

# JV

SORTONS LE GRAND JEU

Consoles > PC > Tablettes > Smartphones



LE JEU DE L'ANNEAU 2014

## L'OMBRE DU MORDOR

ON A CROISÉ BATMAN  
CHEZ LES HOBBITS



### CRITIQUES

**KILLZONE: SHADOW FALL**  
SUPER MARIO 3D WORLD

**ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**

**3DO, JAGUAR, MEGA-CD**

IL Y A **20** ANS

**LA NEXT-GEN DES LOSERS**

# NOUVELLE ÈRE

Rarement un changement de génération n'aura été aussi mouvementé. À l'heure où nous bouclons ces lignes (le 21 novembre), certains magasins commencent déjà à vendre la PS4, pourtant destinée à sortir le 29. Dans le métro, les pubs vantent, elles, les mérites des nouveaux packs... PS3. Chez Microsoft, c'est tout aussi épique. Si l'arrivée de la Xbox One enthousiasme, la 360 fait encore le bonheur de nombreux joueurs. La raison ? Une génération qui tarde à mourir, et des blockbusters qui sortent sur toutes les machines, anciennes ou nouvelles. On pense à *FIFA*, *Call of Duty*, *Need For Speed*, et aux autres. Si les différences visuelles sautent aux yeux, ce qui fait acheter une console, c'est l'envie de nouveautés, de titres inaccessibles sur sa vieille machine. *Ryse*, *Forza 5*, *Killzone : Shadow Fall*. Ces nouveaux venus, nous n'en parlons pas beaucoup dans ce numéro. Les jeux ne sont pas forcément arrivés à l'heure à la rédaction, et il était hors de question de bâcler les critiques. Pour la plupart, elles arriveront dans le prochain numéro. Une fois que le PSN et le Xbox Live seront ouverts, que les jeux seront patchés, et que la frénésie du lancement sera - légèrement - retombée. Après tout, cette nouvelle génération est prévue pour durer dix ans, alors rien ne presse.

par Bruno Pennes  
@PrunoBennes

**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,  
Antoine Hégaud, Matthieu Guéritte.

**Remerciements :**

Aurélien Wellenstein et Asgard.

**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\*M\*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

**CARNET ROSE**

Toute la rédaction souhaite la bienvenue au petit Arthur, qui a bien voulu attendre la fin du bouclage de JV #1 pour montrer le bout de son nez. Big up à Élise et Paul, les heureux parents, qui ne verront plus l'ombre d'une grasse mat' avant 2027. Ah ah.



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.

Twitter @JVlemag  
Facebook JVlemag  
Blog www.jvlemag.com

Dylan Pereira (via Facebook)

**VOUS N'AVEZ PAS EU PEUR DE COMMENCER UN NOUVEAU MAGAZINE SUR LES JEUX VIDÉO ALORS QUE LA PRESSE PAPIER SUR CE DOMAINE CONNAÎT UNE TRÈS FORTE CONCURRENCE PAR RAPPORT AUX SITES SPÉCIALISÉS, QUI ONT L'AVANTAGE D'ÊTRE GRATUITS ET D'AVOIR UN FLUX D'ACTUALITÉS CONTINU ?**

Tu l'as dit, les sites sont imbattables pour tout ce qui touche à l'actu ultra chaude, comme on dit dans le jargon. Nous notre truc, ce sont plutôt les dossiers, les enquêtes. De manière générale, parler de jeu vidéo avec un poil plus de recul. Et puis avoue que lire un long texte reste plus agréable sur papier que sur écran.

Julien Sarazin (via Facebook)

**AU VU DU CONTEXTE PLUS QUE MOROSE POUR LA PRESSE PAPIER, QUELLES SONT LES RÉACTIONS DE VOS CONFRÈRES (CANARD PC, JEUX VIDEO MAGAZINE...) QUANT AU LANCEMENT DE VOTRE NOUVELLE AVENTURE ?**

Globalement, tout le monde nous a poliment félicités. Après, si les affinités varient entre les magazines, l'arrivée d'un nouveau venu fait toujours du bien au secteur, notamment en rendant le rayon « Presse jeux vidéo » plus visible chez le kiosquier.

@ankitoni

**VOUS PENSIEZ QUE L'ON NE VERRAIT PAS QUE VOUS NOTEZ (SUR 4)? :-)**

Ah mince. Ça s'est vu ? Non, vraiment, Jean-Vidéo n'est pas une note. C'est un chien-gamepad, ou un truc du genre. Et il illustre le ressenti du journaliste, pas la valeur du jeu. Un titre sans gros défaut, mais dont on attendait bien plus pourra récolter un «Bof.» alors qu'il aura 15/20 en d'autres lieux. De même, un jeu avec des défauts mais doté d'une superbe histoire ou d'un gameplay innovant récoltera peut-être un Jean-Vidéo heureux au lieu d'un 12 ou 13/20. C'est clair ?

@raphael13479

**EST CE QUE VOUS COMPTEZ VOUS ORIENTER (LÉGÈREMENT) VERS LE HARDWARE PC DANS UN NUMÉRO ?**

Le hardware, c'est bien quand c'est bien fait. Sinon, au mieux c'est pénible à lire, au pire, ça fait catalogue. Pour le moment, on réfléchit à des pistes pour éviter les sempiternelles colonnes de benchmarks. En résumé, on y viendra, mais sous forme de dossier ou d'article thématisé.

Jeff Desné (via Facebook)

**QUEL EST LE SECRET DE VOTRE FAMEUSE RECETTE DE GUACAMOLE ?**



Ingrédients :

- 1 sachet de mélange d'épices
- 3 avocats bien mûrs
- 1 tomate ronde
- 5 cl de crème fraîche semi-épaisse
- 1/4 de citron frais  
(empêche le guacamole de noircir)

Epluchez et coupez en cubes les trois avocats dans un saladier en verre puis écrasez-les avec une fourchette. Ajoutez la tomate en brunoise et la crème fraîche. Versez ensuite le mix d'épices (les pros pourront faire le leur en mélangeant coriandre, cumin, sel, poivre, paprika et un peu de tabasco). Remuez l'ensemble pendant 30 secondes et laissez refroidir le plat, recouvert d'un film plastique, 2 heures au réfrigérateur.

Pour une présentation originale, remplacez la crème fraîche semi-épaisse par 10 cl de crème liquide, versez le mélange froid dans un siphon et recouvrez chaque chips d'une mousse légère de guacamole. Tasty.



**Bruno Pennes**

@PrunoBennes

Je peux pas vous parler là, je joue à la PS4. Enfin, dès que j'aurai téléchargé les 35 Go de mon jeu indé. Et mis à jour la console. Et mis à jour le jeu. Et mis à jour le système de mise à jour. Manque plus que ma box se mette à jour tiens. Ah, j'ai rien dit, elle est en plein dedans. Misère.



**Christophe Butelet**

@CButelet

Il y a encore quelques années, j'aurais vendu ma mère pour m'offrir les nouvelles consoles de salon du marché, genre day one. Aujourd'hui, en attendant *The Witness* ou *D4*, je suis plus excité à l'idée de passer le niveau 428 de *Candy Crush*. C'est grave docteur ?



**Corentin Lamy**

@corentin\_lamy

Mozart, après l'échec de son album dubstep, a eu ces mots assez définitifs : « le plus difficile, c'est le deuxième album, tas de cons ». Si c'est vrai aussi pour les mags, alors je suis assez confiant pour la suite, vu qu'on a bouclé ce n°2 plus facilement que le niveau 12 de *Candy Crush*.



**Kevin Bitterlin**

@KBitterlin

Pour ce deuxième numéro, notre dessinateur a commencé par me grimer en roux dans le billet d'humeur avant de carrément me faire mourir dans la BD. Y'a t-il un message caché là-dessous ? Peut-être... En tout cas, sale ambiance à la rédaction.



**Marc Delatan**

@Helio\_Hiro

Ca y est, c'est parti, on s'achemine vers ce mois de l'année que ma chionosphérophobie transforme en joli cauchemar. Mais bon, du coup, c'est une bonne occasion pour moi de rester à la maison et d'enchaîner les parties de *The Stanley Parable*...



**Sylvain Tastet**

@\_Hoopy

La Nasa vient d'envoyer une sonde sur Mars qui a décollé à merveille. On voyait presque scintiller les poneys autour de la navette. En France pendant ce temps, je me dis que notre bon Marc n'arrive pas à venir d'Aurillac sans que son train n'expire sur les rails.

ACTUS

- 10 **HUMEUR**  
Kevin Bitterlin veut qu'on lui tienne la main
- 12 **EN COUV**  
Remakes, reboot, suites...  
Le jeu vidéo a-t-il encore des choses à dire ? Tourne-t-il en rond ? Allons-nous tous être mangés par un dinosaure de l'espace ? Le dossier qui cherche des réponses.
- 20 **OUVERTURE ZAPPING**  
Retour sur une sombre histoire de béquille.
- 22 **BLIZZCON 2013**  
Pas besoin de traverser l'Atlantique pour pouvoir débriefer le salon de Blizzard.
- 23 **L.A.S.A.G.N.E.S.**  
Notre laboratoire s'est plié en quatre pour vous permettre de choisir le free to play de ses rêves.
- 24 **MÉDIARAMA**  
Comment un pauvre reportage de France 2 a mis l'Internet en colère.
- 26 **PORTRAIT**  
de Sylvain Sechi  
(chef de projet sur *Blood Bowl 2*)
- 28 **CRASH TEST**  
The Edge of Decadence
- 32 **LA TERRE DU MILIEU : L'OMBRE DU MORDOR**  
Notre envoyé spécial est revenu du pays de Sauron avec plein d'infos sur la nouvelle déclinaison de l'œuvre de Tolkien.
- 38 **FRISE CHRONOLOGIQUE**  
Avant Peter Jackson, le Seigneur des Anneaux en jeu vidéo, c'était quand même bizarre...
- 40 **L'INTERROGATOIRE**  
The Order : 1886 nous dit tout.
- 42 **AGENDA**  
L'essentiel du mois de décembre. Et aussi des charentaises.



**ÇA NE M'INTÉRESSE PAS DE COURIR LA PAMPA POUR CUEILLIR DES POIRES.**

p. 10

ON NE L'A PAS VU

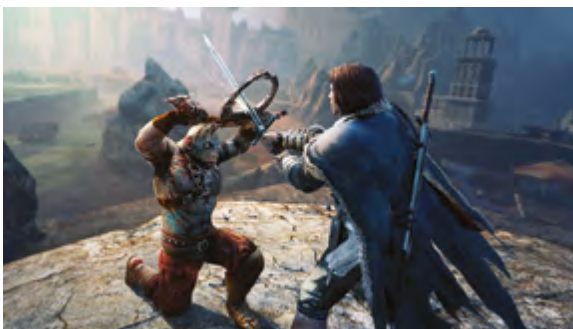
D4

p. 30



**LE SOLEIL SE COUCHE TÔT À COLOGNE, SURTOUT LE LUNDI.**

p. 21



ON L'A VU

LA TERRE DU MILIEU : L'OMBRE DU MORDOR

p. 32



**LES POIVROTS VOYAGENT ASSEZ MYSTÉRIEUSEMENT ACCOUDÉS AU COMPTOIR.**

p. 32

TENDANCES

- 44 **VAPORISATION**  
Les astuces de Gabe Newell et de Valve pour conquérir le monde.



**PARCE QUE CORONA, C'ÉTAIT QUAND MÊME PAS MAL.**

p. 44

L'INTERROGATOIRE

THE ORDER : 1886

p. 40



INTERLUDE

- 48 **LE BLIND-TEST DE NOËL**  
Notre grand jeu hivernal pour chanter, en famille ou entre amis, les plus grands classiques du jeu vidéo. Aurez-vous l'œil musical ?

CRITIQUES

- 52 Battlefield 4
- 56 Assassin's Creed IV : Black Flag
- 58 The Legend of Zelda :  
A Link Between Worlds
- 59 Killzone : Shadow Fall
- 60 Super Mario 3D World
- 62 Tearaway
- 64 Risk of Rain
- 65 Desktop Dungeon
- 66 Contrast
- 70 Jeux mobiles

VUE SUBJECTIVE

- 72 **THE WALKING DEAD**  
Focus sur l'apparition du Stranger  
et sur la conclusion inoubliable  
du point and click de Telltale.

CONSO

- 76 **HO HO HO!**  
À quoi ça joue, un enfant? Nos conseils  
et idées de cadeaux pour devenir  
les meilleurs parents du monde.

LE GRAND TOURNOI

- 82 **LES CHIENS DU JEU VIDÉO**  
Ce mois-ci, ce sont nos amis poilus  
à quatre pattes qui participent à la  
prestigieuse empoignade.

RÉTRO

- 84 **JEUX VIDÉO**  
À la pointe de l'actualité, la gazette  
décode le monde vidéoludique d'hier.
- 86 **LA MALÉDICTION 1993**  
Il y a 20 ans, le cataclysme. Retour  
sur une année maudite pour de  
nombreux constructeurs de consoles.

HORS-JEU

- 92 **AGENDA**
- 93 **CRITIQUES**  
*Albator, Eminem, Pacific Rim...*

BD

- 96 **LES INTERNET EXPLORERS**  
Épisode 2: Ne pas débrancher  
pendant la mise à jour

CARTE MÉMOIRE

- 98 **LES SOUVENIRS DE JOUEUR**  
de Maxime Musqua

**CRITIQUES**  
**KILLZONE :  
SHADOW  
FALL**  
p. 59



“ **CES PASSAGES SERAIENT  
GÉNIAUX SI ON N'ÉTAIT PAS SANS  
CESSE ATTAQUÉ PAR UNE MURÈNE.**

p. 56



**CRITIQUES**  
**SUPER MARIO  
3D WORLD**  
p. 60



“ **DANS UN MONDE OÙ LA JUSTICE  
N'A PLUS DE SENS, AUCUN CHOIX  
NE PEUT ÊTRE BON OU MAUVAIS.**

p. 72

**REPLAY**  
**THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM**  
p. 74

“ **UN SHOOT  
NAZE AVEC,  
EN ARRIÈRE PLAN,  
UN SIMULATEUR  
DE COLOSCOPIE.**

p. 86



# “Non, la linéarité n'est pas un défaut”

par Kevin Bitterlin  
@KBitterlin

**J**e ne comprends pas à quel moment «linéaire» est devenu un gros mot. Ces dernières années, cet adjectif a souvent été employé dans des verdicts ou des tests de jeux, en général précédé de l'adverbe «trop». «**Domage que ce jeu soit trop linéaire...**». Passée l'absurdité de la formule en tant que telle (un jeu est linéaire ou il ne l'est pas), c'est surtout le dédain vis-à-vis de ces titres qui essaient de raconter une histoire en suivant un fil rouge qui me chagrine. Entendons-nous bien, chacun est libre d'avoir ses genres de prédilection, de préférer les jeux ouverts aux titres en ligne droite. Après tout, on a tous un parcours de joueur différent. Certains sont tombés très tôt dans les *Ultima*, *Might and Magic* ou *Daggerfall*. Pour moi, les premiers vrais émois s'appellent *Resident Evil*, *Silent Hill*, *Metal Gear Solid*, autant de titres ultra-dirigistes certes, mais surtout portés par les qualités que je recherche avant tout autre chose dans un jeu vidéo. De l'écriture, de la mise en scène, une atmosphère au service de bonnes idées de game design. Je regrette donc que l'industrie dans sa majorité soit désormais encline à bannir la

linéarité de ses jeux et à sacrifier la dimension narrative sur l'autel d'une utopie de liberté. Prenons l'exemple du RPG japonais où l'histoire a longtemps constitué la pierre angulaire, l'élément qui fait que l'on aime ou non le jeu en question. Sauf qu'aujourd'hui, les studios ne raisonnent plus qu'en taille de cartes, de variété de monstres, de zones à explorer. *Xenoblade Chronicles* (jeu unanimement salué) est une illustration assez symptomatique de ce virage qui me déplaît. Sans m'être fondamentalement désagréable, ce titre laisse trop de place à l'exploration, à la découverte, au libre arbitre en quelque sorte. Moi, je veux être accompagné, qu'on me raconte une histoire, qu'on m'abreuve de cut-scenes pour nourrir les personnages et approfondir les relations qu'ils entretiennent. Ça ne m'intéresse pas de courir la pampa pendant trois heures pour déboîter du monstre et cueillir des poires. Si j'avais

envie de ça, je ferais des MMO, pas des RPG en solo. Le problème, c'est que ce genre de parti-pris se généralise, même quand cela va totalement à l'encontre de l'esprit d'un jeu ou de son synopsis. Le dernier *Tomb Raider* est par exemple construit comme une énorme fuite en avant, un sprint en ligne droite dans lequel le but est d'aider l'héroïne à s'échapper le plus vite possible de l'île où elle est piégée. Pourtant, le jeu ne s'en tient jamais à ce pitch de survival classique. Il propose sans cesse des

quêtes secondaires et des zones ouvertes dans lesquelles on peut perdre du temps à ramasser des bouts de cagettes pour améliorer ses fusils... Comme si Crystal Dynamics ne trouvait pas son concept assez fort pour s'en

“**ON IMAGINE MAL JOHN MCCLANE METTRE SA MISSION EN PAUSE POUR COMPLÉTER SA COLLECTION DE 100 BOUTEILLES DE LAIT**”

tenir à un jeu linéaire et cohérent. Oui, cohérent. On imagine quand même mal le John McClane de *Die Hard* mettre sa mission en pause pour aller explorer un parking et compléter sa collection de 100 bouteilles de lait ou de 50 cocottes en papier. Et pourtant c'est exactement ce style de pratiques que le jeu vidéo tend à systématiser dans une sorte de course effrénée vers le n'importe quoi. Des zones de jeu plus vastes mais souvent mal fichées et vides, des objets à collectionner par centaines, des quêtes secondaires Fed-Ex juste bonnes à donner l'illusion que le jeu n'est pas une route droite... ça suffit! Si un jeu a besoin de ce genre d'artifices et de saufs-conduits pour rassasier le joueur, c'est qu'il s'est planté quelque part. Parce que je préférerais toujours un titre linéaire mais maîtrisé que l'on peut boucler en une journée, à un gros pot-pourri d'idées et de concepts hétéroclites sur lesquels on peut s'ennuyer pendant 50 heures. La linéarité, j'aime ça. Rendez-la-moi. ■





# LE JEU VIDÉO TOURNE-T-IL EN ROND ?

La question peut paraître grave mais elle nous semble légitime au regard de la situation dans laquelle se trouve le jeu vidéo aujourd'hui. Sans tomber dans une forme de sinistrose, le secteur donne l'impression de ressasser les mêmes licences, les mêmes idées et de se réfugier en permanence dans le passé. Face à une baisse significative des ventes des nombreuses suites qui inondent le marché, le jeu vidéo doit-il se préparer à des lendemains difficiles ?

*par la Rédaction*  
@JVlemag



**D**ans la littérature, le cinéma, la peinture ou encore la musique, la création artistique se divise en

différentes étapes, lesquelles constituent généralement des phases de dépassement ou de rupture. Mais avant d'enfin voir apparaître un nouveau courant, l'art doit bien souvent en passer par une forme de transgression pour sortir de l'impasse créative dans laquelle il se trouve. Au milieu du XIX<sup>ème</sup> siècle, la littérature s'est ainsi écartée du roman, la peinture s'est dirigée vers l'abstraction alors que la musique a rompu avec la tonalité. Aujourd'hui, le jeu vidéo cherche un second souffle.

Engoncé dans une industrie qui étouffe sa créativité, il donne parfois l'impression de se réduire à quelques licences majeures (*Call of Duty, FIFA, Assassin's Creed...*), dont on découvre chaque année de nouveaux épisodes attirant en masse des joueurs qui n'en demandent pas forcément plus. Le parallèle avec le cinéma hollywoodien semble tout trouvé, lui qui traverse également une crise inquiétante. Il doit en effet faire face à une mutation profonde du secteur avec des ventes de DVD/Blu-ray et de produits dérivés qui deviennent dorénavant les principales sources de revenus. En voulant atteindre des marchés émergents comme la Russie, la

À force de vouloir singer le cinéma hollywoodien, le jeu vidéo finit par ne plus se reposer que sur des suites.







Qualifié du nouveau maître du survival horror, *Dead Space* s'est peu à peu perdu pour ne plus ressembler qu'à un banal shooter.

**ENGONCÉ DANS UNE INDUSTRIE QUI ÉTOUFFE SA CRÉATIVITÉ, LE JEU VIDÉO DONNE PARFOIS L'IMPRESSION DE SE RÉDUIRE À QUELQUES LICENCES MAJEURES**

» Chine ou l'Amérique du Sud, les coûts de production deviennent plus importants. Car pour plaire à tous les publics, les tournages n'hésitent pas à se déplacer à l'étranger comme dans *Iron Man 3* ou *World War Z*. En conséquence, les blockbusters finissent par se ressembler, s'appuyant sur des super-héros universels censés satisfaire le plus grand nombre. Il devient difficile d'apporter des projets complètement inédits sur la table et les relatifs échecs de *Lone Ranger* ou encore de *Pacific Rim* invitent plus que jamais les studios à la prudence (*Gravity* représentant l'exception confirmant la règle). L'été 2015 en est la preuve flagrante puisqu'on retrouvera à l'affiche un nombre incroyable de suites de franchises établies : *Star*

*Wars*, *Avatar*, *Mission Impossible*, *Jurassic Park*, *Avengers*, *James Bond*, *Terminator*... Un constat qui semble de plus en plus applicable au jeu vidéo. Si l'on prend les plus grands éditeurs du secteur, la prise de risque se réduit au strict minimum. En 2013, chez Activision, on ne compte aucun projet original, uniquement des jeux à licence, et finalement peu de titres une fois citées les deux poules aux œufs d'or : *Call of Duty: Ghosts* et *Skylanders SWAP Force*. Du côté d'Electronic Arts, la tendance semble également se confirmer, l'éditeur misant plus que jamais sur ses licences sportives (*FIFA* en tête) ainsi que sur *Need for Speed* ou *Battlefield*. On se souvient pourtant d'une époque, pas si lointaine, où l'éditeur soutenait des

projets innovants, à l'image de *Mirror's Edge*. Si la faute en revient aussi aux joueurs (on en reparle un peu plus loin), le demi-succès (ou demi-échec) de nouvelles licences a très certainement refroidi la firme américaine en la contraignant à standardiser une bonne partie de son catalogue. On pense notamment à *Dead Space*, série dont les promesses initiales se sont éteintes au fil des épisodes. Pour ce qui est d'Ubisoft, la musique est à peu près la même. Tels des métronomes, *Assassin's Creed* et *Just Dance* s'invitent tous les ans sur consoles. Certes, les annonces des nouvelles licences que sont *Watch\_Dogs* et *The Division* apportent un peu de sang neuf. Même si on leur laisse le



Electronic Arts (*Battlefield*), Activision (*Call of Duty*), Ubisoft (*Assassin's Creed*) : ces trois géants du jeu vidéo détiennent-ils une partie des clés de l'avenir du jeu vidéo ?

bénéfice du doute, on espère que le premier ne répètera pas *ad nauseam* ses bonnes idées alors que le second semble déjà lui emprunter les mêmes thématiques sécuritaires. On s'avance (un peu) mais on connaît la tendance des titres Ubisoft à se recycler d'une série à l'autre, et parfois, du coup, à tourner en rond.

### SORTIR DE CETTE COURSE À LA TECHNOLOGIE

Poursuivons notre parallèle avec le cinéma puisque le jeu vidéo tend plus que jamais à s'en inspirer,

du moins sur la forme. La scène cinématique, élément de narration essentiel, en est un flagrant exemple. C'est à celui qui offrira les plus beaux trailers, et si possible les plus belles textures, le plus grand nombre de polygones. Car le problème que rencontre le jeu vidéo aujourd'hui vient peut-être du rapport étroit qu'il entretient avec la technologie. Il suffit de voir ce que proposent les nouvelles consoles de Sony et Microsoft : plus de puissance, plus de mémoire, une compatibilité partielle 4K (alors que les télévisions supportant ce format sont

hors de prix)... Les innovations (touche Share, interface améliorée) sont finalement extérieures au jeu lui-même. Aveuglé par cette course sans fin dans laquelle il s'est engouffré, le média privilégie la technique aux idées. On nous abreuve de termes abscons. On parle d'aliasing, de filtrage anisotrope, de photoréalisme ou encore de 1080p, avant de mentionner le concept d'un titre, et ce qui fait de lui un jeu vidéo. En marge de Sony et Microsoft, Nintendo tente bien de se démarquer en privilégiant le

gameplay à la technique. Mais compte tenu de l'impopularité de la Wii U, la tendance n'est sans doute pas prête de s'inverser. Comme les artistes du XX<sup>ème</sup> siècle, il serait peut-être temps que ceux qui font le jeu vidéo placent le domaine dans une perspective qui ne soit plus essentiellement celle de la recherche du beau et d'une représentation réaliste de la « nature » (le photoréalisme dont on parlait plus haut). En plaçant l'artiste, mais aussi l'œuvre (et le joueur) au cœur du processus de création, le jeu vidéo établirait un >>

# QUAND L'AUDACE NE PAYE PAS

On trouve plusieurs exemples de titres qui ont su sortir des chemins balisés. Malheureusement, nombreux sont ceux à ne pas rencontrer le succès escompté. On a sélectionné cinq titres qui illustrent chacun à leur façon une manière de voir le jeu vidéo. Leurs échecs n'en sont que plus frustrants.

### DEADLY PREMONITION

Sorti dans l'indifférence la plus totale, *Deadly Premonition* a clairement pâti de ses graphismes hideux, de son animation surannée et d'une maniabilité mal fichue. Mais ce titre illustre à merveille le proverbe selon lequel l'habit ne fait pas le moine. Le jeu de Swery demeure en effet une expérience marquante grâce à une narration folle qui n'hésite pas à sortir des sentiers battus.



### MIRROR'S EDGE

Même s'il ne tenait pas totalement ses promesses, *Mirror's Edge* a prouvé que l'on pouvait faire autre chose que des FPS avec une vue à la première personne. Là non plus, les ventes n'ont pas vraiment été au rendez-vous. Alors qu'Electronic Arts prévoyait d'en vendre 3 millions, seul 1 million d'unités avait trouvé preneur trois mois après la sortie du titre.

### BAYONETTA

Pourtant irréprochable et maîtrisé dans son genre, *Bayonetta* n'a pas franchement trouvé son public. Trois mois après sa sortie occidentale, on comptabilisait 1,35 millions de titres vendus dans le monde. Lancé à peu près à la même période, dans un genre pas si différent, *Darksiders* s'est lui beaucoup mieux vendu. L'héroïne de PlatinumGames aurait-elle intimidé les joueurs ?



### CATHERINE

Mélangant le puzzle, la plate-forme et les scènes de drague, *Catherine* n'était pas le titre le plus vendeur du monde. Alors l'éditeur a basé sa campagne de pub sur son aspect sulfureux, qui ne reflétait au final pas du tout le contenu du jeu. Mais malgré cet aguichage coquin, *Catherine* s'est écoulé à 260 000 unités au Japon et ne comptabilisait que 230 000 exemplaires vendus en Amérique du Nord trois mois après son lancement.



### SPEC OPS : THE LINE

Sorti des manichéismes et américano-centrés *Call of Duty* et *Battlefield*, peut-on parler différemment de la guerre dans un jeu vidéo ? Si *Spec Ops : The Line* l'a fait avec réussite, en jouant sur la responsabilité des actions du joueur, il l'a malheureusement appris à ses dépens. Take-Two a en effet réalisé des ventes « plus basses qu'escomptées ». Une formule qui veut tout dire...



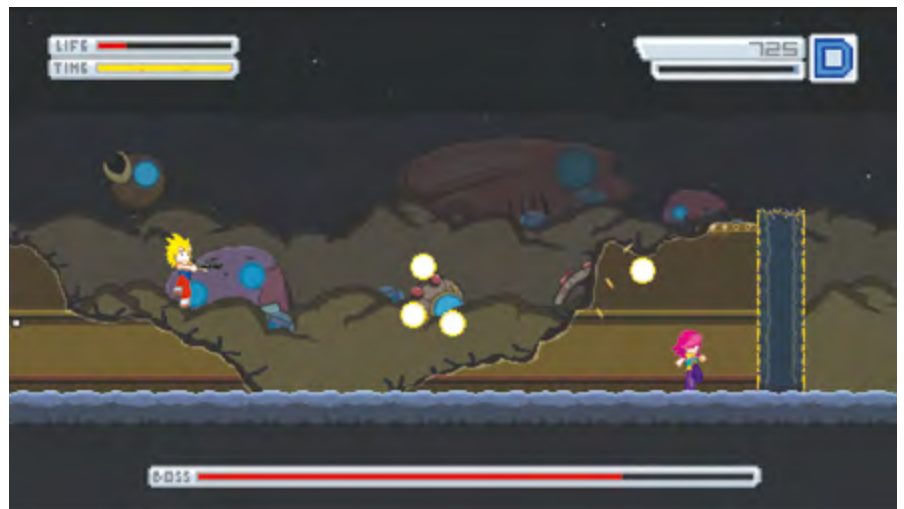
dialogue intéressant, qui commence déjà à émerger. Le jeu n'est plus seulement un spectacle ludique, il vient aussi questionner le joueur sur les actions qu'il est en train d'exécuter (*The Walking Dead*, *Papers, Please*, *The Stanley Parable*...). Son évolution doit passer par des changements profonds, se recentrer sur ses propres codes, pour mieux les dépasser, les réinventer. Et si les éditeurs intermédiaires et les petits studios proposent de nouvelles choses, leurs jeux ne rencontrent pas toujours le succès espéré (*BioShock*, *Catherine*, *Asura's Wrath*...). Car la guerre que se livrent les éditeurs ne se joue pas seulement sur nos écrans mais aussi en dehors, sur le terrain de la communication, du marketing. La publicité devient parfois plus importante que tout le reste et un titre comme *Homefront*, pourtant reconnu comme un mauvais jeu, a su bien se vendre grâce à une campagne promotionnelle énorme. Le salut du jeu vidéo viendrait-il du secteur indépendant? La réponse n'est pas aussi simple. Certes, on trouve quelques bijoux qui viennent brillamment redéfinir certains genres (le magnifique *Gone Home*) mais pour combien de titres anecdotiques? On assiste notamment à quelques tendances faciles, comme celle visant à faire du neuf avec du vieux via une esthétique 8 ou 16 bits, sans qu'on y trouve une réelle plus-value.

### CHACUN SA PLACE

Bien que l'on pointe du doigt les acteurs du jeu vidéo, les joueurs

ont peut-être aussi leur part de responsabilité. La nouveauté effraie et beaucoup préfèrent rester dans leur confort plutôt que de s'essayer à des titres qui sortent de l'ordinaire. À ce sujet, l'annonce de la Xbox One en est un exemple symptomatique. Certes, Microsoft avançait des idées assez discutables. Mais on en trouvait d'autres plus novatrices, qui ont finalement été totalement abandonnées (on pense notamment au partage de jeux avec sa famille ou ses amis). La faute aux joueurs qui ont crié leur refus de la nouveauté sur Internet, tant et si bien que la firme de Redmond a dû faire machine arrière et a repensé sa machine pour en faire une évolution de la Xbox 360. On pensait que le marché dictait leur consommation aux joueurs mais l'inverse est également vrai.

Même s'il doit faire face à des contraintes économiques, le jeu indé a souvent tendance à se réfugier dans la nostalgie 8 bits facile.



Les démos techniques, c'est bien  
mais ce que veut voir le joueur,  
c'est du jeu avant tout.

## TOURNER EN ROND, OUI, ET ALORS ?

Le jeu vidéo doit-il forcément innover ? Rien que cette année, cinq bons jeux nous prouvent qu'on peut faire du vieux avec du très vieux. Et que ce n'est pas très grave.



### SHADOW WARRIOR PC

Si l'original n'a pas connu le succès de son quasi-jumeau *Duke Nukem 3D*, ce reboot, nerveux et réjouissant, est largement meilleur que l'affreux *Duke Nukem Forever*. Un juste retour des choses.



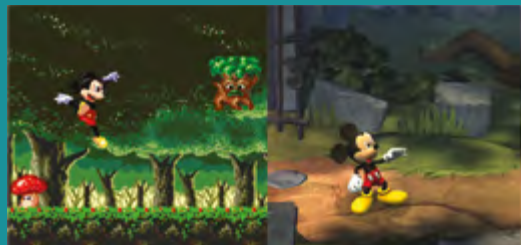
### THE LEGEND OF ZELDA - THE WIND WAKER HD WII U

En opérant de petites coupes discrètes et en sublimant des graphismes qui n'en avaient pas tellement besoin, Nintendo livre avec *Wind Waker HD* le meilleur Zelda depuis longtemps.



### DUCKTALES REMASTERED PC, PS3, XBOX 360, WII U

*Duck Tales* est une copie quasi-conforme du jeu NES d'époque, les gros pixels en moins. Bizarrement, il n'a pas vieilli d'un poil. Et si les dialogues sont presque de trop, les nouvelles musiques envoient du lourd.



### CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE PC, PS3, XBOX 360

À l'inverse, ce nouveau *Castle of Illusion* s'inspire plus librement de l'épisode original. On retrouve les environnements de l'époque, l'esprit, certaines scènes cultes, concentrés dans une nouvelle aventure un peu trop simple, un peu trop courte, mais totalement réjouissante.



### TOMB RAIDER PC, PS3, XBOX 360

Comme disait le Captain Iglo : la vieillesse est un naufrage. Pour sortir sa série de la torpeur, Crystal Dynamics l'a réinventée via un gameplay modernisé et des personnages qui existent enfin. Un cas d'école de reboot réussi.

Si c'est parfois une bonne chose (l'arrêt des DRM), on en arrive à des aberrations où les joueurs parviennent à faire changer jusqu'à la fin d'un jeu vidéo. On se souvient notamment du triste exemple de *Mass Effect 3*, lorsque Bioware a cédé face à la protestation générale et est allé jusqu'à développer un nouvel épilogue. On touche là à une caractéristique singulière propre au média. A-t-on déjà vu un écrivain réimprimer son dernier roman avec une fin alternative, à part dans *Misery* ? Picasso remettre une oreille à sa place parce que le manque de symétrie perturbe le grand public ? Si le jeu vidéo se met à écouter les désirs de chaque joueur, il ne va plus seulement tourner en rond. Il va carrément marcher sur la tête.

### TOUS RESPONSABLES ?

Si le grand public manque cruellement de curiosité (pour le coup, cela n'est pas l'apanage du jeu vidéo), il consomme ce qu'on veut bien lui proposer. Il achète aussi tel titre en vogue parce que le voisin le possède déjà, comme il achète le dernier

iPhone. En cette fin d'année, entre *GTA V*, *Assassin's Creed IV: Black Flag* ou *Call of Duty: Ghosts*, quelles autres alternatives s'offrent réellement au joueur n'ayant pas l'envie de creuser un peu plus ? Certes, les jeux indépendants commencent à bénéficier d'un peu plus de visibilité (merci Steam)

mais cela reste encore dérisoire par rapport à tout le tapage qu'engendre le lancement d'un Blockbuster. Tapage d'ailleurs largement relayé par la presse générale et spécialisée, qui participe aussi à cette mise en avant des grosses productions. Là où la sortie de *GTA V* va être





L'avis des joueurs a également son importance. Les studios les sollicitent d'ailleurs lors des phases de bêta et restent attentifs à leurs réactions, ce qui a récemment conduit Eidos à abandonné les QTE dans *Thief*.

» relayée par une centaine de news sur le Net, *The Wolf Among Us* en aura droit à cinq ou dix... Et si les joueurs préfèrent se tourner vers des « valeurs sûres », c'est peut-être aussi parce que, dans le contexte économique actuel, on dépense moins facilement 60 euros dans une nouvelle licence que dans un titre dont on connaît les qualités et les défauts. Le prolongement logique de ce recroquevillement conduit alors le marché à regarder en arrière, plutôt qu'à se tourner vers l'avenir. Tous les domaines sont d'ailleurs touchés par cette vague nostalgique, de la mode au cinéma en passant par les séries télé (*Mad Men*). Alors, on croule sous les remakes en tous genres. Il faut dire que le joueur est demandeur de ce genre de pratique, lui permettant de (re) découvrir des titres dans de

S'il bosse depuis plusieurs années sur la même série, Hideo Kojima y apporte à chaque fois une vision d'auteur.



meilleures conditions. On ne compte plus les voix réclamant un remake de *Final Fantasy VII*. Pour quel intérêt ? Qu'apporterait un tel titre si ce n'est de plus beaux graphismes ? À l'inverse du cinéma, qui offre parfois des réflexions intéressantes en réadaptant des films plus ou moins cultes, et qui permet de les redécouvrir grâce à la meilleure définition permise par le Blu-ray, le jeu vidéo se contente souvent de recracher bêtement de vieux titres en leur appliquant une patine HD. Certes, il est important de rendre accessibles les jeux du passé et de convoquer son héritage. Jusqu'à une certaine limite...

### « IL NE FAUT JAMAIS REVENIR, AUX TEMPS CACHÉS DES SOUVENIRS... »

Comme les (trop) nombreux remakes qui ont débarqué sur nos consoles n'apportent bien souvent rien, les joueurs se tournent directement vers le rétro. Nintendo et Sony ne s'y trompent pas et proposent un large choix de vieux jeux, respectivement sur la Console Virtuelle et le PSN. On ne va évidemment pas se plaindre d'avoir à disposition de tels catalogues, mais ces derniers, surchargés, finissent aussi par noyer les nouveautés. Difficile de dire s'il s'agit d'une réelle envie

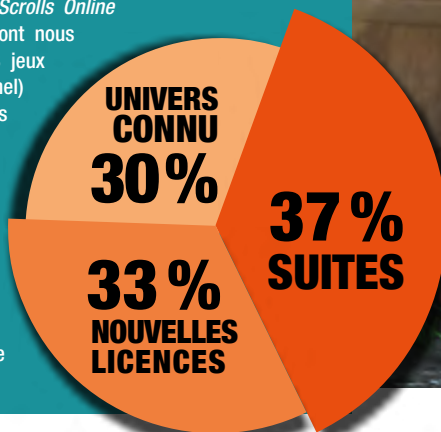
des joueurs ou d'un effet de mode (on est plus dans l'ordre de la collection qu'autre chose). Surtout, cela traduit l'attitude un peu autiste d'un secteur qui ressasse son passé, au détriment de l'innovation. On peut également y voir un appel du pied des joueurs désireux de retrouver un plaisir qu'ils estiment absent dans les productions récentes. Coincé entre des suites annuelles sans saveur, des remakes anodins ou des FPS/TPS formatés, le jeu vidéo semble parfois au point mort, en cercle fermé. Une situation qui ne pourra pas s'éterniser, et dont on commence déjà à percevoir les premiers signes puisque *Call of Duty: Ghosts* se vend moins bien que le précédent volet. Et le jeu d'Activision est loin d'être une exception si l'on en croit les chiffres de l'institut GfK en France. On remarque en effet que les principales suites sorties en cette fin d'année connaissent des ventes nettement moins bonnes que leurs prédécesseurs, à l'exception de

### « LA CONJONCTURE ACTUELLE DU MARCHÉ DEVRAIT PERMETTRE À LA SITUATION DE SE DÉCANTER »

*GTA V* et de *Pokémon X/Y*, qui ont eux réussi à faire mieux. Avec ses 100 000 ventes sur sa première semaine, *Battlefield 4* connaît ainsi une baisse de 62 % par rapport au troisième volet (qui s'était vendu à 260 000 exemplaires). Après un démarrage en baisse de 85 % par rapport à *Assassin's Creed III*, *Black Flag* connaît finalement lui aussi une baisse de 62 % après trois semaines de commercialisation. Des chiffres qu'il convient de nuancer. Car il n'est pas impossible que les joueurs conservent leur argent pour s'acheter une PS4 ou une Xbox One, ainsi que ces titres également prévus sur la nouvelle génération. En revanche, Warner Bros. n'a pas cette excuse puisque le récent *Batman Arkham: Origins*, absent du catalogue des nouvelles machines, s'est vendu deux fois moins que son prédécesseur sur sa première semaine de sortie avec 40 000 titres écoulés. Preuve que les choses ne vont de toute façon pas très bien. Ces résultats traduisent sans doute une lassitude des joueurs mais aussi un ras-le-bol face au manque d'innovation et de prise de risque de la série. Il n'est d'ailleurs pas impossible que cette impression

## 2014, ANNÉE INNOVANTE ?

Parlons peu, parlons statistiques. Nous avons listé 70 jeux déjà prévus pour l'année prochaine en excluant les projets incertains (indé confidentiels, titres cherchant la fortune sur Kickstarter, etc). En regardant de près cette cuvée 2014, on remarque que 67% des titres programmés n'ont rien de nouveau sur la scène vidéoludique. Pour 26 d'entre eux, il s'agit même de suites directes (*Dragon Age Inquisition*, *Metal Gear Solid V*, *Hotline Miami 2...*), ou d'épisodes de séries séculaires, à l'image de *Halo*, *Mario Kart* ou des *Sims*. Pour 21 autres titres, on retrouve des univers connus qui ont déjà servi de décors au jeu vidéo par le passé. On pense à *Wolfenstein : The New Order*, aux *Elder Scrolls Online* ou à *l'Ombre du Mordor* dont nous parlons plus loin. Enfin, 23 jeux (soit 33% de notre panel) se posent comme de toutes nouvelles licences, parmi lesquelles figurent *Watch\_Dogs*, *Destiny* ou *The Order 1886*. Soit un jeu « bac à sable », un FPS et un TPS, les trois genres les plus rabâchés et bankables de ces dernières années. La rupture tranquille, en quelque sorte.



Nouvelle licence, *The Last of Us* démontre aussi qu'on peut-être l'un des plus beaux jeux de la PS3, tout en étant l'un des mieux écrits de cette génération.

se généralise au fil du temps, surtout si les nouvelles consoles n'apportent pas dans leur sillage un vent de fraîcheur. Comment interpréter un tel état du jeu vidéo ? Assisté-t-on à une réelle panne d'inspiration ? Presque 50 ans après son invention, tout aurait déjà été dit ? Ce serait faire une analyse bien alarmiste. Mais il faudra sans doute en passer par un repositionnement du jeu vidéo, quelque chose d'équivalent à l'apparition de la Nouvelle Vague en France dans les années 60. Ce mouvement, se caractérisant par

une nouvelle façon de faire du cinéma, a également donné lieu à l'apparition de ce que l'on a appelé la politique des auteurs, qui attribuait à certains réalisateurs le rôle d'auteur à part entière. Le jeu vidéo ferait bien de s'en inspirer en mettant en avant ses créateurs, à l'heure où l'on mentionne avant tout les Majors, les éditeurs. Les choses semblent d'ailleurs sur la bonne voie puisque quelques noms reviennent à l'évocation de certains titres : Kojima, Cage, Blow, Suda51, les frères Houser... Ce qui est certain, c'est

que l'innovation requiert du talent, à tous les niveaux : gameplay, direction artistique, écriture. Et des gens (et des studios) talentueux, y en a beaucoup, y compris du côté des grosses productions (*The Last of Us* ou *GTA V* l'ont prouvé cette année). De manière générale, nous, joueurs, avons toutes les raisons de nous montrer optimistes. La conjoncture actuelle du marché devrait permettre à la situation de se décanter et d'aboutir à une forme de renouveau. La création s'est en effet démocratisée. Il est désormais plus

facile de développer et de diffuser des œuvres. *The Stanley Parable* ou d'autres jeux récents n'auraient pas pu exister il y a quelques années et prouvent que l'on peut faire de gros succès (critiques et publiques) en faisant du pur jeu vidéo, avec sa propre nomenclature, sans singer quoi que ce soit. Si le jeu vidéo tourne en rond, c'est parce qu'il court après des fantômes, qu'il se perd dans une jalousie absurde avec le cinéma, qu'il se focalise sur la forme alors qu'il devrait se concentrer sur ce qui fait sa spécificité. ■

## MATT BOZON, DIRECTEUR CRÉATIF DE WAYFORWARD

WayForward s'est fait une spécialité des remakes (*DuckTales Remastered*), mais aussi de nouvelles licences au gameplay innovant (la série des *Mighty*). Nous avons demandé à Matt Bozon son avis sur la question.

### LES DÉVELOPPEURS ONT-ILS ENCORE LA MARGE DE MANŒUVRE POUR INNOVER ?

L'industrie n'aime pas le risque, comme celle du jouet ou de la télévision : si quelque chose fonctionne, tout le monde tente de le répliquer. Pour réinventer le jeu vidéo, il me paraît important de s'inspirer d'autres formes d'art. Il faut considérer le public potentiel dans son ensemble, et pas juste de gaver de cochonneries une clientèle conquise d'avance. Mais c'est plus facile à dire qu'à faire !

### MAIS EST-CE SI IMPORTANT QUE LE JEU VIDÉO SE RENOUVELLE ?

Je pense. J'ai gardé beaucoup de photos et de

catalogues de l'E3 ou d'autres vieilles conventions. J'ai l'impression qu'on stagne un peu. Je me rappelle les années de transition, entre la Super Nintendo et la Dreamcast... une succession d'années avec tellement d'idées originales, de *Tetris Attack* à *Crazy Taxi*, *Samba De Amigo*, *Oddworld*, *Pokémon Snap*... Les nouvelles idées étaient partout, il était impossible de ne pas se sentir inspiré. Mon hypothèse, c'est qu'on s'est affranchi à ce moment-là d'une barrière technologique, et que toutes ces idées qui traînaient dans l'air sont soudain devenues possibles. Je ne crois pas qu'il y ait eu de tel bouleversement du champ des possibles depuis des années.

### VOUS AVEZ UNE BAGUETTE MAGIQUE : QUE CHANGEZ-VOUS DANS L'INDUSTRIE ?

Je voudrais que la technologie devienne plus simple à utiliser. L'industrie est pleine de gens extrêmement talentueux, chacun avec des tas de nouvelles choses incroyables à offrir. Mais on a atteint un point où des dizaines voire des centaines de ces gens talentueux mettent leur vision de côté pour travailler dans d'énormes équipes sur des produits industriels. J'adorerais que ces gens puissent imposer leurs idées, libérés de l'obligation de répéter le succès des autres. J'ai hâte de voir la réponse que la prochaine génération de développeurs apportera à votre question !



## LA BÉQUILLE DU JEU VIDÉO

# PARIS GAMES WEEK : UN SUCCÈS DÉSASTREUX ?

Quand la grande fête du jeu vidéo devient la pire publicité possible pour le média.

par Kevin Bitterlin  
@KBitterlin

**A**près chaque édition de la Paris Games Week, c'est la même rengaine. Il faut nettoyer les allées jonchées de canettes de coca zéro, réanimer les pauvres visiteurs écabouillés dans les files d'attente, chasser les derniers sauvagions qui se sont menottés à la borne de leur jeu préféré et font tourner leur tête à 360 degrés... Et il faut aussi dresser le bilan de ces quelques jours de pure frénésie vidéoludique. L'espace d'une semaine d'automne, le jeu vidéo est ainsi placé sous le feu des projecteurs, pour le meilleur mais aussi pour le pire. Encore plus cette année où certaines dérives ont décrédibilisé ce qui ne devrait être qu'une belle et grande fête. Mais avant de parler des choses qui fâchent, reconnaissons à la PGW son succès public. Pour cette édition, ce sont 245 000 visiteurs qui se sont pressés à la Porte de Versailles (contre 212 000 en 2012) pour découvrir les dernières nouveautés, parader dans leurs plus beaux

cosplays, ou pour participer aux différents tournois organisés sur place (FIFA, *Counter-Strike*, *Call of Duty*...). Les organisateurs ont même innové cette année en proposant tout un espace dédié aux plus jeunes. Judicieusement placée en marge des allées les plus surchargées, cette enclave a accueilli du *Skylanders*, du *Disney Infinity* ou du *Wonderbook*, le tout à proximité d'un gros stand de bonbons. Ambiance bon enfant, animateurs souriants, effluves de fraises Tagada... Un vrai petit coin de paradis qui tranchait radicalement avec l'autre versant du salon. Celui qui était bruyant, bondé et qui renvoyait une image un peu cradingue du jeu vidéo. Aussi triste que cela puisse paraître à l'heure où le média aspire

à une reconnaissance artistique, la Paris Games Week n'est rien d'autre qu'une foire. Ou pire, un supermarché. Une succession d'étals qui mettent en avant des produits de consommation et non des œuvres en tant que telles. À partir de là, il n'y a rien d'étonnant à croiser plus facilement des David

Hallyday que des développeurs ou des créatifs dans les allées de ce salon...

Ce constat amer, on aurait très bien pu le dresser il y a douze mois après l'édition 2012. Sauf que cette année-ci, l'organisation

a semblé complètement dépassée par l'événement. Sans même parler des soucis rencontrés par la presse pour accéder au salon, c'est surtout la fameuse affaire dite de « la Béquille » qui a cristallisé tous nos griefs vis-à-vis de la PGW. En offrant 500 éditions collector de *Call of Duty: Ghosts*

“ **LA PARIS GAMES WEEK N'EST RIEN D'AUTRE QU'UNE FOIRE. OU PIRE, UN SUPERMARCHÉ** ”

» aux premiers venus sur son stand, Activision a en effet attisé des braises qui ne demandaient qu'à s'embraser. Le résultat, on le connaît: des individus agités qui font le pied de grue toute une nuit devant les portes d'entrée du salon, des débordements, de la casse, une vidéo virale d'un excité haranguant la foule armé d'une béquille... tous les ingrédients étaient réunis pour aboutir à une ambiance délétère qui n'a d'ailleurs pas mis longtemps à dégénérer. Et il n'en fallait bien sûr pas plus pour que ces dérapages soient rattrapés politiquement et que la presse généraliste s'en donne à

cœur joie en reprenant le refrain de la violence et de l'addiction vidéoludique (voir notre Médiarama, page 24). En l'espace d'une nuit, le jeu vidéo a réduit à néant tous les efforts entrepris pour redorer son blason. Mais à qui jeter la pierre? À la Paris Games Week et à ses organisateurs qui n'envisagent cette grande messe du jeu vidéo que d'un strict point de vue marchand et consumériste? À Activision (dont le directeur général, David Neichel, est aussi président par intérim du Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, organisme qui s'occupe justement de la Paris Games

Week) qui a tenu à faire son coup de comm' au mépris du danger et sans tenir compte des débordements similaires ayant eu lieu la semaine précédente à Milan? À la presse généraliste pour qui les écarts de conduite d'une poignée de malotrus sont plus pertinents à traiter qu'un phénomène de société réunissant près de 250 000 passionnés? Ou encore à nous, la presse spécialisée? Nous qui accordons sans doute trop de crédit à cette manifestation commerciale qui s'est révélée, cette année encore, contre-productive par rapport à l'image que l'on souhaite donner du jeu vidéo. ■

**ENTENDU À LA RÉDAC**  
“ qui n'yves guillemot  
consent. ”

Répétition générale avant l'inscription  
au Grand Prix Raymond Devos 2013

## SOUVENEZ-VOUS... UNTIL DAWN

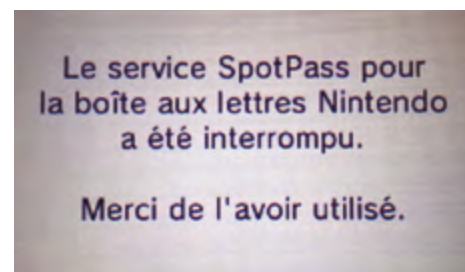


Revenons un instant à la Gamescom 2012. Nous sommes un mercredi sur les coups de 11h. À moins qu'il ne soit 16h. Difficile à dire... Ce qui est certain en revanche, c'est qu'on est vendredi et qu'il fait nuit. Oui, le soleil se couche tôt à Cologne, surtout le lundi. Bref, Sony vient d'annoncer *Until Dawn* sur PS3, un survival horror jouable au PlayStation Move. Oui, le Move, cet objet avant-gardiste que les proctologues du futur nous envient furieusement. Sur le moment, *Until Dawn* a l'air prometteur. Sauf qu'un an et demi plus tard, tout le

monde a oublié jusqu'à l'existence de ce jeu. Comme tout le monde a oublié le PlayStation Move en fait. Mais il y a quelques jours, le directeur du studio a certifié que le projet était toujours sur les rails, malgré un an et demi de silence et de non-communication. Sous quelle forme sortira *Until Dawn*? Sans doute pas sur PS3. Et encore moins jouable au Move. Mais peut-être sur Vita où les fonctionnalités spécifiques pourraient convenir à un titre de ce style. Rendez-vous dans un an et demi pour les premiers éléments de réponse.

## NINTENDO REFERME LA BOITE DE PANDORE

Les raisons de la suppression  
des envois via SpotPass



Confessons-le, l'annonce de la fermeture de la boîte aux lettres de la 3DS début novembre ne nous a pas spécialement attristés. Lorsque le constructeur a tout d'abord expliqué que cet abandon avait été décidé à la suite d'échanges de « contenus offensants », avouons qu'on a même rigolé en imaginant tous ces dessins de phallus qui avaient transité de par le monde. Il faut dire que dès l'annonce de cette fonctionnalité utilisant SpotPass, on pouvait se douter que tous les croquis et courriers ne parleraient pas de licornes ou de vacances avec mamie. Sauf que ce qui a poussé Nintendo à fermer son service va bien au-delà de la petite plaisanterie canaille. Et là, on ne rigole plus du tout. Un journal japonais a en effet enquêté et découvert que plusieurs pédophiles avaient utilisé le service de Nintendo pour entrer en contact avec des enfants et leur demander des photos. D'autres affaires, toutes aussi sordides, seraient en cours d'instruction sur l'archipel nippon. Comme à chaque fois qu'un élément peut écorner son image de marque, la firme de Kyoto n'a donc pas hésité une seconde et s'est débarrassée du problème en s'attaquant, non pas aux mauvaises herbes, mais directement aux racines. Et tant pis pour les 99,9 % d'utilisateurs (NDRC : voire les 99 utilisateurs tout court) qui se servaient de la boîte aux lettres à des fins non criminelles.



# LA BLIZZCON 2013, C'ÉTAIT ÇA

## HEROES OF THE STORM

*HotS* est un MOBA regroupant tous les principaux protagonistes de l'univers Blizzard, de Diablo à Arthas en passant par Thrall ou Raynor. Qu'apporte-t-il par rapport aux *League of Legends* ou autres *DotA 2* ?

### LES RESSEMBLANCES

- Des combats 5 contre 5.
- Des tours et des sbires qui attaquent seuls.
- Un item shop uniquement cosmétique.

### LES DIFFÉRENCES

- L'XP se gagne au niveau du groupe, pas de l'individu.
- Pas d'items, mais des arbres de compétences pour les pouvoirs.
- Des cartes variées comportant parfois plusieurs niveaux.
- Des événements dynamiques propres à chaque carte.



Les 8 et 9 novembre dernier, Blizzard a organisé son traditionnel sabbat. Peu de vierges ont été sacrifiées. En revanche, les jeux ne se sont pas fait prier.

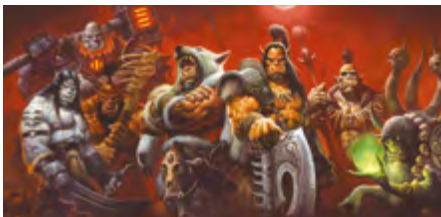


Entre une énième extension de *World of Warcraft* et un concert de l'antique teenage punk band Blink 182, la Blizzcon 2013 avait un air d'an 2000...

Mais il y a du nouveau sous le soleil. Après la présentation de son MOBA *Heroes of the Storm*, rendons-nous à l'évidence : en coulisse, Blizzard a amorcé un changement de politique plutôt drastique. En effet, ça n'a l'air de rien, mais le catalogue de la firme californienne est en train d'exploser. Si pendant longtemps le studio d'Irvine a vécu du succès colossal de trois ou quatre licences, demain les Free to Play *Hearthstone* et *Heroes of the Storm* iront enrichir

le launcher Battle.net. Notons qu'à l'origine, *HotS* (anciennement *Blizzard All-Stars*) ne devait être qu'un mod de jeu destiné à *StarCraft II*. Mais Blizzard voit plus loin. En proposant plusieurs genres et plusieurs modèles économiques, il veut imposer son store et doper la visibilité de ses jeux. D'ailleurs, durant cette même Blizzcon, le directeur de production J. Allen Brack, confiait au site web Polygon.com que *Warcraft I* et *II* pourraient également se retrouver sur le launcher de la compagnie dans des versions adaptées aux PC modernes. Est-ce son alliance avec Activision qui pousse le studio à devenir prolifique ? ■

## WORLD OF WARCRAFT



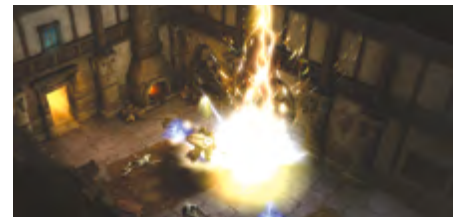
L'annonce d'une cinquième extension pour *WoW* baptisée *Warlords of Draenor* n'a pas surpris. Bonne nouvelle cependant, alors que pendant huit ans, Blizzard a hésité à laisser les joueurs posséder leur maison, chacun pourra enfin disposer d'un fief à construire et à peupler. En outre, pour faciliter la course au niveau 100, même un nouveau joueur aura le loisir de débiter l'aventure avec un héros level 90. Une fonctionnalité sympathique qui trahit toutefois un fort désir de repeupler un jeu en perte de vitesse.

## STARCRRAFT II



Parent pauvre de cette Blizzcon 2013, *StarCraft II* continue son bonhomme de chemin avec une sixième saison. Une orientation toujours 100% tournée vers la compétition avec des cartes plus dynamiques, un calendrier pour faciliter les matchs de team et des petits rééquilibrages de-ci de-là. Le STR de Blizzard, aujourd'hui réglé comme une horloge astronomique, ne subira pas de grands bouleversements de sitôt.

## DIABLO III

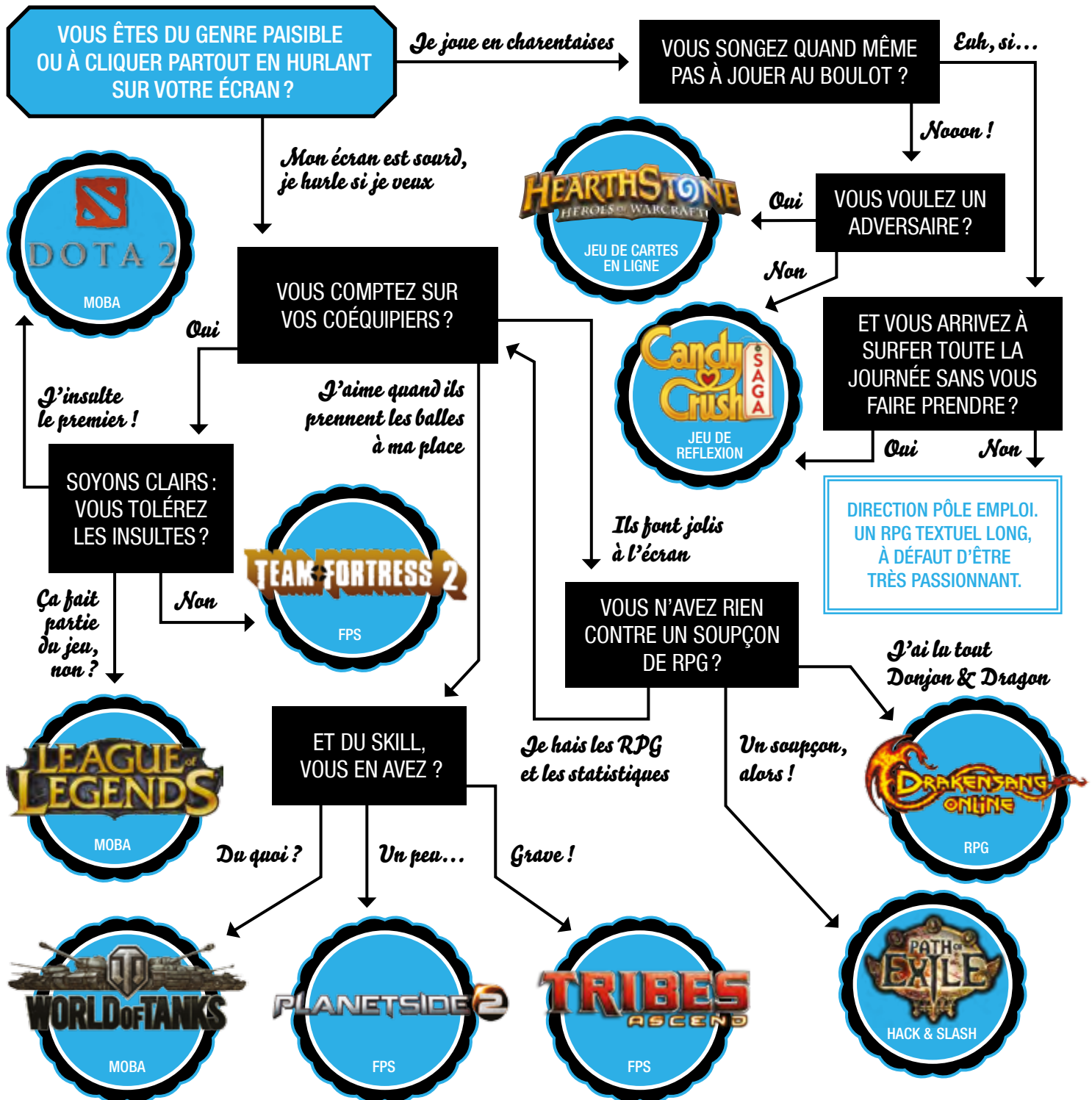


Avec *Reaper of Souls*, Blizzard ne va pas se contenter de refondre le système de loot de *Diablo III*. Non madame. Le développeur entend également casser la routine des joueurs. Petites missions bonus générées à la création d'une partie et donjons aléatoires seront le lot commun des aventuriers. Dernier point crucial : si vous vous sentez de taille à attaquer un challenge hors de portée, libre à vous, le jeu n'est plus linéaire. Plus que jamais, *RoS* s'impose comme une extension indispensable.

# CHOISISSEZ VOTRE FREE TO PLAY

par Sylvain Tastet  
@\_Hoopy

Pour vous divertir gratuitement, vous pouvez compter les voitures vertes qui passent dans la rue ou écouter les récits des jeunes années de mamie. Un bon Free to Play peut toutefois faire le job, c'est d'ailleurs l'objet de nos L.A.S.A.G.N.E.S. du mois.



# LE DÉDAIN POUR RÉPONSE ?

par **Kevin Bitterlin**  
@KBitterlin

Encore égratigné sur l'autel du JT de 13 heures, le jeu vidéo doit-il rendre coup pour coup ou encaisser sans broncher ?



D'habitude relégué à la rubrique des faits divers, le jeu vidéo trouve chaque année avec la Paris Games Week l'occasion de s'exposer au soleil des médias généralistes. Et plus précisément à la télévision, dans les JT des grandes chaînes hexagonales, où la méconnaissance du sujet et l'approche discutabile suscitent vite la crainte des passionnés. Voir une véritable colère. Certains reportages peuvent pourtant se

révéler assez innocents, à l'image de la rencontre sympathique avec Alain Huygues-Lacour, plus connu sous le pseudo d'AHL, au journal de TF1 du 29 octobre 2013. Mais d'autres sujets plus pernecieux ont cette capacité remarquable à déchaîner instantanément les foudres sur les réseaux sociaux. France 2 a été pris dans ce genre de tourmente le 3 novembre dernier, après la diffusion d'un reportage intitulé « *Jeux vidéo : accros aux manettes* ». Enregistré pendant la Paris Games Week, ce sujet montrait de jeunes gens expliquant qu'ils jouaient « deux ou trois heures par jour », que le jeu vidéo était « comme une drogue » à leurs yeux. Au-delà de la question de la pertinence, de l'honnêteté intellectuelle ou de la bêtise d'un tel reportage, intéressons-nous surtout au torrent de réactions ulcérées qui s'en est suivi.

## L'IRRAISON DE LA COLÈRE

Comme à chaque fois que le jeu vidéo est quelque peu vilipendé sur la place publique, Twitter s'est transformé le temps d'un après-midi en un ring de boxe. Sur le banc des accusés : Olivier Siou, rédacteur en chef adjoint du JT de 13h de France 2, qui a tenté vainement de répondre aux accusations (qu'elles soient argumentées ou non), en faisant tantôt preuve d'incompréhension face à l'ire des détracteurs, tantôt

de mépris pur et simple. Ce qui n'a évidemment pas calmé les foules... Mais au bout du compte, chacun a campé sur ses positions, dans un dialogue de sourds où la mauvaise foi n'était jamais loin.

Reste donc à se poser la question de l'intérêt d'un tel concert de gazouillis stériles. Il est vrai qu'en de telles circonstances, nous avons tôt fait de hurler avec les loups et de défendre bec et ongles notre passion. Mais est-ce nécessaire ?

Ou plutôt, est-ce franchement productif ? Ne vaudrait-il pas mieux ravalier sa fierté et se contenter de hausser les épaules face aux critiques, surtout quand elles sont aussi peu constructives et étayées que celles du JT de Laurent Delahousse ? À trop vouloir affirmer avec véhémence que le jeu vidéo mérite mieux que les sempiternels refrains sur l'addiction et la violence, ne donnons-nous pas du grain à moudre aux mauvaises langues ? C'est sûr, il y a souvent matière à pousser des gueulantes. Parce que ça soulage. Parce qu'on en a ras-le-bol. Mais le dédain peut parfois être plus éloquent qu'une réponse. ■

**“ TWITTER S'EST TRANSFORMÉ LE TEMPS D'UN APRÈS-MIDI EN UN RING DE BOXE ”**



Méprisantes et à côté de la plaque, les réponses d'Olivier Siou à la polémique n'ont fait qu'envenimer la situation.

# “ George R. R. Martin m'a raconté la fin

## DE GAME OF THRONES ”

### PORTRAIT

# SYLVAIN SECHI

CHEF DE PROJET SUR BLOOD BOWL II

par Corentin Lamy  
@corentin\_lamy

La stratégie et les histoires sombres, adultes : ce sont les deux obsessions de Sylvain Sechi, game designer chez Cyanide.



**1983**

Naissance à Paris

**2003**

Game master sur *WoW*

**2007**

Stage chez Cyanide, et travaille sur *Blood Bowl* et *Loki*.

**2008**

Entre définitivement chez Cyanide. Premier proto d'*Of Orcs & Men*.

**2009**

Bosse avec George R. R. Martin sur le scénario du jeu *Game of Thrones*.

**2011**

Enseigne en parallèle en école d'ingé (EFREI). «Savoir communiquer, c'est important pour expliquer aux développeurs l'idée qu'on a en tête».

**2014**

Date de sortie prévue de *Blood Bowl II*, et annonce probable de deux jeux encore secrets.

Il était *Dune* fois... Ou plutôt deux, en fait. *Dune 1* et *Dune 2*. L'histoire est connue : les deux jeux, sortis en même temps, proposent deux visions radicalement différentes d'un même univers. *Dune 1*, c'est un jeu d'aventure, une ambiance mature, une narration fidèle au bouquin. *Dune 2*, c'est le jeu qui a défini la grammaire de la stratégie temps réel. Et qui, accessoirement, bouleversa le jeune Sylvain Sechi, qui se passionnera plus tard pour la stratégie, de *Warcraft* à *Company of Heroes*. Ce n'est pas un hasard s'il est entré chez Cyanide après un stage passé à bosser sur le premier *Blood Bowl*. Ni s'il est aujourd'hui chef de projet sur sa suite. Pourtant, c'est peut-être *Dune 1* qui le marque le plus. C'est grâce à lui qu'il tombe ensuite amoureux de l'école *Black Isle*, des *Baldur's Gate*, *Fallout*, et autre *Planescape Torment*. Et fatalement, à la même époque, il redouble sa classe de 5<sup>ème</sup>, trop occupé à flinguer son abonnement AOL 20h/mois sur *Ultima Online* et *La Quatrième Prophétie*. Les MMO, il y baigne tellement qu'il va se persuader que c'est là que le mène son histoire perso. Avec juste le bac en poche, il postule chez Blizzard, qui prépare alors un petit jeu baptisé *WoW*. Surprise : il est embauché. Là-bas, il est game master, gère des serveurs entiers. Sauf qu'il s'aperçoit qu'il ne veut plus jouer aux jeux : il veut les faire. Il abandonne Blizzard (sacrilège!) et ses mille collègues, reprend ses études, avant d'atterrir,

donc, chez Cyanide, où il fait ses premières armes sur *Blood Bowl*.

### UN NOUVEAU CHAPITRE

Il y découvre, sur le tas, le boulot de game designer. Qui consiste en gros à définir le rôle et la place du joueur. Et à s'assurer qu'une fois codée, les idées qu'on avait en tête sont toujours aussi funs : «il y a en permanence besoin de tuner, de couper. Le game design, c'est jeter le superflu». Mais avant d'en arriver là, il faut d'abord proposer des concepts. Sylvain Sechi en pond vingt-cinq en huit mois.

Jusqu'à ce qu'un d'entre eux soit mis en chantier. En l'occurrence, *Game of Thrones*. Gros projet : le développement dure 3 ans et demi, et coûte 7 millions

d'euros. Sechi en est le lead game designer, s'occupe du gameplay et du scénario. «On a écrit l'équivalent de trois bouquins. Fallait être au niveau». Pour s'en assurer, une partie de l'équipe va même vivre quelques jours chez George R. R. Martin himself, l'auteur de la saga. «Il nous a raconté un peu la fin, pour être sûr que le jeu serait cohérent même avec les livres à venir! C'est un type humble, le premier fan de son œuvre. Et il a aimé ce qu'on a fait». La presse et les joueurs, moins. Même si, a posteriori, autour du jeu et de son

histoire se construit un petit culte. Ça tombe bien, c'est l'obsession de Sylvain Sechi : «il n'y a pas assez de jeux dark, adultes : *BioShock*, *The Walking Dead*, le premier *Mass Effect* peut-être. Ou *Gone Home*». C'est désormais son cheval de bataille. Et il le prouve en 2012 avec *Of Orcs & Men*, prototypé (avec l'aide d'Arkane) dès 2008, mais mis au placard en attendant que la crise se tasse. Un jeu de rôle sombre, où les humains ont gagné la guerre contre les orcs et les exploitent, les massacrent. On est

plus proche de la Deuxième Guerre Mondiale que de la guerre des boutons. «Un peu *Inglourious Basterds* avant l'heure». Épilogue : pour Sylvain Sechi, le but, c'est désormais de

“ IL N'Y A PAS  
BEAUCOUP DE JEUX DARK :  
BIOSHOCK, THE WALKING  
DEAD. LE PREMIER MASS  
EFFECT PEUT-ÊTRE. ”

creuser le sillon de *Game of Thrones* et *Of Orcs & Men*. D'accoucher d'un jeu exigeant mais capable de toucher le grand public, celui qui a plus de trente ans et en a ras-le-bol de sauver des princesses. Celui qui préférerait conduire la révolte *Fremens* dans *Dune 1* que fabriquer une énième base Ordos dans *Dune 2*. D'ailleurs, outre son rôle de chef de projet sur *Blood Bowl II* et celui d'IP director sur un jeu non-annoncé, Sechi est également producteur et directeur créatif d'une toute nouvelle licence censée aller en ce sens. À suivre? ■

# HEARTHSTONE : PAYER N'EST PAS GAGNER

Blizzard sort les chiffres, et prouve que le génie d'un stratège ne se mesure pas à l'épaisseur de son portefeuille.



et on  
**ON Y A JOUÉ**  
en parle

La nouvelle poule aux œufs d'or de Blizzard répond au doux nom d'*HearthStone*. Pour ceux qui sortiraient de prison, rappelons que ce free to play est un jeu de cartes où, comme d'habitude, il vous incombe de composer un deck pour défaire vos adversaires. Afin de gagner de l'argent, Blizzard vend des cartes. Leur tarif doucement exorbitant de 2,69 € les dix a provoqué une immédiate levée de boucliers. Aussi, avant son imminent passage en bêta ouverte, et pour calmer les foules hurlant à l'arnaque, son community manager Zeriyah est monté au front : « 44% des meilleurs joueurs classés Maître 3 étoiles n'ont pas déboursé le moindre sou dans le jeu ». Une statistique à prendre

toutefois avec des pincettes gigantesques puisque ledit classement fonctionne de façon très... mystérieuse. Une seule chose est sûre, *HearthStone* est un très bon jeu. Y jouer, c'est aussi échafauder des plans comme seuls savaient en prononcer les vrais chefs de guerre, tels Masséna, Napoléon, Minus ou Cortex. « Au tour suivant, tu sors une chouette pour silence son mouton tank. Derrière tu boostes ton Poulet Furieux, tu lui balances une boule de feu pour gagner un +5 d'attaque et boum... Balayé le paladin ». Un jargon militaire épatant, qui étonnera à coup sûr vos amis en soirée et vous assurera le retour de l'être aimé dans les soixante-treize ans à venir. *HearthStone* sort ce mois-ci sur PC et Mac et courant 2014 sur iOS et Android. ■

## ENTENDU À LA RÉDAC

“ y'avait Patrice Laffont et je me suis fait chier quand même ! ”

À propos de la présentation d'un jeu de pétanque.



## SOUTH PARK : UNE HISTOIRE DE COLON

Quelque part dans un obscur bureau américain, des hommes et des femmes d'une tristesse infinie rédigent rapport sur rapport pour justifier l'ESRB (le PEGI US) de tous les jeux publiés sur le territoire de l'Oncle Barack. Pour chaque titre, ces pauvres hères décryptent les scènes les plus sensibles afin que le consommateur n'encourt aucune découverte

fâcheuse, comme tomber par hasard sur la scène de torture de GTA. En un mot, ce travail est déprimant. L'un de ces laborieux bureaucrates a cependant eu la chance d'appliquer son art au prochain *South Park* : *Le Bâton de la Vérité*. Pour passer au crible le jeu de rôle signé par Obsidian, cet élu a pu employer des mots fous comme « pompe à érection » ou encore « fouille anale par créature alien ». Là où l'ESRB d'un jeu

## PLAYSTATION PLUS : DEMAAAANDEZ LE PROGRAMME DE DÉCEMBRE !

D'après notre envoyé spécial en terres glacées, cette année, le père Noël fera le Noël buissonnier, victime de son alcoolisme sauvage. Toutefois, les possesseurs de consoles Sony pourront toujours se consoler avec les jeux du généreux Playstation Plus de décembre. Dans ces titres merveilleux, les voitures font « vroom vroom », les flingues « bang bang », et les vaisseaux « piou-piou ». *Contrast* lui, fait juste un peu de peine.

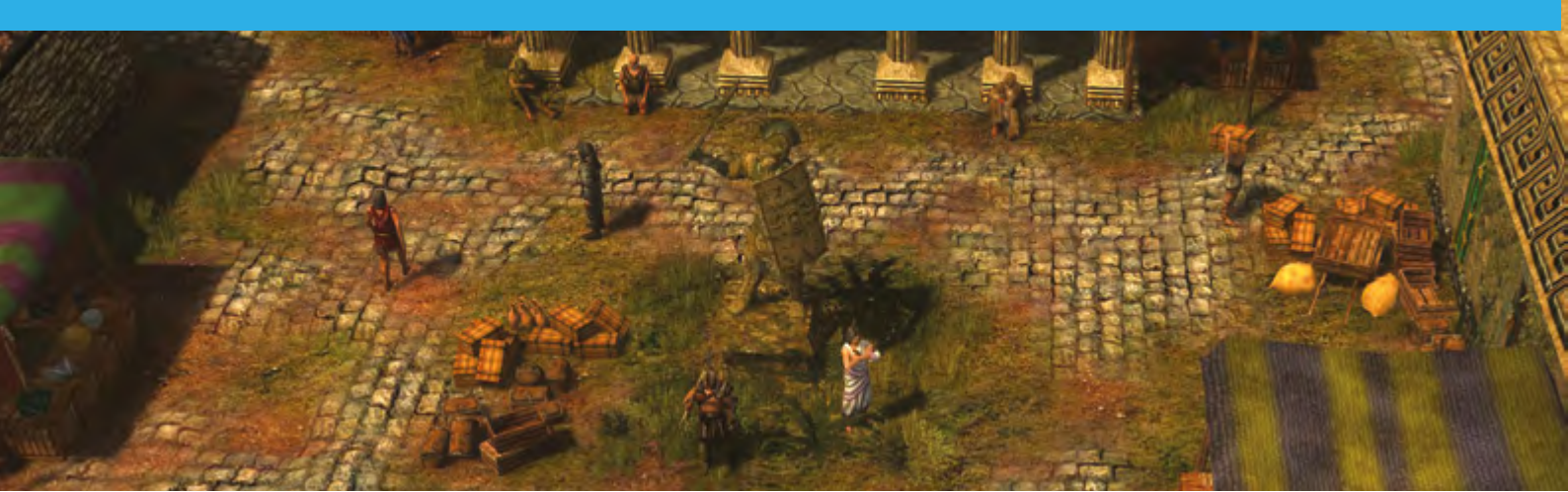
### NOUVEAUTES PLAYSTATION PLUS DE DÉCEMBRE

- *Resogun* (PS4)
- *Contrast* (PS4)
- *GRID 2* (PS3)
- *Guacamelee!* (PS3 / PS Vita)
- *Grand Theft Auto : Liberty City Stories* (PS Vita)
- *Sonic & SEGA All-Stars Racing* (PS Vita)



### LES JEUX QUI QUITTENT LE PLAYSTATION PLUS

- *Metal Gear Rising Revengeance* (PS3)
- *Jack and Daxter Trilogy* (PS3 / PS Vita)
- *MotorStorm RC* (PS Vita)
- *Oddworld – La Fureur de l'Étranger* (PS Vita)



## CRASH TEST

# FALLOUT À LA ROMAINE

par **Corentin Lamy**  
@corentin\_lamy

À moitié antique, à moitié fantastique, à moitié post-apo : *The Age of Decadence* nous fait perdre, outre notre latin, toute notion de mathématiques.

**L**ongtemps, le post-apo est resté le pré carré des amateurs de SF et de sciences dures, trop contents de pouvoir snober leurs petits copains moins employables, les fans d'histoire et de Max Gallo. Cette époque infamante est terminée : grâce au titre de Iron Tower Studio, on peut désormais connaître les joies de la fin du monde sans rien renier de sa passion pour les films de gladiateurs. *The Age of Decadence* propose donc un univers uchronique séduisant, une sorte d'Empire romain qui aurait oublié de se casser la gueule. Du moins jusqu'à l'époque des Croisades, pendant lesquelles les belligérants

auraient fait appel à des forces démoniaques incontrôlables, plongeant le monde dans le chaos, la ruine, et les grèves SNCF. Ça vous rappelle «*Lionheart: Legacy of the Crusader*»? C'est bien, vous avez bonne mémoire. Mais rassurez-vous : là où *Lionheart* oubliait rapidement ses promesses, *AoD* a à cœur de proposer un environnement sur lequel le joueur a toujours prise. Déjà dans la démo, chacune des deux villes révèle un visage différent selon votre classe, vos caractéristiques et vos motivations. Et chaque quête réussie, ratée ou ignorée a des conséquences très concrètes sur la suite des événements. En fait, on est limite davantage dans

le *Livre dont vous êtes le héros* luxueux que dans le RPG classique.

### HAST ET RISQUES CHEZ LES ROMAINS

On pense évidemment à *Fallout*, pas mal à *Witcher* aussi, jusque dans les combats. Du premier, *AoD* reprend l'interface et le tour par tour. Du second, il recycle la finesse et l'exigence des bastons. Qui, de fait, sont super dures. Vraiment. Limite mal réglées. Alors on essaye des approches plus pacifistes, pas toujours possibles pour le moment, mais qui devraient l'être à terme. Ça tombe bien, parce que les dialogues sont brillamment écrits, souvent drôles,

toujours intelligents, et quelques fans ont déjà commencé à bricoler une VF (disponible par là : [bit.ly/1hXAIOn](http://bit.ly/1hXAIOn)). *AoD* promet, mais en même temps, sa recherche de profondeur a un coût : pour l'instant, le monde n'existe pas vraiment sans le joueur. En dehors des quêtes, les personnages n'ont rien à dire, les interactions sont rares, et l'exploration montre vite ses limites. S'il veut rivaliser avec *Fallout*, *AoD* devra être davantage qu'un excellent jeu d'aventure. ■

*Age of Decadence* : disponible en early access sur Steam pour 22,99€. Démo gratuite sur [rontowerstudio.com](http://rontowerstudio.com). Version finale prévue sur PC pour 2014.



### WRACK

Tandis que la plupart des jeux nous imposent scripts et cinématiques pour faire les malins, certains résistent encore à la dictature de l'ennui. C'est le cas de *Wrack*, un jeu très vilain, mais qui, à haut niveau, nous rappelle les souvenirs d'une époque où les FPS étaient nerveux et urgents. La version bêta coûte 11,45€ sur [wrackgame.com](http://wrackgame.com). Sinon il y a *Brutal Doom*, le mod gratuit pour *Doom 1 & 2*, et c'est toujours aussi bon.



### PROJECT ZOMBOID

*Project Zomboid* n'est pas la seule simulation de survie en territoire zombie. Depuis sa première version, il y a deux ou trois ans, un sérieux concurrent est apparu : *State of Decay*, tout auréolé de sa 3D et de son gameplay à la *GTA*. Mais papy *Project Zomboid* reste malgré tout plus ambitieux, plus varié et plus complet. Désormais autorisé à se vendre sur Steam, l'alpha reste disponible sur [Desura.com](http://Desura.com), pour 11,99€.



### BLACKGUARDS

Avec sa petite gueule de *Dragon Age*, *Blackguards* nous fait immédiatement espérer une aventure au long cours, avec rebondissements et choix cornéliens à la clé. De ce qu'on en a vu, il mise tout de même davantage sur ses combats au tour par tour il est vrai fort complets. On y reviendra si nécessaire. Et pour les plus curieux, il est déjà disponible en accès anticipé sur Steam, pour tout de même 24,99€.

## D4

**Genre** Aventure sérielle interactive  
**Éditeur** Microsoft Studios  
**Développeur** Access Games  
**PEGI** NC  
**Sortie** NC

XOne

## L'EXCLU BARRÉE DE LA XBOX ONE

*Dark Dreams Don't Die (D4)* est le nouveau titre du créateur de *Deadly Premonition*. Et c'est déjà suffisant pour qu'on s'intéresse de près à ce jeu qui s'annonce tout aussi fou.

par **Christophe Butelet**  
 @CButelet



Tout en cel-shading, D4 affirme un style très reconnaissable, proche des comics.

Quand on jette un œil dans le rétroviseur de ces dix dernières années, il n'y a pas beaucoup de titres aussi marquants que *Deadly Premonition*. Les mauvaises langues rétorqueront en évoquant ses graphismes lamentables. Ils n'auront pas tort : le jeu est moche comme tout, mal foutu, c'est indéniable. Mais la preuve que le jeu vidéo ne se résume pas toujours à sa technique, les aventures de Francis York Morgan résonnent encore dans nos têtes. On se souvient par exemple de ces trajets en voiture ponctués par des monologues géniaux sur le cinéma américain bis, mais aussi de l'utilisation ingénieuse qui est faite d'un

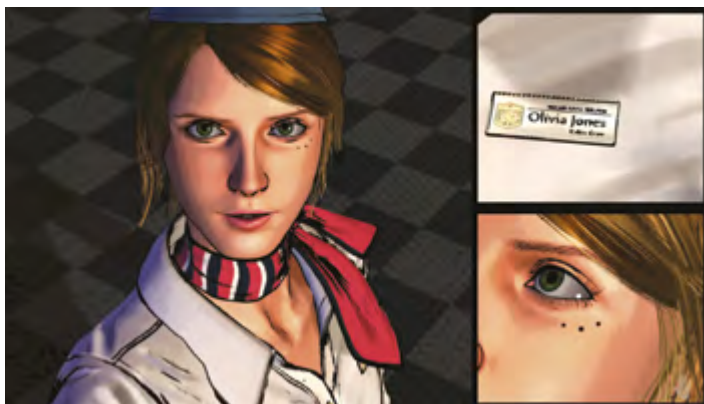
monde ouvert, en passant par des séquences expérimentales ou malsaines prodigieuses. De *Deadly Premonition* à *D4*, difficile cependant de déceler une filiation entre les deux titres, si ce n'est une bizarrerie commune ainsi qu'un rapport particulier aux séries télé. Le précédent jeu de Hidetaka « Swery » Suehiro s'inspirait ainsi très largement de l'immense *Twin Peaks* alors que *Dark Dreams Don't Die* en reprend la forme épisodique.

## LES HIBOUX NE SONT PAS CE QUE L'ON PENSE

S'il fallait absolument citer un titre auquel *D4* fait le plus penser, du moins sur la forme, ce serait certainement *Heavy Rain*. Le jeu a d'ailleurs été développé dans le but de pouvoir être joué (regardé ?) « en mangeant du pop-corn », selon les propres mots de son créateur. Entièrement faisable avec Kinect (bien qu'il soit possible d'y jouer avec la manette), *D4* reprend le même type d'interactions que le jeu de David Cage. Le titre adopte le style d'un jeu d'aventure dans lequel David Young peut interagir avec divers éléments du décor, ce qui lui permet de voyager dans le passé (il cherche à résoudre

le meurtre de sa bien-aimée). À cela vient s'ajouter une jauge d'endurance se vidant dès que le personnage touche un objet. Jauge qu'il faudra surveiller (et que l'on pourra remplir en mangeant de la nourriture) pour ne pas voir le personnage réapparaître dans le présent. Si *D4* a toutes les chances d'offrir une utilisation remarquable de Kinect (on peut aussi prononcer directement à voix haute une des lignes de dialogue plutôt que de la sélectionner),

on y jouera avant tout pour son étrangeté. Un terrain que Swery maîtrise tout particulièrement. Il est d'ailleurs appréciable de voir que son talent n'a en rien été émoussé par Microsoft, qui lui a manifestement laissé carte blanche. Multipliant les temporalités et les lieux, l'histoire s'amuse à perdre le joueur à travers des séquences inattendues où l'humour absurde survient sans crier gare, telles les bulles de chewing-gum que Young fait éclater sur sa barbe. Se déroulant en partie dans un avion, où l'on se bat à coups de batte et de jambes de mannequin, le jeu se refuse à s'engager là où on l'attend. Pour prendre systématiquement le joueur par surprise ? ■



Comme dans *Deadly Premonition*, on retrouve une utilisation de l'écran partagé.

# L'IMAGE



C'est désormais une certitude, *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* sortira au printemps prochain. Entre deux publications de photos de ramen sur Instagram, Hideo Kojima semble donc à pied d'œuvre pour nous offrir le prologue de son nouveau jeu. Mais dans la plus pure tradition de l'auto-flagellation à la japonaise, le réalisateur n'hésite jamais à modérer l'enthousiasme des fans. Après avoir confessé sa déprime et son complexe d'infériorité face au niveau d'excellence de *GTA V*, le bon Kojima a cette fois-ci prévenu les joueurs que certaines incohérences scénaristiques n'étaient pas à exclure dans *MGS V*. Le prix à payer, selon lui, pour livrer une nouvelle trame passionnante et bien ficelée. On ne demande que ça !

# 408

Et si on vous disait que votre vie tout entière n'était qu'un mensonge ? Que les lapins n'existent pas ? Que les PS4 500Go ne proposent en réalité que 408Go d'espace libre ? Vous nous croiriez ? Non ? Pourtant, tout est vrai, surtout cette histoire de mémoire embarquée dans la dernière console de Sony. Pour expliquer cette disparition d'un cinquième des capacités de stockage, il faut déjà revenir sur ce qu'il convient d'appeler «la Grande Mystification des Octets». Naïvement, on pourrait penser qu'un 1Ko est égal à 1000 octets. C'est d'ailleurs ce calcul qu'appliquent les constructeurs de consoles. Mensonge ! Le bon ratio est en réalité «1 Ko = 1024 octets». Par conséquent, si l'on suit cette règle, une PS4 n'embarque pas 500Go mais seulement 460Go réels (et des brouettes). Il faut ensuite tenir compte du poids du système d'exploitation intégré à la machine et de l'espace dédié à la restauration. Parce que, toujours avec naïveté, il ne serait pas absurde d'imaginer que Sony ne compte pas l'OS dans le



fameux «espace libre». Et pourtant... au demi-téraoctet promis au départ, il faut encore soustraire une bonne cinquantaine de gigas allouée au très dodu système d'exploitation de la PS4. Et voilà comment vous passez

d'une console de 500Go à une autre de 408Go avant même d'être arrivé à la caisse et d'avoir diffusé une émouvante vidéo d'unboxing sur Youtube. Triste, non ? Et si on parlait de cette histoire de lapins maintenant ?

## LE CHIFFRE

## ET À PART ÇA ?

- **LE STUDIO PEOPLE CAN FLY RÉPOND DÉSORMAIS AU NOM D'EPIC GAMES POLAND**
- **IL Y A TRÈS EXACTEMENT 1197 VOITURES DANS GRAN TURISMO 6**
- **GERALD BUTLER ET VIN DIESEL POURRAIENT JOUER DANS LE FILM KANE & LYNCH**
- **IL Y A UN FILM KANE & LYNCH EN PRÉPARATION**
- **DESTINY NE SORTIRA JAMAIS SUR PC. VOUS ENTENDEZ ? JAMAIS !**
- **SUR XBOX ONE, NBA 2K14 PÈSE 43 GO CONTRE 9 GO POUR NBA LIVE 14**
- **SELON CAPCOM, LOST PLANET 3 NE S'EST PAS BIEN VENDU**
- **SELON CAPCOM, LOST PLANET 3 EST SORTI LE 30 AOÛT DERNIER**



et on  
**ON L'A VU**  
en parle



# LA TERRE DU MILIEU : L'OMBRE DU MORDOR

**Genre** Action/Infiltration **Éditeur** Warner Bros. Interactive Entertainment  
**Développeur** Monolith Productions **PEGI** 18+ **Sortie** fin 2014

PC

PS3

X360

PS4

XOne

## LE NOUVEAU MAÎTRE EST TALION

Si Sauron a forgé l'Anneau Unique dans les flammes de la Montagne du Destin, c'est dans la grise banlieue de Seattle que Monolith s'attelle au jeu qui ambitionne de réconcilier les joueurs et l'œuvre de Tolkien. Espérons qu'ils aient de bons marteaux.

par Sylvain Tastet  
@\_Hoopy

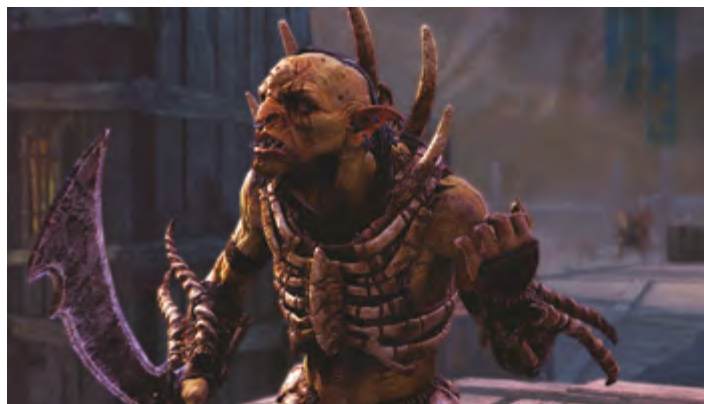
**S**on nom est Talion. Sa loi, la vengeance. Sa route, le sang et le carnage. Au temps de Babylone, la loi du Talion, telle qu'elle fut gravée sur le Code de Hammurabi, préconise de rendre un œil pour un œil, une dent pour une dent. Talion, héros maudit du prochain jeu signé Monolith, compte appliquer une justice beaucoup plus... généreuse. Le Mordor lui a pris sa femme? Soit! Il prendra donc le Mordor, quitte à jouer les opticiens fous et à crever tous les yeux qui croisent les siens... mais avant de plonger dans le scénario de ce jeu, soulignons que *L'Ombre du Mordor* marque avant tout le grand retour du *Seigneur des Anneaux* sur le devant de la scène.

### SAUVER LE SOLDAT BILBON

Entre nous : depuis quand n'a-t-on pas vu un jeu assez ambitieux pour rendre hommage à la mythologie de Tolkien? Mis à part le déjà vieux MMORPG de Turbine, la licence n'a donné lieu qu'à des jeux en demi-teintes. Parfois mauvais, souvent sympathiques, mais jamais mémorables. Un comble quand on sait qu'une immense majorité des jeux se font aujourd'hui à partir des codes imposés par l'univers de Tolkien. Mais non!

Pendant des années, comme un dragon couve son trésor, Electronic Arts a possédé cette licence sans rien en faire. De porte-monstre-trésor sans imagination en jeux de stratégie ratés, l'éditeur s'est contenté d'amasser paresseusement les dollars en misant, non sur la qualité de ses jeux, mais sur la popularité de leur nom. Après un pitoyable *L'Âge des Conquêtes* qui balançait des guerriers lambda dans l'univers mille fois vu et revu de la trilogie de Peter Jackson, c'est mâchée jusqu'à l'écœurement que la licence est revenue chez Warner Bros. Interactive. Une

anecdote *Guerre du Nord* plus tard, c'est à Monolith qu'échoit de reprendre les rênes des jeux *Seigneur des Anneaux*. Contre toute attente, après des années de jeux tous semblables, ils sortent sur consoles *Gardiens de la Terre du Milieu*, un MOBA qui surfe sur l'effet de mode *League of Legends*. Le succès n'est pas au rendez-vous, mais l'audace est là. Il faut dire qu'avec *L'Ombre du Mordor*, le studio de Kirkland joue gros. Si des titres à budget moyen comme *F.E.A.R.* ou *Condemned* lui ont déjà valu la sympathie des joueurs, il manque encore un jeu majeur à son palmarès. ➤



Excusez-moi, la mairie c'est par là, c'est par là? Je me rappelle plus très bien.



Les systèmes de combat de *L'Ombre du Mordor* (à gauche) et *Batman Arkham City* (sur l'autre gauche, celle de droite) se ressemblent en tous points.

“

**L'OMBRE DU MORDOR RÉUSSIT LE TOUR DE FORCE DE FAIRE PASSER L'UNIVERS DE TOLKIEN AU SECOND PLAN**

”

» Une chance comme *L'Ombre du Mordor*, ils n'en auront probablement pas deux. Alors si un homme peut aller décrocher cette gloire insensée et laver le nom souillé du *Seigneur des Anneaux*, ce sera Talion.

**TALION LE MAUDIT**

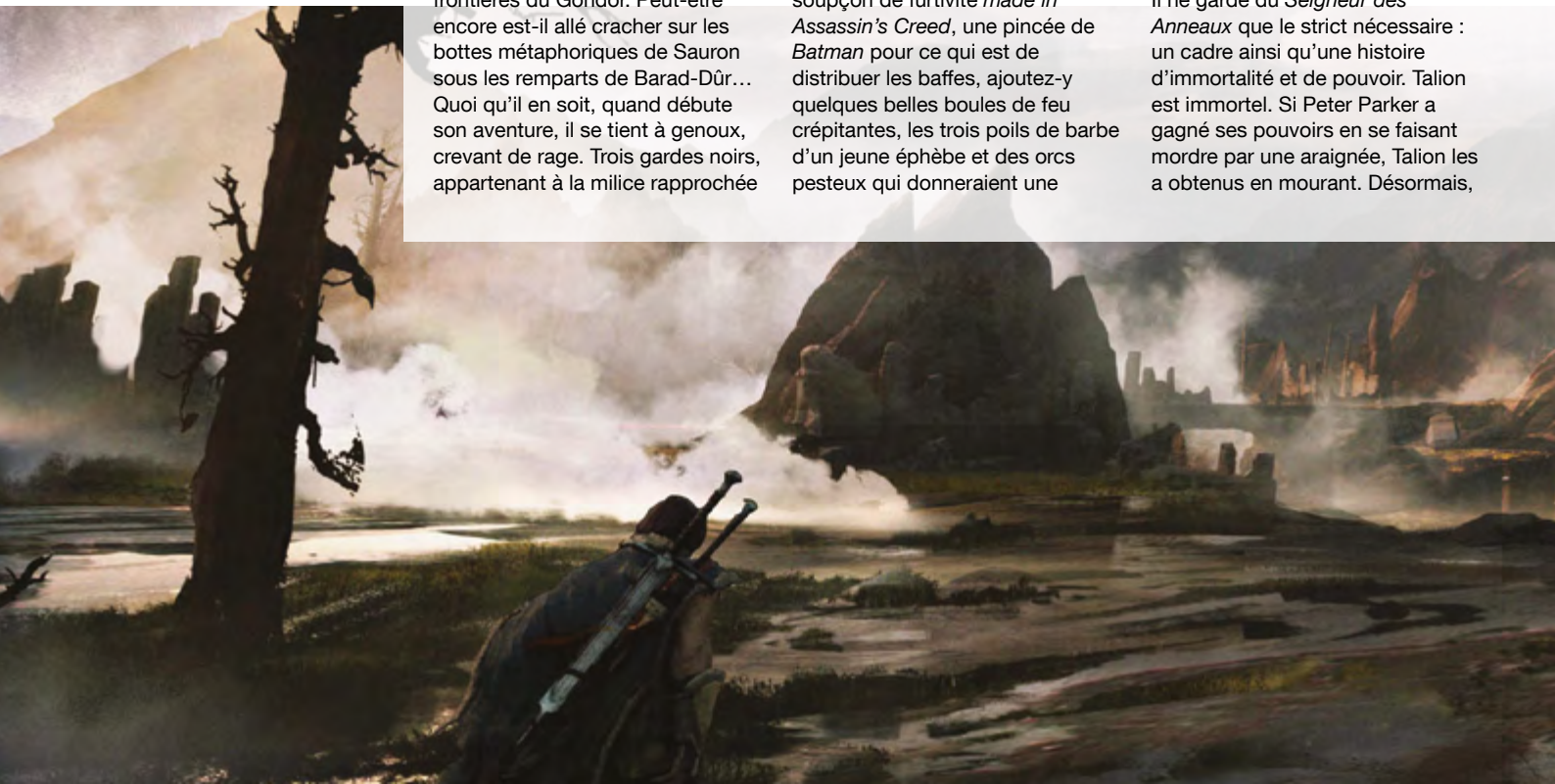
Faisons déjà un rapide tour du propriétaire. Talion est fils du Gondor. Cela se voit. Il a les cheveux longs de son peuple et la carrure de leurs soldats. Pour autant, ne lui cherchez pas la moindre parenté avec Aragorn ou Boromir. Monolith a créé son personnage de toutes pièces et n'a daigné lâcher que quelques bribes d'informations à son sujet. Son histoire demeure trouble, mais il faut croire qu'il figure sur la liste des laissés-pour-compte de Dame Fortune. Peut-être est-il tombé dans une embuscade aux frontières du Gondor. Peut-être encore est-il allé cracher sur les bottes métaphoriques de Sauron sous les remparts de Barad-Dûr... Quoi qu'il en soit, quand débute son aventure, il se tient à genoux, crevant de rage. Trois gardes noirs, appartenant à la milice rapprochée

du Seigneur des Ténèbres, égorgent alors fils et femme sous ses yeux... avant de le tuer lui. Mais la vengeance est immortelle, et par une incroyable facilité de scénario qui reste à élucider, notre homme se réveille au beau milieu d'un charnier. Pas de repos pour les maudits. Pas encore. Pas tant que les meurtriers respirent et foulent un sol taché par le sang des siens. Si sa vie, foutue, a encore un sens, alors c'est pour la vengeance. Son nom, inévitable, est donc Talion. Scénaristiquement parlant, ce pitch n'est pas exactement ce qu'on appelle une merveille d'originalité. C'est d'ailleurs le sentiment qui prédomine lors de ce premier aperçu. Jeu d'action en monde ouvert tel que nous en promettons tous les éditeurs, *OdM* a tout du titre dans l'air du temps. Prenez un soupçon de furtivité *made in Assassin's Creed*, une pincée de *Batman* pour ce qui est de distribuer les baffes, ajoutez-y quelques belles boules de feu crépitantes, les trois poils de barbe d'un jeune éphèbe et des orcs pesteux qui donneraient une

syncope à un dermatologue, et le tour est joué ! *L'Ombre du Mordor* est beau, il bouge bien et nous paraît immédiatement familier.

**CASPER AU MORDOR**

Après une avalanche de jeux à licence oscillant péniblement du honteux au médiocre, jetant à qui mieux mieux des elfes et des nains bourrus en pâture à une foule assoiffée de fan service, *L'Ombre du Mordor* réussit le tour de force de faire passer l'univers de Tolkien au second plan. Si l'on attend un caméo de Gollum et de quelques autres protagonistes des Terres du Milieu, Monolith n'a pas perdu de vue qu'un bon jeu ne se résume pas à entasser des forteresses et des dragons par dizaines. Plutôt que de singer l'œuvre de Peter Jackson, le studio est allé chercher l'inspiration aux origines du mythe. Il ne garde du *Seigneur des Anneaux* que le strict nécessaire : un cadre ainsi qu'une histoire d'immortalité et de pouvoir. Talion est immortel. Si Peter Parker a gagné ses pouvoirs en se faisant mordre par une araignée, Talion les a obtenus en mourant. Désormais,





La position, la lumière, la foule... *L'Ombre du Mordor* n'a-t-il pas comme un air d'*Assassin's Creed*?

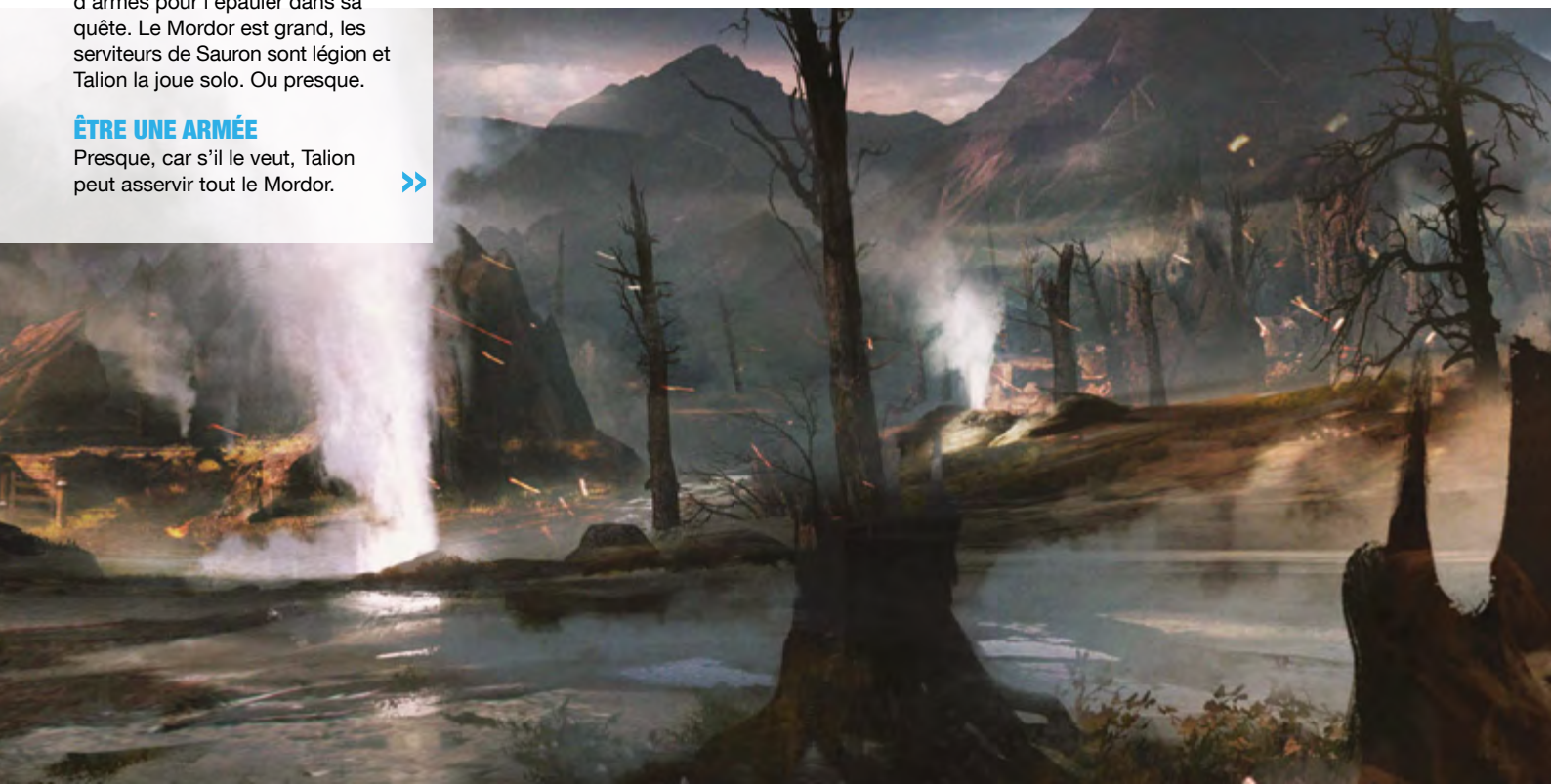
il peut à loisir se métamorphoser en fantôme. Oubliez le drap, les chaînes et le boulet de vos spectacles de maternelle, la version Wraith de Talion est autrement plus badass. Silencieux, rapide et fatal, il pourrait tomber de l'I.S.S. sans une foulure, et probablement sans se décoiffer. Transformé, il entre dans un Wraith World, comparable au monde déformé et éthéré auquel Frodon accède en passant l'anneau à son doigt. Là, Talion dispose d'une barre de mana, d'un arc immatériel, d'une «frappe de l'ombre» qui lui permet de se téléporter dans le dos d'un adversaire pour le poignarder, et d'un tas de pouvoirs qu'il est possible de débloquer et booster en amassant de l'XP et divers items. Puissant donc, mais seul. Pas de communauté ni de frères d'armes pour l'épauler dans sa quête. Le Mordor est grand, les serviteurs de Sauron sont légion et Talion la joue solo. Ou presque.



Pour coller à l'esprit d'armes légendaires qui hante *Le Seigneur des Anneaux*, Talion ne change pas d'épée, il l'améliore.

### ÊTRE UNE ARMÉE

Presque, car s'il le veut, Talion peut asservir tout le Mordor. >>





&gt;&gt;

Tout ce qu'il a à faire, c'est poser sa main sur le visage d'un orc, et hop! Il entre dans son esprit comme d'autres enfilent un slip. Une fois un ennemi « dominé », Talion peut lui ordonner de se jeter dans le vide sans faire d'histoire. Il obéira. Mais surtout, il sait tout de lui : son nom (propre à chacun), ses faiblesses, ses points forts, qui sont ses subalternes, et surtout, ses chefs. On accède en gros à sa fiche de personnage, car tous ont une identité. Ils ont des amis, une hiérarchie, un caractère... « Nous avons cherché à représenter un Mordor aussi vivant que possible », nous confie Michael de Plater, lead designer du jeu. Les forces du Mordor telles que les voit Monolith, ressemblent à une armée en campagne. Les soldats sont partout, fatigués, crasseux, à cran. En attente d'ordres, chacun vaque à ses occupations ; ce qui évite le syndrome traditionnel du pack de mobs immobiles. Dans ce chaos, comment distinguer un milicien de son supérieur ? Tel est le problème de Talion. Surtout qu'afin d'accomplir sa vengeance, il a besoin de remonter jusqu'aux lieutenants de Sauron... Fort heureusement, chaque personnage est lié à d'autres. Vous cherchez le capitaine d'une forteresse pour le forcer à ouvrir les portes de sa citadelle ? Alors trouvez un orc qui

“

## L'OMBRE DU MORDOR EST UNE TRAQUE.

”

le connaît, ou un orc qui saura où le trouver... Dominez-le, prenez les infos et suivez la piste. *L'Ombre du Mordor* est une traque. « Ce système, nous l'avons pensé comme une sorte de Facebook ou de LinkedIn du Mordor, poursuit Plater, personne n'est inaccessible

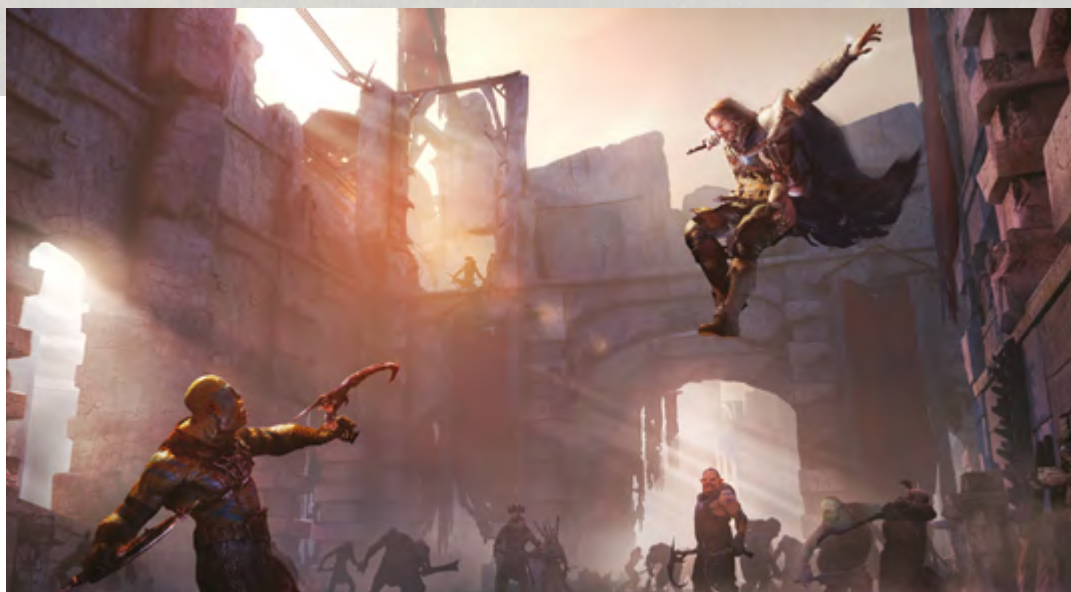
si l'on sait trouver les intermédiaires efficaces ». Certes, il est bien sûr techniquement possible de se la jouer grosbill et de tuer des sous-fifres à la pelle, mais ce

qui compte pour Talion, c'est de chasser le gros gibier, les chefs d'armées qui représentent les « boss » du jeu. Hélas, l'armée étant ce qu'elle est, tuer le général en charge de la citadelle qui vous intéresse ne sert à rien : il aura toujours un second pour prendre sa place. Pour ouvrir lesdites portes, trois choix : 1 – La solution hardcore : vous êtes un ninja et vous l'ouvrez vous-même au nez et à la barbe de toute une armée. 2 – Domination directe : vous glissez dans l'esprit du général après l'avoir localisé pour lui ordonner de vous ouvrir.

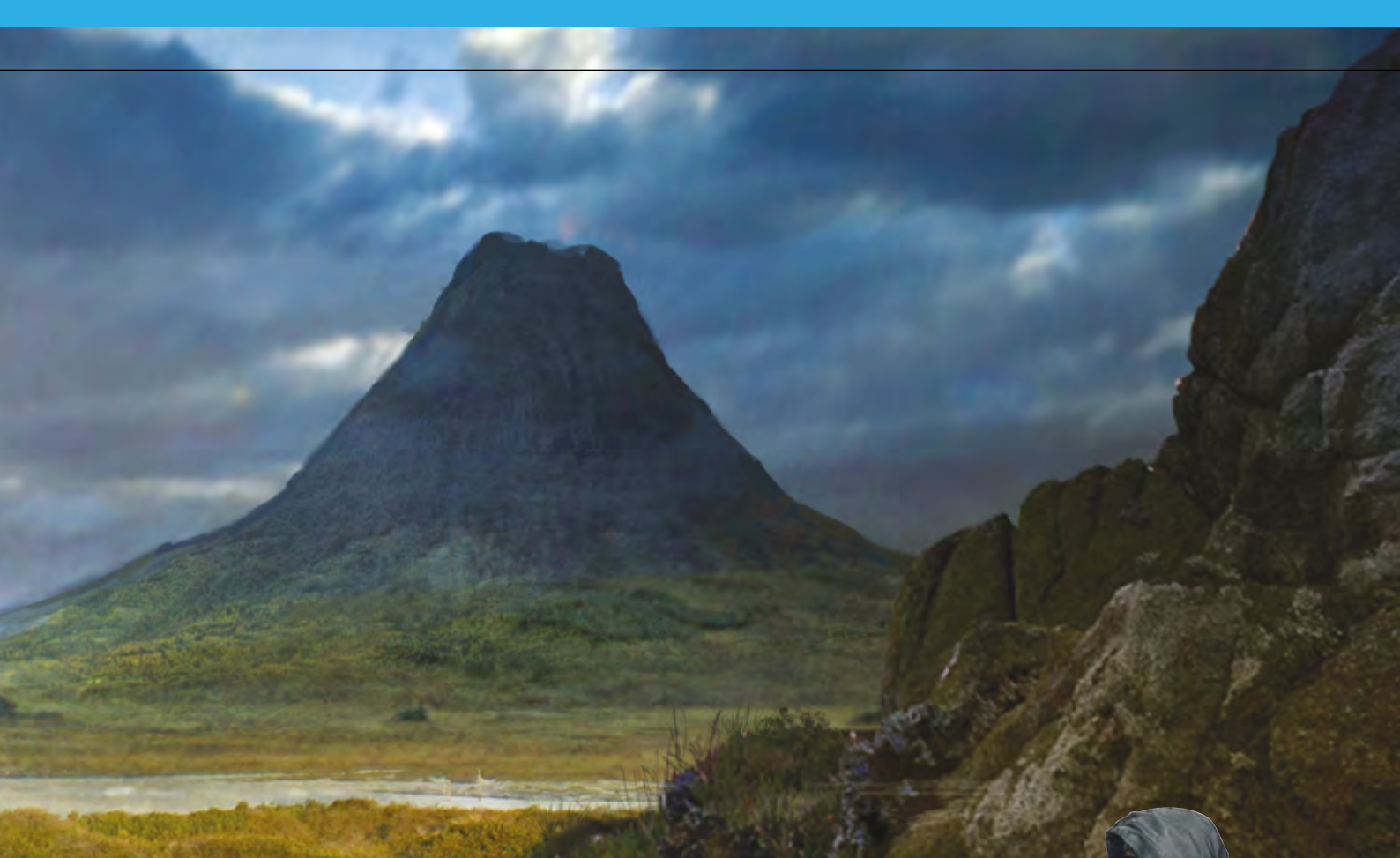
3 – L'émeute : vous n'avez pas localisé le général, mais un chef mineur et après l'avoir dominé, vous lui ordonnez de lancer ses orcs sur le général en question.

### EXPLORER L'INCONNU

Après deux heures de jeu, nous avions totalement oublié que *L'Ombre du Mordor* est un jeu *Seigneur des Anneaux*. Nous n'avions pas vu l'ombre d'un Gandalf. Pas même de son chapeau. Pour autant, Monolith ne joue pas les pileurs de tombes. Il sait que Tolkien est un sujet à prendre très au sérieux, sous peine de voir débarquer devant leur studio des hordes de fans innombrables et haineux armés de fourches. L'héritage qu'ont reçu les petits gars de Kirkland est plus lourd encore à porter que l'Anneau Unique. Voilà pourquoi depuis deux ans déjà, le studio soumet régulièrement son travail à l'approbation de l'intransigeante Middle Earth Enterprises (qui gère les droits de la licence). Et Michael de Plater de renchérir : « Peter Jackson s'est montré très enthousiaste sur notre projet ». Et pour cause, Monolith a inventé son propre Mordor. Nous sommes quelque part entre *Le Hobbit* et



Comme ne le montre pas cette image, Talion dispose de deux arbres de compétences.



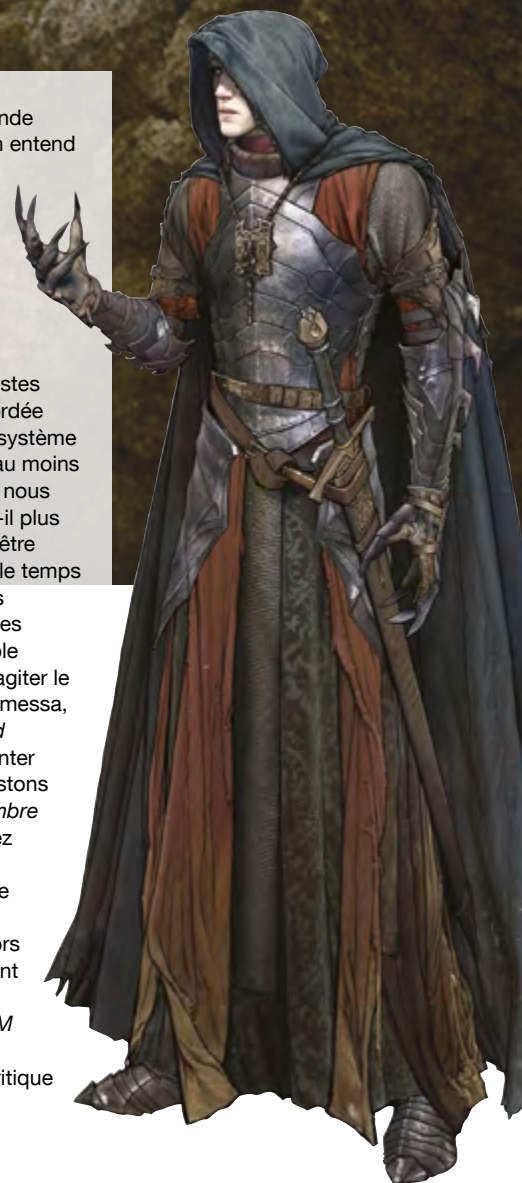
Le Seigneur des Anneaux, à une époque où le volcan Orodruin (dans lequel finira l'Anneau) est encore une vallée verdoyante. Oui, verdoyante. Avec même parfois des bouts de ciel bleu accrochés dans un coin. Il y a fort à parier que les apôtres de Tolkien, qui collectionnent tout jusqu'aux répliques des barbes les plus jalousees de la Moria, hurlent au sacrilège. Pourtant, cette diversité apparaît comme inévitable. Le Mordor de Peter Jackson, plus vide et gris qu'une autoroute en construction, serait certes d'une monotonie infernale. Monolith nous a promis un Mordor qui ne serait pas une succession sans fin de ruines et de feux de camp tristes, fussent-ils superbement texturés et modélisés. Des plaines et des cités se tapissent très vraisemblablement quelque part dans le code de leur jeu, mais n'ayant rien vu de tel, inutile de vous raconter des histoires.

### LE JEU DONT VOUS ÊTES LE PERDANT

Les histoires d'ailleurs, vous vous les raconterez un peu vous-même. Car aussi sûr que Mario délivrera toujours Peach, jamais Talion n'abattra Sauron. À peine le jeu commencé, le voué à l'échec ou, au mieux, à un demi-succès d'estime genre

je-l'ai-presque-tué-mais-quand-même-pas-trop. M'enfin, comme le disent les poivrots qui foncent vers l'ivresse un verre à la main : « c'est pas la destination qui compte, c'est le voyage ». Eux, en l'occurrence, voyagent assez mystérieusement accoudés au comptoir. Talion bougera plus que ça. Le sel de son aventure, Monolith l'a baptisé Nemesis System. Une domination après l'autre, il traque les orcs un à un. Certains s'échapperont hors de portée de son pouvoir, ou Talion les lâchera dans la nature pour qu'ils servent de pion plus tard. Longtemps après les avoir oubliés, il se peut que vous tombiez à nouveau sur l'un d'eux par hasard et dans un lieu improbable, jouant du couteau contre son supérieur et ses sbires. Vous observez la scène du haut d'une tour. Hélas, le combat tourne mal. Votre petit copain est sur le point d'y passer. Ça peut paraître anodin comme ça, mais d'un coup, vous avez envie de l'aider. Qui sait s'il ne pourrait pas devenir général avec un peu d'aide ? Ni une ni deux, vous plongez dans le tas. Il triomphe, gagne des points d'expérience et une promotion immédiate. Lui qui n'était rien qu'un éclaireur possède désormais des troupes qui pourraient bien, par le biais de la domination, devenir les vôtres.

C'est ainsi que dans le monde ouvert du Mordor, Monolith entend vous faire vivre une épopée taillée sur mesure juste pour vous. Ce genre d'argument, le joueur un peu initié s'en méfie. Il sonne tout aussi faux que les sourires d'un agent immobilier. Et pourtant... La petite troupe de journalistes que nous étions s'est accordée à dire qu'effectivement, le système a l'air de bien fonctionner au moins durant les deux heures qui nous ont été allouées. Mais va-t-il plus loin que l'anecdote ? Peut-être perd-il de son intérêt avec le temps ou dans des citadelles plus étriquées que les plaines des terres de Sauron. Impossible à dire. Monolith peut bien agiter le spectre de Christian Cantamessa, co-scénariste de *Red Dead Redemption*, pour nous vanter le génie de son intrigue, restons méfiants. Aujourd'hui, *L'Ombre du Mordor* est un titre assez prometteur, mais trop d'inconnues planent encore pour y voir le jeu d'action capable d'écraser les cadors du genre. Sur l'instant, avant l'invasion inéluctable des jeux PS4 et Xbox One, *OdM* fait forte impression. Mais comme la vengeance, la critique doit savoir être patiente. ■

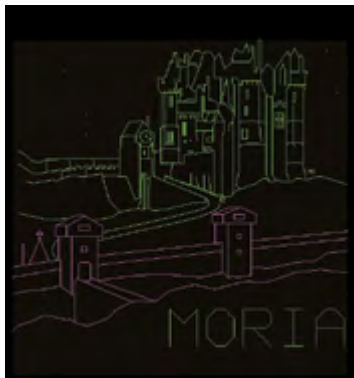


# OUI, IL Y A EU UNE VIE AVANT LA TRILOGIE DE PETER JACKSON

par Sylvain Tastet  
@\_Hoopy

Avant que le néo-zélandais ne donne à Frodon le visage d'Elijah Wood, dans l'imaginaire collectif, le porteur de l'Anneau ressemblait à un nain coiffé comme un Toad. Eh oui ! Les images étaient différentes. Les gameplays aussi d'ailleurs. Voilà pourquoi nous vous proposons un petit aperçu de ce qui se faisait comme jeux vidéo avant la Jacksonisation de l'œuvre de Tolkien.

## PLATO MORIA



C'est en 1975 que sort le premier Multi User Dungeons inspiré par le Seigneur des Anneaux. D'ailleurs l'adjectif « inspiré » n'a que rarement été utilisé avec tant d'à propos, puisque *PLATO Moria* n'emprunte pour ainsi dire rien à Tolkien sinon le nom de Moria, et un anneau qui représente l'ultime item du jeu. Mais quand même ! Il est difficile de s'imaginer aujourd'hui qu'à une époque où Michael Jackson était encore vivant et noir, dix joueurs pouvaient déjà arpenter un monde heroic fantasy en réseau. Graphismes en caractère ASCII, donjons aléatoires donc potentiellement infinis... Dépourvu de classes de personnages, *PLATO Moria* se place en vrai jeu pour warrior.

1975

## THE FELLOWSHIP OF THE RING



La suite de *The Hobbit*, de l'aventure texte en temps pas réel du tout avec quatre persos jouables.

1985

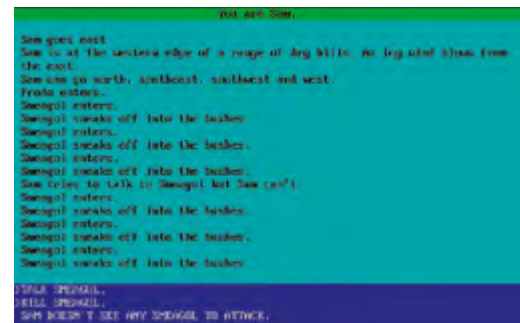
## THE HOBBIT



1982

Parfois, quand je suis dans mon lit et que j'entends au loin hurler les loups, je pense au million de joueurs qui ont acheté *The Hobbit* durant les années 80. Dans ce jeu d'aventure textuel, vous incarnez Bilbon aka « Celui Qui Meurt Tous Les Deux Pas ». De deux choses l'une : soit la Terre du Milieu a rétréci au lavage, soit Bilbon héberge un camp de trolls SDF dans son jardin. À moins que les cassettes de l'époque ne manquaient de mémoire ? Sans doute. En tout cas, bien que l'essentiel du jeu soit textuel, nous avons droit pour la première fois à quelques paysages « dessinés ». Mais surtout, *The Hobbit* a cela de fou que le temps s'y écoule en... euh, temps réel. Parfois alors que vous cherchez quoi dire à un troll menaçant, il prend l'initiative de vous manger. C'est drôlement injuste, ça se passe sur ZX Spectrum (et sur les autres machines de l'époque) et c'est facilement trouvable sur Abandonware France.

## SHADOWS OF MORDOR



1987

*Shadows of Mordor* est le troisième volet de l'aventure texte initiée par *The Hobbit*. Cette fois-ci, on peut jouer Frodon ou Sam durant leur périple au Mordor. Soyons honnêtes, on n'a pas bien vu l'intérêt de ce choix puisqu'ils restent toujours l'un avec l'autre. Cela fait sûrement sens à la fin de l'aventure, hélas, nous ne sommes pas allés si loin. Une chose est quand même certaine : comme pour beaucoup de jeux de l'époque, sa version PC est absolument affreuse (voir notre capture).

## WAR IN MIDDLE EARTH



Des développeurs ayant fumé toute l'herbe à pipe de Tom Bombadil programment *War in Middle Earth*. C'est un jeu (on en est presque sûr) de... course contre les Nazgûls. Je ne vois que ça. En deux mots, la Terre du Milieu est un no man's land absolu où n'errent que les protagonistes du *Seigneur des Anneaux*. Votre but : balancer l'Anneau dans le feu. Pour y parvenir, tous les moyens sont bons. Si Frodon meurt lamentablement à dix mètres de sa porte et se fait prendre l'Anneau par un Nazgûl, rien n'est perdu. Localisez Aragorn, Legolas, Eomer, Faramir ou n'importe qui, interceptez le Nazgûl en question avant qu'il ne parvienne à Sauron, reprenez l'Anneau et finissez le job. Ce jeu est aussi mauvais qu'étrange. Il propose au joueur de réécrire toute l'épopée de Tolkien avec une liberté incomparable. Il faut l'essayer. Sinon votre vie est ratée.

1988

## CRACK OF DOOM



Suite et fin de l'aventure texte *The Hobbit*. Rien de neuf sous le soleil mis à part qu'on ne joue plus que Sam. Ce dernier court après un Frodon parti jeter l'anneau. Spoiler : Gollum va tomber dans la lave.

1989

## THE TWO TOWERS



Version ultime du Multi User Dungeon de 92 où l'on prend part au siège de Minas Tirith. Il existe encore en version flash sur le site [t2tmd.org](http://t2tmd.org).

## RIDERS OF ROHAN

Pas de RPG ici, mais une suite de courtes missions de combats entre les grands noms de la Terre du Milieu. C'est un jeu tactique, plutôt beau, mais au demeurant assez anecdotique.



1991

1994

## JRR TOLKIEN'S THE LORD OF THE RINGS VOL. 1



« Jeu obscur et inintéressant au possible » d'après nos voisins du dessus, *The Lord of the Ring Vol. 1* est une sorte d'Ultima transposé dans l'univers du *Seigneur des Anneaux*. Pour la petite histoire, la version Amiga de ce jeu a été codée par Silicon & Synapse, studio que l'on connaît aujourd'hui sous le nom plus populaire de Blizzard Entertainment. En 1994, soit 4 ans après sa sortie, le jeu bénéficie d'un relooking complet lors d'un remake Super Nes. Hélas, bien qu'encensé par la critique, les ventes furent assez faiblardes. Du coup, le volume 3 n'est toujours pas sorti. Cela dit, on l'attend depuis 22 ans maintenant, donc gageons qu'il ne devrait plus tarder.

1990

## MUME

Premier Multi User Dungeon *Seigneur des Anneaux* à accéder à une réelle popularité, *Multi User in Middle Earth* propose au joueur d'incarner des races à la pelle et met légèrement l'accent sur le roleplay bien qu'il demeure un jeu de statistiques. Pas de Frodon, pas de Bilbon, pas d'histoire forgée par Tolkien... Ici l'univers et le maître de jeu sont votre seul cadre. Raph Koster le cite en 2000 comme l'une des principales sources d'inspiration d'*Ultima Online*. Il existe encore sur internet à [www.mume.org](http://www.mume.org).



1992



# THE ORDER: 1886

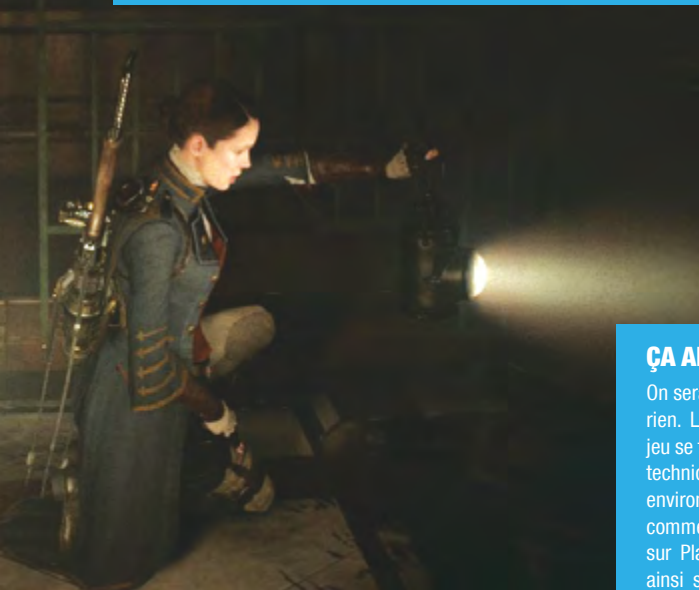


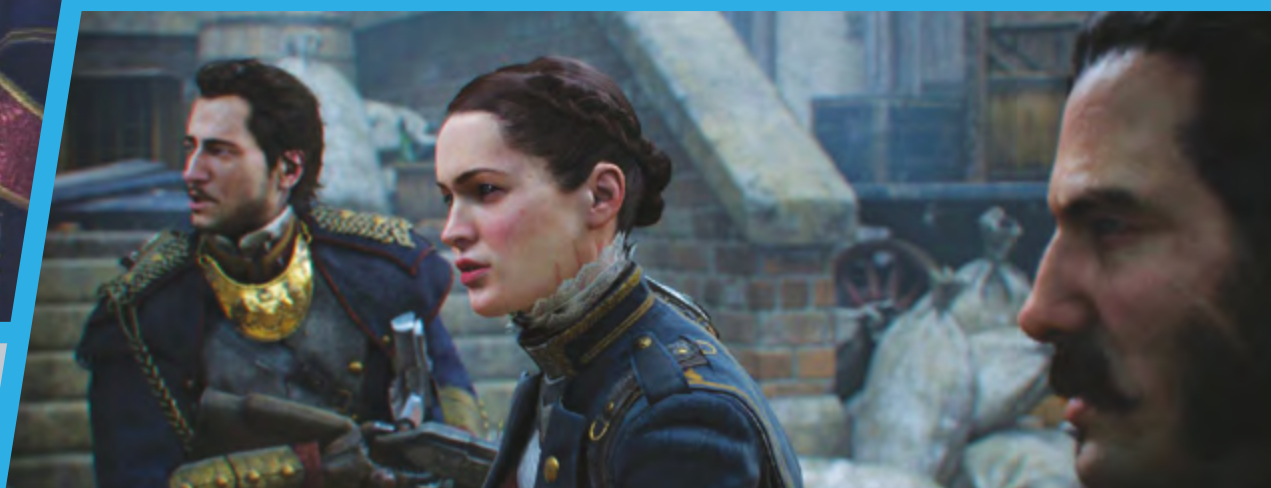
## ÇA PARLE DE QUOI ?

Comme son titre le laisse entendre, *The Order: 1886* se déroule à la fin du 19ème siècle dans un Londres victorien. En revanche, ce que vous ne pouviez pas deviner, c'est qu'il prend place dans un univers uchronique où des créatures de sang-mêlé ont fait leur apparition durant les 7ème et 8ème siècles. L'évolution de l'humanité a ainsi pris une trajectoire différente de la nôtre puisqu'elle a dû se développer dans l'optique de protéger sa population de ces mystérieux démons. Plus d'un millénaire après leur arrivée, l'Ordre est finalement parvenu à prendre le dessus sur ces êtres mi-hommes, mi-bêtes. Dans son élan, cette élite gouvernementale s'est dit que tant qu'à faire, elle pouvait aussi en profiter pour contrôler la population. Alors que la révolte gronde, et que les monstres restent menaçants, quatre Chevaliers de l'Ordre ont la charge de défendre le peuple. Sir Galahad sera ainsi accompagné de son apprentie Isabeau D'Argyll, de son mentor Sebastian Malory et du Marquis de Lafayette, le plus jeune du groupe.

## ÇA APPORTE QUOI ?

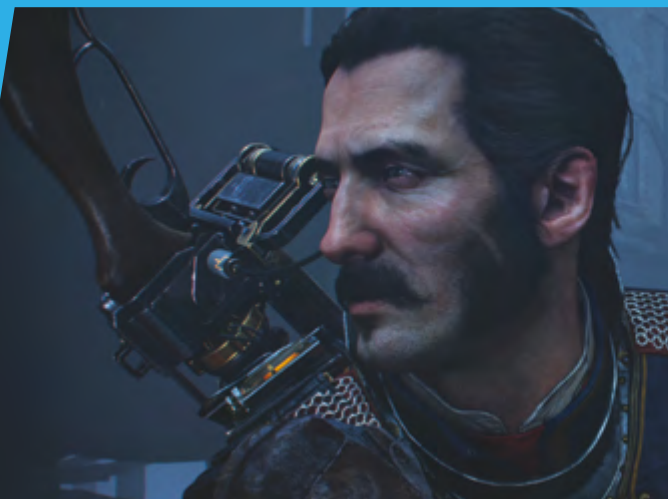
On serait tenté de répondre : on n'en sait rien. Les premières informations sur le jeu se focalisent pour l'heure sur l'aspect technique du titre. Pas de doute, les environnements semblent très travaillés, comme on peut dorénavant s'y attendre sur PlayStation 4. L'esthétique apparaît ainsi soignée, à défaut d'être originale (on pense à *Dishonored*). Le studio s'est également attardé sur le moteur physique de son jeu. Les matériaux auront ainsi chacun des propriétés uniques. Le métal se tordra et le bois éclatera en morceaux, changements qui resteront d'ailleurs présents à l'écran. On a aussi eu droit à ces images en très gros plan où l'on peut s'amuser à compter le nombre de poils de barbe et de rides des différents protagonistes, et s'extasier (ou non) devant leur photoréalisme. Et si ce qu'apportait *The Order: 1886*, c'était un plus grand nombre de grains de beauté sur la peau des personnages ?





### ÇA S'ANNONCE COMMENT ?

On ne cache pas un certain scepticism. Même si *The Order: 1886* n'est manifestement pas encore prêt à se montrer, le fait que Ready at Dawn évoque principalement sa technique laisse craindre un TPS assez générique, s'appuyant avant tout sur des qualités très cinématographiques. Ce nouveau titre apparaît en réalité comme un gros test pour le studio. Bon faiseur, Ready at Dawn n'a fait que récupérer d'autres licences jusqu'à aujourd'hui (*Jak and Daxter*, *God of War* ou encore la version Wii d'*Ōkami*). Si on peut s'attendre à un jeu carré et propre, reste à voir si l'équipe de développement parviendra à créer un univers de toutes pièces. De ce que l'on a pu voir, les choses paraissent sur la bonne voie. Bon, la répartition de la population en différentes classes distinctes commence à devenir un passage obligé dans le jeu vidéo, mais l'atmosphère brumeuse s'avère prometteuse. Surtout, le groupe formé par les Chevaliers de l'Ordre semble plutôt séduisant avec ses quatre personnalités marquées, bien qu'elles restent des figures déjà vues. La présence de la BlackWater, une substance permettant de rallonger l'espérance de vie des agents, offre également des pistes narratives intéressantes. Bref, si *The Order:1886* n'est pas obnubilé par sa technique, il pourrait avoir son mot à dire.



# L'ESSENTIEL DE DÉCEMBRE

06



PS4

## GRAN TURISMO 6

Avant, la perspective d'un nouveau *Gran Turismo* nous mettait en émoi. Mais ça, c'était avant. Aujourd'hui, c'est tout juste si on n'a pas oublié que *GT6* débarque sur PS3 en cette fin d'année. Vu le peu d'excitation qu'il suscite, il ne peut être qu'une bonne surprise.

06



3DS

## BRAVELY DEFAULT

Un RPG japonais pour bien commencer le mois, ça vous dit? Franchement, il y a de quoi se laisser tenter. Surtout parce que le jeu de Silicon Studio promet d'être un réel hommage au genre, avec une pluie de références aux anciens *Final Fantasy*.

11-12



## GAME PARIS TALENTS

En marge de Jeu Vidéo l'Expo, l'exposition ludo-éducative qui ne fermera ses portes qu'en août prochain, la Cité des Sciences et de l'Industrie de Paris accueille les Game Paris Talents. Une manifestation dédiée aux métiers du jeu vidéo où de jeunes gens motivés pourront rencontrer certains professionnels. Conférences, ateliers et séances de speed-dating sont au programme.

06



WiiU

3DS

## SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

Étonnant destin que celui de la série *Scribblenauts*, licence qui n'a jamais vraiment vaincu mais qui continue, vaille que vaille, de pondre de nouveaux épisodes. Le volet *Unlimited*, disponible sur 3DS et Wii U, méritera peut-être un coup d'œil empreint de politesse. Fun fact, le jeu est terminé depuis janvier 2013.



### WII FIT U

« Et un ! Et deux ! Et trois ! Et quatre ! Et un ! Et deux ! Et trois ! Et quatre ! Allez on ne faiblit pas ! Une-deux. Une-deux. Une-deux. Un petit effort ! Maintenant, on tente la position du lotus vert. Ok ! Très bien ! Houla, merde... Appelez un médecin ! »



### DEMENTIUM II HD

Il y a des portages qui laissent plus dubitatifs que d'autres. *Dementium II* en fait partie puisque ce jeu, sorti à la base sur DS en 2010, va échouer sur Steam. Cela fera toujours un Survival Horror de plus sur la plate-forme de Valve... Même si celui-ci sera sans doute moins sexy qu'*Amnesia: A Machine for Pigs* ou *Outlast*.



### LE RÉVEILLON DE NOËL

Oh oh oh ! Le Père Noël entame sa course autour du monde, la hotte chargée de *Kalof*, de *FIFA 14*, d'*Assassin's Creed IV* et, pour les plus veinards d'entre vous, de nouvelles consoles. Mais avant de profiter de vos présents, vous ne pourrez pas échapper à l'interminable dîner, où Tonton Gérard ne manquera pas de refaire le monde en postillonnant des bouts de dinde aux marrons. On vous souhaite un bon réveillon.



### LE JOUR DE NOËL

Pendant que Tonton Gérard erre en charentaises, la mine défaite, en regrettant d'avoir accepté un huitième digestif la veille, vous profitez pleinement de vos cadeaux et passez toute la journée affalé devant la console à enchaîner les parties de *Kalof*, *FIFA 14* et *Assassin's Creed IV*. On vous souhaite un bon Noël.



### LE LENDEMAIN DE NOËL

Tonton Gérard est à l'hôpital suite à une intoxication alimentaire. Les serveurs en ligne de *Kalof* plantent. Il n'y a que des tricheurs sur le Online de *FIFA*. Et *Assassin's Creed IV*, c'est un peu chiant en fait. Du coup, vous songez sérieusement à revendre tous les cadeaux que vous avez reçus 48 heures plus tôt. On vous souhaite un bon leboncoin.fr



### LA SAINT-SYLVESTRE

Décembre s'achève et c'est tant mieux. Parce qu'il n'y a pas beaucoup de jeux qui sortent ce mois-ci et que remplir cet agenda fut un exercice très laborieux (NDRC : je confirme). Alors, on passe vite à autre chose et on vous donne rendez-vous l'année prochaine.

# VALVE : COMMENT J'AI CONQUIS LE MONDE (EN 10 ÉTAPES SIMPLES)

Dix ans après le lancement de sa boutique en ligne Steam, Valve est devenu le premier dealer de jeux PC au monde. Depuis sa forteresse, le roi Gabe Newell s'apprête à lancer l'offensive contre le marché des consoles. La bataille est loin d'être gagnée, mais l'arsenal déployé a de quoi impressionner.



par **Corentin Lamy**  
@corentin\_lamy

## FAIRE DES JEUX DE QUALITÉ

**1** Dans mon jeune temps, il y a deux choses qu'on n'aurait jamais crues possibles : la fin de l'eurodance et l'explosion du jeu vidéo sous Windows. D'abord parce que Corona, c'était quand même pas mal. Ensuite parce que jusqu'à l'arrivée de Win 95, Windows, c'était synonyme de *Démineur*, de *SkiFree* et de trois-quatre sharewares pourraves. Du moins, jusqu'à ce qu'un certain Gabe Newell, producteur des premières

versions du système d'exploitation de Microsoft (mais pas franchement expert en eurodance), prenne le problème à bras le corps. Pour prouver qu'il y a de l'avenir en dehors de DOS et des consoles, il initie le développement du portage de *Doom*. À cette occasion, il se rapproche de John Carmack, alors en plein travail sur *Quake*. Celui-ci tente de le convaincre de quitter Microsoft pour se lancer dans l'industrie du jeu vidéo. Pas bégueule, il lui file même le code source de *Quake*, histoire de lui mettre

le pied à l'étrier. La suite est connue : Newell fonde Valve avec Mike Harrington, un de ses collègues chez Microsoft, et lance le développement tumultueux d'*Half-Life*, un des FPS les plus importants de la courte histoire du média. Suivront *Half-Life 2*, la série *Portal*, ou encore, pour creuser le sillon multijoueur tracé par *Counter-Strike*, une paire de *Left 4 Dead*, *Team Fortress 2*, et puis, plus récemment, *Dota 2*. C'est tout ? À de rares et très anecdotiques détails près, oui. Chez Valve, on prend son temps.



Et si GLaDOS était l'esprit malade derrière ce plan démoniaque (spoiler : ce n'est pas le cas)

Prenons le temps d'imaginer un univers parallèle où Gordon Freeman, le héros de *Half-Life*, aurait vraiment ressemblé à ça. On peut facilement supposer que le jeu se serait planté, que Steam n'aurait jamais vu le jour, et que Gabe Newell aurait reconsidéré ses choix de carrière pour intégrer le Cirque du Soleil..



## LANCER UNE BOUTIQUE EN LIGNE

2

C'est-à-dire qu'entre temps, Gabe Newell s'est découvert une nouvelle marotte : la vente en ligne.

En s'appuyant tout d'abord sur son catalogue impeccable, et en attirant progressivement la plupart des

éditeurs dans son giron, Steam est devenu en l'espace de dix ans le plus gros dealer de jeux PC au monde. Et pourtant, ce n'était pas gagné d'avance. Au départ, la boutique de Valve a surtout été perçue comme un moyen de restreindre la liberté des joueurs,

une protection intrusive contre le piratage, plombée par les connexions Internet incertaines de l'époque. Il a donc fallu faire gober la pilule du dématérialisé, en convainquant les joueurs qu'ils avaient tout intérêt à abandonner ces vieilles boîtes de jeu qu'ils aimaient tant. Et pour ça,

Valve a dû créer l'illusion qu'il existerait *ad vitam æternam* et ne fermerait jamais ses serveurs. Ça tombe bien : devenir le maître du temps, de l'espace, de l'univers, et accessoirement de votre PC, c'est justement le but de la bande à Newell.

### Un peu d'Histoire

- 1996** Fondation près de Seattle
- 1998** Sortie d' *Half-Life*
- 1999** Sortie de *Counter-Strike*
- 2002** Sortie en bêta de Steam
- 2004** Sortie de *Half-Life 2*
- 2007** Sortie de la Orange Box, avec *Team Fortress 2* et *Portal*
- 2008** Sortie de *Left 4 Dead*, et d'une suite un an plus tard. Les fans digèrent mal ces sorties rapprochées. L'image de Valve est écornée
- 2013** Sortie de *Dota 2* et annonce des Steam Machines

## CULTIVER UNE IMAGE DÉCALÉE

3

Ou du moins, c'est ce vers quoi ils ont l'air de tendre. Sans qu'on sache très bien, d'ailleurs, si c'est un plan génial ou une suite de heureux hasards. Pas que la société soit obsédée par le culte du secret : juste que Valve a un mode de fonctionnement très particulier, apparemment anarchique, en tout cas sans hiérarchie clairement établie. C'est du moins ce que nous a appris le « manuel de Valve à l'usage des nouveaux employés » qui a fuité opportunément l'an dernier. On y lit notamment que là-bas, tout le monde peut travailler sur le projet qu'il désire, sans avoir à en référer à quiconque. On ne

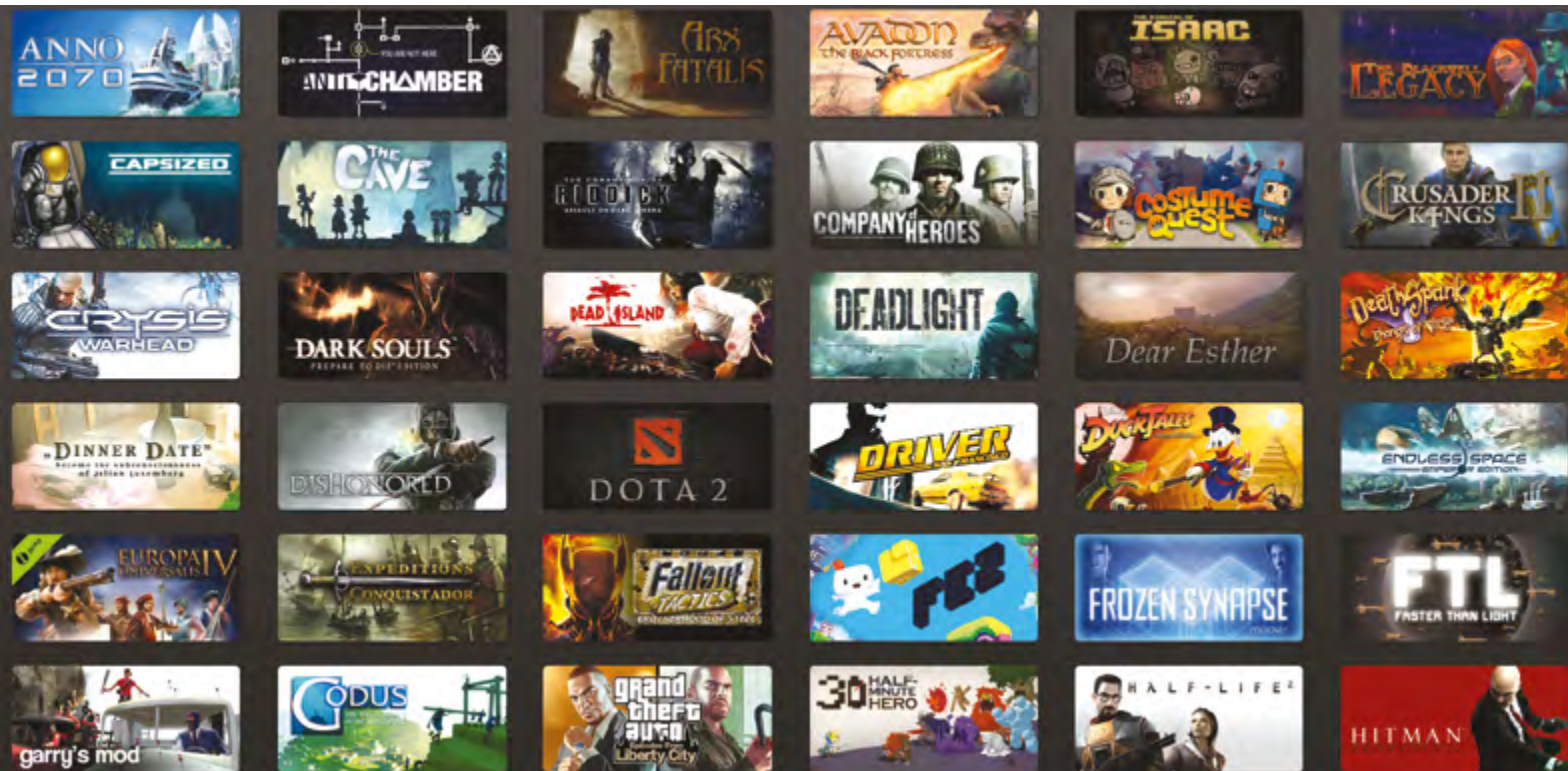
sait plus où s'arrête l'instruction et où commence la vanne quand, sur une page devenue célèbre, on nous explique que dans un souci de mobilité, chaque bureau est équipé de roulettes. Tout ça fait partie de la mythologie de Valve, sorte de communauté utopique à la Google, une anomalie dans l'industrie. On y imagine volontiers un Gabe Newell arrosant de cash frais tous ses développeurs, ingénieurs, intellectuels surdiplômés (Valve a récemment recruté un économiste

de renom) avec pour seule consigne de faire ce qui leur plaît. Et même si on peut s'interroger sur la réalité de cette organisation

“ VALVE A UN MODE DE FONCTIONNEMENT TRÈS PARTICULIER, VOLONTAIREMENT ANARCHIQUE ”

(voir chapitre « Un plan sans faille ? »), on est bien obligé de constater que ça ne marche pas si mal. Par petites touches, Valve dévoile donc ses plans pendant que se dessine

progressivement une vision différente du jeu vidéo, comme une alternative aux projets de Sony, Microsoft ou Nintendo. Le futur selon Gabe Newell.



Une bibliothèque bien rangée, mais pas assez de temps pour jouer : voilà le genre de drame qu'affronte quotidiennement le joueur PC accro aux soldes.

## SE RENDRE INDISPENSABLE

**4** On ne devient pas plus populaire que le service en ligne de la Xbox (65 millions d'utilisateurs pour Steam, contre 40 pour le Xbox Live) en proposant seulement un catalogue touffu. Pour définitivement devenir la première boutique en ligne de ventes de jeux PC, Steam s'est lancé dès 2008 dans les soldes

massifs, bradant des jeux parfois très récents à des prix hallucinants. Pour les développeurs, c'est l'occasion de booster leurs ventes (certains indé parlent d'une progression de 5000%). Pour Valve, c'est surtout le moyen de s'assurer qu'en se constituant un catalogue de plus en plus imposant, les joueurs multiplieront les occasions de se connecter à Steam, à sa bibliothèque

et donc à sa boutique plutôt que d'aller voir ailleurs. Ajoutez à ça la possibilité de faire des captures d'écran à la volée, de centraliser ses sauvegardes sur le Cloud, de se faire des listes d'amis, de participer à des pages communautaires et surtout, de faciliter les parties multijoueurs, et vous aurez à peine un aperçu des avantages que Valve fait miroiter aux joueurs.

## FAIRE DU CASH AVEC DU RIEN

**5** Plus fort, l'éditeur a récemment trouvé un moyen de créer de la richesse avec du vent : un service de cartes à échanger. Les développeurs peuvent en effet associer à chacun de leurs jeux une demi-douzaine de « cartes » virtuelles à collectionner. Tout un chacun peut débloquer la moitié d'entre elles, simplement en laissant tourner le jeu quelques

heures. Mais pour avoir la collection complète, et ainsi pouvoir fabriquer des badges qui procurent des avantages un peu bidon (ristournes, fonds d'écran, options de personnalisation de son profil), il faut procéder à des échanges. Avec ses amis, ou, pour les impatientes, en passant par le Marché Steam, où les cartes se revendent pour 10 ou 20 centimes. Certains, les plus raisonnables, vendent leurs cartes pour s'acheter

des jeux. D'autres (dont l'auteur un peu penaud de ces lignes) les réinvestissent dans des cartes manquantes. Les plus accros enfin, n'hésitent pas à dépenser une petite fortune pour pouvoir décrocher tous les badges et les bonus qui vont avec. Quel que soit votre mode de consommation, Steam prend 5% sur chaque transaction (+10% pour les frais), et récolte ainsi des millions d'euros en moissonnant du vide.

“ **STEAM RÉCOLTE DES MILLIONS D'EUROS EN MOISSONNANT DU VIDE.** ”



Elle est sobre, un peu moche et encombrante : ce n'est pas la nouvelle œuvre de Philippe Starck, mais bien un prototype de Steam Machine.

## PRÉPARER LA TRANSITION EN DOUCEUR

6

À l'inverse, le partage familial et Big Picture sont deux nouveautés qui ne coûtent pas un rond et qui, a priori, ne sont là que pour satisfaire deux grands desseins humanistes : vous épargner l'achat

de jeux en double et vous permettre de jouer sur votre télé. Le premier, encore en bêta, offre aux utilisateurs d'un même ordinateur de partager leurs comptes Steam, histoire de ne pas avoir à switcher entre différentes sessions à chaque fois que mamie veut jouer à CS. Big Picture pour

sa part, est une interface de Steam spécialement conçue pour une navigation au pad. Il faut bien avouer que c'est plutôt bien fichu. On pense aux menus de la Xbox 360, et ce n'est pas un hasard : le prochain chantier de Valve va se passer dans votre salon.

### Steam Machine : dans le ventre de la bête

- En l'état, une Steam Machine made in Valve, c'est :
- une carte graphique NVIDIA (Titan, GTX780, GTX760 ou GTX660)
  - un processeur Intel (i7-4770, i5-4570 ou i3)
  - 16 Go de RAM
  - Un disque dur 1 To et un SSD de 8 Go
  - 30,5 cm × 31,5 cm × 7,4 cm

Théoriquement, même la moins puissante des Steam Machines serait à peu près au niveau d'une Xbox One ou d'une PS4. Ne reste plus qu'à attendre l'annonce des prix officiels !

## SE LANCER DANS LE HARDWARE

7

Valve ne cache plus que son but, c'est désormais de porter le combat jusqu'à nos canapés. Et si Big Picture fait déjà largement le job sur un grand écran, Gabounet et ses amis vont encore plus loin en se lançant carrément dans le hardware, avec des machines spécialement dévolues à Steam et à ses jeux. Des machines que la société, dans sa grande clairvoyance, regroupe sous

l'appellation ronflante de Steam Machines. Valve commercialisera la sienne, probablement vers mi-2014, mais entend bien laisser les autres constructeurs en proposer également. Un peu comme Google avec ses téléphones Android. Il y en aura pour toutes les bourses. Des petites machines d'appoint pour streamer vos jeux depuis votre PC, des bécane plus puissantes qui rivaliseront avec des consoles de salon, et même, pourquoi pas, de

véritables machines de la NASA capables de faire tourner les trois *Crysis* sans ralentir votre partie de *Solitaire* en même temps. Et pour s'assurer que la diversité des machines ne soit pas (trop) un handicap, Valve a un solide atout dans sa manche : la configuration de la plupart de ses utilisateurs, collectée patiemment depuis des années, et grâce à laquelle les Steam Machines vous diront si votre bécane peut faire tourner *GTA 12*. Et, si non, pourquoi.



# FAIRE OUBLIER LE CLAVIER

8

Pour convaincre les joueurs de salon de passer à Steam, il ne suffit pas de maquiller un PC en console. Il va aussi et surtout falloir leur proposer quelque chose de plus confortable que le traditionnel combo clavier/souris. C'est toute l'ambition du Steam Controller, et même si c'est pas gagné, la proposition reste alléchante.

Oubliez les sticks : le Steam Controller propose à la place deux trackpads, semblables à ceux d'un ordinateur portable. À deux différences près : leur surface est entièrement cliquable (on peut imaginer cliquer en haut pour ouvrir une porte, cliquer en bas pour sauter, etc.) et chacun est équipé «d'actionneurs en ligne résonnants». En bon français, ça veut dire qu'ils bénéficient d'un retour de force tel que celui de l'écran de certains smartphones.

Avec ses deux trackpads, ses six gâchettes et ses sept boutons, le Steam Controller est déjà plus fleuri que le visage de Jean-Kévin, 14 ans. Mais on reste loin des 104 touches du clavier. C'est là que devrait intervenir l'écran tactile central, entièrement configurable. Et histoire de ne pas passer une demi-heure dans les options à régler chacun de vos jeux, Steam devrait proposer par défaut les configurations les plus populaires chez les joueurs.

En plus des traditionnels boutons L et R et d'une paire de gâchettes, le Steam controller est équipé à l'arrière de deux longs boutons, que l'audace nous autorise à comparer aux B et Z du combo wiimote/nunchuk cher à Nintendo.

Contrairement aux pads traditionnels, les poignées sont bombées vers l'avant plutôt que vers l'arrière : c'est pour s'assurer que les pouces de l'utilisateur ne reposent pas en permanence sur les trackpads, ce qui auraient pu causer (et causera sans doute quand même) des clics malencontreux.

Avec la suppression des sticks, c'est l'autre hérésie du Steam Controller : les boutons A/B/X/Y, que tout le monde a l'habitude d'avoir sous le pouce droit depuis la Super Nintendo, migrent au centre de la manette. Leur rôle devrait fatalement s'en trouver redéfini. En dessous, trois derniers boutons qu'on imagine être l'équivalent du trio Home/Start/Select des autres pads.

# DÉVELOPPER SON PROPRE SYSTÈME D'EXPLOITATION

9

En fait, le seul point commun entre toutes ces machines, qui restent essentiellement

de simples mini-PC, c'est qu'elles tourneront sous SteamOS. Soit un système d'exploitation Linux développé par Valve, ce qui, au vu des performances aléatoires de ce bon vieux Steam, a de quoi laisser dubitatif. Mais il s'agit pourtant là du cheval de Troie indispensable

à la stratégie de la firme.

Car l'époque où Gabe Newell se faisait le héraut du jeu sous système Microsoft est révolue. Depuis que Windows 8 embarque un Store intégré, Valve sent le vent tourner et voit venir un futur proche où les PC sous Windows seront aussi verrouillés qu'un simple iPhone. Reste un problème : SteamOS, c'est du Linux. Et les jeux sous Linux, ça ne court pas les rues. La faute à la diversité des

distributions (ce à quoi remédiera SteamOS) et à la petite taille du marché, mais aussi parce que Linux n'est pas vraiment prévu pour ça. Surtout comparé à Windows et à la formidable boîte à outils qu'est DirectX. Or, pour s'imposer dans les salons, une console a d'abord besoin de jeux. Espérons pour Valve que les Steam Machines seront assez attractives pour que les développeurs se donnent la peine de les exploiter.

Si Valve et certains indés (ici Harebrained Schemes, développeurs de *Shadowrun Returns*) portent volontiers leurs jeux sur Linux, d'autres se font encore tirer l'oreille. Au pire, les Steam Machines pourront toujours streamer vos parties depuis votre PC de jeu sous Windows.



## Un catalogue élargi ?

À l'heure où les machines de Sony et de Microsoft ou même de Nintendo s'orientent de plus en plus vers la diffusion de contenus numériques, on imagine mal Valve, avec son background PC, s'enfermer dans l'optique du tout ludique. Steam propose déjà à la vente divers logiciels liés à la création de jeux. Profiteront-ils de leur arrivée dans les salons pour offrir d'autres services du même genre ? En tout cas, Gabe Newell a déjà confirmé qu'il sera tout à fait possible de se connecter aux services de streaming vidéo ou musicaux classiques, via le navigateur intégré.

# UN PLAN SANS FAILLE ?

10

Ça bosse dur au département hardware de Valve ! Outre les Steam Machines et leur

Steam Controller, la boîte prépare d'autres projets, comme un casque de réalité virtuelle, ainsi qu'un partenariat rapproché avec Oculus VR, qui fabrique le fameux Oculus Rift supervisé par John Carmack, vieille connaissance de Newell. On le sait, le rêve à peine secret de Valve serait à terme de fabriquer un ordinateur tellement portable qu'il serait une seconde peau.

Mais finalement, le projet le plus documenté de Valve... n'est pas un projet Valve : il s'agit de castAR, des lunettes à réalité augmentée capables de surimposer des hologrammes à l'environnement observé. Un projet qu'on doit à la géniale inventrice Jeri Ellsworth, embauchée par Newell en 2012, et remerciée aussi sec l'année suivante. Sa version des faits : elle aurait osé remettre en question la sacro-sainte organisation de la société. Selon elle, Valve manquerait de petites mains, de laborantins ou de testeurs prêts à travailler

sur les projets moins prestigieux. De plus, faute de hiérarchie clairement établie, la société serait tombée sous le contrôle d'un petit groupe réactionnaire, une « mafia de cour d'école » refusant tout changement, et notamment ceux qu'elle proposait. Un petit groupe qui aurait obtenu sa tête et celle de son département auprès de Gabe Newell. Financé sur Kickstarter le mois dernier, castAR aura récolté plus que la somme demandée par Ellsworth, en même temps qu'il aura esquissé les limites du système Valve.

L'avenir selon Valve ressemble à beaucoup de choses, mais pas aux lunettes de réalité augmentée CastAR, dont la créatrice a été virée sans ménagement cette année.



# Le Grand Jeu de Musical de Noël

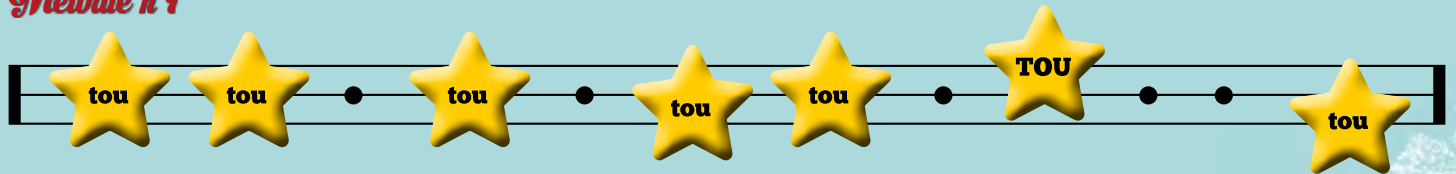
## Aurez-vous l'œil musical ?

C'est l'heure de jouer avec la musique de vos jeux préférés !

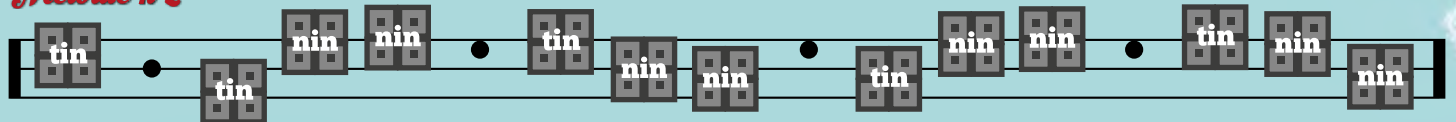
Avec notre grand quizz musical, tentez votre chance et essayez de reconnaître ces mélodies entêtantes qui rythment les meilleurs jeux vidéo d'hier et d'avant-hier. Envoyez vos réponses par mail à [lesreponsesaugrandjeumusicaldenoeldumagazineJVnumero2@jvlemag.com](mailto:lesreponsesaugrandjeumusicaldenoeldumagazineJVnumero2@jvlemag.com) ou sur Twitter avec le #JVjeu. Un tirage au sort sera effectué pour départager tous les gagnants.

**UNE RÉCOMPENSE EXCEPTIONNELLE À LA CLÉ !**

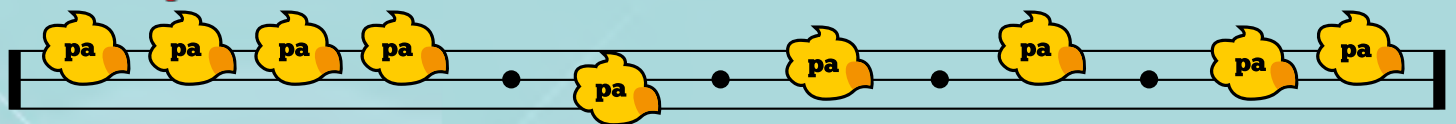
### Mélodie n°1



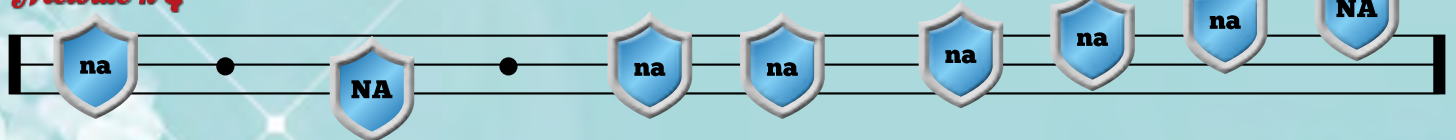
### Mélodie n°2



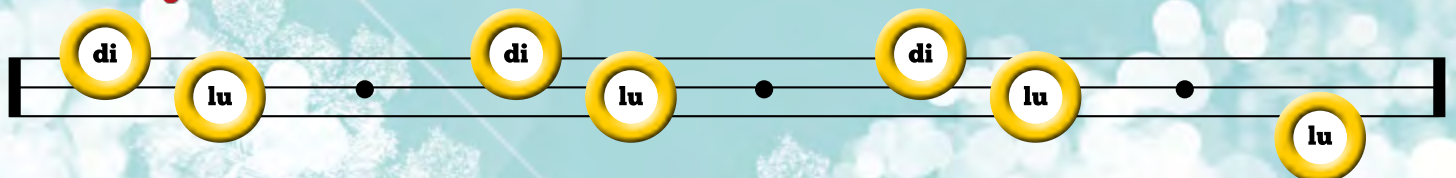
### Mélodie n°3



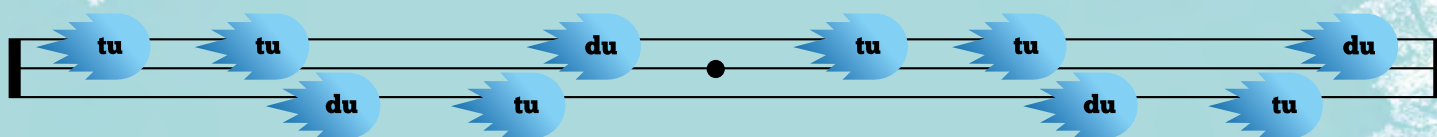
### Mélodie n°4



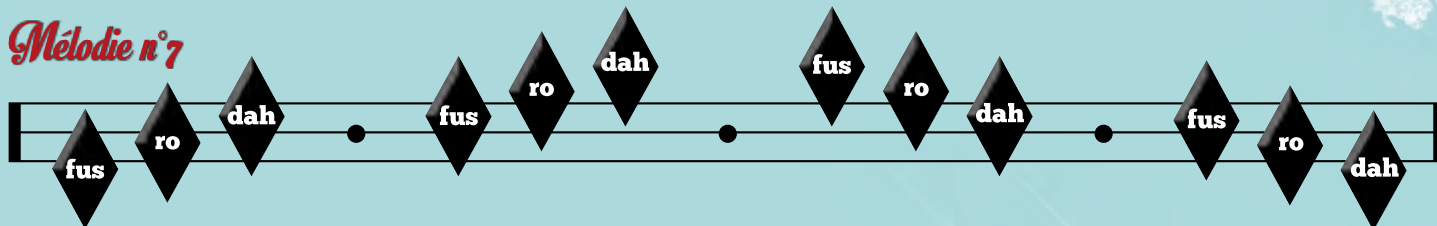
### Mélodie n°5



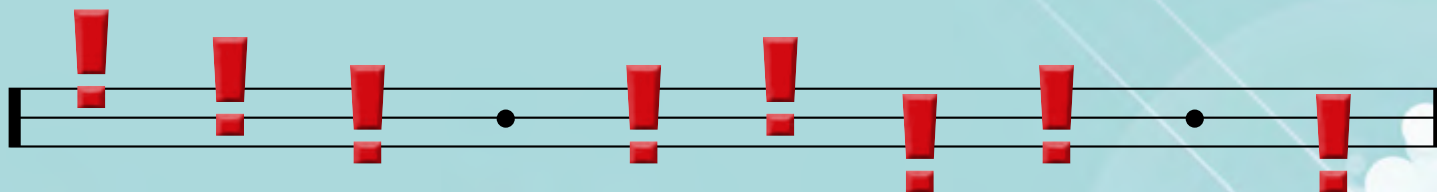
## Mélo die n°6



## Mélo die n°7



## Mélo die n°8



Bonus Track!

SAUREZ-VOUS RELEVER LE DÉFI ?

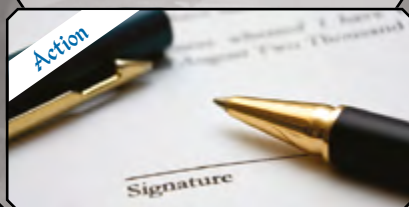
# Mystic Créateurs

“ FORMIDABLE ! ”  
STROMAE

## Nouvelles règles !

- 11<sup>BIS</sup> UN JOUEUR NE PEUT PAS AVOIR PLUS DE CARTES EN MAINS QU'IL N'A DE LETTRES DANS SON PRÉNOM
- 277 LA CARTE PETER MOLYNEUX NE PEUT PAS ÊTRE POSÉE SI UN NOMBRE DE CARTES IMPAIR EST JOUÉ AU TOUR SUIVANT
- 358 LE JOUR DE NOËL, CHAQUE JOUEUR QUI PERD UN TOUR DOIT BRÛLER UN DE SES PROPRES CADEAUX.

### Embargo



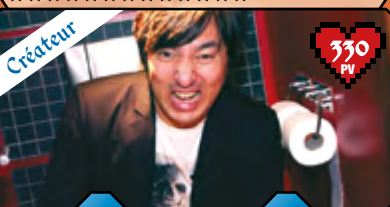
“ Veuillez parapher ce document en 172 exemplaires ”

l'Attaché de presse

#### Effet

- Libérez le Kraken  
Toutes les attaques mises en attente se déclenchent simultanément, le lundi à 16h.

### Goichi « Suda 51 »



HIPSTER

NIPPON

**Bio**  
Créateur de jeux déviant tels que *Killer is Dead*, *Killer 7* et *No More Heroes*.

#### Trivia

Dans sa jeunesse, Suda 51 a programmé un jeu parfaitement jouable.

#### Pouvoirs

- **Wait... What ?** -70 PV  
Votre adversaire ne comprend plus les règles du jeu pendant 3 tours.
- **Succès d'estime** -10 PV  
Une attaque que les spécialistes applaudissent mais qui cause peu de dégâts.

## ÉDITO

## WAIT FOR IT

Si l'arrivée de nouvelles consoles apporte toujours son lot d'enthousiasme, elle peut également susciter quelques angoisses. Surtout quand on doit envoyer un magazine chez l'imprimeur et que l'on n'est pas certain de recevoir les machines à temps. Alors on tire des plans sur la comète en réfléchissant à des solutions de rechange. On se met à imaginer le pire, tout simplement. Etirer le test de *Call of Duty: Ghosts* sur deux pages par exemple. Et puis on reçoit une PS4 et *Battlefield 4* sur Xbox One. On se dit qu'on ne va pas aller loin avec un jeu sans console et une console sans aucun jeu. Il ne va quand même pas finir sur deux pages ce test de *Call of Duty: Ghosts*? Heureusement, *Knack* et *Killzone: Shadow Fall* finissent par arriver, permettant ainsi à la section « critiques » du magazine de gagner en couleurs et en polygones du plus bel effet. Mais la Xbox One dans tout ça? Elle n'arrive pas. Elle n'arrivera d'ailleurs pas à temps pour que l'on puisse mettre les mains sur tous les jeux de son line-up. Du coup, pas le choix. On le met sur deux pages *Call of Duty: Ghosts*? Non! Une demi-page, ça suffira.

par **Kévin Bitterlin**  
@KBitterlin



## CRITIQUES, MODE D'EMPLOI



INSUPPORTABLE



BOF



SYMPA



COUP DE CŒUR

CRITIQUÉ SUR

PC

DISPONIBLE SUR

PC



# BATTLEFIELD 4

Genre FPS (Multi) Éditeur Electronic Arts  
Développeur DICE PEGI 18+ Sortie Disponible



## MACHINE DE GUERRE

**On le voyait venir de loin ce nouveau Battlefield, avec ses pubs tonitruantes et sa plastique de rêve. Et rassurez-vous, on ne vous a pas trompé sur la marchandise.**

par *Marc Delatan*  
@Helio\_Hiro



Dans la vraie vie, BoGossDu15 est un type charmant, du genre à pratiquer le tri sélectif et à aider les petits vieux à traverser la route. En tant que chef d'escouade cependant, quelques minutes de jeu ont suffi pour que je le déteste cordialement. Car BoGossDu15 fait partie de cette sinistre clique de joueurs qui aiment à lâcher les commandes d'un hélico sans crier gare afin de se parachuter sur leur spot de snipe favori, méprisant la vie virtuelle de leurs infortunés passagers, à savoir vous et moi. BoGossDu15, si tu me lis, je te conspue, toi, ta descendance et tes foutus kits de soin que tu ne distribues jamais. Même quand, en désespoir de cause, on sautille devant toi comme des Teletubbies shootés aux amphétamines de guerre!

### ON NE CHANGE PAS UNE FORMULE QUI FRAGUE

Bref, si *Battlefield 4* est sans conteste le meilleur épisode de la série, tant que DICE ne se décidera pas à rendre obligatoire l'usage des colliers de dressage USB, les joueurs qui n'ont pas le temps de rejoindre un clan ni la possibilité de jouer avec des potes ne pourront jamais vraiment

profiter d'une expérience pleine et complète, telle qu'elle a été imaginée à l'origine. Bon, allez, ne soyons pas trop médisants non plus. De temps à autre, quand les conditions sont réunies et que le jeu ne plante pas, *Battlefield 4* est effectivement capable de nous faire goûter à l'extase. On se retrouve alors soufflé par un moteur graphique somptueux, sonné par une bande-son magistrale et enthousiasmé par ces petits riens qui changent tout, comme cette caméra permettant de voir si le collègue auprès duquel on s'apprête à réapparaître n'est pas sous le feu d'un tank, en slip et à découvert. Dans ce nouvel opus, tout est affaire d'ajustements, de petits détails qui mis bout à bout, offrent encore davantage de dynamisme à une formule qui n'en manquait déjà pas. On pense par exemple à ces sympathiques duels de poignards qui se déclenchent quand deux combattants tentent de s'étriper en même temps, ou bien à la possibilité de nager sous la surface de l'eau pour mieux surprendre un adversaire. Mais on se laisse surtout séduire par une dizaine de cartes bien foutues, ouvertes, sans goulots d'étranglement pourris à la Metro (la map de *BF3*, pas le jeu) et qui ont en plus le bon goût d'évoluer



Des troupes ennemies arrivent. Deux solutions, y aller en frontal ou la jouer fine et esquiver tout ce beau monde.

en cours d'affrontement. Tenez, je parie que vous aussi, quand vous vous retrouverez en zodiaque dans une mer démontée ou lorsque vous verrez un gratte-ciel s'effondrer sous votre nez (alors que jusque-là, on pouvait capturer le point de contrôle situé à son sommet), vous verserez quelques larmes de joie. Alors, oui, fondamentalement, *Battlefield 4* n'est qu'une version affinée de son prédécesseur, mais n'est-ce pas là, justement, ce que les joueurs attendent d'une telle licence ? Aurions-nous su apprécier un changement radical de la formule qui a permis à *Battlefield*

de rencontrer le succès ? Pour ce que ça vaut, j'en doute.

### UN APRÈS-MIDI À LA CAMPAGNE

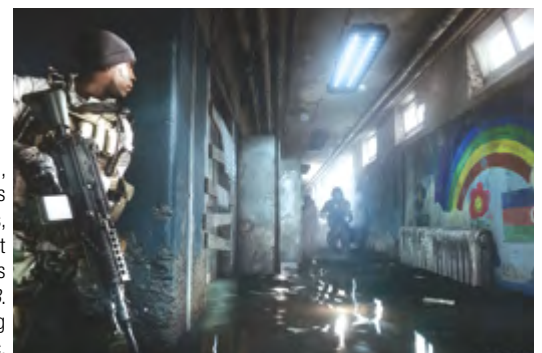
Alors qu'avec une joie perverse, je contemple pour la vingtième fois le cadavre désarticulé de BoGossDu15 s'écraser sur le blindage du tank qu'il vient d'agresser au couteau, je m'interroge. Pourquoi, oui grands dieux, pourquoi DICE a-t-il encore tenté le grand écart en nous pondant une campagne solo ? Ces types ne sont pas des manches, ils savent bien que l'âme de leur

bébé, même gênée par un Battlelog poussif, réside dans son multijoueur. Difficile dans ces conditions de ne pas voir l'influence d'Electronic Arts qui, dans son désir légitime de marketer au mieux son blockbuster à grands coups de héros charismatiques et de scénario catastrophe, a une nouvelle fois affublé *Battlefield* d'une aventure tout à fait dispensable.

Un segment solo qu'on reconnaîtra un poil moins mauvais que celui de *BF3* puisqu'il offre une poignée de scènes marquantes et quelques environnements ouverts. Mais vous vous en doutez, il n'y a rien là qui puisse justifier un achat. En dépit de quelques ratés au niveau des serveurs, le multi, lui, est un plaisir à long terme qu'on ne saurait plus longtemps bouder. ■



Sur PC ou tablettes, le mode Commandant permet de gérer ses troupes. Les stratèges et les pros ou semi-pros apprécieront.



Bonne surprise, malgré deux tonnes d'effets de particules, la version PC n'est pas beaucoup plus gourmande que *BF3*. Votre vieille config devrait tenir le choc.



Les cartes multi sont toujours aussi démesurées. Revers de la médaille, on passe parfois son temps à chercher l'ennemi, surtout si les serveurs ne sont remplis.

par Christophe  
Butelet  
@CButelet



Qu'on ne s'y trompe pas, en annonçant le mode multi à la première ligne de son menu, *Battlefield 4* fait clairement passer sa campagne pour un joli bonus. Enfin... joli, c'est vite dit car la version PS3 n'est vraiment pas belle avec ses textures qui s'affichent tardivement. Alors, quand tout l'intérêt du solo réside

justement dans ses qualités graphiques, que lui reste-t-il ? Bah rien. Mais cela fait maintenant quelques années que le FPS guerrier n'a absolument rien à dire. Et cette campagne de *Battlefield 4*, on a l'impression d'y avoir déjà joué. Chacune des scènes sent le réchauffé. La narration y est catastrophique, si bien qu'on ne sait jamais vraiment où l'on se

trouve et contre qui on se bat (Russes ou Chinois, peu importe tant qu'il s'agit de « rouges »). Même si la faute en incombe sans aucun doute à Electronic Arts, il est triste de voir qu'un titre développé par un studio suédois propose une vision aussi manichéo-américaine d'un conflit guerrier. Car non seulement *Battlefield 4* n'a rien à dire, mais en plus, il le dit mal.

**JOUÉ EN SOLO  
SUR PS3**

par Kevin Bitterlin  
@kbitterlin

**JOUÉ EN SOLO  
SUR PS3**



Vous voyez ce que c'est, l'originalité ? La campagne solo de *BF4* en est l'exacte

opposée, avec son histoire de méchant chinois qui s'appelle Chang. Chang est méchant parce qu'il ne veut pas que la Chine se démocratise. Et pour ça, il est prêt à tuer ses opposants, mais aussi les gentils Américains. Oh et puis, il y a des Russes qui sont eux aussi très méchants, même si on ne sait pas vraiment pourquoi, en dehors du fait qu'ils sont Russes. Là-dessus, *Battlefield 4* brode l'histoire pas très claire d'une escouade cherchant à protéger la veuve et l'orphelin en massacrant des armées entières. L'occasion d'aligner les poncifs que l'on a l'habitude de voir dans tous ces FPS militaires qui cartonnent depuis bien trop longtemps. Mais la vraie particularité de *BF4*, c'est d'être fade. Ni affreusement mauvais (malgré son I.A. débilitante qui donne envie de manger des mérours vivants), ni franchement honnête. Juste fade. C'est moins puant qu'un *Medal of Honor: Warfighter* mais ça n'a même pas un minimum de travail au niveau de l'écriture, chose qu'avait un *Black Ops* par exemple. Bref, c'est chiant, pénible, et même pas beau sur PS3. Super ! Vivement l'année prochaine pour de nouvelles aventures du même tonneau.

par Bruno Pennes  
@PrunoBennes

**JOUÉ EN SOLO  
SUR PC**



Ne nous voilons pas la face. DICE, tu es une feignasse. Tu savais que la partie multi de *Battlefield 4* serait pointue, efficace et plaisante. Que les cartes destinées à accueillir tes millions d'adeptes étaient bien pensées. Que le mode Commandant, réclamé à cor et à cri, serait loué par les teams de joueurs du monde entier. Alors tu t'es fourvoyé. Tu as bâclé ton solo. Cette campagne qui t'a été imposée et dont tu n'as jamais voulu. Était-ce une raison suffisante pour nous mettre dans la peau de Recker, seul gradé au monde à devoir exécuter les ordres de ses propres troufions ? De distiller une

histoire insipide, habilement dérobée dans les armoires à nanars de NT1 ? Non. Sauf exception (*Spec Ops: the Line* par exemple), la guerre, le jeu vidéo la raconte souvent mal. Tout est manichéen, grossier, pétri de patriotisme inutile et hanté par l'ombre du 11-Septembre. Le solo de ton *BF4* n'échappe pas à la règle. Je t'en veux, car tu as joué la facilité au lieu de prendre des risques. Tu n'as pas assumé jusqu'au bout ton rôle de challenger. Et avec le moteur sublime dont tu disposes, tu aurais pu nous raconter une histoire, non seulement spectaculaire, mais surtout intéressante. DICE, tu es une feignasse. Une grosse.



# ASSASSIN'S CREED IV : BLACK FLAG

**Genre** Aventure et piraterie

**Éditeur** Ubisoft

**Développeur** Ubisoft Montréal

**PEGI** 18+

**Sortie** Disponible



## SCHIZOPHRÉNIE CARIBÉENNE

**Une question en apparence simple n'aboutit pas toujours à une réponse claire. Exemple : c'est bien *Assassin's Creed IV* ? Oui... et non.**



Découvrir une nouvelle île : un petit plaisir à la *Wind Waker* qui ne se démode pas.

par *Kevin Bitterlin*

@KBitterlin

Commençons par un postulat simple : *Assassin's Creed III* était une catastrophe. À partir de là, on peut se demander ce qu'Ubisoft a pu trouver pour relancer l'intérêt d'une licence qui se délite année après année. La réponse des développeurs s'appelle *Assassin's Creed IV : Black Flag*, titre qui s'intéresse de près à l'âge d'or de la piraterie, au début du XVIII<sup>e</sup> siècle dans les Caraïbes.



En pleine tempête, il faut faire face aux navires ennemis mais aussi aux « vagues scélérates ».

On y incarne cette fois-ci Edward Kenway, grand-père du Connor de l'épisode précédent. En parallèle, le jeu nous raconte aussi l'après Desmond Miles en nous plongeant (en vue subjective) dans la peau d'un employé d'Abstergo. Ça, c'est

“ **RESTER DISCRET  
DANS CE JEU  
RELÈVE DU MIRACLE** ”

pour le pitch. Dans les faits, le jeu d'Ubisoft tente surtout de créer une alchimie entre l'héritage de la série (histoire, système de jeu) d'un côté, et les nouveautés propres à ce volet. Ce mariage presque contre-nature (la discrétion d'un assassin, le côté rentre-dedans et gouailleur d'un pirate...) nous amène presque à penser qu'il y a deux jeux en un dans *Assassin's Creed IV : Black Flag*. À tel point qu'on pourrait presque faire deux critiques, l'une pour

parler d'*Assassin's Creed IV*, l'autre pour parler de *Black Flag*. Oui, on pourrait... Et d'ailleurs, on va le faire.



### JEU 1 : ASSASSIN'S CREED IV

*Assassin's Creed IV* est un jeu qui souffre des mêmes tares que son prédécesseur, à commencer par sa narration, tout simplement calamiteuse. Il est assez effarant de constater qu'Ubisoft n'a pas appris de ses erreurs et que le studio raconte encore des histoires aussi décousues et aberrantes. Comme dans *Assassin's Creed III*, on perd très vite pied face au scénario de cet épisode, la faute à des dialogues bâclés et à une incapacité flagrante à caractériser les personnages. On traverse ainsi le jeu sans comprendre ce que l'on fait, à débâter des inepties avec des seconds rôles qui donnent l'impression de sortir de nulle part pour mieux disparaître aussi vite qu'ils sont venus. On ne s'implique jamais dans cette histoire qui réussit le tour de force de devenir de plus



en plus insipide au fur et à mesure que les chapitres avancent. Jusqu'à une dernière heure phénoménale de bêtise qui nous laisse pantois et consternés sur nos canapés. Bref, *Assassin's Creed IV* est une plaie, aussi bien quand il se focalise sur les aventures d'Edward chez les pirates que lorsqu'il nous ramène dans le présent chez Abstergo. Notez d'ailleurs que ces séquences-là sont assez curieuses et apparaissent comme une plongée meta au cœur des bureaux d'Ubisoft à Montréal. Il y est question de culture d'entreprise, d'espionnage des confrères, de bandes-annonces de jeux interactifs... Le tout mené par des personnages dotés d'un accent québécois bien trop forcé. Une certaine idée de l'enfer. Manette en mains, *Assassin's Creed IV* laisse la même impression désagréable de ne pas savoir où il va. Le problème principal ce sont ses mécaniques de jeu désuètes qui plombent la série depuis longtemps. À un moment, il faudra bien qu'Ubisoft se pose deux

minutes pour repenser sa formule. Typiquement, l'infiltration occupe une place assez vaste dans le gameplay d'*Assassin's Creed*, que ce soit pour mener des filatures, espionner une conversation ou s'introduire dans une place forte ennemie. Cela étant dit, rester discret dans ce jeu relève du miracle, tant les contrôles ne sont pas pensés pour. Impossible par exemple de se mettre accroupi manuellement, élément de gameplay tout bête qui pourrait pourtant rendre de grands services. D'autre part, l'Intelligence Artificielle est tellement loufoque qu'elle conduit à des situations ubuesques. Il est possible de se faire repérer par une sentinelle située à cinquante mètres de là, mais aussi d'assassiner un ennemi sans que son acolyte, pourtant placé à deux pas, ne s'en émeuve le moins du monde. Mais l'élément le plus frustrant reste quand même la dimension « course libre » du jeu, avec ses scripts insupportables qui donnent envie de jeter son pad à travers la pièce. Vous voulez rester discret? Pas de bol, Edward décide d'escalader une palissade au lieu de se cacher derrière. Vous voulez aller à droite? Trop tard, le héros se précipite vers la gauche et s'agrippe sans raison à un tronc d'arbre, sans qu'on puisse faire quoi que ce soit. Définitivement, jouer à *Assassin's Creed IV* a quelque chose d'usant. On ne comprend rien, ni à l'histoire, ni à la maniabilité. Et l'on finit par se dire que cette licence n'a plus rien à proposer et qu'elle ferait mieux d'arrêter les frais.



## JEU 2 : BLACK FLAG

*Black Flag* est une aventure formidable qui contraste brillamment avec l'expérience décevante que constituait l'épisode précédent. Il est assez agréable de constater qu'Ubisoft soit parvenu à insuffler une dimension épique dans sa licence, une vraie bouffée d'air frais dans le genre des aventures en monde ouvert. Contrairement à *Assassin's Creed III*, on est vite happé par l'ambiance véhiculée par ce jeu, ses lieux et ses secrets. Prendre son navire, voguer sur l'océan, subir une tempête prodigieuse, aborder un bâtiment ennemi, prendre d'assaut

un fort ou juste admirer le ballet d'un banc de dauphins... On traverse les eaux avec un plaisir jamais contrarié tant il existe d'îles à visiter, de trésors à déterrer et de mystères à percer. Bref, le jeu regorge de passages enivrants et merveilleux, comme lorsque l'on découvre une statue en explorant des ruines mayas, ou que l'on visite sa première épave sous-marine en plongeant

parmi les raies manta et les baleines. Une certaine idée du bonheur. C'est dans ces instants-là que l'on prend conscience du talent des développeurs d'Ubisoft, eux qui arrivent à restaurer des époques et à faire vivre des mondes différents à chaque itération de la licence. Manette en mains, *Black Flag* laisse cette même impression d'euphorie dès lors que l'on prend les commandes de son navire. De façon très fluide et intuitive, on peut lâcher la barre de son embarcation et aller fouiner près d'un banc de sable

à la recherche d'un coffre ou d'un message oublié dans une bouteille. Et même si le jeu donne parfois le sentiment d'être un immense album Panini, on ne boude jamais son plaisir en allant ramasser un fragment d'Animus ici, une nouvelle chanson pour ses matelots là, ou encore en menant une longue série de missions facultatives dans l'espoir de débloquer une armure clinquante pour son héros. Mais l'élément le plus réjouissant reste à coup sûr la bataille navale. Quand un bâtiment ennemi entre dans notre champ de vision, que le navire met cap droit sur lui sous les acclamations de ses hommes. On veut le détruire? Le mortier et la batterie de canons sur les flancs sont là pour ça. Piller le contenu de ses cales? Il suffit de briser ses mâts et de mener l'assaut épée au clair. Définitivement, jouer à *Black Flag* a quelque chose d'enthousiasmant. On se laisse porter par les eaux et la magie qui émane de cet univers. Et l'on finit par se dire que cette licence a encore beaucoup de choses à nous proposer et qu'elle ferait bien de continuer dans cette voie. ■



Ces passages seraient géniaux si on n'était pas sans cesse attaqué par une murène.



Les joueurs qui n'ont pas de cœur (monstres!) pourront encore chasser des bêtes sauvages.

# THE LEGEND OF ZELDA : A LINK BETWEEN WORLDS

**Genre** Zelda  
**Éditeur** Nintendo  
**Développeur** Nintendo  
**PEGI** 7+  
**Sortie** Disponible

3DS

## UN LIEN AVEC LE PASSÉ

Plus de vingt ans après la sortie de son chef-d'œuvre *The Legend of Zelda : A Link to the Past*, Nintendo nous replonge dans le même univers. Vraie suite ou faux remake ?

par **Christophe Butelet**  
 @CButelet



En reprenant sans vergogne le monde de *A Link to the Past*, *A Link Between Worlds* se présente comme sa suite directe. L'aventure réalisée sur Super Nintendo est devenue une légende, d'ailleurs reproduite sur une fresque visible dans la pièce centrale du château d'Hyrule. Une légende bien entendu vouée à se répéter... Pour ceux d'entre vous qui ont joué à l'épisode datant de 1992, cette aventure 3DS aura forcément des allures de déjà-vu : même quête des trois pendentifs permettant de récupérer Excalibur, même monde miroir alternatif, même trame narrative. Si chaque volet de la série imaginée par Shigeru Miyamoto a toujours repris une structure à peu près équivalente, il est pourtant facile de distinguer *Ocarina of Time* de *Majora's Mask*, de *Phantom Hourglass* ou encore de *Skyward Sword*. *A Link Between Worlds* met lui un peu de temps avant de se

démarquer de son illustre modèle. Mais cherche-t-il réellement à s'en détacher ? Après quelques minutes de jeu, il passe quasiment pour un copier-coller (une impression qui persistera de toute façon jusqu'au générique final). Cependant, dès l'acquisition du pouvoir permettant à Link de se coller au mur (concept central et génial du jeu), le titre commence à creuser sa propre voie et à s'appuyer aussi sur la spécificité de la machine : le relief.

### VERTIGE DU DONJON

Paradoxalement, c'est dans un titre en vue 2D que l'effet se révèle le plus saisissant sur 3DS. De la même manière que *Phantom Hourglass* misait tout sur l'utilisation du stylet ou *Skyward Sword* sur la Wii mote, *A Link Between Worlds* s'approprie la 3D avec une éclatante réussite. Celle-ci vient ainsi renforcer le jeu sur la profondeur, brillamment mis en avant par des donjons tout en verticalité. Avec *Link's Awakening*, Nintendo avait déjà prouvé qu'il était possible de proposer sur portable des palais dignes de ceux sur consoles de salon. Ici, sans atteindre l'excellence des meilleurs, on retrouve cette même excitation à l'approche d'un donjon. Un sentiment qui n'appartient qu'à la série, auquel s'ajoute l'admiration du travail réalisé par les level designers du jeu, qui renvoient à chaque fois la concurrence à des années-lumière. Et si la majorité des donjons s'appuie intelligemment sur ceux créés dans *A Link to the Past*, on

trouve toujours une idée lumineuse renouvelant totalement le plaisir de la découverte.

### LIBERTÉ

On pourrait penser que Nintendo a choisi la facilité en donnant suite à un épisode mythique de la série, quelques semaines après nous avoir proposé le remake HD de *The Wind Waker* sur Wii U. Ce serait mal connaître le studio japonais et sa capacité à refaire à chaque fois le « même » jeu, en y ajoutant une nouvelle dimension. *A Link Between Two Worlds* évite ainsi le piège de la simple redite, tout en parvenant à jouer avec notre fibre nostalgique. Il sera d'ailleurs plus aisé de s'en sortir en connaissant *A Link to the Past* tant le joueur peut être laissé à l'abandon (même s'il dispose constamment de moyens pour retrouver le chemin à suivre). Une plus grande liberté qui s'inscrit également dans sa structure, plus éclatée : on peut parcourir les donjons dans l'ordre de son choix. Mais cette mécanique, certes appréciable, ne métamorphose pas vraiment l'expérience de jeu. Même constat pour la boutique de Lavio qui propose de louer ou d'acheter certains objets indispensables sans que cela bouleverse nos habitudes. Autant de nouveautés qui paraissent au final presque anecdotiques au regard d'un titre dont la principale qualité est de se réapproprier, avec brio, une œuvre culte du jeu vidéo. ■



Lorsque Link passe en mode « graffiti », le jeu bascule en vue 3D et utilise à merveille le décor.



Dirigeable à l'aide du touchpad, le drone apporte une vraie plus-value au jeu.



Même s'il n'est absolument pas nouveau, le thème de la ségrégation constitue le cœur d'un grand nombre d'œuvres récentes. Au cinéma, on a ainsi pu découvrir *Elysium*, le *Transperceneige* ou encore *Hunger Games*, autant de films qui dépeignent des mondes divisés, voire carrément coupés en deux selon des critères sociaux ou raciaux. Le jeu vidéo n'est pas en reste : nous vous parlions le mois dernier de *The Wolf Among Us*, le nouveau point'n click de Telltale. Et voici désormais *Killzone: Shadow Fall*, nouvel épisode de la série développée par les Néerlandais de Guerrilla. Ici aussi, il est question d'une séparation. Ou plutôt d'une cohabitation impossible entre deux ethnies ennemies qui finissent par partager la même planète. Les Vectans d'un côté, les Helghasts de l'autre. Entre eux, un mur titanesque, érigé dans l'espoir naïf que chacun saura vivre paisiblement dans son coin. Mais peu importe la taille, que ce soit dans la réalité ou dans la fiction : l'histoire récente nous a appris qu'un mur relève plus de l'obstacle que de l'entrave. Et aussi que toutes les séparations du monde ne sauraient apaiser des tensions ou prémunir contre la haine. Lucas Kellan, le héros de *Killzone: Shadow Fall*, l'apprend très jeune à ses dépens, lorsqu'il

est contraint à la déportation, comme tous ses compatriotes Vectans, et que les Helghasts prennent possession des terres où il vivait. Ce jour-là, son père est tué. Quatorze années d'entraînement militaire plus tard, Lucas est bien décidé à se venger. Il est en tout cas programmé pour.

### UN MONDE POUR DEUX

Au crépuscule de cette paix précaire entre les deux ennemis jurés, le soldat Kellan est envoyé en première ligne pour tenter de mettre la main sur une arme de destruction massive. Mais très vite, ses convictions vont se retrouver chamboulées. Et si les Helghasts n'étaient pas tous des monstres ? Qu'ils étaient eux aussi les victimes collatérales d'un conflit absurde ? Tout au long d'une campagne dénuée de manichéisme, on assiste donc à l'éveil d'un personnage qui tente de s'affirmer, de penser par lui-même quand tout le pousse à obéir aux ordres. Et son entêtement de le conduire jusqu'à une conclusion audacieuse, ou tout du moins surprenante pour un jeu appartenant au genre si standardisé du shooter. Cela étant dit, *Killzone: Shadow Fall* ne parvient malheureusement jamais à s'élever au niveau d'un *Spec Ops: The Line*. Parce qu'il n'est pas toujours bien raconté, parce qu'il accuse certaines

maladresses et incohérences scénaristiques, le titre de Guerrilla ne hantera pas longtemps nos mémoires, au contraire du TPS de Yager. Mais ce qui restera dans nos têtes, ce sont peut-être ces séquences de jeu impressionnantes qui prennent place dans des paysages en ruines, ravagés par des décennies de guerre. Le temps d'une séquence, dans les vestiges d'une planète anéantie, on pose la manette et on prend un instant pour apprécier le travail artistique accompli par des développeurs à qui il a souvent été reproché des tableaux insipides et ternes. Et c'est aussi à cet instant précis que l'on se fait la réflexion philosophique suivante : la PS4, en fait, elle envoie du bois. ■



Les machines de guerre Helghasts sont toujours là pour vous bombarder méchamment.

# KILLZONE : SHADOW FALL

**Genre** FPS next-gen  
**Éditeur** Sony  
**Développeur** Guerrilla  
**PEGI** 18+  
**Sortie** Disponible

PS4

## ANOTHER BRICK IN THE WALL

**Aussi improbable que cela puisse paraître, l'article qui suit contient une phrase où sont associés les termes « Killzone » et « audace ». Pour de vrai.**

par Kevin Bitterlin  
 @Bitterlin

# SUPER MARIO 3D WORLD

**Genre** Mécanique de précision  
**Éditeur** Nintendo  
**Développeur** Nintendo  
**PEGI** 3+  
**Sortie** Disponible

WiiU

## DU GRAND, DU TRÈS GRAND MARIO

Quand on voit un Mario arriver, on se sent comme Gilbert Rozon dans Incroyable Talent : blasé. On sait d'avance que le numéro sentira forcément le réchauffé. Sauf que parfois, tel Gilbert face à un danseur unijambiste qui se mettrait soudain à jongler avec des ours enflammés, l'étonnement opère. Et là, on dit oui.

par Bruno Pennes  
 @Prunobennes



Les niveaux, tout en verticalité, tirent parti du costume de chat. Dans le style, le combat de fin est d'une folie absolue.



Par un hasard tout ce qu'il y a de fortuit, nous critiquons le nouveau Mario dans un numéro consacré au manque de renouvellement du jeu vidéo. Un rien cyniques, nous nous attendions à donner du grain à moudre au dossier, *New Super Mario Bros. U* ayant été, au delà de la gentille aventure sans surprise, un véritable pot pourri de clins d'œil rétro et de level design facile. Sauf que *Super Mario 3D World* nous a gentiment fait manger nos certitudes. Et celle-là, on ne l'avait pas vu venir. La raison, c'est que Nintendo a enfin lâché la bride à ses équipes. Terminée la vue 2D sympa mais limitée. Estourbi le recyclage d'idées rétro sur fond de 25<sup>ème</sup> anniversaire de Pierre, Paul ou Jacques. Nintendo a in-no-vé. Je sais, dit comme ça, ça a l'air dingue.

Attention hein, n'allez pas vous prendre à rêver d'une histoire et de quêtes tout droit sorties de *Skyrim*. On reste en terrain connu. Bowser fait le Bowserien et décide de kidnapper des fées pour échapper à sa morne condition de châtelain obèse. Mario et sa bande, témoins de la scène, partent alors sauver ces parfaites inconnues. Jusque-là, on est bien. On comprend que Peach va enfin être jouable, et qu'avec un peu de chance, ils vont nous faire le coup des aptitudes propres à chaque perso, façon *Mario Bros 2*. Évidemment, c'est le cas. Mario bouge avec précision, Luigi saute plus haut, Peach peut planer quelques secondes. Toad, à défaut de déterrer des navets en moins de deux, court un poil plus vite que ses comparses. Par ce choix, le jeu s'adapte aux capacités de chaque joueur. Pas mal. Rapidement, on comprend que cette diversité se met au service du jeu et revêt plus d'importance que prévu. Car là où les derniers Mario sortis proposaient une linéarité digne d'une file d'attente à Disneyland, *Mario 3D World* porte incroyablement bien son nom.

### PETITE LEÇON DE LEVEL DESIGN

L'exploration, introduite avec *Super Mario 64* et magnifiée dans *Super Mario Galaxy*, est

au cœur du gameplay. Si le drapeau d'arrivée est souvent visible dès le début, les chemins de traverse, plus retors, révèlent autant d'étoiles et de zones cachées, synonymes de vies ou de stocks de pièces. Dès lors, à l'image d'un *Stanley Parable*, il ne faut pas hésiter à refuser l'évidence et à mettre au défi l'architecture des zones, grâce notamment à l'utilisation du costume de chat. Niais pour certains, mignon pour d'autres, il permet à Mario et sa clique de cavalier sur les murs, de s'y fixer pour quelques secondes, de détruire certains pans de décors. Le jeu pousse ainsi constamment le joueur, et bouleverse ses habitudes par un renouvellement constant des styles des tableaux. Niveau façon ombre chinoise, vue de haut comme dans *Zelda*, course sur dinosaure, séquences de sprint à la *Rayman Legends*, combat de fin génial... On ne revit jamais deux fois la même expérience. Le tout est joliment rythmé de mini-jeux de réflexion ou de hasard. Après trois ou quatre années de rupture tranquillou, Nintendo s'est enfin réveillé. Approche différente mais génie à l'identique, *Super Mario 3D World* est bien le digne successeur de *Super Mario Galaxy*. ■



De multiples tenues se cachent dans les niveaux. Déguisement de canon, de bloc « ? » ou même de goomba, toutes les extravagances sont possibles.

# CALL OF DUTY : GHOSTS

**Genre** Paintball virtuel  
**Éditeur** Activision  
**Développeur** Infinity Ward  
**PEGI** 18+  
**Sortie** Disponible



## SUITE FACILE

**Solo anecdotique** et multi toujours efficace, *Call of* déroule sans surprendre.

par **Bruno Pennes**  
@PrunoBennes



Entre *BF4* et *CoD: Ghosts*, les États-Unis morflent sévère en cette fin d'année. Si chez EA, ce sont la Russie et la Chine qui dégomment du Marine, Activision leur préfère cette fois les sud-américains. C'est plus exotique le sud-américain, ça change. Après des décennies de brimades, les pays du continent latino ont formé une coalition, et ont poliment retourné les armes de destruction massive des US contre ces derniers. On incarne donc un troufion générique dans une

Amérique en ruines, et ça va causer honneur et sens du devoir pendant cinq heures. Oui, il y a de la trahison, des figures paternelles qui meurent et des ralentis. Non, le chien mis en avant par Activision pendant des mois ne sert à rien. Non encore, le solo de *Ghosts* n'égale pas le dynamisme des *Modern Warfare* ou la mise en scène cool de *Black Ops*. Et, oui, il y aura un *Ghosts 2* grâce à la fin scoubidou du 1. Du solo de *Call of*, on retient de très jolies séquences sous-marines et spatiales, et une

campagne qui se traverse sans déplaisir. Le gros du jeu est bien sûr son multi, limité à 12 joueurs seulement sur PS3 et Xbox 360. Au menu, peu de cartes mais un level design bien pensé, la possibilité d'incarner un perso féminin et une règle de jeu rigolote dans laquelle un joueur explose s'il campe en début de partie. Surtout, un mode Extermination funky qui remplace les Zombies plan-plan des *Black Ops*. Il s'agira cette fois de détruire des nids aliens tout en repoussant les assauts des bestioles. Amusant. ■



Le canidé semblait au cœur du jeu. Sauf qu'on l'incarne cinq minutes avant qu'il se prenne une balle dans la fesse. Spoiler : il s'en tire.



Les séquences sous l'eau et dans l'espace sont les deux vraies réussites de la campagne solo.

# KNACK

**Genre** Beat them all raté  
**Éditeur** Sony Computer Entertainment  
**Développeur** Sony Japan Studio  
**PEGI** 12+  
**Sortie** Disponible



## LA CASSE C'EST PAR LÀ !

Étant membre du grand conclave des gens de bon goût, je m'engage à ne pas faire le moindre jeu de mot à propos de Knack.

par **Sylvain Tastet**  
@\_Hoopy



Vu de loin, Knack a tout du petit jeu destiné aux marmots, un truc sympa et rieur, comme une luge. Sauf que non. Pas du tout même. Tenez-vous le pour dit, si Knack était un sport, ce serait sans doute du bobsleigh ; l'aspect grisant en moins. Son ennuyeuse linéarité et la monotonie de son gameplay, composé en tout et pour tout de cinq coups dont trois qui ne servent que très occasionnellement, en font un jeu d'une pauvreté

navrante. Quelques secrets superflus et mal cachés et même son mode deux joueurs ne feront pas de miracle : nous sommes très loin de la killer app annoncée par Sony. Le code du jeu sent le travail soigné, c'est indéniable. *Knack* est joli, répond au pad avec précision, mais jamais il n'enthousiasme son homme. Tristesse. Histoire de planter un dernier clou dans son cercueil déjà bien scellé, de nombreux joueurs américains ont pointé du doigt son absurde difficulté. C'est

un fait : Knack est peu permissif. Chaque ennemi applique implacablement sa palette d'attaques et vous tue en un coup ou deux même en « normal ». Stop. Arrêtons le tir. Que l'on hurle sur un jeu artificiellement difficile et injuste comme pouvait l'être un *Tortue Ninja* sur NES, d'accord. Mais pas sur Knack. Son gameplay, pour une fois un peu exigeant, est peut-être sa seule qualité. Reconnaissons-lui au moins ça, et laissons-le rejoindre l'étagère des jeux anecdotiques. ■



Regardez notre joli héros plein de particules flottantes ! Elle est puissante notre PS4, hein ?



Un jeu tout mignon et tout ennuyeux.

## TEARAWAY

Genre Action/Plate-forme

Éditeur Sony

Développeur Media Molecule

PEGI 7+

Sortie Disponible

PSVita

## IL Y A DE LA VIE SUR VITA

« Ce que l'avenir vous promet, Tearaway vous l'apporte ». Certains d'entre-vous auront peut-être reconnu un slogan de la Poste datant des années 2000. Et ça tombe bien car dans le jeu de Media Molecule, il s'agit de délivrer un message...

par *Christophe Butelet*  
@CButelet



Vous ne pouvez pas l'entendre sur cette photo mais les musiques sont vraiment fabuleuses.



Et ce message, c'est à Vous qu'il est destiné. Vous, c'est vous.

Le joueur. Un guide, en même temps qu'une destination à suivre, pour le Messenger ou la Messagère, nommés iota et atoi. Un visage, le vôtre, capturé grâce à la caméra de la PlayStation Vita, et qui s'affiche dans le Soleil du monde imaginé par Media Molecule. Avec *Tearaway* se dessine déjà une belle cohérence dans la courte mais précieuse oeuvre du studio. Comme dans *LittleBigPlanet*, on y sent une volonté de raconter des histoires, sensation renforcée notamment par l'utilisation de narrateurs en voix-off. Mais plutôt que de prendre le joueur sur ses genoux pour lui conter une jolie fable auprès du feu, l'ambition est de l'intégrer pleinement au récit. Dans son précédent titre, Media

Molecule nous offrait tous les outils pour créer nos propres mondes, nos propres récits et même nos propres jeux. *Tearaway* n'offre pas la même liberté d'expression, même s'il est encore possible de personnaliser son petit personnage en l'affublant de divers accessoires. On y retrouve surtout cette même envie de partager, de transmettre une histoire en impliquant pleinement le joueur.

## PIERRE, PAPIER, CISEAUX

Vous se présente ainsi comme un personnage à part entière, un dieu un peu effrayant surplombant les personnages faits de papier. Cette volonté d'inscrire le joueur dans l'histoire (héritage direct de *LittleBigPlanet*) se matérialise par une capacité physique à influencer sur les décors, et finalement à abattre ce quatrième mur séparant Vous et le Messenger. Le titre fait d'ailleurs de la PlayStation Vita une utilisation ingénieuse, sans doute la plus remarquable que l'on ait pu voir jusqu'à présent. La seule qui vienne réfléchir au rapport entre le joueur et la machine. L'emploi du tactile, des fonctions gyro ou encore de l'enregistrement vocal n'est pas un simple gadget mais il s'intègre de manière cohérente

avec le récit. Comme ce doigt qui apparaît à l'écran quand on déchire la membrane de certaines surfaces. L'intrusion est étonnante, presque déstabilisante, mais aussi effrayante pour les personnages. *Tearaway* révèle une générosité touchante où le plaisir de la création et de la narration prévalent sur le reste (l'épilogue, simple et beau). On trouve chez Media Molecule un amour de la bricole, un travail d'artisanat qui n'est pas sans rappeler celui de Michel



Gondry (*Soyez sympas, rembobinez*). Le titre invite d'ailleurs régulièrement à mettre la main à la pâte en sollicitant nos talents de dessinateur pour ensuite les intégrer au jeu (le passage avec les flocons de neige). Le jeu fourmille ainsi d'idées, de trouvailles visuelles. Et le titre n'en abuse jamais, passant d'une inspiration à une autre, ce qui n'est pas la moindre de ses qualités. À l'heure où la plate-forme est quasiment devenue un genre hardcore (personnifiée par *Super Meat Boy* et *Rayman Origins*), *Tearaway* fait le choix de proposer un challenge tout relatif. Son réel intérêt passe par l'émerveillement qu'il suscite, par la manière dont il associe le joueur à l'aventure, par le bonheur simple de partager une histoire. ■



Parfois, le jeu vous demande de vous prendre en photo en réalisant des grimaces... Voilà, voilà.

# MARIO & SONIC AUX J.O. D'HIVER DE SOTCHI 2014

**Genre** Sport dérivant  
**Éditeur** Nintendo  
**Développeur** Sega  
**PEGI** 3+  
**Sortie** Disponible

WiiU

## MÉDAILLE DE PLOMB

C'est l'histoire d'un mec qui pensait que rien ne pouvait lui arriver de pire que la dévitalisation d'une de ses molaires. Et puis, il a joué à *Mario & Sonic aux J.O. d'Hiver 2014*.

par **Christophe Butelet**  
@CButelet



En attendant un éventuel jeu officiel de l'évènement, qu'il faudra sans doute poliment éviter, les amateurs de cette compétition multisport doivent pour le moment se contenter de *Mario & Sonic aux Jeux Olympiques d'Hiver de Sotchi 2014*. On insiste sur le «se contenter» car le titre a autant à voir avec le sport que *Tetris* avec la maçonnerie. Les Jeux imaginés par Pierre de Coubertin semblent en effet bien loin, et leurs valeurs aussi. La présence au casting de Birdo, personnage au genre

ambigu, serait-il le fruit d'une volonté de Nintendo et Sega de manifester, à leur façon, contre les lois anti-gay promulguées par Poutine ? On va dire que oui, pour le plaisir, et on va s'avouer que non, par lucidité. Toujours est-il qu'on retrouve comme d'habitude, dans ce nouvel épisode, des héros aussi bien issus des univers de Mario que de Sonic. En revanche, on a eu beau chercher, le fun semble avoir été oublié. Le jeu est à peu près aussi chiant que son titre est long. Et ça commence dès la navigation dans les menus, laquelle se révèle assez pénible. Il faut en

passer par beaucoup trop d'écrans de validation avant de pouvoir se plonger dans les diverses épreuves sportives proposées. Le jeu n'a pas encore commencé qu'il ennuie déjà profondément. Et le reste est à l'avenant. Pas seulement parce que les nouveautés peinent à sauter aux yeux, que l'utilisation du GamePad n'apporte rien par rapport à la Wiimote (ou presque), mais parce que l'ensemble sent sérieusement le réchauffé. Consternantes de pauvreté, les disciplines peinent à amuser, que l'on joue seul, à plusieurs ou en ligne. ■



Le patinage en couple est l'une des nouvelles épreuves du jeu. Mignon.



Qui dit Jeux Olympiques, dit bataille de boules de neige. Normal.

# NEED FOR SPEED : RIVALS

**Genre** Hot Pursuit 2  
**Éditeur** Electronic Arts  
**Développeur** Ghost Games  
**PEGI** 7+  
**Sortie** Disponible

PC PS3 PS4 X360 XONE

## NOUVEAU DÉPART

*Need for Speed* change de mains et veut nous faire oublier les errances du passé.

par **Bruno Pennes**  
@Prunobennes



*Need for Speed* est une série à deux visages. D'un côté, du fun à revendre et du monde semi-ouvert chez Criterion Studios. De l'autre, de la gentille bouillasse quand les commandes échouent à EA Black Box et à d'autres seconds couteaux. *Hot Pursuit* à ma gauche, *The Run* à ma droite. Deux jeux d'une même série et le jour et la nuit niveau gameplay. Et surtout, niveau notes dans la presse. 89 sur Metacritic pour l'un, 64 pour le second. Typiquement le genre de yoyo qui ne plaît pas à EA. D'où l'idée de fonder Ghost Games, en charge

de tous les futurs opus de la série sous la supervision de Criterion. Le résultat, c'est *NFS Rivals*. On s'attendait à un *Hot Pursuit* relifté et gavé de fonctionnalités en ligne. Bingo. Et pour un premier jeu, le résultat est plutôt réussi. Flic ou voyou, vous battez la campagne à 260 km/h, jouez au chat et à la souris et enchaînez les objectifs pour gagner de l'argent en masse et le dépenser dans des gadgets, du tuning ou l'achat de nouveaux bolides. L'intérêt du jeu, c'est le AllDrive qui abolit un peu plus la frontière entre solo et multi. Sur le papier, vous allez pouvoir effectuer des

missions du mode campagne et croiser vos amis sur la route. Ceux-ci pourront vous donner un coup de main pour mener à bien votre objectif (sans chargement ni interruption) ou vous défier pour une course endiablée. Dans les faits, le système est plutôt bien fichu tant qu'un gros lourd ne décide pas de vous foncer dedans, voire de rester immobile sur la route. Classique. On notera pour finir que le jeu tourne sous le moteur 3D de *Battlefield 4*. Conséquence, *Rivals* rame et aliase un chouia sur PS3, mais se rattrape sur les versions PS4, Xbox One et PC. ■





# RISK OF RAIN

**Genre** Rogue-like  
**Éditeur** Chucklefish  
**Développeur** Hopoo Games  
**PEGI** NC  
**Sortie** Disponible

PC

## RISQUE DE PLUIE DE LARMES

**Risk of Rain ne vous aime pas. Mais parce que les plus belles amours sont déçues, ça ne vous empêchera pas de l'aimer follement.**

par **Corentin Lamy**  
 @Corentin Lamy



Le recours au pixel art est autorisé dans deux cas : dans les jeux vieux de 20 ans ou quand on s'inspire joliment de *Shadow of the Colossus*.



Comme *Spelunky*, comme *FTL*, comme *Desktop Dungeons* dont on parle quelques

pages ci-contre, comme tous les jeux indé à la mode en fait, *Risk of Rain* est un jeu difficile. Pas injuste, mais punitif. On meurt, on recommence, on re-meurt : tout va bien, c'est fait exprès. *Risk of Rain* sait qu'on a été élevé avec un album Panini sur la table de chevet, et qu'en nous filant, au compte-goutte, de nouveaux objets ou de nouveaux persos à chaque fois qu'on joue un peu moins mal que la fois précédente, il fait du pied aux joueurs complétistes. Mais surtout, comme *Spelunky*,

comme *FTL*, comme *Desktop Dungeons*, *Risk of Rain* compte sur la perfection de son système de jeu. Et en l'occurrence, sur sa gestion de la difficulté par le temps, principe aussi malin que sadique. Car *Risk of Rain* est une fuite en avant. Dans n'importe quel jeu d'action/plate-forme, on engrange tranquillement de l'XP en massacrant à tour de bras, jusqu'à être assez fort pour passer au niveau suivant. Pas dans *Risk of Rain*. Parce que l'orage menace. À chaque seconde, la jauge de difficulté se remplit un peu plus. Et si au départ, de mignons petits extra-terrestres joufflus viennent vous chatouiller le bout du fusil, il faut garder à l'esprit que dans cinq minutes, leurs grands frères débarqueront. Que dans dix minutes, ce sera pire encore. Et que dans quinze... Je vous raconte même pas. Vous avez une demi-douzaine d'environnements à traverser avant de quitter cette planète hostile : pas vraiment le temps de trainer.

### SORS, SORS ! LA CLEPSYDRE !

Bref, on est en plein Fort Boyard. Sans Féindra, sans la grille qui se ferme inexorablement, et sans la pluie de pièces d'or, mais avec, à la place, cette difficulté progressive

et des tas de coffres à ouvrir. Un peu comme dans *ToeJam & Earl* (mon moi d'il y a 20 ans m'adresse ici un high-five mental pour avoir casé cette référence d'un goût très sûr), le monde est jonché de coffres qui sont autant de cadeaux. Et c'est avec des étoiles dans les yeux qu'on ouvrira chacun, trop content à l'idée de mettre la main sur un nouveau power-up. Car tous ont pour point commun d'être extrêmement puissants, gratifiants. Pas de bonus +1 % de vie ou de nouveau coloris pour votre flingue : *Risk of Rain* fait dans le jetpack, la traînée de gazoline, le mortier, ou la pluie de météorites télécommandées. Et quand, à la fin d'une partie, on se retrouve en possession d'un arsenal d'une centaine de ces armes de destruction massive, on se sent vraiment aux commandes d'une redoutable machine à tuer. Très chouette, me direz-vous, mais à quoi bon acheter *Risk of Rain* si j'ai déjà *The Binding of Isaac* ? La question est justifiée mais la réponse tient en un mot : coop. Du coop en local, ou en multi. Les jeux de ce genre sont généralement des expériences terriblement solitaires. Ici, on massacre et on se fait massacrer entre amis. C'est tout de même bien plus rigolo. ■



Humains, robots, aliens : chacun des dix persos a quatre attaques radicalement différentes.

# DESKTOP DUNGEONS

**Genre** Rogue-like  
**Éditeur** QCF Design  
**Développeur** QCF Design  
**PEGI** NC  
**Sortie** Disponible

PC

## RUSH DE POCHE

*Desktop Dungeons* est au jeu vidéo ce que la cacahuète est à l'apéritif : on décide de lancer une partie, et on se retrouve à en avaler douze.

par *Corentin Lamy*  
@corentin\_lamy



Faut-il être dénué de cœur pour rester insensible au charme sauvage de ces pixels affolants ?



Oubliez la cacahuète. En fait, *Desktop Dungeons*, c'est un grain de maïs.

Minuscule, compact, dur, il prend toute sa dimension une fois passé à la poêle. C'est alors un véritable feu d'artifice qui s'ensuit, tandis qu'il décuple de taille, révélant une chair délicate qu'on agrémentera idéalement de sel, de sucre ou de caramel. Bon, oubliez aussi le pop-corn, ça ne tient pas debout non plus cette histoire. Reprenons depuis le début. *Desktop Dungeons*, sur le papier (et dans sa version alpha gratuite, qui circule sur le Net depuis des années), c'est un jeu de rôle minimaliste, dans lequel on doit explorer un donjon tenant tout entier sur un seul tableau. On commence avec un perso niveau 1, on doit défaire un boss, et sur le chemin, on va trouver des objets, des potions, et de la piétaille à qui on brisera joyeusement les os pour faire le plein d'XP. Qu'on gagne ou qu'on perde, peu importe : à la fin de la partie, on enchaîne avec un nouveau personnage, et un nouveau tableau aléatoire. Pas de place pour le sentimentalisme.

### L'APPRENTISSAGE DANS LA DOULEUR

Sauf que *Desktop Dungeons* s'envisage davantage comme un puzzle-game que comme un vrai

jeu de rôle : les ressources sont rares, et il faudra bien planifier l'ordre de vos combats pour optimiser votre progression. Prenez trop de risques, et vous dilapiderez vos potions. Restez trop prudent, et vous manquerez d'XP au moment d'affronter le boss. *Desktop Dungeons* est un pur « rogue-like », un de ces jeux qui prennent un malin plaisir à vous humilier, à sanctionner la moindre erreur, non pas parce qu'il est mal foutu, mais au contraire parce que sa difficulté est réglée au millimètre. À force d'échecs, on apprend, on progresse, on débouche l'accès à de nouveaux défis, et on commence à entrevoir une courbe de progression aussi longue que le générique de fin d'*Assassin's Creed IV*. Parce que oui, ne nous voilons pas la face : *Desktop Dungeons* est un jeu apéritif, celui dont on se fera une petite partie (ou deux (ou dix)), sans trop réfléchir, entre deux titres plus solides.

### LE JEU AUTOUR DU JEU

Mais comme le pop-corn de la métaphore laborieuse du début d'article, *Desktop Dungeons* est beaucoup plus savoureux qu'il en a l'air. Car entre deux donjons, on peut aussi investir les trésors chèrement acquis en développant son village. On commence

douceMENT, en construisant des logements pour de nouvelles races ou en accueillant des guildes qui débloquent de nouvelles classes. Et puis on relève des défis en forme de casse-tête, on tente de décrocher des médailles, des équipements, quand on n'ouvre pas carrément une faille vers un autre monde. Et pourvu qu'on parle un peu anglais, on rigole aussi beaucoup, tant *Desktop Dungeons* regorge d'humour et de clins d'œil. Si une partie dure quinze minutes, le « meta-jeu », l'enrobage en fait, est d'une richesse insoupçonnée, d'une générosité qui semble infinie. C'est simple : à chaque partie, on découvre une nouvelle raison de s'en refaire une petite. ■



Le modeste village de Jivéland, après une dizaine d'heures de jeu.

# CONTRAST

**Genre** Puzzle plate-forme  
**Éditeur** Compulsion Games  
**Développeur** Focus Home Interactive  
**PEGI** 12+  
**Sortie** Disponible

PC

X360

PS3

PS4

## AMPOULE GRILLÉE

**Contrast est un funambule de cirque qui a bu l'apéro. Les enfants le voient arriver avec des étoiles dans les yeux, puis au premier pas, il tombe. Et là, le silence.**

par Sylvain Tastet  
 @\_Hoopy



Le beau peut-il être laid ? Le laid peut-il être beau ? Vous avez quatre heures.



*Contrast* nous conte l'histoire d'une petite fille très seule. Quand tombe le soir, sa maman met du rouge sur ses lèvres, lace son corset, l'embrasse sur le front et ferme doucement la porte. Maman appartient aux hommes de la nuit. Au Ghost Note où, gantée de blanc, elle s'en va chanter, maman s'appelle Kat Knight. Les clients du cabaret sont fous d'elle. Quand elle se tient sous les lampes, dans la fumée des cigares qui accompagne le saxophone et le piano, ils rêvent en buvant leur scotch. Ce soir, Didi ne restera pas sagement dans son lit... Papa est en ville. Il est grand,

il est beau, Didi aimerait bien qu'il revienne. Hélas, maman ne l'aime plus. Quelques années plus tôt, un illusionniste a volé son cœur avant de plier bagage. Son nom est Vincenzo. Son visage est sur tous les murs. Il est en ville lui aussi. Et quelque chose arrivera, Didi le sait. Mais les histoires des grandes personnes ne laissent que peu de place aux petites filles. Aussi Didi va-t-elle s'en remettre à cette femme qui lui tient lieu d'amie. Dawn est à peine une femme d'ailleurs, une ombre serait plus exact. Mais pour plonger dans la nuit, Didi peut-elle rêver meilleure alliée ?

### ATTENTION AU TROU !

Avec *Contrast*, Compulsion Games déploie un univers noir et jazzy d'une rare poésie... qui n'est pas sans rappeler un certain *Alice : Retour au Pays de la Folie*. À ceci près qu'ici, vous n'affronterez aucun ennemi. *Contrast* est un puzzle game. Aux commandes de Dawn, vous accompagnerez Didi dans sa longue nuit. À bien regarder, votre mission se résume plus ou moins à ouvrir des portes à sa place. Toutefois, la tâche n'est pas si simple. En effet, la ville où se déroule notre aventure est pour le moins capricieuse. À mesure qu'avance l'intrigue, ses rues tombent en lambeaux.

« Où est passé le pont ? » vous demanderez-vous. Quelques instants plus tard, c'est à un cirque de vous surprendre. Était-il là dix minutes plus tôt ? Vous vous y ferez. Tout ici est illusion. Par exemple, votre héroïne ne peut voir que Didi. Tous les autres personnages ne sont pour elle que des silhouettes. La tentation de hurler à la paresse ou au cache-misère est grande, pourtant, cette économie de moyens donne un réel cachet à l'univers et permet de se concentrer sur l'essentiel : la lumière. Dawn peut projeter sa silhouette sur un mur et se servir des ombres qui s'y trouvent comme plancher. Mais que ce soit en 2D ou en 3D, ce jeu met toujours l'accent sur la plate-forme. C'est d'ailleurs tout le problème. *Contrast* fait merveille quand il s'agit de nous raconter une histoire ou de nous peindre un univers, mais bute sur la réalisation. Il souffre d'un level design mal maîtrisé et d'une prise en main trop approximative. À la longue, et c'est regrettable, la frustration domine le plaisir. En fait, jouer à *Contrast*, c'est comme demander à un bègue de déclamer du Apollinaire. Si beaux que soient les mots, vous n'en retiendrez qu'une chose : sans la manière, la magie n'opère pas. ■



# SNIPER ELITE : ZOMBIE NAZI ARMY 2

**Genre** Action - Histoire/Géo  
**Éditeur** Rebellion  
**Développeur** Rebellion  
**PEGI** 18+  
**Sortie** Disponible

PC

## DRÔLE DE GUERRE

En attendant les nazis ninjas ou les nazis pirates, revoici les nazis zombies.

par Kevin Bitterlin  
@KBitterlin



Chez Rebellion, on ne fait pas dans le superfétatoire, à s'enluminer d'un nom mystérieux façon *Final Fantasy*, *Heavy Rain* ou *Far Cry*. Oh que non ! Avec ce studio, ça va droit au but, sans chichi. On veut faire un jeu avec des snipers, des zombies et des nazis ? Okay, alors on l'appelle *Sniper Elite : Zombie Nazi Army 2*. Bam ! On envoie du gros lourd, et tant pis si c'est quasiment la même chose que le premier

volet sorti six mois plus tôt. Du zombie sniper volant, du squelette nazi, une scène d'intro où Hitler se fait bouffer dans son bunker... ça suffit pas ? Alors, on rajoute des gros bugs de script, un système de matchmaking moisi et toujours plus de zombies snipers qui volent. Et le pire, c'est que le résultat n'est pas si mal. Bien sûr, ça n'atteint pas le génie d'un *Left 4 Dead* ou l'efficacité simple d'un *Killing Floor*, mais ce nouveau *Sniper Elite* se laisse apprécier, a fortiori

lorsqu'on lance une session en coopération à quatre. Les cinq campagnes proposées ont beau toutes se ressembler et manquer cruellement de variété (séquences de siège façon mode Horde, nettoyages de zones, percées jusqu'au checkpoint suivant...), il y a matière à s'amuser quelques instants. Et puis bon, on parle quand même d'un jeu où l'on croise des zombies snipers qui volent ! Rien que pour cette idée de génie, il y a de quoi se laisser tenter. ■



Ou l'art de faire une capture jolie d'un jeu affreusement moche.



Même à l'état de squelette, le nazi reste un être dangereux.

# BIOSHOCK INFINITE : TOMBEAU SOUS-MARIN 1ÈRE PARTIE

**Genre** La vie aquatique  
**Éditeur** 2K Games  
**Développeur** Irrational Games  
**PEGI** 18+  
**Sortie** Disponible

PC

X360

PS3

## REMISE EN ABÎME

Bioshock Infinite nous avait mis la tête dans les nuages, son DLC nous la colle sous l'eau. C'est tout de suite moins agréable.

par Kevin Bitterlin  
@KBitterlin



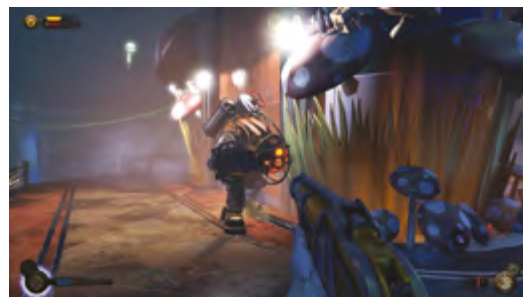
Le saviez-vous ? *Assassin's Creed* et *BioShock Infinite* possèdent un point commun : celui d'avoir créé des univers à tiroir permettant toutes les fantaisies et les déclinaisons. Avec l'Animus d'un côté, les mondes parallèles et les timelines multiples de l'autre, nous avons là deux prétextes géniaux pour refaire indéfiniment les mêmes jeux, en ne changeant que le contexte, le pitch ou l'époque à laquelle se déroule l'aventure. Pour leur *Tombeau Sous-Marin*, première partie d'une

mini-série de DLC, Ken Levine et son équipe n'ont donc eu qu'à piocher parmi « toutes les constantes et les variables » des mondes parallèles de *BioShock Infinite* pour coucher sur papier une nouvelle histoire. Celle d'un Booker DeWitt installé à Rapture qui part à la recherche d'une fillette en compagnie d'une Elizabeth plus âgée, en mode Ava Gardner. L'occasion parfaite de nous servir une ribambelle de références qui font très (trop) fan service ainsi qu'une poignée de petites nouveautés. Comme toujours,

on s'extasie devant la démarche artistique et la construction de ce monde sous-marin, plus que jamais porté par ses folies et ses décadences. Mais on peste aussi devant l'impression de fainéantise qui se dégage de ce premier épisode très court et surtout sans audace ni véritable proposition. Le twist final laisse cependant augurer d'une deuxième partie plus intéressante. On espère aussi qu'elle sera plus originale et moins encline à l'autocélébration que cette replongée tiède dans les dédales de Rapture. ■



Elizabeth est passée en mode femme fatale.



Le retour d'un vieil ami qui ne nous veut pas du bien.

# TWO BROTHERS

**Genre** Zelda non officiel  
**Éditeur** Ackk Studios  
**Développeur** Ackk Studios  
**PEGI** NC  
**Sortie** disponible



## DEUX PIXELS

**Vous pourriez vous déguiser en Link, être muet et courir dans les bois avec un arc que, pour autant, vous ne seriez pas Link. Vous savez pourquoi ? Parce que justement, vous n'êtes pas Link. Grandissez un peu.**

par Sylvain Tastet  
 @\_Hoopy



Des armées de moines copistes laborieux et mal fringués peuvent en attester : la copie est un art délicat qui laisse peu de place à la fantaisie. Si l'exercice tolère une ou deux enluminures à l'occasion, l'essentiel du travail consiste à ne pas trahir l'œuvre originale. Avec *Two Brothers*, Ackk Studios rend hommage aux *Zelda* ou autres *Secret of Mana* de la première heure. Les nostalgiques des années 90 fondront immédiatement

devant son look Game Boy noir et blanc et sa résolution en 320x240. Histoire de vous frapper au cœur, soulignons que la quête de votre héros consiste à trouver des couleurs, comme pour faire évoluer le jeu vers un portage Game Boy Color. Ajoutez à ça des salles copiées/collées sur le premier donjon de *Zelda*, une apparition du poisson rêve de *Link's Awakening* et mille autres détails... Et voilà *Two Brothers*, un jeu qui relève moins du clin d'œil que du spasme incontrôlable de la paupière. En

deux mots : le jeu n'est pas mauvais. Bien qu'un peu maladroit, il est même plutôt bon et a l'avantage fou de pouvoir se jouer à deux sur la même machine. Mais regardons les choses en face : s'il ne traînait pas benoîtement ses gros sabots dans les pas d'un titre mythique en tapinant sur Kickstarter, *Two Brothers* n'aurait été qu'un fan game comme on en a tant vu depuis vingt ans. C'est cruel à dire, mais ici l'exploit tient plus de la communication que du game design. ■



Promis, étiré sur un écran 16/9 en 24 pouces, ça pique les yeux. Même quand on aime les pixels.

# DEADFALL ADVENTURES

**Genre** FPS naze  
**Éditeur** Nordic Games  
**Développeur** Farm 16  
**PEGI** 16+  
**Sortie** Disponible



## ANTIQUE ET EN TOC

**On l'appellerait bien Indananar Jones mais ce serait trop affectueux...**

par Kevin Bitterlin  
 @KBitterlin



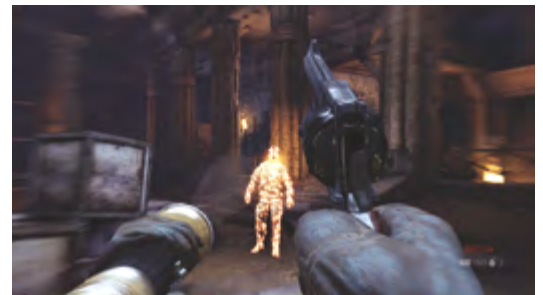
James Lee Quatermain est le petit-fils d'Allan Quatermain, héros du roman *Les Mines du Roi Salomon*. Comme son aïeul avant lui, James a choisi d'embrasser la carrière d'aventurier. En pleine Seconde Guerre Mondiale, il part donc à la recherche du Cœur de l'Atlantide, un artefact également convoité par les Nazis et les Communistes. Avec *Deadfall Adventures*, cette bien belle histoire est mise au service d'un jeu mêlant phases de FPS et énigmes à la

*Tomb Raider*. Voilà, c'est tout. Il ne nous reste plus qu'à vous dire que le jeu est tout pourri et on aura fait le tour du propriétaire. Quoique... Il subsiste en fait quelques points à critiquer. Passe encore que le jeu n'ait aucune personnalité et qu'il ait piqué toutes ses idées ailleurs : les énigmes et le carnet ancestral pour s'aiguiller (*Uncharted*), la lampe-torche pour affaiblir les ennemis (*Alan Wake*), l'I.A. idiot et les armes aussi efficaces que des lance-saucisses (\*insérer le nom d'un FPS lambda ici\*)... Pardonnons-lui aussi

ses nombreux bugs qui nous poussent parfois à recharger carrément la partie. Non, le vrai truc affligeant dans *Deadfall Adventures*, c'est son écriture. Comment peut-on encore sortir un jeu pareil en 2013 ? Il n'y a aucune inspiration. C'est ringard, beauf, profondément stupide. L'ennui nous tombe dessus au moindre dialogue quand on ne s'évanouit pas de dépit devant telle ou telle péripétie. Voilà typiquement le genre de jeu n'ayant rien à dire que l'on aimerait voir disparaître des écrans. ■



Des scènes d'amour... TORRIDES



Des scènes d'action... MOLLES

# FINAL EXAM

**Genre** Bourre-pif mou  
**Éditeur** Focus Home Interactive  
**Développeur** Mighty Rocket Studio  
**PEGI** 16+  
**Sortie** Disponible



## RECALÉ !

**Breaking news !** Le dictionnaire des synonymes du mot « ennui » accueille une nouvelle entrée.

par **Kevin Bitterlin**  
 @KBitterlin



17H

– Bon, je vais essayer *Final Exam*.

– C'est quoi déjà ?

– Un beat'em all en 2D dans un univers à la *Left 4 Dead*.

– Ah...

18H

– C'est super chiant en fait. Tu ne fais que des allers-retours dans des cartes vides à taper sur des monstres verts.

– Mais faut y jouer en coop' ! Ce soir, on se fait une soirée pizza / *Final Exam* et tu vas voir ce que tu vas voir.

– Je suis au régime ! Je peux faire une soirée carottes râpées / *Final Exam* ?

– Impec !



21H

– Tu prends quel personnage ?

Le gros bourrin ou le petit bourrin ?

– Ça change quelque chose ?

– Pas vraiment.

– Alors, je prends le gros bourrin.

21H30

– Tu t'amuses, toi ?

– Bof.

– Ouais.

22H

– Je m'amuse pas du tout là.

C'est chiant comme la mort.

– Ouais.

– Y a pas de tension. Pas d'ambiance.

– On arrête ?

– Ouais.

# LILLY LOOKING THROUGH

**Genre** Aventure/Réflexion/Guronsan  
**Éditeur** Geeta Games  
**Développeur** Geeta Games  
**PEGI** NC  
**Sortie** Disponible



## PRÉNOM MAUDIT

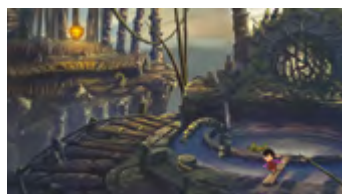
**Est-ce qu'elle nous évangélise, Lilly ?**

par **Kevin Bitterlin**  
 @KBitterlin



C'est sans doute un peu à cause de la chanson « U-Turn » d'Aaron, mais le

prénom Lilly (ou Lili) m'évoque avant tout de la mélancolie. J'ai l'impression qu'une personne répondant au nom de Lilly est forcément triste, neurasthénique, probablement en train de s'écorcher les avant-bras devant un film de Lars von Trier. Avec *Lilly Looking Through*, joli point and click indé, je me disais que la malédiction planant au-dessus de ce prénom allait être levée. Eh bien pas du tout ! Sous des atours mignonnets se cache en réalité un jeu mou, ennuyeux et déprimant dans le mauvais sens du terme (si tant est qu'il y en ait un bon). Bref, le petit



frère de Lilly a disparu, emporté par un foulard rouge. Pour l'aider, sa frangine doit résoudre des casse-tête alambiqués qui n'ont franchement aucun sens. Comme dans une parodie de point and click, on se retrouve vite à cliquer partout et à essayer toutes les combinaisons possibles pour progresser dans une histoire qui n'aboutit sur rien. Le jeu donne en fait l'impression d'être une démo, une sorte de piètre introduction pour poser un univers et des personnages. Sauf qu'après deux heures d'ennui, de soupirs et de musique New Age façon Nature & Découvertes, le générique de fin défile brusquement, nous laissant aussi vides et anémiques que le jeu.

# ELDRITCH

**Genre** Action moche  
**Éditeur** Minor Key Games  
**Développeur** Minor Key Games  
**PEGI** NC  
**Sortie** Disponible



## LOVECRAFT ON 8-BITS

**Eldritch est un petit dungeon-crawler plaisant, exigeant, mais auquel il manque un peu de magie.**

par **Corentin Lamy**  
 @corentin\_lamy



On doit beaucoup à *Minecraft*. Par exemple, il a réussi à désinhiber les

développeurs indé en leur montrant qu'on pouvait vendre des dizaines de millions d'exemplaires d'un jeu tout cubique avec des textures réalisées sous Paint. Alors oui, c'est moche, mais au moins, c'est fait exprès. *Eldritch* a tellement bien suivi la voie tracée par *Minecraft* qu'il pourrait être un de ses mods. Sauf que c'est bien un vrai jeu. Et qu'ici, il n'y a rien à construire, rien à détruire. Depuis une



bibliothèque, et en feuilletant des livres magiques, on plonge dans des univers qui sont autant de donjons aléatoires. Chaque donjon permet de débloquent les matos pour affronter les suivants. Et quand on meurt, on recommence tout. *Eldritch* est un authentique dungeon-crawler 3D, qui exploite la sobriété de son moteur pour nous offrir des niveaux à chaque fois renouvelés. Un peu à la manière de *Delver*, dont on vous reparlera sans doute. Sauf qu'on espère que *Delver* sera plus captivant.

# PICROSS E3

**Genre** Réflexion  
**Éditeur** Jupiter Corporation  
**Développeur** Jupiter  
**PEGI** 3+  
**Sortie** Disponible



## DE LA DROGUE EN PIXELS

**Avec deux premiers épisodes déjà excellents, la troisième itération eShop de Picross achève de nous voler le peu de temps qu'il nous reste.**

par **Corentin Lamy**  
 @corentin\_lamy



Vous ne connaissez pas *Picross*. Non. Inutile de discuter, je ne vous crois pas.

Sinon vous seriez déjà en train d'y jouer au lieu de lire ce magazine, en laissant couler un long filet de bave sur ce vieux T-shirt que vous n'avez pas changé depuis bien trop longtemps. Pour vous permettre de situer, disons c'est une sorte de variante du *Démineur*, où la jubilation et l'intelligence auraient remplacé au pied levé l'ennui et l'abattement. Si *Picross DS* avait déjà sérieusement entamé la productivité de tout ce que



le monde libre compte d'amateurs de jeux vidéo, *Picross 3D*, trop chronophage, avait carrément plongé le monde dans une crise grave dont il se relève à peine. Conscient qu'il ne faut pas jouer avec le feu, les développeurs de *Picross e3* reviennent aux fondamentaux, et à la bonne vieille grille en deux dimensions. Ils proposent tout de même une variante, le « Mega Picross », dans lequel deux colonnes peuvent partager la même indication. Vous n'avez rien compris ? Pas grave. Retenez que c'est un mode vite bouclé, mais qu'il relance intelligemment le challenge.

# DEVICE 6



**Genre** Aventure textuelle **Éditeur** Simogo  
**Développeur** Simogo **Prix** 3,59 €

## LE JOUEUR ET LA MACHINE

par **Christophe Butelet**  
@CButelet



*Device 6* s'ouvre sur un générique d'une élégance totale, qui s'inspire des films d'espionnage des années 60. Rappelant l'esthétique d'*Arrête-moi si tu peux*, en passant par un clin d'œil à celui de *Vertigo*, l'ouverture fait déjà preuve d'un bon goût appréciable. Développé par Simogo, déjà auteur de l'excellent *Year Walk*, *Device 6* ne ressemble à aucun autre titre, mais apparaît comme la plus ingénieuse utilisation d'un mobile tactile.

Prenant la forme d'une aventure textuelle, le jeu raconte l'histoire d'Anna, une jeune femme qui se réveille dans une pièce sans savoir comment elle est arrivée là. Au gré des déplacements, les lignes de texte simulent l'architecture des salles et des corridors traversés, renvoyant au roman de Mark Z. Danielewski, *La Maison des feuilles*. En tournant son téléphone dans tous les sens, des énigmes malignes viennent sanctionner les passages d'un chapitre à l'autre. Réservé aux anglophones, *Device 6* tend vers la mise en abyme, feignant d'intégrer le joueur à une expérience exceptionnelle, avant de s'achever dans un final vraiment bouleversant. Grand petit jeu. ■

# EMPIRE : THE DECK BUILDING STRATEGY GAME

**Genre** 4X **Éditeur** Crazy Monkey Studios  
**Dév.** Crazy Monkey Studios **Prix** 2,69 €



On dira ce qu'on voudra, mais *Civilization* sur iPad ou smartphone, ça ne marche pas. Trop long, trop riche, trop compliqué. Malgré les apparences, *Empire* a beaucoup moins d'ambition, et c'est peut-être pour cela qu'il est bon. Ici, vous contrôlez un maximum de trois villes, dans lesquelles vous ne pourrez



construire que trois bâtiments et trois types d'unités. Le but du jeu : tenir le plus longtemps possible contre les assauts de forces corruptrices qui épuisent peu à peu toutes les ressources du continent. Le twist : les combats se jouent en tour par tour, avec des cartes, un peu à la façon de *Mystic Créateurs*. ■

q6

Try to picture someone looking at you from a window. Who is it?

a. A friend



b. A stranger



c. Yourself



01D4

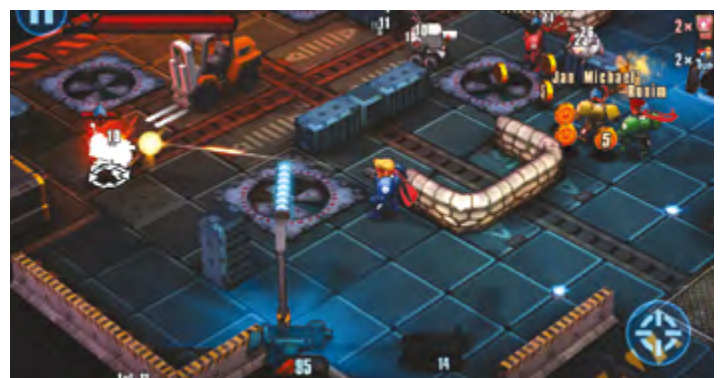
P249

# MELTDOWN

**Genre** Action  
**Éditeur** Bulkypix  
**Dév.** Phenomenon Games  
**Prix** 1,99 €



Pour son premier titre, Phenomenon Games a fait du très bon boulot. Jeu d'action se déroulant dans un univers futuriste, *Meltdown* ne propose pourtant rien de très original, mais il le fait mieux que la majorité. Ça se joue en réalité sur de petits détails comme la possibilité de se mettre à couvert derrière les décors, mais aussi une progression intéressante du personnage qui n'est pas tributaire des achats intégrés. Défulant, sans tomber dans le bourrin, le jeu s'apprécie encore plus via son excellent mode multijoueur. ■

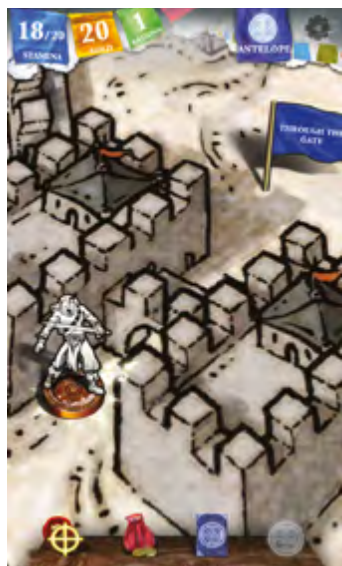


# SORCERY! 2

**Genre** Jeu dont vous êtes le héros  
**Éditeur** Inkle Studios  
**Dév.** Inkle Studios **Prix** 4,69 €



 Les amateurs de la collection des *Livre dont vous êtes le héros* sont sans doute familiers avec Steve Jackson. À qui l'on doit notamment la série *Sorcellerie!* Et c'est précisément cette dernière qui nous intéresse puisque *Sorcery!* en est l'adaptation illustrée. Le premier épisode nous avait enchantés et ce second reprend l'aventure là où elle s'était stoppée, sans qu'il soit forcément fondamental d'avoir joué au précédent volet si jamais vous




étiez passé à côté. Concentrant son intrigue dans la cité de Kharé, *Sorcery! 2* offre à nouveau une qualité d'écriture évidente (en anglais), alliée à un système de combat parfaitement adapté à son support. La série épisodique du moment sur iOS. ■

# DWICE

**Genre** Puzzle  
**Éditeur** WildSnake Software  
**Dév.** Alexey Pajitnov **Prix** 1,79 €



 Ce n'est pas sans une certaine curiosité que l'on s'essaie au nouveau puzzle game d'Alexey Pajitnov, le créateur de *Tetris*. Dans *Dwice*, il est toujours question de formes géométriques qui descendent au bas de l'écran, si ce n'est que ces dernières apparaissent nettement plus reconnaissables (carré, rond, triangle, hexagone...) De même, l'objectif consiste toujours à vider l'écran. Mais ici, il ne faut plus former des lignes, mais fusionner



les formes identiques pour les faire disparaître, en glissant son doigt dessus. Si la dextérité reste le maître mot, l'ensemble apparaît nettement moins profond que le légendaire *Tetris*. Bref, pas sûr qu'on joue encore à *Dwice* dans dix ans, ni même dans dix mois. ■

# LEGO LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

**Genre** LEGO  
**Éditeur** Warner Bros. interactive  
**Dév.** TT Games **Prix** 1,99 €



En mode LEGO, *Le Seigneur des Anneaux*, c'est tout de suite moins épique. À peine l'aventure a-t-elle débuté que Frodon se retrouve bloqué par un chien pour sortir de la Comté (le porteur de l'Anneau donc!) Plus loin, les montures des Nazgûls sont effrayées par le cri d'une chouette qu'on aura réveillé en lui lançant un légume. Bon OK, c'est une relecture bon enfant des films de Peter Jackson. En revanche, la maniabilité tactile rend les déplacements délicats et les affrontements franchement hasardeux. Alors qu'avec une bonne vieille manette... ■

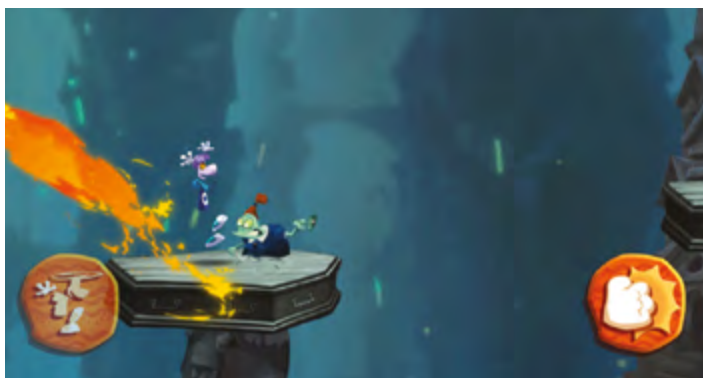


# RAYMAN FIESTA RUN

**Genre** Plateformes **Éditeur** Ubisoft  
**Dév.** Ubisoft **Prix** 2,69 €



*Rayman Jungle Run* s'était imposé comme le jeu de course/plateforme ultime sur téléphones et tablettes. Sa suite reprend les choses là où elles avaient été laissées. Rayman court toujours à en perdre haleine, au joueur d'éviter tous les obstacles à travers les 72 niveaux du jeu, dont près de la moitié sont des versions difficiles des autres. La réussite du jeu provient essentiellement de cette réappropriation du *die & retry*, qu'il sublime sans jamais décourager le joueur. Bien qu'il n'apporte rien de plus par rapport à son prédécesseur, *Rayman Fiesta Run* s'avère indispensable. ■







RETOUR SUR...

# THE WALKING DEAD MIROIR INQUISITEUR

Peu d'odyssees humaines ont su nous renverser comme *The Walking Dead*. Avec peu de moyens, le point n'click de Telltale a su redéfinir la notion de choix moral et le poids de ses conséquences. Une expérience ultime de la culpabilité, qui pourrait se résumer en une seule séquence, la confrontation entre Lee et The Stranger.

par Antoine Hégaud

La marque qu'a laissée le titre de Telltale dans nos mémoires est retorse, venimeuse. Elle a pris son temps (5 épisodes) pour nous achever. Malgré son interactivité minimale, *The Walking Dead* reste un jeu, un grand même. Sauf que c'est lui qui joue avec nous, avec nos valeurs, nos angoisses, en nous mettant face à des situations jusqu'au-boutistes, où notre part d'humanité se teste dans quelques actions ou dialogues à choisir. Un gameplay entièrement guidé par la culpabilité de nos actes, dont l'écho se révèle plus intense que le choix lui-même.

## HEY, STRANGER

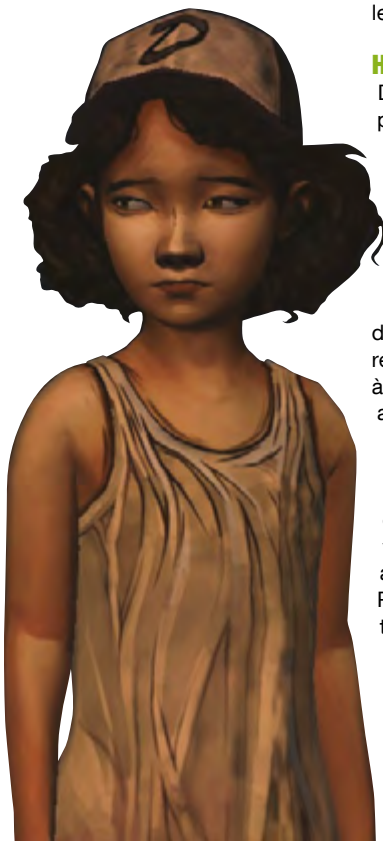
Des scènes cultes, *The Walking Dead* en est pétri, blindé même. Mais s'il ne fallait en retenir qu'une, on ne choisirait pas la plus spectaculaire. On choisirait celle-ci : nous sommes au dernier épisode. Le héros, Lee, cherche désespérément Clementine, qui s'est fait kidnapper par un inconnu, l'homme au talkie-walkie (The Stranger), apparu quelques épisodes auparavant. Ce dernier parvient à contacter Lee et l'oblige à le rejoindre dans une chambre d'hôtel située à l'autre bout de la ville. Après avoir perdu ses amis, Lee se retrouve face à l'homme qui le menace d'une arme et le contraint à s'asseoir pour discuter, tandis que Clementine est enfermée dans un placard derrière eux. Cet étranger n'est autre que le propriétaire de la voiture de l'épisode 2, que le groupe de Lee a choisi de dévaliser pour se réapprovisionner. Privé de secours, l'homme n'a pas réussi à trouver de vivres pour sauver les siens, et les a perdus un à un. Ivre de vengeance, il a suivi le groupe, observé ses moindres faits et gestes, et contacté en secret Clementine via le talkie-walkie, en lui faisant croire que ses



parents l'attendaient à Savannah. Déterminé à remettre Clementine dans le droit chemin, le personnage annonce à Lee qu'il l'a attiré dans cette maison pour le tuer, et recommencer une famille avec la fillette, sur de nouvelles bases morales saines. Sans les détailler tous (il faudrait une heure pour ça), le Stranger revient sur les choix majeurs que Lee – et le joueur – ont dû faire dans l'urgence : choisir entre Carley ou Doug, cacher ou non le passé de Lee, etc. Les dialogues diffèrent selon les décisions de chacun, et nous laissent le droit

“ **THE STRANGER EST BIEN UN MONSTRE, MAIS IL EST NOTRE MONSTRE** ”

de nous justifier, mais le ton, lui, reste inquisiteur, et réduit le héros à son seul égoïsme. La scène est marquante parce qu'elle fait basculer le jeu dans un ésotérisme inattendu. Le Stranger n'apparaît pas comme un homme mais comme une entité abstraite, un espion omniprésent et fantomatique, qui a recensé tous nos actes. D'ailleurs, Telltale a bien prévu son coup : si l'on revoit l'ouverture du jeu, lorsque Lee est transporté dans une voiture de police, il croise une autre voiture... qui n'est autre que le break du Stranger, que l'on retrouve abandonné à l'épisode suivant. Dès le début, le ver est dans la pomme, et nous juge en cachette. Bien sûr, ce n'est pas la première fois que le jeu nous met face à nos choix. À chaque fin d'épisode, un bilan chiffré de ses joueurs apparaît, précisant la répartition des choix par séquence, histoire de nous situer face aux autres. Sauf que là, cette apostrophe est identifiable, humaine.





## INQUISITION

Un jeu qui ose nous juger, alors que c'est lui le premier responsable de toute cette torture morale et anxiogène, on frôle le scandale. Pire, on se croirait chez David Cage. Sauf que Telltale est plus subtil que ça (ou sournois, c'est selon). Alors que le Stranger annonce vouloir adopter Clementine et être un père exemplaire, il se met à parler à un sac à ses pieds. On comprend que le sac contient la tête de sa femme, qu'il a décapitée et conservée avec lui. Lee tente alors de gagner du temps, tandis qu'il voit Clementine sortir de sa cachette. Celle-ci parvient à assommer ou blesser (selon l'objet qu'on lui conseille) le bad guy, et finit même par le tuer (ou laisser Lee le faire). Le message est clair : malgré ses élans de grand justicier, ce personnage est encore plus fou que les autres. Mais le plus perturbant reste que sa folie est née de nos choix et s'est développée à cause d'eux. Avant de mourir, le Stranger dit d'ailleurs à Lee : « D'après toi, j'ai l'air d'un monstre ? ». Dans sa définition mythologique, le monstre (comme celui de Frankenstein) est une créature composée de plusieurs éléments, prélevés sur d'autres êtres. The Stranger est bien un monstre, mais il est notre monstre, celui que chacun a créé à son image et qui revient nous hanter. Selon un proverbe allemand : « Celui qui a le choix a aussi le tourment ». Dans *The Walking Dead*, le tourment prend la forme d'un homme devenu fou : un être faillible, à la fois proche et lointain (son nom « l'étranger » le confirme), qui fait partie de nous mais qu'il faut laisser derrière soi pour avancer.

## LA FIN DE L'INNOCENCE

La conclusion de cette séquence est aussi violente qu'impartiale : dans un monde où la justice n'a plus de sens, aucun choix ne peut

être bon ou mauvais. Pour preuve : même si l'on décide de ne pas voler ce fameux break (le groupe le fera alors sans l'accord de Lee), l'issue tragique reste la même. La liberté dans *The Walking Dead* n'a jamais été une finalité, et cette séquence arrive à point nommé pour le prouver. La liberté n'est qu'un outil de mesure, propre à mettre en relief nos intentions face à une situation dramatique, et leur donner une couleur émotionnelle. Mais là où *The Walking Dead* devient bouleversant, c'est quand il montre que cette quête de liberté nous concerne moins que celle de Clementine. Beaucoup de choix du jeu ont tourné autour de notre manière (abrupte ou tempérée) de préparer la gamine à la réalité du monde, à se faire père de substitution et éduquer le personnage à une certaine morale. Une éducation qui se conclut in fine sur sa première pulsion meurtrière, où notre dernier

choix concret consiste à lui indiquer l'arme avec laquelle elle se débarrassera du Stranger. Est-ce un échec éthique total ou au contraire, l'acte le plus clairvoyant du jeu ? On ne saurait prendre parti, mais la métaphore vaut tous les discours : pour offrir à Clementine (le dernier espoir de l'humanité) sa liberté, il faut savoir tuer l'Étranger, ce père adoptif diabolique qui dort en nous, véritable illustration de la justice aveugle. Quitte à se sacrifier soi-même par la suite. Il est curieux de constater que trois grands jeux de cette année (*BioShock Infinite*, *The Last of Us* et celui-ci), tournent autour d'une même idée de paternité défaillante et de filiation tragique. *The Walking Dead* choisit la conclusion la plus « réaliste », la plus sévère en apparence. Être libre, c'est tuer le père. Et c'est aussi, en tant que joueur, apprendre à porter son deuil, une fois l'écran éteint. ■



Une inquisition qui ressemble aussi à une psychanalyse ?

# SKYRIM

## À LA CONQUÊTE DE NOUVEAUX MONDES

C'est vrai, *Skyrim* est long. Et riche. Pas le genre de jeux dont on fait le tour en quelques mois, ni même en un an.

par **Corentin Lamy**  
@corentin\_lamy

**M**ais le 11 novembre dernier, on a soufflé sa deuxième bougie, et il est peut-être temps de reconnaître qu'on commence à tourner un peu en rond, malgré la durée de vie du jeu de base, malgré les extensions. Et *Skyrim* attend toujours son

« *Nehrim* », cette totale conversion géniale qui, il y a quelques années, transformait *Oblivion* en jeu radicalement différent. Alors on fait contre mauvaise fortune bon cœur. On se tourne vers les mods plus classiques. Et on se rend compte que mine de rien, il y en a quand même quelques-uns d'assez chouettes,

quasiment au niveau des extensions officielles. Sauf que là, c'est gratuit, à condition de posséder le jeu sur PC. Guettez les soldes : la version dématérialisée est régulièrement proposée autour de 25€. Et donc, en attendant « *Enderal* », la suite de *Nehrim*, voici notre top trois des mods les plus costauds pour *Skyrim*.



*Falskaar* : vous trouvez *Skyrim* un poil étriqué ? Diable, que vous êtes exigeants ! Mais pas de panique, les mods vont satisfaire votre soif de grands espaces.

### FALSKAAR

C'est LE mod qui a fait parler de lui cet été. *Falskaar* est apparemment développé par un jeune type désireux de se faire remarquer par l'équipe de Bethesda. Franchement, on s'en moque un peu. L'important, c'est que *Falskaar* est une solide extension à *Bordeciel*, rajoutant une île de plusieurs kilomètres carrés à explorer, et surtout, une toute nouvelle quête aux relents vaguement gameofthroniens. Il y est effectivement question de trahisons, de déclarations de guerre et de luttes d'influence. Bref, ça discute beaucoup, et ça tombe bien, parce que l'auteur du mod a justement fait enregistrer à toute une ribambelle de comédiens paraît-il professionnels quelques heures de nouveaux

dialogues. Précisons bien « paraît-il », parce que le résultat est parfois délicieusement décalé, mais ça confère à l'entreprise un petit parfum de nanar pas si désagréable. En revanche, pensez bien à faire des sauvegardes régulières : *Falskaar* souffre de quelques bugs et imprécisions dans le déroulement de ses quêtes qui peuvent parfois être handicapants. Une œuvre de jeunesse donc, mais déjà foutrement impressionnante. Pour commencer l'aventure, allez d'abord parler au vieux Jalar à Faillaise, qui vous dirigera vers une petite quête introductive dans un donjon du coin. Vous ne tarderez pas à vous faire parachuter sur l'île de *Falskaar*, reliée au continent par une ligne maritime ouverte à Aubétoile.

**Téléchargement :** [skyrim.nexusmods.com/mods/37994](http://skyrim.nexusmods.com/mods/37994)

### BON À SAVOIR

Vous n'avez jamais installé de mods ? Pas de panique. Il suffit de décompresser les fichiers téléchargés dans votre dossier Steam\SteamApps\common\Skyrim\Data. Puis, dans le lanceur du jeu, cliquez sur « Fichiers de données » et sélectionnez les mods désirés. Maintenant que vous êtes un power user, voici quelques autres bonnes adresses à bookmarker d'urgence, si ce n'est déjà fait :

**L'INDISPENSABLE PATCH** non-officiel de Wiwiland : [skyrim.wiwiland.net/spip.php?article18](http://skyrim.wiwiland.net/spip.php?article18)

**SKYUI** le mod qui réussit l'exploit de rendre l'interface potable : [skyrim.nexusmods.com/mods/3863/?](http://skyrim.nexusmods.com/mods/3863/?)

**SKYRIM GEMS :** Un site aussi moche que clair, où sont répertoriés des tas de mods censés améliorer le jeu sans le dénaturer. [www.skyrimgems.com](http://www.skyrimgems.com)



## PETIT BONUS

### TROPICAL SKYRIM

De tous les mods pour *Skyrim*, celui-ci est probablement celui qui vous dépaysera le plus. Pourtant, il ne change strictement rien au jeu proprement dit : il se contente de modifier des textures et de rajouter des oiseaux, afin que *Skyrim* prenne des atours largement plus chaleureux. Oubliez la neige à perte de vue : Bordeciel est désormais partagée en zones tropicales, volcaniques, marécageuses, etc. Attention, au moment de le désinstaller, à bien enlever les fichiers qu'il cache dans les dossiers Meshes, Sound et Textures.  
Téléchargement : [skyrim.nexusmods.com/mods/33017](http://skyrim.nexusmods.com/mods/33017)

## WYRMSTOOTH

Peut-être plus impressionnant encore, *Wyrmsmooth* propose une quête dont les prémices ne sont pas sans rappeler celle de *Skyrim*. Vous allez en effet avoir affaire à Vulthurkrah le bien-nommé, un dragon du genre taquin décidé à lever une armée de morts-vivants parce que bon, pourquoi pas après tout. Comme son plan est d'exterminer tout Tamriel, et que vous êtes tenu par une bien compréhensible solidarité pour ce qui est vivant en général et l'humanité en particulier, vous allez le suivre jusqu'à une nouvelle île, superbe et gigantesque, où vous attendent des aventures trépidantes. Ici aussi, chaque dialogue est doublé (en anglais), et il y a probablement autant

de boulot derrière que sur une extension officielle. À vrai dire, on y trouve même des bonnes idées de gameplay et un poil de malice dans l'écriture qui manque cruellement à l'œuvre originale. Attention quand même si vous avez un personnage de bon niveau mais pas super bien optimisé : *Wyrmsmooth* a une certaine tendance à vous jeter dans des combats bien bourrins. Pour commencer la quête, attendez simplement qu'un messenger vienne à votre rencontre, ou rencontrez directement Lurius Liore à l'auberge de la Jument Pavoisée si vous êtes du genre pressé (par exemple parce que vous travaillez pour JV et que la date du bouclage du n°2 approche à grands pas).

Téléchargement : [skyrim.nexusmods.com/mods/25704](http://skyrim.nexusmods.com/mods/25704)



*Wyrmsmooth* - Les mods, ce ne sont pas seulement de nouvelles quêtes et de nouvelles îles : c'est aussi de nouveaux amis avec qui partir à l'aventure et avec qui discuter, le soir, au coin du feu (si tant est que discuter avec des PNJ vous branche).



*Conan Hyborian Age* - Ce n'est pas la capture sur laquelle on le reconnaît le mieux, mais il s'agit bien de Conan le Barbare.

## CONAN HYBORIAN AGE

Plus court, *Conan Hyborian Age* n'en est pas moins impressionnant. En fait, c'est même probablement l'un des mods les plus soignés du marché, plus soigné même que la plupart des quêtes du jeu de base. Comme son nom l'indique, c'est un hommage vibrant (un bon hommage est nécessairement vibrant) à l'univers de Conan et en particulier au film de 1982. En revanche, *Conan Hyborian Age* n'est pas du genre à vous tenir par la main, ou alors seulement pour vous la casser. Pour commencer la quête, il faut trouver le livre «Le secret de l'acier» chez les Grisetoison, à Blancherive. Après l'avoir lu, un tombeau vous sera indiqué par un marqueur de quête.

Profitez-en bien, c'est le dernier : vous voilà dorénavant lâché dans un donjon imposant, cohérent, et hanté par un fantôme au look de bodybuilder autrichien. Vous y trouverez surtout tout un tas de d'armes et armures, reproductions ultra-fidèles de celles du film, et même des musiques inédites. *Conan Hyborian Age* introduit aussi un nouvel élément de gameplay, les peintures-camouflage, ainsi qu'un matériau, la rarissime fulgurite, qui permettra aux plus persévérants de réparer une épée pas vilaine. À noter que contrairement aux deux autres mods, *Conan Hyborian Age* bénéficie d'une traduction française, que l'on doit à la fière équipe de Wiwiland. Un must-have.

Téléchargement : [skyrim.nexusmods.com/mods/40914](http://skyrim.nexusmods.com/mods/40914)

Traduction : [skyrim.wiwiland.net/spip.php?article42](http://skyrim.wiwiland.net/spip.php?article42)

# QUELS JEUX POUR LES ENFANTS ?

Les fêtes de fin d'année sont là, ou presque. Et avec elles, l'angoisse totale au moment de choisir un jeu pour un môme. Pas de panique, on est là.

par **Marc Delatan**  
@Helio\_Hiro

Lorsque vous voulez offrir un jeu vidéo à votre progéniture, à des neveux ou à l'enfant d'un proche, la plupart du temps, c'est la panade. Parce que *God of War* vous parle plus que *Wonderbook*. Parce qu'il n'y a pas toujours un vendeur pour vous conseiller, ou parce que les sites de vente en ligne se contentent de trier les jeux en fonction du système de classification PEGI (voir encadré), nous avons décidé de vous aider à faire le bonheur des mini joueurs.

## LES MEILLEURS PACKS

C'est un tort, mais le fait est que les différents constructeurs ne proposent pas forcément de packs adaptés aux gamins, à part Nintendo bien sûr, grand expert en la matière. Voici donc une sélection maison dans laquelle vous ne trouverez toutefois pas de Wii (plus aucun jeu ne sort désormais sur cette machine). On fait aussi l'impasse sur la PS4 et la Xbox One car ces dernières n'ont tout simplement rien à offrir pour les enfants.



### NINTENDO 2DS

#### 2DS Blanc et Rouge ou Noir et Bleu, sans jeu

Une chouette console portable sans 3D relief qui a l'immense avantage d'être très résistante. En outre, la machine lit les jeux DS de base, étendant ainsi considérablement sa ludothèque.

### NINTENDO 3DS

#### 3DS XL édition spéciale + Animal Crossing

La Rolls des portables dont le grand format n'est pas forcément adapté aux mimines des plus jeunes. La version *Animal Crossing* est particulièrement jolie et le jeu conviendra parfaitement aux petits joueurs pacifiques à partir de 6 ans.



## MÉFIEZ-VOUS DU PEGI

Derrière ce nom un peu étrange se cache en fait un système de classification par âge, matérialisé sur les jaquettes de jeux par de petites vignettes colorées. S'il est indispensable d'en tenir compte, cet étiquetage montre rapidement ses limites puisqu'il ne s'intéresse au contenu d'un titre que de manière très formelle, sans vraiment tenir compte de critères essentiels comme la difficulté et l'accessibilité. Ainsi, si un titre noté 3+ ne contiendra pas une once de violence, rien ne dit qu'il sera jouable par vos chères petites têtes blondes. Méfiez-vous donc, le PEGI n'est qu'une indication parmi d'autres.



## NINTENDO WII U

### Wii U 8 Go + *Wii Party U* + *Nintendo Land*

Pour les petits, la Wii U représente un choix intéressant. La tablette tactile servant de manette principale est effectivement bien adaptée aux enfants et *Wii Party U* offre pour sa part une expérience conviviale assez analogue à celle d'un jeu de plateau. Prévoyez toutefois l'achat de Wiimotes supplémentaires pour jouer à plusieurs.



### Wii U 8 Go + *Just Dance 2014* + *Nintendo Land*

Comme son intitulé le laisse entendre, ce pack se destine à ceux qui ne rechignent pas à se trémousser devant leur écran. Pas mal pour les futures stars.



### Wii U 32 Go + *Lego City Undercover*

Un pack que l'on recommande aux mini gamers d'au moins 8 ans puisque le titre proposé avec la console offre un monde ouvert et des missions que les plus jeunes auront peut-être un peu de mal à appréhender.



## PLAYSTATION VITA

### PS Vita WiFi + coupon de téléchargement *The Jak and Daxter Trilogy* + Carte Mémoire 8 Go

Une console portable à réserver aux plus soigneux en raison de sa fragilité. Le pack contient un code permettant de télécharger un trio de titres de qualité mais qui nécessitent un petit niveau de lecture et une bonne coordination.

## PLAYSTATION 3

### PS3 12 Go Blanche + *Wonderbook* + *Wonderbook : Sur La Terre Des Dinosaurés* + PlayStation Move

Même si la PS3 est en fin de vie, elle offre de jolies choses pour les enfants, avec par exemple, ce logiciel interactif sur les dinosaures. La réalité augmentée de ce *Wonderbook* fonctionne d'ailleurs plutôt bien.



### PS3 12 Go Noire + *Wonderbook* + *Wonderbook : Book of Spells* + PlayStation Move

On s'en tient au *Wonderbook* et à sa réalité augmentée avec cet autre pack. Cette fois, on pénètre gentiment dans l'univers d'Harry Potter en apprenant, baguette en main, à lancer quelques sortilèges.



## XBOX 360

### Xbox 360 4 Go + Capteur Kinect + *Kinect Adventures!*

Comme la PS3, la Xbox 360 est également une machine en fin de vie, mais son capteur de mouvement permet de jouer sans manette à une bonne poignée de titres sympathiques dont *Kinect Adventures*. Notez toutefois qu'il faut un assez grand salon pour jouer sans risquer la destruction de tout votre mobilier art-déco.



### Xbox 360 250 Go + Capteur Kinect + *Dance Central 2* + *Kinect Sports* + *Kinect Adventures!* + Carte Xbox Live 1 mois

Vos gamins sont du genre remuant ? Alors ce pack contenant trois jeux Kinect devrait leur convenir. Cela dit, si vous envisagez d'activer l'accès au Xbox Live, le service de jeu en ligne de la machine, n'hésitez pas à prendre quelques minutes pour configurer le contrôle parental.



# NOTRE CHOIX DE JEUX



## POUR JOUER À PLUSIEURS

### Wii Party U

WiiU

environ 45 €



Une collection de mini-jeux fun qui ne manquent jamais de transformer le salon en une gentille cour de récré. Le soft propose même des activités jouables à deux sur le Gamepad uniquement, laissant ainsi les parents utiliser la télé afin de mater *Plus Belle la Vie*.

On aurait pu y consacrer dix ou douze pages sans souci. Quand on y regarde de plus près, il existe une flopée de bons jeux pour les enfants. Ceux que nous avons retenus présentent, à nos yeux, un bon rapport qualité-prix et un vrai potentiel de fun. Nous avons aussi fait l'impasse sur les applis tablettes, qui mériteraient un dossier à elles-seules.

### 5, rue Sésame : Il était un Monstre

X360 + Kinect



Impossible de passer à côté de cette petite perle qui associe des personnages attachants et des activités bien pensées jouables à deux au sein d'un conte interactif. Assurez vous quand même de posséder le périphérique Kinect en plus de la Xbox 360.

environ 5 €



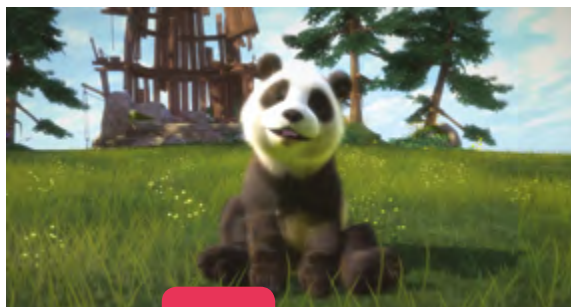
### Just Dance 2014

PS3 PS4 X360 XOne Wii WiiU

Ils feront sans doute n'importe quoi, mais ils s'amuseront bien. Entre petits ou avec des adultes, *Just Dance*, c'est l'assurance de passer un bon moment sans même savoir jouer à un jeu vidéo.

environ 40 €

## POUR JOUER SEUL

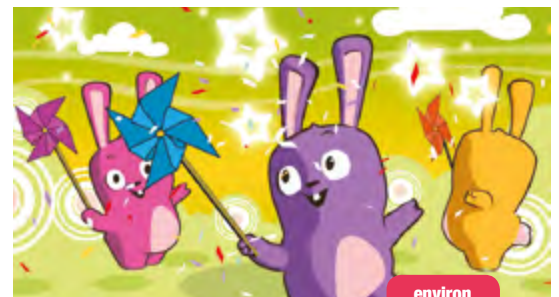


15 €

### Kinectimals : Joue avec des Ours !

X360 + Kinect

Depuis quelques temps déjà, l'enfant vous réclame un animal. Un poisson, une tortue, un tyranosaure, ce genre de choses. Gagnez du temps avec *Kinectimals : Joue avec des Ours !* Du grattouillage d'ours (ou de panda, ou de tigre) virtuel, des mini jeux sympas et quelques semaines de répit pour vous.



environ 6 €

### J'apprends avec les Pooyos

PS3 Wii

Il s'agit là d'une série de jeux ludo-éducatifs pas mal fichus qui se décline sur PlayStation Network et WiiWare. Une version DS existe aussi mais elle s'avère hélas assez difficile à trouver actuellement. Ces initiations à la musique, aux formes et aux couleurs, le tout en compagnie de petits animaux, valent largement le détour.

## Kirby : Au Fil de L'Aventure

Wii

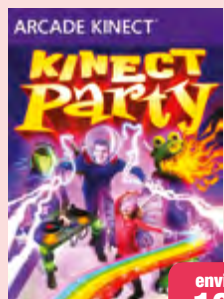
Un épisode de Kirby sorti il y a un petit moment mais qu'il est encore assez facile de dénicher. Doté d'un look renversant qui fera fondre les petits comme les parents, ce jeu de plates-formes se veut extrêmement accessible et aussi jouable à deux joueurs.



environ  
30 €



## POUR JOUER À PLUSIEURS

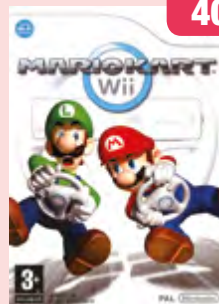


### Kinect Party

X360 + Kinect

Petit prix et gros fun, *Kinect Party* propose 36 épreuves simples pour les bambins. Pour que vous ayez un grand salon, jusqu'à six joueurs peuvent participer. Attention: *Kinect Party* est à télécharger sur le Xbox Live. Oubliez le paquet cadeau si vous vouliez l'offrir pour les fêtes.

environ  
10 €



environ  
40 €

### Mario Kart Wii

Wii

Licence phare de Nintendo, les différents volets de *Mario Kart* vous assureront une adoration éternelle de la part des enfants. Délirants au possible, relativement accessibles, les *Mario Kart* sont taillés pour les grosses poilades en famille.



environ  
8 €

### Kinect Disneyland Adventures

X360 + Kinect

L'occasion de découvrir 18 attractions de Disneyland en compagnie de nombreux personnages issus des univers Disney. Avec



un contenu plus conséquent que dans le *Kinect Adventures* de base, ce soft constitue un excellent moyen de se défouler intelligemment lors de brèves sessions de jeu. Jouable à deux, le titre nécessite toutefois une meilleure coordination qu'un *Wii Party U*.



**POUR JOUER SEUL**



environ  
**60 €**

**Skylanders SWAP Force**

PS3 PS4 X360 XOne WiiU 3DS

Chouette concept que ce jeu d'action et de plates-formes associé à de vraies figurines qu'il est possible de faire apparaître à l'écran via un socle prévu à cet effet. La formule est désormais bien rodée et si vos enfants ont toutes les chances d'adorer, soyez sûrs qu'ils vous réclameront de nouvelles figurines très rapidement. Jetez également un œil à *Disney Infinity*, qui fonctionne sur le même principe mais dont le contenu est un petit peu plus léger.



environ  
**35 €**

**Animal Crossing : New Leaf**

3DS

Dans *Animal Crossing*, qu'on ait 6 ou 30 ans, on s'éclate à récolter des fruits, à planter des fleurs, et à pêcher différents poissons selon la saison. C'est un véritable petit monde, où le jour se couche et se lève « comme en vrai » et où d'adorables animaux mènent leur vie et vous souhaitent votre anniversaire. Ça ne va pas très loin, mais c'est bien comme ça.



environ  
**50 €**

**Wonderbook : Book of Spells**

PS3 + PlayStation Move

Si votre bambin souhaite se transformer en sorcier, ce livre interactif en réalité augmentée devrait sans doute le combler. Ce titre, qui nécessite l'usage du PlayStation Move, propose en effet d'apprendre des sorts issus de l'univers d'Harry Potter via de sympathiques mini jeux.



**POUR JOUER À PLUSIEURS**

**Super Mario 3D World**

WiiU

environ  
**60 €**

Brillamment critiqué ce mois-ci dans nos colonnes, ce nouveau Mario conviendra tout à fait aux sessions de jeu à plusieurs. Plutôt accessible et fourmillant de jolies petites idées en dépit de quelques passages un peu plus complexes, ce jeu de plates-formes devrait satisfaire tout le monde. La bonne idée : des vies infinies pour aider les plus jeunes.



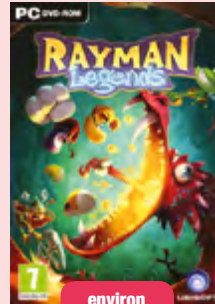


### Ratchet & Clank : All 4 One

PS3

Jeu coopératif par excellence, ce titre permet à 4 joueurs d'incarner les héros de la série mais aussi les méchants que sont Qwark et le Docteur Nefarious. On y explorera alors un univers coloré et bourré de trouvailles hilarantes. Très bien pensé, le jeu a l'avantage d'offrir une bonne durée de vie.

environ 20 €



### Rayman Legends

PC

PS3

X360

WiiU

Vita

Réussite visuelle autant que petite merveille ludique, *Rayman Legends* constitue lui aussi une valeur sûre pour ceux qui souhaitent offrir un jeu de qualité aux enfants de leur entourage. Au-delà de l'aventure principale, le mini jeu Kung Foot est l'assurance à lui seul de sessions endiablées et de nombreux fous rires.

environ 40 €

## POUR JOUER SEUL



environ 50 €

### LEGO City Undercover

WiiU

3DS

Sorte de GTA pour les petits, ce titre offre une ville complète à explorer librement. Si l'objectif est bien évidemment de capturer le grand méchant de *LEGO City*, il est tout à fait possible de se livrer à tout un tas d'activités rigolotes : courses, plates-formes, bagarres, livraisons etc... Bourré d'humour, ce titre constitue un excellent divertissement.



### Bakugan Battle Brawlers : Les Protecteurs de la Terre

PS3

X360

Wii

DS

PSP

Inspiré de la série du même nom, les jeux *Bakugan* tendent généralement à alterner les phases d'aventure et les phases de combats à base de monstres géants. En tout honnêteté, il ne s'agit pas des titres les plus intelligents du monde, mais ils s'avèrent suffisamment cohérents et accrocheurs pour convaincre les fans de la série animée.

environ 10 €



### Pokémon X et Y

3DS

environ 35 €

Les derniers volets de cette licence incontournable devraient convaincre sans trop de problème tous les petits. La recette reste inchangée : il est toujours question de sillonner un vaste monde (cette fois inspiré par la France) pour capturer et entraîner des dizaines de petites créatures. Tactique sans être trop complexe, un jeu *Pokémon* reste une valeur sûre.

## QUID DES « JEUX POUR FILLES »

Vous l'avez sans doute remarqué, ces quelques pages ne comptent pas de jeux spécifiquement destinés aux petites filles. Il s'agit là d'une omission délibérée, car au fond, des jeux vaguement ludo-éducatifs tels que *Léa Passion Cuisine*, *Vie de Fashionista* ou encore *Bébés 3D*, tendent à imposer une vision légèrement passéiste aux têtes blondes (ou brunes ou rousses, c'est vous qui voyez). Et nous, c'est pas qu'on est contre, mais un peu en fait.

# ★ ★ LE GRAND

## SILENT HILL 2 VS NINTENDOGS

Choc des extrêmes entre l'horreur et le mignon. Fort de son succès auprès des plus jeunes, *Nintendogs* oppose une solide résistance au chef-d'œuvre de Konami. Mais soyons francs. L'odyssée mentale de James Sunderland demeure un classique du jeu vidéo qui surpasse de très loin toutes nos envies de câlins interactifs. Reste une question, y a-t-il un chien dans *Silent Hill*? Réponse plus bas.



**VAINQUEUR SILENT HILL 2**

## DUCK HUNT VS NANCY DREW: GHOST DOGS OF MOON LAKE

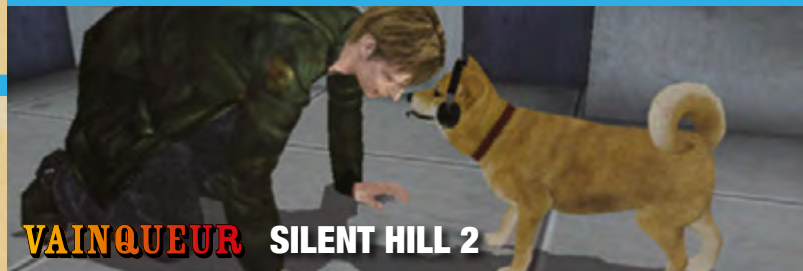
Chahutée par John Marston et *Red Dead Redemption* dans le tournoi précédent, Nancy Drew ne se décourage pas et retente sa chance avec un nouvel épisode. Une sombre histoire de chiens fantômes et (sans doute) de réparation d'appareils électriques. Mais en dépit d'une volonté sans faille et d'un courage à toute épreuve, Nancy doit s'incliner face au chien goguenard de *Duck Hunt*. Cruel.



**VAINQUEUR DUCK HUNT**

## SILENT HILL 2 VS DUCK HUNT

Hasard du tirage au sort, le grandissime favori *Silent Hill 2* retrouve en demi-finale un adversaire de piètre envergure. Oui, parce qu'il n'y a pas besoin d'entretenir un suspense factice, le survival horror rétame sans souci *Duck Hunt* et son chien qu'on a tous essayé de dégommer avec le Zapper NES. Alors que celui du jeu de Konami, hein? On n'aurait jamais pu lui faire du mal. Mais au fait, c'est quoi cette histoire de chien dans *Silent Hill 2*? On y vient...



**VAINQUEUR SILENT HILL 2**

## SILENT HILL 2 VS HAUNTING GROUND

Levons le voile au sujet du chien-mystère de *Silent Hill 2*. Il s'agit d'une des fins cachées dans laquelle James Sunderland tombe nez à truffe avec le vrai démon du jeu. À savoir un shiba inu qui, depuis un ordinateur, s'amuse à contrôler tous les faits et gestes du héros depuis le début. Sale histoire. Bref, comme il faut bien décréter un vainqueur, c'est *Haunting Ground* que l'on a décidé de couronner. Pourquoi? Parce que l'auteur de ces lignes élève un chien qui ressemble trait pour trait à Hewie. La conclusion de ce tournoi était donc jouée d'avance mais vous ne le saviez pas.



## LES JEUX QUI ONT DU CHIEN

Le grand tournoi rouvre ses portes pour une deuxième édition. Cette fois-ci, les critères de sélection ont changé : seuls les jeux dans lesquels figurent un ou plusieurs chiens sont autorisés à participer. Ça va mordre. Ça va griffer. Tous les coups sont permis !

# TOURNOI ★ ★

FABLE 2 **VS** FALLOUT  
NEW VEGAS

SAM & MAX  
HIT THE ROAD **VS** HAUNTING  
GROUND

Deux compagnons fidèles s'affrontent : le berger allemand cyborg de *Fallout: New Vegas* et le labrador de *Fable 2*. Le second est plutôt mignon, avec son apparence qui varie en fonction du comportement du héros. Mais son utilité n'est pas flagrante, hormis pour dénicher quelques trésors et lieux cachés. Alors que le Rex de *New Vegas*, lui, c'est un fonceur. Il ne se fait pas prier pour aller au mastic. C'est pour ça qu'il passe ce premier tour haut la main.

Sam le détective popularisé par LucasArts se mesure au courageux Hewie qui aide Fiona, l'héroïne du survival de Capcom. On a beau avoir beaucoup d'affection pour Sam, avouons qu'il ne serait pas grand-chose sans son cinglé de pote Max. Alors qu'au contraire, dans *Haunting Ground*, c'est uniquement grâce au berger blanc que Fiona peut s'en sortir face aux psychopathes qui la pourchassent. Victoire pour Hewie.



FALLOUT  
NEW VEGAS **VS** HAUNTING  
GROUND

Les deux adversaires mériteraient d'aller en finale. Parce qu'il s'agit de bons jeux mais aussi parce qu'il s'agit de deux bergers. Qui n'a pas versé une larme de soulagement au moment où la vie de Rex est sauvée grâce à une transplantation de cerveau ? Personne. Cela dit, et même si on l'aime bien ce cyber-chien post-apo, le ticket pour la finale est donné au petit Hewie de *Haunting Ground*. Pour la bonne et simple raison qu'il est quand même drôlement mignon.



l'écologie est  
notre avenir.  
Pour un  
mag acheté,  
un bûcheron de planté.

# Jeux Vidéo

C'est un jeu  
vidéo. Ne  
voyez-vous  
pas ? Nous faisons  
partie d'un jeu vidéo !

RESSORTONS LE GRAND JEU. JOURNAL IMPRIME SUR DES BOITES DE JEUX NES RECYCLEES

DECEMBRE 1993

## DOOM, L'OBJET DU SCANDALE

**D**oom, retenez ce nom, est un jeu qui fera date. À peine sorti, le dernier né d'id Software est déjà sur toutes les lèvres, même chez les non-joueurs. En effet, son univers sataniste et violent a aussitôt suscité une levée de boucliers indignée dans les milieux les plus conservateurs. Si aujourd'hui nul ne s'émeut de voir Pac-Man manger un fantôme, nombreux sont ceux qui n'acceptent pas de voir un soldat américain découper un monstre à la tronçonneuse. L'impact de *Doom* est tel que certaines personnes, dont l'épouse du président Clinton, préconisent le développement d'un système de classement des jeux pour éviter aux plus jeunes de s'adonner à des titres violents. Toujours est-il que, plongée en plein scandale, la création d'id Software profite d'une exposition médiatique sans précédent et connaît une explosion



des ventes. Car s'il est pointé du doigt par quelques détracteurs, le jeu plaît. Sa nervosité, ses déplacements qui s'affranchissent des mouvements « case par case », et l'importante liberté d'action qu'il laisse aux joueurs semblent définir de nouveaux standards pour le jeu vidéo. Et non content d'être acclamé par le public et la critique, ce jeu de tir en vue subjective est même en passe de

devenir le fléau numéro un de nombreuses entreprises. Plusieurs multinationales comme Intel ou Microsoft ont dû le bannir de leurs locaux pour faire face à une improductivité galopante. *Doom* divise donc autant qu'il déchaine les passions, mais le plus étonnant dans cette affaire, c'est qu'en 1992, personne ne s'est plaint qu'il faille tuer des bergers allemands dans le précédent jeu d'id, *Wolfenstein 3D*.

**100 CONSOLES et CARTOUCHES DE JEUX À GAGNER !**

Joue et gagne en appelant au : **36.68.11.66**

des consoles Mega CD2, Super Nintendo, Jaguar

**DEPUIS 65 MILLIONS D'ANNÉES VOS MICROS LES ATTENDAIENT...**

**JURASSIC PARK**

**AUJOURD'HUI, ILS ARRIVENT.**

LES 6 COMPACTDIS DES JEUERS ARRIVENT LE 15 NOVEMBRE

## NINTENDO, BIENTÔT LA FIN ?

**C**'est Link, héros de la populaire série *The Legend of Zelda*, qui ira porter l'étendard de Nintendo sur les consoles de jeu dernier cri... malgré lui. En effet, la firme nipponne avait du céder les droits d'exploitation de sa licence à Philips en échange d'une technologie laser pour sa prochaine console. Ce pacte faustien pourrait coûter cher à la maison-mère de Mario. En effet, *Zelda: The Wand of Gamelon* et *Link: The Faces of Evil*, sont très beaux, mais sont surtout affreusement mauvais. Et qui sait ? Si aujourd'hui la firme de Kyoto mendie pour un CD-Rom, demain, serait-elle prête à envoyer Mario se vendre en échange d'une manette ? En termes d'image, ce « partenariat » est un désastre et à ce rythme-là, la Super NES pourrait bien être la dernière console Nintendo.

## QUAND LE JEU VIDÉO DÉMOLIRA LE CINÉMA



En cette fin d'année 1993, les jeux vidéo ont la cote à Hollywood... Mais cette union pour le meilleur peut aussi conduire au pire. Après *Jurassic Park* et *Cliffhanger*, c'est en effet *Demolition Man* qui va bientôt connaître une déclinaison sur consoles. Soit dit en passant et sans vouloir être désobligeant, Sylvester Stallone se rapproche dangereusement du cap des 50 ans. Il serait peut-être temps qu'il songe à arrêter les films d'action, non ? Quoique, le vrai problème de *Demolition Man* (film dont on n'entendra plus parler d'ici six mois), ce n'est pas Sly mais bien Sandra Bullock, actrice calamiteuse qu'il faudrait expédier aux confins de l'espace pour qu'elle ne revienne jamais. Mais nous nous égarons. Concernant la déclinaison de *Demolition Man* en jeu vidéo, il s'agira d'un jeu de plates-formes sur Super Nintendo et Megadrive, et d'un jeu de tir sur rail sur 3DO. Deux perspectives nettement plus réjouissantes que le film, vous en conviendrez aisément. De manière plus générale, il faut espérer que cette passerelle entre cinéma et jeu vidéo ne reste pas longtemps une voie à sens unique. Et que des titres aussi ambitieux qu'*Alone in the Dark* ou *Doom* (voir par ailleurs) soient rapidement portés sur grand écran. Ce serait déjà autre chose que *Demolition Man* !

## RICHARD GARRIOTT ADORE LA 3DO



Richard Garriott, Chris Roberts. Dans le travail comme dans leur look, ce sont eux les princes du cool.

**R**ichard Garriott, fondateur d'Origin Systems, est connu pour être un homme excentrique porté vers les étoiles ; comme le prouve sa maison dotée d'un observatoire astronomique. Mais si tout semble sourire à ce jeune millionnaire de 32 ans, c'est que le monsieur, non content d'être un créateur d'univers hors pair, est également un business man plein de flair. À ce jour, sa série *Ultima* s'est vendue à plus d'un million d'exemplaires et l'an passé, Electronic Arts a

racheté son studio pour la somme exorbitante de 35 millions de dollars. Garriott ne voit les choses qu'en grand. Depuis le *Times of Lore* de Chris Roberts, il ne jure plus que par le PC. Or aujourd'hui, Origin amorce peut-être un nouveau virage en sortant *Super Wing Commander* sur 3DO, machine à propos de laquelle il ne tarit pas d'éloges. Autant dire qu'avec le soutien d'un tel développeur, l'avenir de cette console semble d'ores et déjà constellé de jeux inoubliables. Il est des signes qui ne trompent pas.

## “L'UN DES PROJETS LES PLUS FOUS DU SIÈCLE”

Parce que le Project Reality (la future machine 64 bits de Nintendo), ce sont les experts qui en parlent le mieux, nous avons lu attentivement l'avis d'un journaliste dans le magazine Super Power. À ses yeux, la machine n'aura aucun équivalent sur le marché. “Cette nouvelle réalité qu'offrent Nintendo et Silicon Graphics est certainement l'un des projets les plus fous du siècle dans le domaine ludique.” Hyper enthousiaste, le reporter estime même que la puissance surréaliste de la console obligera Nintendo à renouveler ses licences. “Avec une telle machine, il serait aberrant de retrouver des jeux de plates-formes tels que Mario, ça ne vaudrait pas le coup.” Bref, si on en croit l'éruddit, ce n'est pas demain la veille que l'on s'enflammera pour un éventuel Super Mario World 64.

## ANNONCE DE LA SATURN DANS PLAYER ONE



Tous les constructeurs sont actuellement sur le pont pour préparer la prochaine génération de consoles, à commencer par Sega. L'entreprise nipponne vient en effet de révéler le projet Saturn, une machine que le magazine Player One détaille longuement dans un éditto sobrement intitulé “Sega rompt le silence” (sic). Les caractéristiques techniques donnent en tout cas le tournis. Imaginez plutôt : un processeur 32 bits à l'architecture RISC, un lecteur quadruple vitesse transférant les données à 600 Ko/s, 16.7 millions de couleurs affichées simultanément... N'en jetez plus ! Au niveau des jeux présents dès le lancement, on peut bien entendu compter sur *Sonic* et *Virtua Fighter*. Deux premiers titres qui devraient vite être rejoints par une galaxie d'autres jeux et ainsi composer la ludothèque d'une console à laquelle on souhaite évidemment une très longue vie.

# 1993

## ANNUS HORRIBILIS DU JEU VIDÉO

Il y a vingt ans, on archivait l'année 93. L'une des plus calamiteuses de l'histoire du jeu vidéo, truffée de nouvelles machines toutes plus déprimantes les unes que les autres, et soldée par des suicides industriels en série. Un solde négatif en milliards.

par la Rédaction  
@JVemag



En bout de course, la Megadrive voit naître deux extensions de l'inutile : le Mega-CD et le 32X.

Depuis 1991, le PC bouleverse le monde du jeu à une vitesse imprévue. C'est la conséquence de deux facteurs précis : le premier est la standardisation de la VRAM. Développée au milieu des années 80, elle est produite en masse au tournant de la décennie. C'est à ce type de mémoire qu'on doit l'explosion du nombre de couleurs à l'écran, et la généralisation des normes VGA et SVGA sur des machines d'entrée de gamme. Vient ensuite l'irruption des Intel 386 sur des machines à moins de 1500€, accompagnée d'une baisse générale du prix de la RAM. En quelques

semestres, la puissance de calcul et le punch graphique du PC « de base » explosent, faisant passer la plate-forme de canard boiteux à machine d'avant-garde. Enfin, l'arrivée des cartes Adlib et des premières SoundBlaster, malgré leurs sonorités ignobles, finit de rénover le PC. Spontanément, c'est là que se sont transférées toutes les énergies, tous les innovateurs, c'est là que naissent tous les concepts et les technologies d'avenir, à coup de *Wolfenstein 3D*, de *Wing Commander II*, d'*Ultima Underworld*, de *Comanche*, de *Doom*, d'*Alone in the Dark*... Autour, tout est ringardisé. Les vieux micros

16 bits qui dominaient encore l'informatique domestique sont pulvérisés. L'arcade qui avait servi de référent technologique et ludique devient une sorte d'impasse hors-sujet. Quant aux consoles, incapables d'accueillir les genres nouveaux qui viennent d'éclorre, elles sont perçues comme des machines-ghettos, figées et infantiles. Or, il n'y a rien de plus volatile que la fidélité des joueurs privés de sensations : 1993 marque le premier plongeon de ventes depuis le crash de 1983, avec 64% de profits en moins pour Sega, 41% pour Nintendo, et une chute du cours des actions sans précédent. Enfin, dernier point, si

l'on avait toujours su ce qu'était le jeu vidéo jusque-là, pour la première fois, on n'avait plus la moindre idée de ce qu'il pouvait devenir. Le PC avait dynamité toutes les certitudes.

## LE CANAL HISTORIQUE À LA PEINE

Le problème, c'est que rien de tout cela n'était prévu. L'industrie était calée sur des cycles plus longs, et en 1993, la relève n'est pas prête. Entre ceux qui cherchent à gagner du temps, ceux qui veulent reprendre les autres de vitesse, et ceux qui veulent monter en force sur le wagon, ça panique, ça improvise. Dans la catégorie «je joue la montre par tous les moyens avec ma bécane obsolète», le champion, c'est Sega. Au départ, tout allait bien. La Megadrive arrivait à gérer tranquillement la concurrence de la Super Famicom sur les marchés européens et américains, et la suite de la Megadrive – le projet Jupiter –, était prête depuis 1992. C'était une machine à peine plus musclée, qui devait suffire à reprendre l'avantage sur Nintendo, SNK et autres concurrents directs le cas échéant. Et puis d'un coup, sans doute sous la pression des rumeurs venant de chez Atari ou du côté de Trip Hawkins, papa de la future 3DO, Sega remet sa R&D au boulot en février 1993. Tous sur le projet Aurora, la future Saturn. Il s'agit maintenant de tenir plus d'un an et demi avec la Megadrive. Dans la presse, Sega agite du motion gaming, de la lunette à réalité virtuelle, évoque alors la reconnaissance vocale sur le «Projet Saturn», etc. La solution de facilité immédiate, bien sûr, c'est l'adjonction d'un CD-Rom. Sega l'avait tenté avec son Mega-CD en

This is just the beginning for the Jaguar 64-bit system. There are a ton of new games on the way for '94 and '95 designed to harness the Jaguar's insane power. A power that's rapidly making other video games history. Experience sports games so intense you'll feel the turf burn, combat games that'll drain parts of your blood, and blazing virtual reality games like Doom and Alien vs. Predator. Can you stomach a few thousand body blows? You'd better, because in *Blasphemous Rings* and *Ultra Vortex* we've taken blowing to the 64th level.

What makes Jaguar games so awesome? The raw power of 64-bit technology that CD-quality stereo sound, 16 million colors, and incredible 3D animation. No wonder it was voted the best hardware system in Europe and America!

**Jaguar 64-Bit Interactive Multimedia System**

Hardware	Jaguar	3DO	32X	SNES	Genesis
System Architecture	64-Bit	32-Bit	32-Bit	16-Bit	16-Bit
RAM	1024K	512K	512K	256K	256K
Rendering Speed	50FPS	64	25.4	1	1
Number of Colors	16.8M	16.8M	13.28M	256K	8K
Processors	Five	Two	Five	Five	Two
CPU	ARM68000	ARM68000	ARM68000	ARM68000	ARM68000
GPU	ARM68000	ARM68000	ARM68000	ARM68000	ARM68000
Sprite	256	256	256	256	256
Texture	256	256	256	256	256
Object Database	Yes	No	Yes	No	No
3D/64 Sound	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
3D/64 Video	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
VR	Yes	No	Yes	Yes	Yes

**DO THE MATH**

First, there was only a knob. Then came the one-button controller. Later, two-button controllers surfaced, allowing for more technique and action. A few years ago, we were treated to three- and six-button controllers for more gaming. Now, with a total of 18 buttons, the Atari Jaguar system offers more gameplay options than any other system today. Even complex computer titles like *Doom* can be translated smoothly and effortlessly. Try that with a knob! The Atari Jaguar. 64 bits. Do the Math.

18 Button Controller

**JAGUAR**  
INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM

The Critics Agree!  
**JAGUAR**  
"Best New Game System"  
"Best Game Machine"  
"Best New Hardware System"  
Game Player '93  
Technical Achievement of the Year  
Do the Math for "Best Hardware of the Year"  
Empire Computer Table Show  
**JAG WIRE**  
Don't miss out on our ultra-cool collection of official Atari Jaguar merchandise featuring hats, T-shirts, tote bags, and much more! For your free catalog, call **414-241-3313**.

**JAGUAR**  
VR HEADSET  
Setting the wave of interactive technology, the Jaguar is heading for the next step in gaming with the virtual reality headset for lifelike titles that will astound you.

La Jaguar : 1993-1996, ici avec son lecteur CD des derniers jours, et son illusoire tableau comparatif.

1991 pour essayer de sauver sa 16 bits au Japon, et décide que c'est le moment de le rapatrier en Occident. Avec le succès que l'on sait : des jeux

## 1993 MARQUE LE PREMIER PLONGEON DES VENTES ET DES PROFITS DEPUIS LE CRASH DE 1983

en FMV 16 couleurs, une poignée de titres portables qui auraient pu tenir en cartouches. Il s'en vend quand même, mais ça reste l'un des

périphériques les plus nazes de l'histoire. Même les fonctions de zoom et de rotation de sprites étaient ratées, incapables de tourner en 50 images par secondes. Et comme si c'était pas suffisant, Sega continue de bidouiller son Projet Jupiter, au lieu de le foutre à la poubelle (cf. encadré).

## ATARI CHAPITRE FINAL

Atari est dans le même cas de figure : l'année précédente, l'Américain a perdu tout espoir dans la gamme micro avec la sortie-naufage du Falcon, successeur du ST. Plus costaud, mais avec des carences terribles (lenteur de la RAM, pas de bus 32 bits) et sans aucun soutien

ni positionnement sur le marché, il floppe. La production cesse dès 1994. Atari ne peut plus compter que sur sa branche consoles pour survivre. Michael Katz, passé depuis chez Sega, avait fait des miracles en ressuscitant le business de la 2600 et de la 7800 entre 1985 et 1989, mais quand il était devenu clair que la Lynx ne rapporterait rien, il avait fallu penser à une nouvelle machine de salon. C'était vers l'Anglais Flare Technology que Sam Tramiel, le grand patron d'Atari, s'était tourné. Il s'agissait d'anciens de chez Sinclair, qui avaient pondu quelques années auparavant la Konix Multisystem, une console 16 bits impressionnante, mais jamais sortie. Le design qu'ils

1993 : la Megadrive se lance dans le motion gaming avec l'Activator. «C'est vous le contrôleur». Exactement le slogan utilisé par Microsoft pour lancer Kinect.



## UN MARS, ET ÇA S'ENFONCE

Pendant que Sega agite son horrible lecteur CD en public, ses docteurs Frankenstein torturent en arrière-boutique la vieille Megadrive à coup de greffons obscènes. À Tokyo, on a un nouveau but, maintenant, c'est d'éviter qu'à force d'attendre la Saturn, le peuple Megadrive en mal de *Doom* et de 3D n'aille s'égarer sur Jaguar et 3DO. Et comme on ne veut pas gâcher Jupiter, on va plutôt le renommer Mars. Il y aura donc une nouvelle Megadrive : un processeur Risc pour une console rétrocompatible, en 128 couleurs, avec un peu de polygones. Un pis-aller qui leur permettra de gagner un an, dix-huit mois à tout casser, et de faire tourner proprement les jeux Model 1, comme *Virtua Fighter* ou *Virtua Racing*. Sega Amérique est horrifié. Le chef du R&D américain, Joe Miller, supplie la maison mère de ne pas faire une console avec Mars. Il obtient que cette hérésie ne sorte qu'en 1994, en plus musclé, et en add-on uniquement. C'est le 32x, vous l'avez reconnu. On touche le fond quand Sega raconte dans la presse que «y'a le même CPU que la Saturn dedans», mais refuse pendant des mois d'avouer que le combo MD+Mega-CD 32x ne sera jamais compatible avec la 32 bits prévue pour l'année suivante. Le pauvre 32x est débranché après moins d'un an d'exploitation.





*Alien vs. Predator*, de Rebellion alors tout jeune. On leur doit le *Alien vs. Predator* de Sega de l'an dernier.



*Kasumi Ninja* (Jaguar, 1994) : un clone navrant de *Mortal Kombat*. Un nom à la con, des attaques encore pires.



*Trevor McFur in Crescent Galaxy*: Atari laissait à l'époque croire que le jeu était en polygones et vue de côté façon 2,5 D.



*Ultra Vortek* (Jaguar, 1995) : un autre clone de *MK*, avec un nom encore plus naze et une poopality qui transforme l'adversaire en caca sur bruitage de pets.



*Club Drive* (Jaguar, 1994) un moteur graphique niveau *Stunt Driver* (PC, 1989-90), une maniabilité atroce, et pas de jeu. Made in Atari. En face, y'a *Ridge Racer*.

conçoivent pour Atari, lui, voit le jour, et il est loin d'être aussi mauvais que sa réputation. Malgré les goulets d'étranglement ici et là, la machine, nommée Jaguar, est très honnête et peut être considérée comme intrinsèquement plus puissante que la 3DO. Les deux custom chips 64 bits, Tom et Jerry, sont costauds, et théoriquement même le processeur 32 bits dédié au son peut prendre part aux calculs géométriques. Le truc, c'est qu'il faut leur confier le maximum de tâches et garder le vieux CPU 16 bits pour la petite administration. Bien codée, la Jaguar arrive à sortir des jeux d'apparence moderne. Elle aligne des portages très valables de *Wolfenstein* ou *Doom*. On en tire un *Alien vs Predator* ambitieux pour un jeu console de l'époque. Malheureusement, les bugs du hardware et le bus 16 bits rendent tout très compliqué, et les gros éditeurs tiers, les seuls à posséder l'expertise suffisante pour exploiter la machine, ne font pas confiance à Atari et délaissent l'engin. C'est précisément ce qui tue la Jaguar. Atari n'a absolument pas les moyens d'être regardant avec les seconds et troisièmes couteaux et autres canifs rouillés qui veulent bien travailler sur sa console. Le pire étant qu'Atari est lui-même un éditeur abominable. Sans surprise, l'immense majorité des jeux sur Jaguar est tout simplement horrible, souvent inférieure aux homebrews (programmes amateurs) postérieurs

à la mort de la console. Ce ne sont que des machins à peine finis, de vagues moteurs graphiques avec des éléments de jouabilité rudimentaires assemblés à la va-vite pour bidouiller un pauvre « catalogue



## SANS SURPRISE, L'IMMENSE MAJORITÉ DES JEUX SUR JAGUAR EST TOUT SIMPLEMENT HORRIBLE



64 bits». À titre d'exemple, on prendra *Trevor McFur in Crescent Galaxy*, le shoot'em up qu'Atari avait paradé de mag en mag pendant des mois avant la sortie de la console. Au lancement, on se retrouve devant

un shoot absolument 2D, moche, soporifique, sans design. La jouabilité est abyssale. *Trevor McFur* n'aurait jamais reçu l'agrément de Sega ou Nintendo sur une console 16 bits, et c'est le haut du pavé chez Atari. Un œil au générique : le jeu est fait en interne par 5 personnes, avec le producteur qui est aussi level-designer. Niveau mentalité – et disponibilités économiques –, Atari est encore coincé dans l'époque du bedroom coding, du semi-artisanat qui régnait sur les machines 8 et 16 bits. Ça peut donner Ancel, qui leur sort *Rayman*, ou Minter, qui leur fait *Tempest 2000*. Mais on reste dans l'exception. Il n'y aura pas grand-chose à sauver sur cette pauvre machine, qui a probablement le pire catalogue de l'histoire. Dès 1994, tout en coûtant deux fois et demi



*Checkered Flag* (Jaguar, 1994) : le pire clone de *Virtua Racing*. Il y a aussi le pire clone de *Super Hang-On* avec *Super Burnout*.

*Microcosm*, LE launch title de la CD32 : un shoot naze avec des sprites en 8 couleurs, et en arrière-plan un simulateur de coloscopie.



La CD32 : 1993-1994. Effectivement 32bits. Pour ceux que ça peut consoler.

moins cher, la Jaguar vend moins que la 3DO – qui ne vendait déjà pas beaucoup. La production cesse en 1996 dans l'indifférence.

### ENCORE PLUS MORT, ENCORE MOINS FORT : COMMODORE

Au moins Atari aura réussi à sortir une machine moderne. Commodore

même pas. Star de la micro domestique jusqu'en 1990-91, sa situation se dégrade très vite. La seconde génération d'Amiga sortie en 1992 ne décolle pas : pas assez musclée, trop en retard, trop chère. Un chipset nommé AGA anémique, des fonctions 2D câblées et un chip sonore encore identiques à ceux des Amiga de

1985, de la RAM ultra lente. Le processeur principal n'est même pas assez punchy pour rester ne serait-ce que dans le sillage technologique du PC. Il n'y a aucune des fonctions qui permettraient de suivre les consoles 16 bits. En parallèle, leur nouveau chipset, le AAA (pour Advanced Amiga Architecture), à l'étude depuis 1989, n'en finit pas de ne pas sortir. En 1993, Commodore décide de le foutre à la poubelle et de plancher sur un autre hardware, 64 bits, moderne, de chez HP : le Hombre. Mais il faut faire vite, Commodore n'a plus le moindre rond.

Pour gagner du temps la société tente le coup de la dernière chance : caser le hardware AGA dans une console, avec un lecteur de CD-Rom, en faisant passer une machine à peine équivalente à une Megadrive pour « la première console 32 bits de l'histoire ». Le tout en espérant mettre sur le marché une autre console, à base de chipset Hombre celle-ci, dès l'année suivante. La CD32 sort juste à temps pour prendre de vitesse la 3DO, mais aucun miracle n'arrive. Il n'y a pas de débouchés techniques sur cette machine. Les éditeurs se contentent d'y refourguer des titres Amiga 500 vieux de 5 ou 6 ans, paumés dans les 540 Mo d'un CD-Rom, parfois même sans



Le Doom de la CD 32 : *Alien Breed 3D* par Team17. Ce qu'on ne voit pas, c'est que le jeu tourne à 3 images par seconde.



*Super Street Fighter 2 Turbo* sur CD32 avec ses graphismes arcade. Et ses 5 images par seconde. Il y a usurpation sur le « Turbo ».



*UFO!* Un vrai jeu sur CD32! C'est la version PC VGA avec de la bonne musique. Mais le processeur de la machine est à la peine. Une constante sur les jeux de la bécane.

### RIEN SUR NINTENDO ?

Allez, si. 1993, c'est l'année de *Link: The Faces of Evil* et de *Zelda: The Wand of Gamelon* sur CDi. Mystère apparemment insondable, c'est sur cette machine inutile que Nintendo avait choisi d'autoriser des jeux basés sur ses deux licences phares. La volonté de fournir à l'humanité le matériau pour des téraoctets de Youtube Poop n'a pas de fondement scientifique. On a aussi longtemps supposé que c'était un dédommagement pour avoir brisé l'accord par lequel Philips devait proposer les lecteurs du CD-Rom de la Super Famicom, mais la chronologie des événements laisse planer le doute. William Audureau, auteur de *L'Histoire de Mario* et traducteur de l'autobiographie de Ralph Baer pour les éditions Pix'n'Love a récemment émis une hypothèse plus que séduisante. À partir de 1985, Sanders Associates et Nintendo s'empoignent mutuellement devant les tribunaux, les premiers accusant les seconds d'avoir violé leurs brevets – ceux de la Magnavox Odyssey, la première console de l'histoire – pour le pistolet de *Duck Hunt* et Rob le Robot, et les seconds pour invalider les brevets des premiers, au motif que le premier jeu vidéo de l'histoire est *Tennis for Two* de William Higinbotham (1958). Les procès se prolongent jusqu'en février 1991, date à laquelle Nintendo accepte de négocier. Il se trouve qu'à l'époque, les marques Magnavox et Sanders Associates appartiennent à Philips. Il est tout à fait imaginable que l'accord à l'amiable ait pu prévoir de fournir le CDi en titres Nintendo. Tout ça pour dire que, même sans rien faire, personne n'était à l'abri de la malédiction 1993.

changer la musique. Le coup de grâce vient des douanes : la machine est interdite de vente aux États-Unis tant que Commodore ne règlera pas une amende de 10 millions de dollars pour une histoire de brevets enfreints. La CD32 ne s'infiltrait aux USA qu'avec l'importation parallèle depuis le Canada, et six mois après, Commodore ferme ses portes.

### LE MIRAGE DU CD-ROM

Étrangement, au Japon, Fujitsu avait procédé exactement de la même manière. Le géant avait pris son vieux mais élégant FM-Towns (1989), lui avait collé un CD avant



Février 1993. La grande presse est formelle : le LaserActive, c'est le jeu de demain. En bas, le bousin et les modules Sega, Nec et karaoke : 2 300 \$ bien investis.



Myst, The 7<sup>th</sup> Guest, les deux premiers Zelda du Cdi... 1993 fait peur.

de l'enfermer sous le nom de Marty dans une boîte de PC Engine Duo ratée. Une démarche qui révèle à quel point, pour une partie de l'industrie, le CD était perçu comme la porte de sortie magique à toutes les impasses, à tous les retards. Pour les kids aussi, qui se gavaient d'import jap, c'était l'horizon mythique du gaming depuis que la PC Engine avait eu le sien. Sega avait été contraint d'en improviser un, et avant même que la Super Famicom ne sorte, Nintendo faisait circuler les rumeurs sur son futur CD-Rom. Quant à la Jaguar, l'absence de CD l'avait décrédibilisé avant même sa sortie...

À cet instant, faute de hardware capable de traiter les données par centaines de Mo, le rôle du CD était encore flou pour pas mal de monde. En attendant de découvrir qu'il servirait surtout à entreposer facilement de la texture, on allait y « stocker des vidéos ». De n'importe que type : du film, de l'image précalculée, du dessin

animé si on est japonais... En 1993, il reste perçu comme le moyen le plus immédiat de franchir un palier visuel vers le réel, beaucoup plus efficacement que les vieux sprites ou les polygones arides. C'est ce qui, pour la première fois, parvient à intéresser le très grand public – les succès de *The 7<sup>th</sup> Guest* (1992) ou *Myst* (1993) le prouvent. L'impact s'avère en tout cas suffisant pour

## THE 3DO COMPANY ÉTAIT POSITIONNÉE « EXACTEMENT À L'INTERSECTION DE LA SILICON VALLEY ET DE HOLLYWOOD »

susciter les enthousiasmes les plus faciles parmi les autres branches de l'industrie du divertissement, qui imaginent que les machines de jeux sont enfin aptes à recevoir « leurs formats » télévisuels, cinématographiques ou narratifs. Le CD leur apparaît comme le médium qui leur permettra de

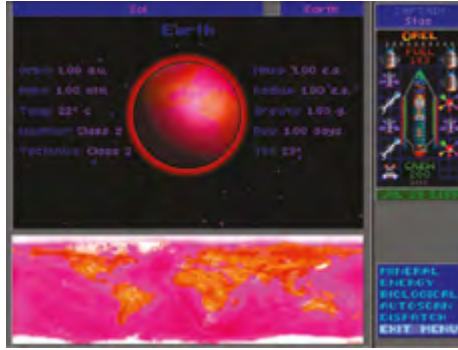
s'inviter dans l'industrie du jeu. Tout ceci constitue le point de départ du malentendu à l'origine de la machine la plus barge de 1993. En septembre, Pioneer sort son LaserActive aux USA. Il s'agit d'un lecteur de laserdiscs à 970 \$ – pour voir des films, donc – mais qui prévoit aussi un port d'extension. L'idée de génie, c'est qu'on peut y fourrer un module optionnel Genesis ou PC Engine, à 600 \$ chaque. Pour jouer aux jeux Megadrive américains ou NEC. Mais ce n'est pas tout : ces modules fournissent le hardware pour piloter une série de laserdiscs interactifs spéciaux : en général des jeux de shoot en sprites avec de la vidéo qualité LD en arrière-plan. Tous fades et ultra-répétitifs. Évidemment, chacun de ces modules possède ses propres LD, incompatibles avec l'autre. La démarche derrière ce non-sens industriel et commercial est révélatrice : Pioneer cherchait, à tâtons, la convergence avec le jeu vidéo. Il a tenté la voie de l'hybridation brutale, sans piger que le stockage sans l'interactivité était une impasse.

## LE (PRESQUE) BON ÉLEVÉ

En fait, la seule créature sortie en 1993 à avoir un projet cohérent, c'est la 3DO. Trip Hawkins, fondateur et patron d'Electronic Arts, savait que la convergence des branches de l'industrie du divertissement vers le jeu vidéo serait le grand sujet des années 90, et c'était dans cette perspective qu'il avait créé The 3DO Company. Comme il l'expliquait au New York Times en 1993, sa joint venture était positionnée « exactement à l'intersection de la Silicon Valley et de Hollywood ». Aux côtés de Matsushita, Sanyo ou AT&T, il avait fait rentrer au capital la Warner et Universal Studios. Le business model aussi était pensé pour la convergence. En licenciant la production de sa console, il proposait aux industriels voulant entrer dans le jeu vidéo un produit déjà fini, accompagné de son environnement de travail logiciel, et de son réseau de distribution. Le hardware en lui-même n'est pas mauvais du tout, à l'exception de la manette d'origine. Il est la création



*Crash 'n' Burn* est une super pub pour la 3DO, avec sa distance d'affichage impressionnante. Le jeu est mou, hélas.



*Star Control II*, à ranger d'office dans les 10 meilleurs jeux de l'histoire. La version 3DO étant la plus classe.



*Total Eclipse* : les débuts discrets de Crystal Dynamics, l'un des premiers studios au management féminin.

de Dave Needle et de Robert Mical, deux anciens ingénieurs de Commodore, qui sous la supervision de Jay Miner avaient travaillé à la conception de l'Amiga. Needle dans le hardware, et Mical sur le logiciel d'exploitation. Pas n'importe qui, donc. Ensemble, ils avaient ensuite conçu la Lynx, pour Epyx, qui l'avait revendue à Atari. Les anciens de Commodore refusant de bosser pour la famille Tramiel, étaient passés à autre chose. On les retrouve en 1991 en train de démarcher les gros de l'industrie avec un projet : « pour deux millions de dollars, en deux ans, on vous fournit la console de demain ». Michael Katz, président de Sega US est preneur, mais le Japon ne veut pas du projet. Ils vont voir Trip Hawkins, qui saisit l'opportunité : il tient les deux cerveaux pour sa machine, et deux millions de dollars pour lui, « c'est rien ». La console de Needle et Mical est architecturée autour d'un CPU Risc 32 bits, 3 Mo de RAM, et deux chips graphiques, Clio et Madam, axés 3D, texturage de quads, et décompression de vidéo. Et bien sûr, il y a le CD-Rom, indispensable dans le cadre d'un projet pensé et vendu « multimédia » dès le départ. Le CPU, un ARM 60, est un peu vieillot et faiblard, mais c'est la logique du design des consoles de l'époque que de prendre une puce peu performante pour processeur. La machine sort en octobre 1993. Le jeu livré en bundle, *Crash 'n' Burn* est vraiment next gen ; *Total Eclipse*, même s'il est basique, impressionne quand la référence du rail shooter sur console était encore *Starfox*. Très vite, on voit aussi débarquer la meilleure version d'*Alone in the Dark*. La console donne l'impression de pouvoir tenir même face au PC. Tout devrait aller pour le mieux. Sauf que la 3DO est vendue 699 \$. Le génie du marketing qu'est Trip

Hawkins a commis une erreur fatale, puisqu'à ce prix, et sans vraie killer app, la console ne va tout simplement pas se vendre, peu importe sa supériorité technologique. Même la CD32, sans distribution officielle, se vend mieux pendant l'année 1993. Même la Jaguar. Il faut attendre octobre 1994 pour que Hawkins descende le prix à 400 \$. Ce faisant, il a perdu une année stratégique. Dommage, parce que malgré l'arrivée de bons titres, avec *Return Fire*, la paire *FIFA* et *Madden*, avec *Gex* qui doit devenir le *Donkey Kong Country* de la machine, et surtout avec *Need for Speed* et *Road Rash*, la hype et l'enthousiasme des gamers sont ailleurs. Jamais la 3DO n'aura le temps, en quelques mois, d'installer un parc de machines suffisant pour encaisser l'entrée sur le marché nord-américain de la Saturn (en mai 1995) et de la PlayStation (à l'automne suivant). Hawkins paye le fait de s'être trompé de cible. Sa console était trop chère et pas assez fournie pour le gamer, qui aurait dû en être le vrai early adopter.

### L'ULTIME VENGEANCE

À l'E3 1995, Sony annonce que sa machine coûtera 299 \$ aux USA. Hawkins commente : « Pour une compagnie si jeune dans cette

industrie, j'aurais espéré que Sony commettrait plus d'erreurs ». Sony, en effet, a conçu la machine parfaite pour l'époque, essentielle, ultra performante, à la fois 100% gamer, mais aussi capable de répondre aux aspirations de convergence de l'industrie du divertissement et de l'image passive. En 18 mois, donc, tout est balayé. Il ne reste plus rien de la génération 1993. Hawkins comprend qu'il a perdu, Atari et Commodore vont mourir, Sega fout le 32X et le Mega-CD à la fosse commune sans remords, et 3DO enterre son hardware et devient éditeur. Hawkins, qui tient

à son image high-tech tente de sortir quelques jeux ambitieux – on pense à *Killing Time*, *Blade Force*, *Return Fire* – sur les autres supports, mais ça floppe. En revanche, il fait un carton avec *Army Men*, un jeu bâclé en quelques mois. Hawkins en tire une nouvelle leçon : on gagne plus d'argent en faisant de la merde pas chère. Et il tient sa vengeance : pendant des années, il va inonder tout ce qu'il y a de jouable avec son horrible franchise à base de petits soldats en plastique moches. Une malédiction, ça ne se lève pas comme ça. ■



*The Need for Speed*, et sa 3D super propre, au niveau d'un titre PS1 de première génération.

### 3DO BIS REPETITA

Avant d'abandonner le hardware, 3DO travaillait à sa machine de seconde génération, le M2, à base de double PowerPC 602. Sega est un temps intéressé par le M2 pour remplacer sa propre Saturn, mais le prototype utilisé le jour de la grande démonstration est défectueux. Suite à une erreur de fabrication, toute la RAM embarquée sur la carte graphique est grillée, et c'est une démo sans textures et ultra lente qui est montrée à Sega. C'est le rendez-vous qu'il ne fallait pas rater. Sega abandonne le M2 au profit de la paire Dural (à base de PowerVR2) et Katana (et sa Voodoo 2) architecturées autour du Hitachi SH4. 3DO s'en tire bien en revendant au pauvre Matsushita la technologie du M2 pour 100 millions de dollars. Reste que même à plein régime, le M2 ne donnait pas le tiers de la performance du hardware final de la Dreamcast. La M2 semble toutefois avoir connu un succès inattendu puisque certains de ses composants seraient encore utilisés dans des distributeurs de boissons au Japon.

## L'ESSENTIEL DE DÉCEMBRE

01 **TREME – SAISON 4 - HBO**

Pendant que la critique se déchire pour savoir si *The Wire* est vraiment la meilleure série au monde, David Simon a posé sa caméra à la Nouvelle-Orléans post-Katrina. *Treme* se conclura sur cette quatrième saison de cinq épisodes. A déguster avec sagesse.

02 **LIVE FROM KCRW  
NICK CAVE & THE BAD SEEDS**

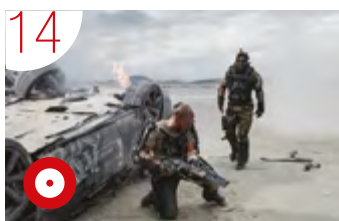
L'année 2013 aura été celle de Nick Cave et de ses mauvaises graines. Après le très bon *Push the Sky Away* sorti le 18 février dernier, cet album live a été enregistré avec une formation réduite à la fameuse radio de Los Angeles KCRW. Idéal pour vos longues soirées d'hiver.

06 **BLAKE ET MORTIMER : L'ONDE SEPTIMUS  
DUFAUX, AUBIN ET SCHRÉDER**

Si l'on en croit la très belle et mystérieuse couverture du tome 22 des aventures de Blake et Mortimer, le Colonel Olrik y tient une place de choix puisqu'il évince totalement les héros créés par Edgar P. Jacobs. Un album que l'on espère digne de la renommée du célèbre antagoniste.

11 **LE HOBBIT : LA DÉSOLOGATION DE SMAUG  
PETER JACKSON**

Le premier *Hobbit*, c'était finalement tout ce que l'on n'aimait pas trop dans la saga du *Seigneur des Anneaux*, étiré sur un long métrage de trois heures, qui prenait des allures de remake fainéant. L'installation des personnages et de l'intrigue étant bouclée, ce second volet ne pourra qu'être meilleur.

14 **ELYSIUM  
NEILL BLOMKAMP**

Hanté par la série *Halo*, dont il devait réaliser l'adaptation au cinéma, Neill Blomkamp introduit dans chacun de ses films des références à la licence de Microsoft. Y compris dans *Elysium* dont la division sociale grossière nous avait quelque peu chagrinés en salles.

25 **LE LOUP DE WALL STREET MARTIN SCORSESE**

Pour beaucoup, Scorsese n'a rien fait de « bon » depuis *Casino*. Qu'on soit d'accord ou non, il faut avouer que *Le Loup de Wall Street* semble renouer avec les meilleurs films du réalisateur américain. Comme d'habitude, Leonardo Di Caprio s'annonce impeccable.

25 **2 AUTOMNES 3 HIVERS  
SÉBASTIEN BETBEDER**

Peu connu du grand public, Sébastien Betbeder aura peut-être la reconnaissance qu'il mérite avec son troisième long métrage. Le pitch est digne d'une séquence de *Forrest Gump* (un homme décide de courir pour changer de vie), et on pourra compter sur la présence de l'incontournable Vincent Macaigne.

# ALBATOR

## CORSAIRE DE L'ESPACE



### L'ENVERS DES CORPS

Réalisé par Shinji Aramaki  
Avec Yû Aoi, Ayano Fukuda,  
Arata Furuta...  
Sortie en salles  
25 décembre 2013



par **Christophe Butelet**  
@CButelet



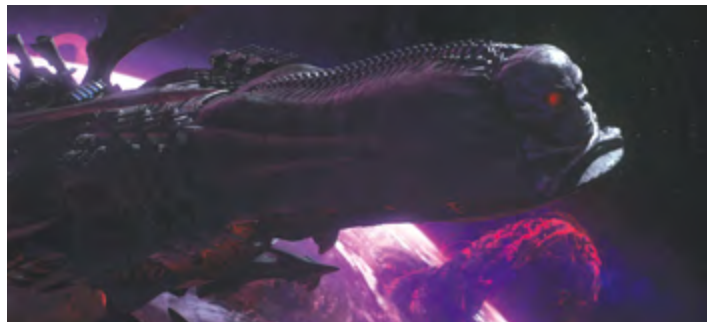
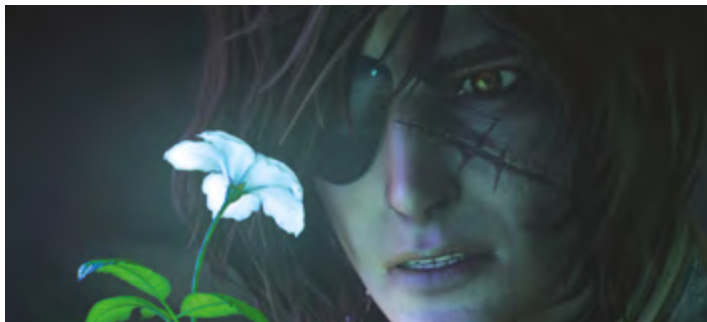
L'heure est au reboot. Le cinéma japonais n'y échappe pas et remet au goût du jour *Albator* (*Harlock* en version originale). Depuis les

celluloïdes de 1978, la technique a évolué, avec l'utilisation massive de la motion capture et de la 3D. Pourtant, à première vue, l'animation paraît grossière au vu des productions actuelles. Un feeling qui s'estompe dès que le film nous envoie dans l'espace. Car tout en conservant son attachement au space opera, *Albator, Corsaire de l'Espace* donne son meilleur lors des batailles galactiques. Visuellement surtout. Le film en devient presque hypnotique avec ses tirs lasers jaunes et bleus. C'est à travers ce ballet cosmique qu'*Albator* révèle en premier lieu son intérêt, lorsqu'on se laisse porter par la force de ses images plutôt que par un scénario à la fois confus et prévisible. L'humain passe vite au second plan, dès l'apparition du navire spatial que l'ennemi qualifie d'ailleurs de « vaisseau fantôme ». Et on serait bien tenté de parler ici de



film de fantômes, de la manière qu'il a de ressusciter et de jouer avec l'image de son pirate de l'espace. Un constat paradoxal pour un long métrage qui ne cesse de crier son humanité (il y est question de la survie de la planète Terre), tout en mettant en scène des personnages sans épaisseur. Plus encore qu'à des fantômes, c'est à des pantins que ressemblent les humains d'*Albator*, autant de corps que l'on peut substituer à d'autres, que l'on peut remplacer par de simples hologrammes. Le film exploite brillamment cette idée, même s'il échoue à susciter l'émotion. Jouant sur les faux-semblants, le récit s'accorde aussi remarquablement avec la forme du film. Cette illusion, centrale à l'histoire, est en effet

renforcée par le travail de motion capture, qui vient simuler les gestes et les émotions humaines. Mais si le corps n'est qu'un calcul généré par ordinateur, les idées restent. Elles se transmettent d'une enveloppe à l'autre, telles des *Ghost in the Shell*, et apparaissent finalement plus importantes que les figures héroïques qui les portent. Car c'est dans l'espoir d'un changement que les personnages se battent, même s'ils se savent remplaçables. Pendant une heure et cinquante minutes, *Albator* nous a parfois ennuyés (on finit par se moquer des enjeux et des nombreuses trahisons successives) mais il réussit globalement à capter l'attention par sa seule force visuelle et sa représentation des corps. ■



# ARCADE FIRE REFLEKTOR

**HARDER, BETTER, FASTER, STRONGER**



**Label** Barclay  
**Sortie** Disponible



par **Christophe Butelet**

@CButelet



Après un long teasing fait d'annonces surprises, de vidéos étranges et de concerts réalisés à la dernière minute, Arcade Fire a finalement dévoilé son quatrième album. Avec ses deux disques, différents mais se renvoyant systématiquement la balle, *Reflektor* fait preuve d'une richesse époustouflante (les morceaux sont longs, souvent coupés en deux). Dans la même veine que *Random Access Memories* des Daft Punk, *Reflektor* est un album de boîte de nuit, qui respire des influences de James Murphy (LCD Soundsystem.) Si l'un n'a pas influencé l'autre, on y retrouve une même envie de faire danser les gens. Groovy, inspiré par la musique des Caraïbes (*Flashbulb Eyes*), l'album a été réalisé pour la scène. La deuxième partie rappelle davantage l'esprit d'Arcade Fire avec des morceaux dont la grandiloquence menace de tout faire effondrer, pour finalement retomber admirablement sur ses pattes. Dense et souvent sublime, *Reflektor* s'apprécie davantage au fil des écoutes, et chaque fois un peu plus. ■



# ASTÉRIX CHEZ LES PICTES

**HÉRITAGE (TROP) PESANT**



**Textes** Jean-Yves Ferri  
**Dessins** Didier Conrad  
**Sortie** Disponible



par **Christophe Butelet**

@CButelet



On avait (dé)laissé Astérix et Obélix aux prises avec des ovnis et des super-héros dans *Le ciel lui tombe sur la tête*. Autant dire au fond du trou. Dans les séries télé, on appelle ça « jump the shark », soit le moment où le show bascule dans le n'importe quoi. Ce n'est un secret pour personne, depuis la disparition de Goscinny, Uderzo a peu à peu fait sombrer les aventures du gaulois moustachu. Il était donc temps que la relève arrive avec Jean-Yves Ferri (scénariste du *Retour à la terre*) et Didier Conrad (*Les Innommables*). Au final, le résultat apparaît trop timoré. On sent que les auteurs n'ont pas voulu déborder du cadre, pour respecter scrupuleusement le cahier des charges de la série. Tout est en place, des Romains aux pirates, sans oublier les menhirs d'Obélix. Mais si on est revenu à un niveau acceptable, on ne passe pas facilement après Goscinny (on rit peu.) Faute de rebondissements, le récit se révèle finalement trop lisse, malgré la présence de quelques clins d'œil amusants à l'actualité. Il faudra sans doute attendre le prochain album pour voir Ferri et Conrad oser davantage et parvenir à s'approprier une série qui les a pour l'heure dépassés. ■



# THE WALKING DEAD SAISON 4

**L'HORREUR EST HUMAINE**



**Diffusion** AMC  
**Avec** Andrew Lincoln, Steven Yeun, Normand Reedus...  
**Sortie** Octobre



par **Christophe Butelet**

@CButelet



Pour sa quatrième saison, *The Walking Dead* a une nouvelle fois changé de showrunner (nom usuellement donné au scénariste en chef), le troisième depuis le début de la série. Ceci explique sans doute pourquoi les trois premières saisons apparaissent aussi banales, le show tutoyant le très bon et le médiocre. Mais l'arrivée de Scott M. Gimple, déjà scénariste d'un des meilleurs épisodes de la saison 2, semble définitivement placer la série sur de bons rails. Méfiance tout de même, on se souvient que la saison 3, prometteuse dans sa première partie, retombait largement dans ses travers, via un final gâché par des aberrations scénaristiques. Malgré tout, les premiers épisodes de la saison 4 traduisent remarquablement la désolation du monde dans lequel évoluent les survivants, et combien ce dernier corrompt la nature humaine. Prenant son temps pour développer la psychologie des personnages, cette quatrième saison surprend par certains de ses choix (notamment sur le sort d'un des protagonistes principaux), et parvient à parler de notre humanité avec beaucoup de justesse. Pourvu que ça dure... ■



# PACIFIC RIM


MECH PLUS ULTRA



**Réalisé par**  
Guillermo del Toro  
**Avec** Charlie Hunnam,  
Idris Elba,  
Rinko Kikuchi...  
**Sortie** Disponible



par **Kevin Bitterlin**  
@KBitterlin

 *Pacific Rim* est avant tout une histoire de gros robots qui se battent contre des gros monstres. Et si on accepte cet état de fait, que l'on n'attend rien du film en dehors d'un divertissement spectaculaire, le fait est qu'on s'amuse bien. Les personnages n'ont aucune épaisseur, le scénario tient sur la tranche d'une feuille A4 et les dialogues... Bon, il y a bien des dialogues dans le film, mais personne ne s'en souvient ! Il faut dire qu'ils n'ont été écrits que pour offrir des plages de récupération au spectateur qui convulse entre deux bastons. *Pacific Rim*, c'est un gros kif d'otaku, une sorte d'épisode de *BioMan* avec 180 millions de dollars de budget. Mais puisque le film n'est pas mis en scène par le premier tâcheron venu, il propose aussi de beaux moments. À l'image de cette séquence sous forme de cauchemar d'enfant, où une fillette est traquée par un énorme monstre. L'espace d'un instant, on retrouve l'imaginaire de Guillermo del Toro, celle qu'on avait déjà adorée dans *le Labyrinthe de Pan*. Avec cette seule scène, *Pacific Rim* prouve qu'il mérite mieux que ces injustes comparaisons avec *Transformers* qu'on a pu lire ici ou là. Mais n'oubliez pas non plus que *Pacific Rim* reste quand même une histoire de gros robots qui se battent contre des gros monstres. ■



# AFTERSHOCK, L'ENFER SUR TERRE


AGRÉABLE CRUAUTÉ



**Réalisé par**  
Nicolás López  
**Avec** Eli Roth,  
Andrea Osvart,  
Nicolás Martínez...  
**Sortie** Disponible



par **Christophe Butelet**  
@CButelet

 Le cinéma d'horreur américain a quelque chose à régler avec ses touristes. *Hostel*, déjà, racontait le calvaire de deux étudiants partis pour des vacances de débauche en Slovaquie. Mais derrière son sadisme se cachait aussi une critique du capitalisme, le film prenant ainsi plaisir à torturer ses personnages venus occidentaliser toute l'Europe. On retrouve plus ou moins la même idée dans *Aftershock*, si ce n'est que l'action se déroule au Chili et que le scénario mêle ici le survival au film catastrophe. Après une phase d'exposition (d'attente) indispensable, qui aurait tout de même pu être légèrement raccourcie, le long métrage fait preuve d'une grande et réjouissante cruauté. Bien malin celui qui arrivera à deviner quel sera le prochain protagoniste à succomber (et de quelle manière !) En effet, *Aftershock* n'épargne rien à ses personnages, même le plus ignoble... Malgré son manque de moyens, qu'il parvient néanmoins à contourner assez efficacement, et un rebondissement un peu too-much, le film de Nicolás López est un plaisir coupable idéal pour un samedi soir sushi/blu-ray entre amis. ■



# EMINEM THE MARSHALL MATHERS LP 2


SLIM IS BACK, BACK AGAIN



Label Shady records  
**Sortie** Disponible



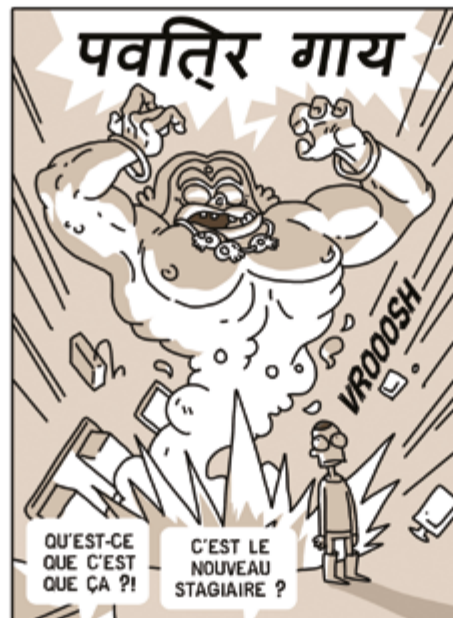
par **Bruno Pennes**  
@PrunoBennes

 Eminem n'avait rien sorti depuis l'excellent *Recovery*. Alors quand *The Marshall Mathers LP 2* a été annoncé cet été, la nouvelle a fait du bruit parmi les fans de rap. Symbole des années lycées des trentenaires, *The Marshall Mathers LP* avait révélé au grand public le talent du rappeur, avec le gouailleux «The Real Slim Shady» ou le plus déroutant «Stan», en duo avec la chanteuse Dido. Évidemment, le nom du nouvel album d'Eminem, référence au mythique opus des années 2000, ne doit rien au hasard. Ni clin d'œil ni véritable suite, *The Marshall Mathers LP 2* reprend les thèmes abordés dans son illustre prédécesseur, mais y injecte la maturité d'un Eminem de 41 ans. La star s'y réconcilie notamment avec sa mère, qu'il insultait sans mesure dans «Cleaning Out My Closet». La chanson «Bad Guy», rap effréné de plus de sept minutes, évoque, elle, le poids de la vengeance. Eminem y incarne Matthew, désormais adolescent, qui va traquer Slim Shady et lui faire payer le suicide de son grand frère, Stan. Référentiel sans excès, rythmé, bien écrit, le dernier album de la star s'inscrit comme une des meilleures sorties de l'année. ■





# NE PAS DÉBRANCHER PENDANT LA MISE À JOUR





MAIS QUI ÊTES VOUS ?

JE SUIS LA GARDIENNE DU PASSAGE ENTRE LE MONDE DES VIVANTS ET DES MORTS, ET ACCESSOIREMENT DE L'IMMEUBLE.

DES PROBLÈMES DE POLTERGEIST C'EST CA ? J'AI CE QU'IL VOUS FAUT !



CETTE IDOLE REPRÉSENTE UNE DIVINITÉ SUMÉRIENNE : JHANVI-DÉHO.

ELLE REPOUSSE LE MAL.

MAIS ÇA FAIT UN BOUT DE TEMPS QUE JE L'AI PAS UTILISÉE, IL FAUT LA METTRE À JOUR, VOUS ÊTES CONNECTÉS À L'INTERNET MULTIMÉDIA ?



UNE PRISE USB SUR UNE STATUETTE VIEILLE DE PLUSIEURS MILLIERS D'ANNÉES ? TOUT ÇA N'A PAS DE SENS !

U.S.B. SIGNIFIE UNITÉ SUMÉRIENNE DE BRANCHEMENT, PETIT MALIN. À L'ÉPOQUE DÉJÀ LES ATLANTES S'EN SERVAIENT POUR RÉCHAUFFER LEUR CAFÉ.



MAIS ATTENTION ! IL NE FAUT JAMAIS LE DÉBRANCHER PENDANT LA MISE À JOUR

POURQUOI ?

VOUS VOULEZ VRAIMENT SAVOIR À QUOI RESSEMBLENT LES CHOSES QUI RODENT À LA LISIÈRE DU CHAMP DE VISION ?



REUH BIP GZZT CLONK

PAR TOUS LES ALL-SAINTS !



AH MINCE, IL AURAIT FALLU LE DIRE PLUS TÔT, PARCE QUE JE ME DISAIS QU'ON AURAIT PU L'ESSAYER SUR MA OUILLA

IL L'A FAIT CE CON !



TOUT ÇA N'A PAS DE SENS !

TOUT VA PETER ! FUYEZ !



C'EST MOI, OU CE NUAGE RESSEMBLE CURIEUSEMENT À JACKIE SARDOU ?

# MAXIME MUSQUA

CHRONIQUEUR TÉLÉ



## TON PREMIER SOUVENIR DE JOUEUR ?

*Sonic the Hedgehog* sur Megadrive, j'avais 5 ans. J'arrive au premier boss, j'étais en panique. J'ai esquivé la boule de Robotnik pendant 20 minutes avant de comprendre qu'il fallait que je tape son vaisseau.



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

*Rayman Jungle Run* ! Un excellent jeu, tellement bien adapté au tactile ! Et là je viens de commencer *Limbo* que j'avais loupé sur consoles.



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

Un 25 décembre, j'ai eu la Dreamcast. On ne m'a plus vu pendant 3 jours. Le 27 au soir, j'avais fini l'incroyable *Shenmue*. Un de mes plus beaux souvenirs de joueur.

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

J'admire discrètement Ophélie Meunier qui travaille juste en face de moi. Et à part ça, je réalise des défis tous les soirs ou presque pour le Petit Journal de Yann Barthès sur Canal Plus.

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

De mourir la veille de la sortie de la PlayStation 12.

## TA CONSOLE CULTE ? ET POURQUOI ?

La N64 ! Pour moi, la manette était révolutionnaire, la grosse claque. En solo, j'ai écumé *The Legend of Zelda: Ocarina Of Time*, *Majora's Mask* et *Mario 64*. Et comme on pouvait jouer à quatre, on a passé des soirées entières sur *GoldenEye*, *Perfect Dark* et surtout *Mario Kart*. Sinon, j'étais un tueur à *Super Smash Bros* !



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

*Far Cry 3* pour devenir parano !



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

La série à laquelle je ne peux vraiment pas jouer, c'est *God Of War*. Au risque d'en faire hurler certains, j'ai jamais été fan de beat'em all, même les très bons.



## LE PASSAGE D'UN JEU SUR LEQUEL TU AS LE PLUS GALÉRÉ ?

Sans hésiter, le temple de l'eau dans *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Quel casse-tête !

