insouciance de DMA était elle aussi en train de devenir un archaïsme. Un luxe. Gremlin l'avait compris et n'était plus vraiment chaud pour publier *GTA*. Bertelsmann, un acteur extérieur au jeu vidéo, allait prendre le relais. C'est sans doute l'un des événements les plus importants de l'histoire du jeu moderne. Et c'est ce qui va précipiter la transformation de *GTA* en ce qu'il est aujourd'hui. Le passage de relais entre un petit éditeur, qui fut aussi un développeur historique de l'ère 8 et 16-bits, et un colosse mondial de la communication est on ne peut plus symbolique des transformations à l'œuvre dans l'industrie du jeu vidéo à cette époque. Au passage,

c'est pour Gremlin l'erreur de sa vie, puisque le studio va lentement s'enfoncer jusqu'au rachat de 1999 par Infogrames, pour la somme de 40 millions de dollars. Bertelsmann Interactive Europe, la jeune filiale créée par le géant de l'édition allemand Bertelsmann AG afin de prendre pied dans l'industrie du jeu vidéo, saute sur l'occasion. Après s'être fait la main sur du point & click

faire oublier son aspect visuel daté. Au lieu d'essayer de modérer DMA, il faut l'encourager à aller le plus loin possible. Les cadres de Bertelsmann Interactive viennent de la musique, et c'est comme ça qu'on fait là-bas. C'est la provocation qui fait vendre, pas la décence. Pour DMA, c'est la révélation. Les témoignages des anciens sont d'ailleurs unanimes : jusque-là ils n'avaient pas spécialement eu conscience de faire un jeu scandaleux, pas exprès, en tout cas. Ils avaient tout fait comme d'habitude, et même s'ils avaient été un peu plus caustiques et grinçants que d'ordinaire, ils avaient avant tout obéi à leurs fantasmes d'enfants.

**BERTELSMANN ET CLIFFORD S'ÉTAIENT EMPARÉS DE LA SPONTANÉITÉ ÉLÉMENTAIRE DU JEU VIDÉO, DE SON LIEN ENCORE DIRECT À L'ENFANCE POUR LE TRAVESTIR EN OBJET DE SCANDALE.**

Windows, du MegaCD fin de vie ou de la 3DO, ils décident de s'attaquer au marché gamer : les consoles 32-bits, le vrai jeu PC. Ils produisent ou coproduisent des titres comme *Pandemonium* ou *Powerslave*, tout à fait convenables, et *GTA* devient pour eux l'opportunité de s'attacher les services d'un grand designer. Mais le changement au timon n'est pas qu'une question technique ou économique ; Bertelsmann amène avec lui des ambitions et des méthodes totalement inédites. D'entrée, Bertelsmann identifie les deux caractéristiques fondamentales de *GTA* : l'anachronisme de sa vue de haut et le potentiel médiatique de son versant criminel. Ils voient surtout dans la seconde la solution à la première. En mettant en avant le caractère subversif du jeu, on pourra

**LA GRANDE MANIP'**  
Pour être sûr que ça marche, on met Max Clifford sur le dossier. Max Clifford est le plus grand publiciste anglais, capable de faire placer sur n'importe quelle couverture les histoires les plus débiles pour vendre du papier et faire parler de ses clients. Parce qu'en plus d'être un homme de médias, il est le conseiller en communication de politiciens de tous bords, d'acteurs, de sportifs. Parmi ses clients, on compte par exemple Frank Sinatra et Mohamed Ali. Dave Jones raconte que ce manipulateur légendaire était venu les trouver pour expliquer son plan : il allait informer la presse de l'existence du jeu, cibler certains politiciens et déclencher ainsi un effet boule de neige. Il savait qui allait monter au créneau, pendant combien de temps, comment et avec quels effets. Et c'est exactement ce qu'il s'est passé : hystérie sur les couvertures des tabloïds, interpellation parlementaire,



La technique Clifford : 1986, la carrière du comique Freddie Starr est au point mort. Max Clifford invente une histoire de hamster mangé vif et fait décoller sa tournée.

GTA 2, le mal-aimé de la série. Et le seul disponible sur Dreamcast. Elle avait vraiment la poisse, la pauvre.



indignation générale... Pour les gars de DMA, qui n'en croyaient pas leurs yeux, c'était l'extase, la farce potache qui continuait. Pipeau. En réalité, les politiciens, les lords outrés à la chambre et les journaux activés par Clifford étaient complices, leur indignation était fabriquée. Pas un instant ils n'avaient pris au sérieux la dangerosité civile de ces trois pixels qui se courraient après. Il s'agissait d'un scandale monté de toutes pièces pour rouler dans la farine la société civile. Et DMA avec, par la même occasion : DMA, qui croyait avoir été génialement, naturellement corrosif. Qui avait cru être devenu une force subversive nouvelle, un coup de pied de biche « dans l'hypocrisie politicienne », les premiers punks du jeu vidéo. En réalité, ils avaient simplement été instrumentalisés, eux aussi, par l'un des leaders mondiaux de l'édition et de la communication.

La réalité, enfin, c'est que Bertelsmann et Clifford s'étaient emparés de ce qui relevait de la spontanéité élémentaire du jeu vidéo, de son lien encore direct à l'enfance, pour le travestir en objet de scandale. Ils avaient arraché GTA au monde du jeu pour le plonger artificiellement dans le bain du réel. Une manœuvre qui demandait, pour qu'elle aboutisse, qu'on nie les singularités « culturelles » du jeu vidéo, ses codes, ses mètres de mesure. Une manœuvre qui

demandait de l'hypocrisie et de la mauvaise foi.

L'aventure du groupe Bertelsmann Interactive ne dure qu'un temps. En 1998, Bertelsmann AG vend sa filiale jeux vidéo à Take Two. L'année suivante, Infogrames, qui vient de récupérer DMA à l'occasion du rachat de Gremlin, décide dans un moment de clairvoyance de vendre le studio de Jones à Take Two, qui a donc pris le contrôle et de l'éditeur et du développeur de GTA en l'espace de deux ans.

## L'EXORCISME DE HOUSER

Et Jones, de son côté ? En deux ans, DMA réalise les deux add-ons *GTA London 1969* et *1961*, puis enquille avec *GTA 2*. Jones sent que s'il reste chez Take Two, il ne va plus faire que ça. Il devine, surtout, que les Houser, qu'il a retrouvés là-bas, ne veulent pas emmener la série dans la même direction que lui (voir encadré). Il décide donc de partir pour fonder Realtime Worlds. Mais il y a peut-être autre



## L'AUTRE GTA

C'est celui des frères Houser, plusieurs fois évoqués. Sam Houser apparaît dans le manuel de *GTA* comme « BMG chief whip », le maître fouet de Bertelsmann Music Group : il est producteur exécutif – il semble donc peu plausible qu'il ait été impliqué dans l'écriture du jeu comme on le lit parfois.

Avec son frère Dan, il refonde Bertelsmann Interactive en Rockstar lors du passage chez Take Two. L'acquisition de DMA leur permet de retrouver *GTA*, pour lequel ils s'étaient tant passionnés. Mais dans une position de force : Sam est coproducteur de *GTA 2*, tout comme Dave Jones, tandis que son frère fait partie de l'équipe de production Rockstar. Un épisode révèle bien la déchirure

qui travaillait la série à l'époque : les deux frères produisent un court métrage de teasing pour *GTA 2*, aujourd'hui connu sous le nom de *GTA 2 Movie*. Le film, intégralement tourné en prise de vue réelle, focalise ses 8 minutes sur Claude Speed, un malfrat qu'on voit tuer, consommer de la drogue et carjacker sur fond de vagues arcs scénaristiques supposés représenter l'univers *GTA*. Ce qui est frappant, au-delà de sa qualité filmique (abyssale) et de sa complaisance malsaine, c'est que le film n'a rien à voir avec le jeu qu'il est censé promouvoir. Quasiment tout se déroule à pied, dans un contexte contemporain, à Liberty City, alors que *GTA 2* prend place dans un contexte futuriste, dans une ville volontairement anonyme et se joue quasiment intégralement en voiture. En réalité, ce que montrent les frères Houser, c'est *GTA III*, jusque dans le physique de l'acteur principal. Ce court métrage est un manifeste, il déploie la vision de ce que devrait être *GTA* selon les frères Houser. Et il s'agit probablement d'une prise de pouvoir. En témoigne le fait que le nom de Dave Jones est absolument invisible dans le générique.



Crackdown, le meilleur jeu de plateforme de l'histoire. Il n'y a pas grand-chose de plus grisant manette en main que l'air control de l'agent.

» chose. Même si publiquement Jones évoque toujours avec une certaine admiration le travail du groupe allemand, il semble qu'il ait, consciemment ou non, ressenti le besoin d'exorciser le GTA façon Bertelsmann. Et cet exorcisme a un nom :

Crackdown (2007, X360). Bien qu'il loue toujours publiquement les qualités du travail de Rockstar, Jones fait avec Crackdown un GTA inversé dans tous ses aspects, une négation absolue de cette conception du jeu que, de leur côté, les frères Houser

ont perpétuée. Leur GTA est à chaque volet plus narratif, plus cinématographique et, parce que l'obligation de surenchère est un piège, il a longtemps été gorgé de provocations tantôt crétines, tantôt cyniques. Crackdown est joué côté loi, la scénarisation y est absolument minimale, on n'y trouve pas une seule mission. Le jeu est centré sur son héros, non pas à travers la narration, mais par le biais de la progression de ses statistiques en perpétuelle expansion. Le héros de Crackdown est d'ailleurs mutique, sans passé ni présent, son apparence n'a aucune importance et son unique interlocuteur n'est qu'une voix sans visage. Très vite, le fil rouge du jeu, à savoir la lutte contre le crime organisé, s'estompe au profit du vrai sujet de Crackdown : l'exploitation totale de la ville comme terrain de jeu. Le jeu de Jones devient plateforme, exploration, parkour, course motorisée, collecte d'orbes... Pour autant, Crackdown n'est pas dépourvu de propos. Son scénario, malgré sa simplicité

apparente –débarrasser la ville de trois gangs– aborde un thème extrêmement controversé : celui de la manipulation par le gouvernement. À la fin du jeu, le joueur apprend que les trois gangs qui terrorisaient la ville avaient en réalité été favorisés par son propre employeur, l'Agency. Celle-ci avait besoin que la population soit

**JONES FAIT AVEC CRACKDOWN UN GTA INVERSÉ DANS TOUS SES ASPECTS, UNE NÉGATION ABSOLUE DE CETTE CONCEPTION DU JEU QUE, DE LEUR CÔTÉ, LES FRÈRES HOUSER ONT PERPÉTUÉE.**

GTA et le zob sur le Chariot Hotel ! Trop MDR PTDR Ha ha ha. GTA est longtemps resté prisonnier de la nécessité de provoquer.



Le mod Hot Coffee, découvert trop par hasard, dormant sur le CD, pile à la sortie de la version PC de San Andreas, juste à temps pour le buzz.



vraiment subversive, de la théorie du complot dont on imagine qu'elle n'aurait guère plu à Bertelsmann. Mais ce n'est pas tout. Est-ce que *Crackdown* n'est pas aussi une réflexion rétrospective de Jones sur son expérience intime ? Dans *GTA*, on jouait l'équivalent de l'un des gangs de Pacific City. Or, nous apprend Jones, tous ces gangs sont manipulés par le vrai pouvoir occulte. Ils n'ont le droit de nuire qu'avec l'assentiment des vrais puissants. Lui-même, en tant que directeur de DMA, avait été incité à troubler l'ordre public par des experts de la manipulation. L'Agency de *Crackdown* n'est-elle pas aussi ce Bertelsmann qui active tous les Jones du moment pour créer cette hystérie si profitable à son pouvoir ? C'est comme si Jones avait « vu » la *longa manus* qui se trouve derrière tout crime, derrière tout *GTA*. Il paraît probable qu'une personne comme Jones ait mal vécu d'avoir été le jouet d'un empire des médias et d'un publiciste sans scrupules. D'avoir été le pion d'un groupe (Bertelsmann) qui, après avoir été le principal éditeur et diffuseur de la propagande nazie avant et pendant la Seconde Guerre mondiale, est aujourd'hui à travers sa fondation, ses publications, l'un

des plus importants promoteurs mondiaux du libéralisme intégral. D'avoir enfin été complice d'un homme, Clifford, dont la vie professionnelle est fondée sur la tromperie et la dissimulation, et qui, jugement ô combien symbolique du destin, vient d'être inculpé pour abus sexuels sur mineurs dans le cadre de l'opération Yewtree – celle de l'affaire Jimmy Saville.

### SORTIE DE ROUTE

Le succès d'estime et commercial de *Crackdown* valent à Jones un prestige inégalé. Les fonds d'investissement font la queue à la porte de Realtime Worlds, qui finit assis sur un matelas de cent millions de dollars. Mais si Jones avait fait *Crackdown* pour exorciser *GTA*, il décide carrément de renouer avec le *GTA* primordial en signant *APB : All Points Bulletin* (2010, PC). Comme *Race'n'Chase* en son temps, *APB* est bien ce jeu où gangs et forces de l'ordre s'affrontent pour le contrôle d'un territoire urbain, où conduite et tir sont également importants. La ville de *GTA* devient enfin une carte de *Counter-Strike*, dont les joueurs vont prendre possession et écrire l'histoire peu à peu... Et pour être certain d'échapper à toute

compromission ou contrainte, Dave Jones fait le pari fou de sortir son jeu, un MMO qui plus est, sans éditeur. La suite, on ne la connaît que trop bien : le développement vire au cauchemar, et ce qui faisait la force de la méthode Jones – beaucoup d'autonomie, peu de hiérarchie, peu de planification – finit par devenir un piège mortel. Avec trop d'argent, un projet immense, des équipes énormes et peu structurées, *APB* devient impossible à coordonner. Le jeu sort dans un état catastrophique et les serveurs sont débranchés moins de trois mois après le lancement.

Racheté par K2 Networks, pionnier du MMO Freemium américain via Gamersfirst, *APB* est ressorti en free to play assorti du suffixe *Reloaded* six mois plus tard. Le jeu semble avoir trouvé son public, mais il ne sera sans doute jamais cet univers en perpétuelle construction que Jones envisageait. Aujourd'hui, Dave Jones a quitté son Écosse natale pour San Francisco. Là-bas, il travaille avec Stieg Hedlund, lead designer de *Diablo* et *Diablo II*, à la conception d'un action-RPG du nom de *ChronoBlade*. Un jeu exclusif Facebook. Merde. ■

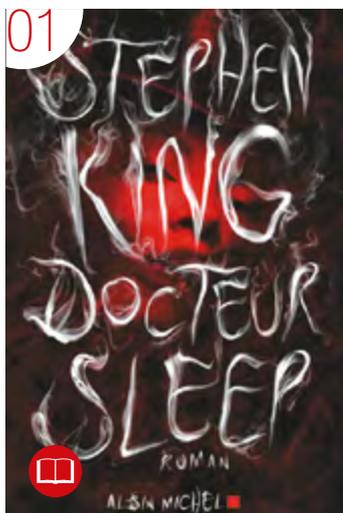


Dans *ChronoBlade*, les persos ont une fiche d'équipement. Système de loot à prévoir.



*APB : All Points Bulletin*, maigre, buggé, et que du PVP. Sortie de route totale.

## L'ESSENTIEL DE NOVEMBRE

**DOCTEUR SLEEP**

S'il est aussi prolifique que Marc Levy, Stephen King se maintient à un niveau littéraire bien plus honorable. Son dernier roman, *Docteur Sleep*, suscite une attente toute particulière puisqu'il se présente comme la suite de *Shining*.

**ANTIPHON**

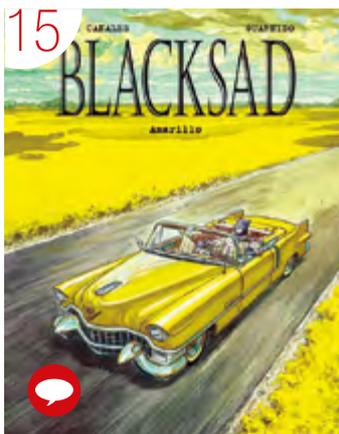
En quatre albums, Midlake s'est imposé comme l'un des groupes majeurs de ces dix dernières années. La perte de leur leader aurait pu signer leur fin, mais le groupe est de retour dans une veine plus rock que jamais.

**L'INCONNU DU LAC**

Loin de se réduire à un film sur l'homosexualité, *L'Inconnu du lac* est une magnifique histoire d'amour sur fond de thriller hitchcockien. Ou comment réaliser, avec des hommes en maillot de bain autour d'un lac, l'un des plus beaux films de l'année.

**RAISING HOPE - SAISON 4**

*Raising Hope* reste l'une des sitcoms les plus originales du moment. Dans cette quatrième saison, la petite Hope a bien grandi mais Jimmy continue de l'éduquer de la meilleure des façons auprès de sa famille toujours aussi déjantée et imprévisible.

**BLACKSAD - TOME 5 : AMARILLO**

Le cinquième volet de la bande dessinée *Blacksad* devrait prendre des allures de road movie entre La Nouvelle-Orléans et New York. Reste à voir si les griffes du célèbre chat noir anthropomorphe sont toujours aussi acérées.

**THE IMMIGRANT**

Marion Cotillard nous a fait mourir de rire dans *The Dark Knight Rises*. Elle devrait cette fois nous émouvoir dans *The Immigrant*, nouveau long métrage du talentueux James Gray, qui raconte la destinée d'une Polonaise dans le New York des années 1920.

**PACIFIC RIM**

À la rédaction, *Pacific Rim* divise. Certains crient presque au chef-d'œuvre devant cet affrontement spectaculaire entre Mechas et Kaijus quand d'autres déplorent la médiocrité de ses personnages et de son scénario. Si vous l'avez loupé, sa sortie Blu-ray vous permettra de choisir votre camp.

# GRAVITY



## SEULE AU MONDE

Réalisé par Alfonso Cuarón  
Avec Sandra Bullock  
et George Clooney  
Sortie en salles  
23 octobre 2013



par **Christophe Butelet**

@CButelet

La Terre vue de l'espace. Cette image à couper le souffle, l'astronaute chevronné Matt Kowalsky la voit pour la dernière fois. Pour son ultime mission, il accompagne le docteur Ryan Stone qui, elle, effectue sa toute première sortie. Chaque personnage incarne deux écoles différentes : celle, vouée à disparaître, de ces anciens cow-boys de l'espace, et celle des scientifiques qui y trouvent plus logiquement leur place. Loin de n'être qu'une passation de pouvoir, la caractérisation de ces deux personnages permet surtout d'accentuer la situation critique dans laquelle se trouve Stone lorsque leur navette est littéralement réduite en miettes par une nuée de débris agglomérés en orbite autour de la Terre (véritable scénario scientifique appelé syndrome de Kessler). De l'introduction des personnages jusqu'à l'accident, la caméra virtuose a filmé en continu, via un plan-séquence hallucinant dont on se demande à quel moment il finira par s'arrêter. Pendant une quinzaine de minutes, Alfonso Cuarón joue prodigieusement avec l'échelle des plans, réalisant le grand écart entre le panoramique et le très gros plan. Il va même jusqu'à traverser le casque de Sandra Bullock pour mieux rendre compte du cauchemar qu'elle est en train de vivre alors qu'elle dérive en tournant continuellement sur elle-même... *Gravity* est un très beau film de cinéma réalisé pour le cinéma (le son, la 3D, l'IMAX). On sent cette volonté d'une œuvre épurée de tout artifice, alternant les scènes contemplatives et celles d'action, toutes deux impressionnantes. Sans pour autant renier son statut de blockbuster, le film ne laisse échapper aucun son dans l'espace



et la parole s'y fait rare. Tout passe ainsi par l'image, et c'est l'action qui fait avancer le récit, non l'inverse. Misant essentiellement sur sa mise en scène et le tour de force technique qu'elle implique, *Gravity* ne délaisse pourtant pas son scénario. On y retrouve d'ailleurs l'une des thématiques chères au réalisateur d'*Harry Potter* et *le Prisonnier d'Azkaban* : la maternité. Elle est d'abord symbolisée par la Terre, essence même de la vie, en opposition à l'espace glacial. Mais

elle est surtout incarnée par le personnage de Sandra Bullock, dont la lutte pour sa survie fait figure de véritable renaissance. On se souvient que c'était aussi le sujet des *Fils de l'homme*. Dans un monde où les femmes étaient devenues stériles, l'arrivée d'un nouveau-né y représentait la survie de l'humanité. *Gravity* personnifie cette survie dans le combat d'une seule femme, magistralement interprétée par une Sandra Bullock qui trouve ici son meilleur rôle. ■



# STAR TREK INTO DARKNESS

EN ATTENDANT STAR WARS 7



Réalisé par J. J. Abrams  
Avec Chris Pine, Zachary Quinto, Benedict Cumberbatch...  
Sortie Disponible



par **Christophe Butelet**

@CButelet



L'histoire américaine de ces douze dernières années aura été marquée par deux événements majeurs : les attentats du 11-Septembre et la mort d'Oussama Ben Laden. Hollywood a déjà largement traité du premier évènement et s'intéresse désormais de plus en plus au second. *Zero Dark Thirty* a ainsi ouvertement abordé le sujet cette année. *Star Trek Into Darkness*, quant à lui, raconte l'attaque de l'Enterprise par le terroriste John Harrison, interprété par le glacial Benedict Cumberbatch (*Sherlock*). Le réalisateur de *Super 8* en profite indirectement pour s'interroger sur ce qu'il se serait passé si les États-Unis n'avaient pas froidement abattu l'ancien leader d'Al-Qaïda, mais avaient, au contraire, tenté de le comprendre (voir sa confrontation avec Kirk et Spock). Intelligent, le blockbuster n'en demeure pas moins spectaculaire, la mise en scène de J. J. Abrams apparaissant toujours aussi inspirée dans ses scènes d'action. Ces dernières, jamais loin d'être éprouvantes, affichent surtout une énergie passionnante. ■



# MARVEL'S AGENTS OF S.H.I.E.L.D. SAISON 1

EN PANNE DE SUPER



Diffusion ABC  
Avec Clark Gregg, Ming-Na, Chloe Bennet  
Sortie Septembre



par **Bruno Pennes**

@PrunoBennes



Après avoir conquis le grand écran, détruit New York et montré aux enfants qu'on a le droit d'être arrogant et alcoolique quand on est milliardaire, Marvel s'attaque au créneau désormais hype de la série télé. S'écartant des habituels super-héros, le nouveau bébé du studio met l'accent sur les G men, ces hommes de l'ombre qui assurent le SAV entre deux invasions extraterrestres. Aux commandes de l'équipe, l'agent Phil Coulson, revenu d'entre les morts depuis la fin d'*Avengers*, est interprété par un Clark Gregg cabot comme jamais. La série étant supervisée par Joss Whedon (*Buffy*, *Firefly*, *Avengers*), on pouvait s'attendre à du très très lourd. Hélas, pour le moment, cette première saison manque sérieusement de relief et le reste du casting, tout comme les premiers « freaks » rencontrés, sont assez faiblards. Reste la réalisation, de qualité et tirant parti d'un budget conséquent, et le mince espoir que la série s'ouvre, petit à petit, au reste de l'univers *Avengers*. Allez, on va dire qu'on y croit. ■



# SÉBASTIEN TELLIER CONFECTION

RETOUR À LA SOBRIÉTÉ



Label Record Makers  
Sortie Disponible



par **Christophe Butelet**

@CButelet



Avec son nouvel album, Sébastien Tellier délaisse sa période bleue initiée avec l'album *My God is Blue*. Pour ceux qui n'avaient pas vraiment goûté à son délire christique, l'artiste revient à une musique beaucoup plus posée. On retrouve en effet un style plus proche de certains de ses précédents albums, et notamment de la bande originale de *Narco* (peut-être son meilleur disque à ce jour). Avec ses titres en forme de thèmes, qui reviennent tout au long de l'album (« L'amour naissant » et ses versions II et III), *Confection* prend d'ailleurs des airs de bande originale. D'où cette impression que Sébastien Tellier décline le même morceau avec quelques variations, tout au long des quatorze pistes. Album concept, quasi instrumental (la voix de Tellier se fait rare), *Confection* évite pourtant toute monotonie, même s'il ne surprendra pas ses fans. Ces derniers y retrouveront en effet la sobriété et la mélancolie qui caractérisent l'univers de l'hirsute compositeur. On s'en contentera très largement. ■



# NOS MEILLEURS SOUVENIRS DE JEUX VIDÉO 8/16-BITS

## HISTOIRES DE JOUEURS



**Auteur** Florent Gorges  
**Prix** 20 euros  
**Disponible sur**  
Omakebooks.com



par **Bruno Pennes**

@PrunoBennes



Auteur prolifique et passionné de rétro, Florent Gorges réalise ici un travail moins anodin qu'il n'y paraît : livrer un travail de mémoire collective en compilant les souvenirs d'enfance de centaines de joueurs. Des anecdotes du quotidien, témoins des émerveillements, petites loses et grandes victoires qui ont émaillé nos expériences de gamers. Ces moments de vie, souvent drôles, renvoient à notre propre passé, nous rappelant autant de fils de manettes rongés par le hamster familial, de nuits passées à jouer sous la couette et de pleurs pour ne pas incarner Luigi dans *Super Mario Bros*. Intelligemment thématisé (souvenirs d'arcade, de Nes, de *Tetris*, etc.), *Nos meilleurs souvenirs de jeux vidéo 8/16-bits* parlera non seulement aux trentenaires mais aussi aux plus jeunes générations, qui découvriront les tranches de vie d'une époque désormais révolue. 144 pages de nostalgie joliment illustrées. ■



# MAN OF STEEL

## LE POIDS DU SUPER-HÉROS



**Réalisé par**  
Zack Snyder  
**Avec** Henry Cavill,  
Amy Adams,  
Michael Shannon  
**Sortie** Disponible



par **Christophe Butelet**

@CButelet



De la gravité, encore, dans *Man of Steel*. Tout le film de Zack Snyder joue de ce contraste entre pesanteur et légèreté. À la capacité du super-héros à virevolter dans les airs s'oppose ainsi le poids de son corps (l'homme d'acier, nous dit le titre). On note d'ailleurs que la machine de guerre du général Zod se joue elle aussi de la gravité, surélevant les éléments pour mieux les faire s'écraser. Tirailé entre le ciel et la terre, et donc entre ses origines extraterrestres et son humanité, Superman cherche à trouver sa place mais aussi à se faire accepter. Sur une idée de Christopher Nolan, on y retrouve cette même réflexion (un peu lourde) sur le statut du super-héros. Mais l'intérêt du film réside avant tout dans la manière dont le réalisateur de *Sucker Punch* l'illustre. Au-delà d'une imagerie christique pas très subtile, on retiendra surtout des scènes d'action de destruction massive dignes de *Dragon Ball Z*, où les corps s'envolent avant de retomber violemment. Pesanteur et légèreté, encore. ■



# HOW I MET YOUR MOTHER SAISON 9

## C'EST BIENTÔT LA FIN...



**Diffusion** CBS  
**Avec** Josh Radnor,  
Alyson Hannigan,  
Neil Patrick Harris...  
**Sortie** Septembre 2013



par **Christophe Butelet**

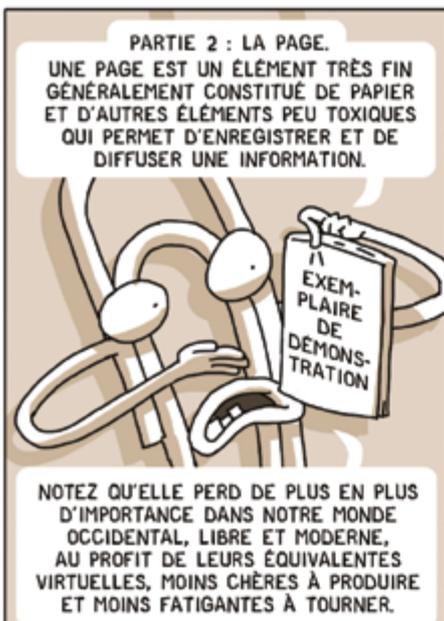
@CButelet



Ça y est, *How I Met Your Mother* entame sa neuvième et dernière saison. Il était sans doute temps de conclure après une saison 8 en demi-teinte qui commençait sérieusement à tirer sur la corde. Mais il serait dommage d'abandonner si près du but, d'autant que l'on peut dorénavant mettre un visage sur cette fameuse « mother ». Pour son grand final, cette saison 9 adopte un format un peu différent puisque les 24 épisodes se déroulent durant le week-end du mariage de Robin et Barney (avec bien entendu de multiples flashbacks et flashforwards dont la série a le secret). À en juger par les premiers épisodes, la série a définitivement changé de virage pour se rapprocher de la comédie romantique, ce vers quoi elle a souvent tendu malgré tout. Rien de très grave si l'on y rit moins bruyamment, car la série reste drôle et inventive, et sait aussi se montrer touchante, notamment à travers le personnage de Ted. ■



# OÙ TOUT COMMENCE PAR UN TUTORIEL





VOILÀ, GRÂCE À CES PRÉCIEUX CONSEILS  
VOUS ÊTES DésORMAIS CAPABLES DE...

**FREEZE  
MOZEUR  
PHOQUEUR**

**CRUNCH**



ON TE TIEN  
ENFOIRÉ, ÇA FAIT  
DES ANNÉES  
QU'ON TE TRAQUE

MAIS ENFIN,  
JE NE COM-  
PRENDS P...

AH OUAIS, ET LA  
BANDE À JOE  
L'AGRAFEUSE, ÇA  
TE DIT RIEN ?

TRAFIC ILLÉGAL DE  
FOURNITURES DE  
BUREAU ! TU VAS EN  
PRENDRE POUR 20 ANS  
MON SALAUD !

Z'AVEZ VU CHEF ?  
À L'AMÉRICAINÉ !

JE SUIS UN HONNÊTE  
CITOYEN ! C'EST SCAN-  
DALEUX ! DE QUOI  
M'ACCUSE-T-ON ?



MAIS C'EST FAUX,  
JE...

ET ÇA, C'EST  
DE LA COCAÏNE  
PEUT-ÊTRE ?

DAMNED, JE SUIS FAIT !  
C'EST MON COUSIN CLOPPY QUI M'A  
BALANCÉ, HEIN ? CE FUMIER !



ALLEZ, HOP ! AU TROU ! J'IMAGINE QUE  
TU VEUX UN AVOCAT COMMIS D'OFFICE ?

HAHA "OFFICE",  
VOUS L'AVEZ  
MICHEL ?

ELLE EST  
TROMBONE CHEF !

HA  
HI HA  
HI  
HOU



ALORS VOILÀ : ESPACE  
CLAIR, LUMINEUX, CALME,  
HUIT CASES EXTENSIBLES  
EN NEUF. PETIT INCONVÉ-  
NIENT: IL EST EN 2D.



PAS PRATIQUE POUR  
LE RANGEMENT.

AH ET VOUS ÊTES SUJETS  
À LA PNEUMONIE ? PARCE  
QUE LES INFILTRATIONS  
ET DIVERSES FUITES  
PEUVENT POSER PROBLÈME.

LES BULOTS MUTANTS AUSSI, ENFIN SI ON N'AIME  
PAS LE FRISSON DE LA NATURE SAUVAGE.



AH, ET IL Y A AUSSI CETTE HIS-  
TOIRE DE VIEUX CIMETIÈRE  
INDIEN QUIL..

Y'A LA FIBRE ?

EUH

CURIEUSEMENT,  
OUI.



**ON  
PREND!**

# JEAN-BAPTISTE GOUPIL

CHRONIQUEUR TÉLÉ

## TON PREMIER SOUVENIR DE JOUEUR ?

Les anniversaires du samedi aprèm chez deux frangins : Damien et Guillaume. Je n'avais pas de console chez moi, donc je devais attendre d'aller chez eux pour découvrir les derniers jeux. On jouait tout l'aprèm, juste avant *La Chasse au Trésor* à la télé. C'était le paradis.



## LA PREMIÈRE MACHINE QUE T'AS EUE À NOËL ?

La Master System. Avec deux manettes,

dont un joystick tout pourri, le control stick 3060 à l'ergonomie douteuse que je filais toujours à mon frangin. Le genre de control stick qui rend les joueurs ingérables sur *Wimbledon* !



## TA PLUS GROSSE DÉCEPTION DE JOUEUR, CE SERAIT QUOI ?

Ne jamais avoir eu *Duck Hunt* sur NES et son Nintendo Zapper ! Cet infâme flingue orange et gris ! Depuis, en hommage, je mets un bruitage de canard sur chaque vidéo que je monte.

## TA CONSOLE CULTE ? ET POURQUOI ?

La Megadrive pour trois jeux. *Golden Axe* en coopération et les bastons avec le frangin pour savoir qui allait être le premier à prendre le nain vert ! *Street of Rage* à deux joueurs et nos réactions du style : « Putain, mais pourquoi t'as appelé la police à ce moment-là ? » Et enfin *World Cup Italia 90* pour l'intégralité du travail audio, mention spéciale aux tacles qui faisaient un truc du genre « pawwours ».



## LE JEU QUE TOUT LE MONDE ADORE, SAUF TOI ?

Je vais tourner la question dans l'autre sens. Le jeu que j'adore et que tous les puristes détestent : *Bomberman World* sur PlayStation. Parce que je n'avais pas joué à cette série sur NES. Du coup, je m'y suis mis tardivement...



## LE JEU QUE TU EMMÈNERAIS SUR UNE ÎLE DÉSERTE ?

*FIFA 98* et son indoor stadium pour des 5 vs 5 endiablés ! Bon, en même temps, si je suis tout seul, ce qui est un peu le principe d'une île déserte finalement, je profiterai de cette retraite de toute vie sociale pour sortir de ma désintox de *Football Manager*, après plusieurs années de sevrage sans rechute.

## ET SUR TON TÉLÉPHONE, TU JOUES À QUOI ?

*Jetpack*, *Top Eleven*, etc. Et là je viens de découvrir *Bus Parking* ! Tu es conducteur de navette et le but du jeu, c'est d'arriver à la garer sans toucher d'obstacles : c'est le concept le plus naze que j'ai jamais vu ! Du coup, je suis addict !

## ET SINON, EN CE MOMENT TU FAIS QUOI ?

À part *Bus Parking*, j'essaie en parallèle de me laisser un peu de temps libre pour travailler ! Les épicuriens invétérés peuvent me retrouver dans « C'est quoi ce sport ? », tous les jeudis en clair sur BelN Sport, à 12 h 45 dans le « Lunch Time » du truculent Darren Tulett et de la sublissime Marie Portolano.

