

JV

SORTONS LE GRAND JEU

Consoles > PC > Tablettes > Smartphones

Nouveau
3€₉₅
seulement

POLÉMIQUE
QUEL AVENIR POUR LES
YOUTUBEURS ?

COMPÉTITIF, PLEIN AUX AS, JALOUSÉ

LEAGUE OF LEGENDS

LE JEU INDÉ QUI A
CONQUIS LE MONDE

ENQUÊTE

1984
QUAND LE JEU
VIDÉO A FAILLI
MOURIR

MINECRAFT

LES VERTUS
CACHÉES DES
LEGO 2.0

REAPER OF SOULS

LA RÉDEMPTION DE **DIABLO III**



Le douzième Homme

Il y a deux mois, nous avons démarré l'aventure la plus folle de notre vie. Lancer un magazine papier à l'heure du tout numérique. Un acte de foi pur et simple, motivé par l'envie de proposer aux lecteurs notre vision de la presse jeux vidéo. Du dossier, de l'enquête, une transparence totale. Certains acteurs du milieu nous ont donné leur appui, d'autres ont affiché une indifférence polie. Tous, évidemment, attendaient de voir si la mayonnaise prendrait, si le public allait être au rendez-vous. Acheter *JV*, l'aimer, le racheter, s'abonner. Pour partie, nous estimons le pari gagné. Car si la société est encore fragile, les ventes du premier numéro sont à la hauteur de nos espérances. Mieux encore, nous recevons de nombreux messages sur les réseaux sociaux. Des jeunes, des moins jeunes. Souvent, d'anciens lecteurs de magazines spécialisés qui n'en avaient plus ouvert un depuis dix ou quinze ans. Lancer un projet comme *JV* n'a rien d'évident. On discute, on s'engueule, on se trompe. On enchaîne les semaines de soixante heures ou plus. On apprend, on s'épuise, on se serre les coudes, on enchaîne les fous rires à quatre heures du matin. Dans tous ces moments et bien d'autres, surtout, on se rappelle de votre soutien et de votre passion. Les gens disent que le public d'un stade est le douzième homme sur le terrain. Impossible de transposer l'expression ici. Mais sachez une chose, si *JV* existe aujourd'hui, c'est à la fois pour vous et grâce à vous.

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 :

Le Fervex et les Kleenex.

Distribution :

Presstalis

Imprimé en France par Léonce Deprez

Dépôt légal :

A parution

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

Régie publicitaire



M*I*N*T

(Média Image Nouvelle Tendance)
125, rue du Faubourg Saint-Honoré,
75008 Paris

www.mint-regie.com

Directeurs Associés :

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

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

Directrice de la Publicité :

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

Gestion des ventes et abonnements :

Agence BOCONSEIL Analyse Media Étude

Directeur : Otto BORSCHA
oborscha@boconseilame.fr





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

Bogman Pc (via Facebook)

PENSEZ-VOUS QU'UN JOUR LES CONSTRUCTEURS AURONT LA DÉCENCE DE VRAIMENT FAIRE DES JEUX CROSS-PLATFORM ? POUR FRAGGER LES POTOS CONSOLEUX (COMBO CLAVIER/SOURIS VS PAD)

Le cross-platform, c'est un tout petit peu une histoire de techno, et beaucoup une histoire de gros sous et d'image. Des jeux jouables en simultanément sur plusieurs machines ont déjà vu le jour, à l'image de Quake III (Dreamcast et PC) ou Shadowrun (Xbox 360 et PC). Si les exemples ne pullulent pas, c'est qu'en dehors des accords financiers à gérer entre éditeurs et constructeurs, le combat tourne souvent en défaveur des joueurs consoles. À fragger de talent égal, une souris reste plus précise qu'un pad, c'est moche mais c'est comme ça.

Arroyo Eric (via Facebook)

SI UN JEU 2013 DEVAIT RECEVOIR L'ÉQUIVALENT D'UN GÉRARD, CE SERAIT DANS QUELLE CATÉGORIE ?

Si on devait faire les Gérard du jeu vidéo, déjà on ne pourrait pas les appeler des Gérard. Marque déposée, tout ça tout ça. Faudrait un autre nom. Par exemple des Jean-Vidéo, comme le nom de notre mascotte. Les Jean-Vidéo d'or, ça sonnerait vachement bien. Mais soyons réalistes. Nous sommes un peu veules et n'oserions jamais imaginer un truc du genre.

C'est Moi Moi (via Facebook)

MOMENT NOSTALGIE: QUELLE EST POUR VOUS LA MEILLEURE CONSOLE DE SEGA?

Après un rapide sondage, un membre de la rédac vote pour la Dreamcast, et trois pour la Megadrive. Et comme c'est moi (Bruno) qui m'occupe du courrier et que je suis rédac chef, je dis ce que je veux. La réponse est donc la Master System. Une machine épatante qui affichait des jeux bien plus jolis que la NES-d'en-face. En plus, le bouton Pause/Start était sur la console, ce qui m'obligeait à cramer les calories de mes Cap'tain Choc à chaque fois que je devais aller chopper un item dans l'inventaire. Pour le petit obèse que je ne suis pas devenu, merci à toi ma belle.

Paul Gallais (via Facebook)

Y AURA T-IL DES CADEAUX (GOODIES OU AUTRE) UN JOUR AVEC LE MAGAZINE ?

Des cadeaux comme un jeu complet, une disquette de sharewares ou des posters avec des trous d'agrafes au milieu ? Les chances sont minces. Par contre on fait plein de concours sur les réseaux sociaux et on réfléchit à des trucs chouettes pour les abonnés.

Papeleux @Dpapeleux

À QUAND LES ABONNEMENTS VERS LA BELGIQUE ?

Les abos vers la Belgique, la Suisse, le Canada et probablement le Guatemala sont officiellement en cours d'étude. Officieusement, il suffit d'envoyer un mail à notre prestataire abo (voir page abonnement) qui peut gérer ça au cas par cas en attendant.

Boudonnet Valentin @PetitGregenrit

COMMENT VOYEZ-VOUS CANARD PC ? COMME UN BON POTE MARRANT ? UN FÉROCE CONCURRENT ? UN MODÈLE HORS-CATÉGORIE ? OU AUTRE CHOSE ENCORE ?

Canard PC, ce sont déjà les types qui ont été suffisamment tarés pour lancer un mag de jeux vidéo en indépendants face à un géant des médias. Et le pire, c'est qu'ils lui ont survécu (voire lui ont mis un ou deux coups de pelle). Canard PC, c'est un féroce modèle marrant et autre chose encore. On n'a pas la même périodicité, ni les mêmes forces, ni le même humour. Mais on s'entend bien et on partage une partie de notre lectorat. Vivement 2023 qu'on fête nos dix ans et eux leurs vingt (et ils auront bien plus de rides que nous).



Bruno Pennes
@PrunoBennes

J'émerge d'un réveil un peu fou et découvre que 2014 est là. L'œil barbu et la joue torve, ou l'inverse, je réalise alors tout ce que j'ai raté l'an passé. *Zelda 3DS*, *Payday 2*, *Dead Space 3* et tant d'autres. Nous sommes le 1^{er} janvier et j'ai déjà cinq cent heures de jeu de retard. Ça promet.



Christophe Butelet
@CButelet

C'est avec un immense plaisir que je me prête aux tops de fin d'année. Et je ne rigole pas avec ça, c'est du serious business. Car ces tops doivent refléter avec la plus grande exactitude mes goûts. Bref, en 2013, *GTA V*, *The Last of Us* et *Gone Home* formeraient sans doute mon trio de tête.



Corentin Lamy
@corentin_lamy

Fun fact: en prenant la 17^{ème} lettre de chacune des pages impaires de ce n°3, on obtient une contrepèterie en araméen tout à fait hilarante (mais malheureusement intraduisible). À l'inverse, lire toutes les lettres, dans l'ordre, de la plupart de ses articles, ne fera strictement aucun sens.



Kevin Bitterlin
@KBitterlin

J'aurais bien aimé faire un top 10 de mon année 2013. Mais comme je suis incapable de me décider, j'aurais tergiversé, le magazine n'aurait pas pu être terminé, il ne serait pas sorti, les lecteurs auraient boudé et notre société aurait coulé. Mais j'aurais bien aimé faire un top 10 quand même.



Marc Delatan
@Helio_Hiro

Je m'étais promis de ne pas acheter de new-gen, mais je suis un odieux parjure: j'ai succombé aux courbes de la One. Bon, je vis plutôt bien cette auto-trahison, même si mes piètres tentatives de contrôler ma cafetière à la voix ont depuis causé quelques drames.



Sylvain Tastet
@_Hoopy

Quand Steam est à la période des soldes, il me semble chaque matin nécessaire de glisser quelques euros dans sa maudite main de dealer, « au cas où ce jeu déjà bradé 49 fois ne le soit plus ». Parfois, j'ai le triste sentiment d'avoir installé un horodateur sur mon PC.

ACTUS

- 08 **HUMEUR**
Bruno Pennes aime ses boites de jeu.
- 10 **EN COUV**
Le phénomène *League of Legends*.
Le dossier fleuve à propos du jeu qui a tout changé et que tout le monde essaie de copier. Sa genèse, son modèle économique, ses compétitions eSport et la réaction de la concurrence.
- 22 **OUVERTURE ZAPPING**
28 jours plus tard... retour sur le lancement des nouvelles consoles.
- 26 **MÉDIARAMA**
Focus sur les VGX 2013.
Les Oscars du jeu vidéo, c'est pas demain la veille.
- 27 **L.A.S.A.G.N.E.S.**
Notre labo, toujours avide d'apporter des réponses aux questions cruciales, vous éclaire sur les jeux de zombies.
- 28 **ENQUÊTE**
YouTube et les droits d'auteur : la réforme qui fait l'effet d'une bombe.
- 30 **PORTRAIT**
de Jérémy Hagege,
gérant de la boutique spécialisée Hobby One à Paris.
- 33 **CRASH TEST**
Starbound.
- 34 **MOISSON**
On vous dit tout sur l'extension de *Diablo III, Reaper of Souls*.
- 38 **L'INTERROGATOIRE**
Ce mois-ci, c'est *Destiny* qui passe sur le grill.
- 40 **AGENDA**
L'essentiel du mois de janvier et l'actu de Tonton Gérard.

TENDANCES

- 42 **LE GROS BILAN**
C'est l'heure des adieux.
Tout ce qu'il faut retenir de la génération PS3 - Xbox 360 - Wii.
- 52 **MINECRAFTHÉRAPIE**
Le potentiel caché du bac à sable imaginé par Notch.

INTERLUDE

- 54 **LES JEAN-VIDÉO D'OR 2013**
C'est vous qui décidez!
Votez pour vos champions de l'année.

“ **ÇA SENT UN PEU LA CLOPE ET L'ESSENCE** ” p.08

ON Y A JOUÉ
**YAIBA:
NINJA
GAIDEN Z**
p. 32



“ **GEORGE ORWELL FAIT DES LOOPINGS INDIGNÉS DANS SA TOMBE** ” p.17



ON Y A JOUÉ
**DIABLO III:
REAPER OF SOULS**
p.34

“ **EUH NON, OUBLIEZ FANTAVISION** ” p.25

“ **UNE CRÉATURE DE FRANKENSTEIN EN VERSION PLAYMOBIL** ” p.44

ON Y A JOUÉ
WASTELAND 2
p.36



CRITIQUES
RYSE
p. 61



CRITIQUES

The Walking Dead :	56
S02E01 - All That Remains	
Dead Rising 3	60
Les Chevaliers de Baphomet :	
La Malédiction du Serpent - E01	63
Bravely Default	64
World of Warplanes	65
The Novelist	66
Steamworld Dig	68
Desktop Dungeon	
Jeux mobiles	72

VUE SUBJECTIVE

JOURNEY 74

Retour sur un voyage inattendu (et inoubliable, lui) dans le désert de thatgamecompany.

CONSO

LE BUSINESS HUMBLE BUNDLE 78

Dans les coulisses du site Internet qui casse les prix sur PC.

LE GRAND TOURNOI

LES JEUX OUBLIÉS 82

La compétition accueille cette fois-ci les jeux sortis ces dernières années mais qui nous sont complètement sortis de la tête.

RÉTRO

JEUX VIDÉO 84

Incisive et sans concession, la gazette nous renarde sur l'actu chaude de janvier 1994.

VIE SUPPLÉMENTAIRE 86

Le jeu vidéo est mort en 1984. Mais il a pourtant survécu. Le gros dossier pour comprendre cette sorcellerie.

HORS-JEU

AGENDA 92

CRITIQUES 93

Le Loup de Wall Street, Kick-Ass 2, Brooklyn Nine-Nine...

BD

LES INTERNET EXPLOREURS 96
Épisode 3.

CARTE MÉMOIRE

LES SOUVENIRS DE JOUEUR 98
de Marcus.

“ **CE N'EST PLUS UN GROS TAS DE TERRE. C'EST LA TERRE, GAÏA, FIGURE MATERNELLE.** ”

p. 68



CRITIQUES
PEGGLE 2
p. 62

“ **LE LANGAGE EST UN ÉLÉMENT QUI PERMET DE DONNER VIE AU MONDE QUI NOUS ENTOURE** ”

p. 75

REPLAY
DOOM
p. 76

“ **ATARI, IVRE, AVAIT PRODUIT PRÈS DE DEUX FOIS PLUS DE JEUX PAC-MAN QU'IL N'Y AVAIT D'ATARI 2600** ”

p. 86



“ Laissez-moi mes BOÎTES ! ”

par Bruno Pennes
@Prunobennes

On partage tous une mémoire collective liée aux boîtes de jeux. Que vous ayez commencé sur Amstrad ou PlayStation, c'est pareil. Je vous dépeins la scène. Retour du magasin en voiture. À l'avant, les parents conduisent, s'impatientent dans les bouchons. Ça sent un peu la clope et l'essence. Mais que le trajet dure dix minutes ou une heure, cela n'a pas d'importance. Car à l'arrière, vous lisez et relisez méthodiquement chaque ligne du résumé du jeu flambant neuf qu'on vient de vous offrir. Vous décryptez les infos factuelles, telles que le nombre de joueurs, regardez encore et encore les trois illustrations minuscules qui habillent la jaquette. Vous tenez entre les mains le symbole de vos heures de jeu à venir. Et vous êtes heureux. À l'époque, quand j'arrivais à la maison, je ne déchirais jamais la boîte de mon nouveau jeu pour enficher la cartouche à la hâte dans ma console. Non. Alors que j'étais peu soigneux en général, je prenais le temps d'ouvrir correctement l'emballage en carton, d'en retirer l'épaisse notice d'utilisation et de sortir la cartouche de son film plastique. Tout

ceci tenait du cérémonial. La boîte, sa notice, son plastique, faisaient partie du jeu et je ne considérais pas celui-ci comme un simple programme mais comme un tout, un objet. C'est toujours le cas aujourd'hui. Evidemment, les choses ont évolué. Les belles boîtes cartonnées ont cédé la place à des boîtiers basiques façon blu-ray, et les belles notices de soixante pages sont devenues de simples feuilles volantes. C'est un peu triste, mais toujours mieux que le rien imposé par le dématérialisé. Qu'elle soit belle ou non, la boîte est un marqueur lié au plaisir de posséder un objet. Comme un bambin qui aime montrer ses nouveaux jouets, j'aime que mes jeux soient classés méthodiquement sous ma télé. À cet instant, le jeu vidéo en devient presque un trophée, la preuve irréfutable de mes goûts et de ma passion pour cette culture. Pourquoi est-ce que je range mes livres et mes films sur des étagères plutôt que dans des tiroirs ? Parce que

c'est pratique ? Sans doute. Mais surtout, pour baigner tout entier dans cet environnement qui reflète ce que je suis, pour me sentir bien, dans mon univers. Le dématérialisé m'enlève ça, il aseptise ma vie culturelle. Il la rend virtuelle, impalpable. Certes, le téléchargement a quelques avantages. Je peux acheter à toute heure du jour et de la nuit et profiter de promos imbattables sur PC, c'est vrai. Mais pour quelles conséquences ? L'impossibilité de revendre ou de prêter mes titres (du moins, pour le moment). Devoir télécharger des quantités

astronomiques de données, le temps alloué au transfert dépassant parfois le temps de jeu. Notez que je n'ai pas à me plaindre. Je râle volontiers contre les 67 Go potelés d'un

“ **LE DÉMATÉRIALISÉ ASEPTISE MA VIE CULTURELLE, LA REND VIRTUELLE, IMPALPABLE** ”

Call of Duty: Ghosts mais engloutis le tout en à peine une heure avec la fibre. Depuis l'arrivée de ma connexion de nanti, le problème n'est même plus là. Le dématérialisé m'emmerde car il me fait acheter du vide, un service. Il me lie au destin de compagnies X ou Y. Où seront-elles dans cinq ou dix ans ? Que deviendront mes trois cents jeux Steam si Valve ferme un jour ses portes ? Valve ? Fermer ? Je sais, ça prête à sourire. Mais avouez que la question fait réfléchir. J'aime contempler ma belle collection de jeux sans devoir allumer une machine. J'aime entendre vrombir mon lecteur DVD à l'installation. J'aime revendre mes jeux et trouver des raretés dans le rayon occasions des boutiques spécialisées. J'aime faire découvrir une perle méconnue à un ami. J'aime fouiner dans les brocantes le dimanche matin et dénicher des vieilleries pour telle ou telle console morte depuis vingt ans. J'aime contempler mes étagères pleines à craquer. J'aime les supports physiques. Alors laissez-moi mes boîtes ! ■







CELUI QUI A TOUT CHANGÉ

Sur PC, aucun titre n'est plus joué que *League of Legends*. Riot affirme que le jeu dépasse régulièrement les 5 millions de personnes connectées en simultanée. Des plus obscurs cyber cafés chinois aux plus prestigieuses enceintes sportives des Etats-Unis, son succès étonne. Retour sur un jeu phénomène qui a tout écrasé en l'espace de quatre ans.

par Sylvain Tastet
@_Hoopy

En 2006, le jeu PC porte le nom de *World of Warcraft*. Deux ans, des millions d'abonnés et un chiffre d'affaire en milliards de dollars ont imposé le MMORPG de Blizzard comme un nouveau soleil pour des studios de tous horizons. Chaque matin, des développeurs se lancent dans la folle course au jeu gratuit qui saura « tuer » *WoW*. Alors quand dans leur chère Santa Monica, Brandon Beck et Marc Merrill fondent Riot Games pour développer un free to play, personne ne s'émeut. S'ensuivent deux années de silence radio durant lesquelles Riot démarque une équipe hétéroclite composée d'anciens d'*Ultima Online*, *Heroes of Might & Magic*, *Neverwinter Nights* ou *Total Annihilation*. Fin 2008, le projet secret des deux

Californiens bénéficie d'une étonnante levée de fonds de 7 millions de dollars de la part d'un investisseur chinois. Pour toute justification, Beck n'aura que ces mots, à la fois ambitieux et fous, confiés à Kotaku : « Nous voulons être *Counter-Strike* ». *League of Legends* sort en 2009 et s'impose effectivement comme

**NOUS
VOULONS ÊTRE
COUNTER-STRIKE**

le nouveau *Counter-Strike*. Aujourd'hui fort de 32 millions de joueurs actifs, joué sur toute la planète dans des tournois professionnels

pouvant atteindre le million de dollars de récompense, le jeu de Riot a redéfini les standards du free to play et de l'eSport.

**10 MILLIONS DE JOUEURS
EN 4 LETTRES : DOTA**

Si nous étions dans un roman de Lovecraft, *League of Legends* serait sorti du néant pour régner sans partage sur le jeu vidéo





Dota Allstars étant vraiment devenu trop moche, ceci est une capture de *Dota 2*. Il a quand même vachement plus de gueule.



» estampillé PC. Pour vous, les accros du pad, qui pensez qu'un PC ne sert qu'à espionner votre prochain via Facebook, remettons les pendules à l'heure : la vie n'est pas un roman de Lovecraft. Et non, *LoL* n'est pas arrivé un beau matin sans crier gare. Au début de notre histoire, il y a *Warcraft III*, un jeu de stratégie très compétitif sorti par Blizzard en 2002. Comme tous les STR de l'époque, le joueur y collecte des ressources, construit une base, lève une armée et tente d'écraser son adversaire. Un titre assez classique en somme, sauf que chaque joueur dispose d'un héros, comme dans un RPG. Le jeu acquiert immédiatement une énorme popularité et bénéficie d'une communauté très créative qui dessine des cartes capables de changer totalement le visage de *Warcraft III*. De toutes celles-là, l'Histoire n'en retiendra qu'une répondant au nom de

Defense of the Ancients, plus connue sous l'acronyme *DotA*. *DotA* donc, s'affranchit de tous les poncifs de la stratégie : pas de ressources, pas de constructions, pas d'armées à manœuvrer... Cette carte oppose deux équipes de cinq joueurs (disposant chacun d'un héros) qui, durant 20 ou 30 minutes, vont tenter de détruire la base adverse. Les bases sont reliées par trois chemins sur lesquels s'élancent deux armées gérées par l'ordinateur. Les joueurs s'y affrontent pour faire prendre le dessus à leurs sbires qui iront écraser les derniers remparts de l'adversaire. Parmi les innombrables variantes de *DotA*, *DotA-Allstars*, à la croisée du STR et du RPG, emporte tous les suffrages même s'il n'a, pour ainsi dire, plus rien de *Warcraft III*. Simple, coopératif et tactique, *DotA* se retrouve à l'affiche des plus prestigieuses

compétitions. Ses joueurs se chiffrent en millions.

LOL, C'EST DU SÉRIEUX

Le coup de foudre n'est pas un feu de paille. Chaque année qui passe accroît le succès de *DotA*. Hélas, le mod traîne quand même de sérieux boulets dans son sillage. Fruit d'un travail bénévole colossal, et tributaire d'un *Warcraft III* laissé pour mort par Blizzard, il semble voué à crever un jour où l'autre, soit de la lassitude de ses développeurs, soit d'une future incompatibilité avec les mises à jour de Windows. Il n'empêche que *DotA* est devenu, en l'espace de quelques années, une entité monstrueuse, façonnée par une pléiade de passionnés qui y ont amalgamé des idées pillées un peu partout. À qui appartient-il ? À qui verser l'argent de son exploitation sur la scène eSport ? Tout ça pose des problèmes. Riot voit alors dans

“ **LEAGUE OF LEGENDS, CONTRAIREMENT À DOTA, REPRÉSENTE L'AVENIR** ”

LÉGENDE

- Tour
- ⬡ Base
- ⋯ Chemin des armées
- ☀ Point de conflit



Avec la carte Forêt Torturée, Riot ouvre *LoL* au 3 contre 3... Sans grand succès.



son *League of Legends* un *DotA* libéré de ses contraintes de développement. Pas un successeur pour autant, mais disons, un fils caché. Partant d'un gameplay très proche du mod original mais armé d'une équipe stable et d'un modèle économique solide, *LoL*, contrairement à *DotA*, représente l'avenir.

ALL IN

En 2006, la côte d'amour du petit *DotA* est au plus fort. Coïncidence fabuleuse comme seule peut en provoquer l'alignement de Saturne avec la constellation du Poney Fougueux, c'est pile à ce moment que plein de gens ont l'idée de capitaliser sur son héritage pour se remplir les poches. Outre le *LoL*

LOL : MODE D'EMPLOI

PRINCIPE

LoL est un jeu symétrique. D'un côté les bleus, de l'autre les violets. Le but : détruire la base adverse. Toutes les 30 secondes, un groupe de sbires s'élance sur chaque flèche et marche vers le camp ennemi en suivant la ligne jaune. Ils sont idiots et tapent le premier adversaire qu'ils croisent. Sans intervention, ils se rencontrent aux endroits de conflit indiqués sur la carte et s'entretenant joyeusement. C'est là qu'interviennent les cinq joueurs de chaque camp. Chacun dirige un seul héros et ne se soucie que de faire avancer son armée en détruisant les tours adverses. Pour résumer, *League of Legends* est un gagne terrain

LA FAILLE DE L'INVOCATEUR

LoL repose sur une seule carte emblématique baptisée Faille de l'Invocateur. Elle ressemble à s'y méprendre à la carte de *DotA*. Mêmes chemins, même emplacements de tourelles... Pour enrichir son jeu, Riot a tenté d'en sortir de nouvelles. Sans succès. Au niveau eSport, il n'y a que la Faille qui est jouée. C'est un rien déroutant au début, mais finalement assez logique puisque *LoL* entend copier les sports traditionnels. Après tout, le foot ou le basket se jouent toujours sur un même terrain, non ?





>>

de Riot, pour ne citer que les plus notables, S2 Games débute son projet *Heroes of Newerth* tandis que Gas Powered Games pose les bases de *Demigod*. Tous s'inspirent plus ou moins librement de *DotA*, mais aucun n'ose se vendre sous le genre DotA-like. Le nom de MOBA (pour Multiplayer Online Battle Arena) commence à faire parler de lui. À ce stade, personne ne le sait encore, mais Riot a d'ores et déjà écrasé sa concurrence grâce à deux décisions capitales. La première consiste à recruter deux piliers emblématiques de l'âge d'or de *DotA*, à savoir Steve «Pendragon» Mescon, créateur de *DotA-Allstars*. com, et surtout Steve «Guinsoo» Feak. Ce dernier a fait passer *DotA* du stade de petite carte sympathique à celui de jeu incontournable. La légende veut même qu'il ait créé près de la moitié des 107 héros du jeu.

Néanmoins, Riot a probablement moins besoin de leurs talents de designers que de leurs noms. En effet, les deux Steve se montrent très discrets quant à leur travail.

Mais peu importe. Ils peuvent bien passer leurs journées à jouer au bilboquet dans un placard à balai. Car grâce à eux, le studio peut se vanter aux quatre coins d'Internet d'avoir recruté «l'équipe ayant créé *DotA-Allstars*». Riot s'offre une légitimité auprès de la communauté

DotA dont il aura d'ailleurs besoin pour survivre à sa seconde décision clef : faire de *LoL* un free to play quand tous ses concurrents veulent se vendre en boutiques.

PROCHE DES JOUEURS

À priori, le nom de Guinsoo et la gratuité de *League of Legends* ont déjà de quoi rameuter les foules. Mais un détail chiffonne Riot : *DotA* est notoirement connu comme étant d'une complexité folle. Y lancer un joueur revient peu ou prou à installer un ignare devant un jeu d'échecs sans lui expliquer les règles. Alors Riot simplifie tout. Partant du principe de *DotA*, il épure la carte pour plus de lisibilité, crée un tutoriel et fait s'affronter les débutants entre eux.

Les mécaniques trop complexes, comme les coursiers ou la déforestation, passent à la trappe sans ménagement et le look dark de son modèle fait place à un design

“ POUR JUGULER LES DÉRIVES, RIOT INSTAURE UN SYSTÈME DE DÉLATION ORGANISÉE ”

coloré un rien mièvre. Comme un ado avant sa première boom, *LoL* se pomponne pour séduire le chaland. Et ça marche. Plus simple que *DotA*, il n'en demeure pas moins tout aussi stratégique. Mais là où trop de studios se contentent de sortir un free to play et d'attendre patiemment que l'argent tombe, Riot materne sa communauté. Il l'écoute, lui donne satisfaction dans la mesure du possible et n'hésite pas, quand il se sent dépassé par un truc, à le dire à ses joueurs. Ce fut le cas en 2011. Quand les serveurs ne semblaient plus abriter que des rageux désireux d'entretenir des rapports intimes avec les mamans de leurs semblables, Riot a mis en place un Tribunal

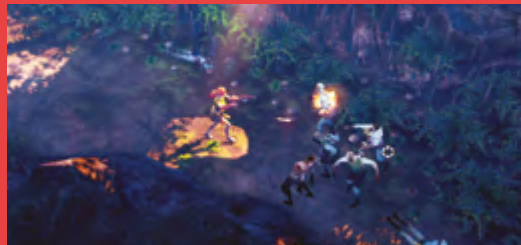
L'INVASION DES MOBA

Tous sont gratuits, aucun ne fera d'ombre à *League of Legends* ou *Dota 2*, mais ça ne les empêchera pas d'essayer de glaner des piécettes en ramassant des joueurs égarés. Petit tour d'horizon.



300 HEROES

Comment dit-on plagiat en mandarin ? Personne ne le sait, surtout pas les développeurs de ce jeu qui copie *LoL* à 100% en remplaçant tous les champions par les protagonistes de *Naruto*, *One Piece*, des productions Disney, Pixar et autres. A moins de pouvoir encaisser 300 procès, ce jeu ne sortira officiellement jamais de Chine.



DEAD ISLAND EPIDEMIC

Improbable spin-off d'une série déjà elle-même peu réputée, ce MOBA propose un Capture The Flag qui oppose trois équipes dans une petite arène régulièrement attaquée par des zombies. Les idées sont sympas, mais n'ont que peu d'avenir sur la scène eSport qui fonctionne sur des duels. Désolé l'ami.



INFINITE CRISIS

Un MOBA à licence qui regroupe les héros emblématiques de l'univers DC Comics dans une arène proche du Dominion de *League of Legends*... Mode déjà délaissé par les joueurs du mastodonte de Riot. Une idée curieuse ! Petit espoir tout de même, certaines ligues d'eSport s'intéressent à lui. Peut-être existera-t-il un peu.



SMITE

Hi-Rez studios, déjà bien implanté sur la scène eSport, débarque avec un MOBA à la troisième personne. Le développeur de *Tribes: Ascend* et *Global Agenda* maîtrise bien son sujet et prépare un tournoi à 100 000\$ pour lancer son jeu le 25 mars 2014. Toi mon garçon, tu iras loin. On te surveille.



HEROES OF THE STORM

Ce qui ne devait être qu'un mod pour *StarCraft II* est déjà promis à un bel avenir. Sa présentation à la Blizzcon 2013 a fait sensation dans le monde du MOBA. Connaissant Blizzard, *HotS* va faire le forcing pour exister sur la scène eSport.

grâce auquel la communauté a pu non seulement dénoncer les joueurs nuisibles, mais également les juger pour les exclure. Pour juguler les dérives, Riot instaure donc un système de délation organisée. Le studio n'a pas à traquer les mauvais élèves. La communauté est contente de participer aux pendaisons publiques. George Orwell, lui, fait des loopings indignés dans sa tombe.

LOL, UN NON MODÈLE

Il serait faux de croire que *LoL* ne doit son succès qu'à la manière dont il s'est réapproprié *DotA*. Son équilibre très pointu compte pour beaucoup dans sa réussite,

c'est indéniable. Mais la différence, Riot la fait au niveau du suivi. Faire un bon MOBA ne suffit pas à faire un free to play rentable. Des légions de studios tentent l'aventure chaque jour, songeant qu'il serait toujours moins long et coûteux de plagier *LoL* ou *DotA* que *World of Warcraft*. Puis ils échouent lamentablement (comme

Legendary Champions qui n'a vécu que quatre petits mois) ou parviennent tant bien que mal à être petitement rentables. Dès le début, la firme de Santa Monica a fait des choix judicieux et a su les communiquer. Voilà la clef. Un seul développeur semble pourtant avoir tiré les leçons de Riot: Valve. Quand la compagnie responsable

d'*Half Life* ou *Left 4 Dead* s'est mise au MOBA, elle a emprunté exactement le même cheminement que Riot, point par point. Elle recrute IceFrog (dernière légende en activité sur *DotA*), récupère carrément le nom de *DotA* et opte pour un business model encore moins contraignant que celui de *LoL*. En 2011, IceFrog est déjà



ABORDER LA STRATÉGIE

LE MATCH AVANT LE MATCH

LoL repose sur un gameplay asymétrique dans lequel chaque champion a ses proies favorites et ses ennemis mortels. Les matchs de compétition se déroulent tous en draft, c'est-à-dire que chaque équipe sélectionne un champion à tour de rôle. Il est capital de connaître qui est bon contre qui pour composer une bonne équipe. Cela demande de l'expérience et un grand suivi du jeu puisque Riot sort très régulièrement de nouveaux personnages. Pour vous rôder dans l'art du «counterpick» ou contre pioche, n'hésitez pas à visiter LoLpro.com.

CONNAÎTRE SA PLACE

Pour appréhender la dimension stratégique du jeu de Riot, disons que LoL est avant tout un jeu de placement. Quand un joueur peu expérimenté aura tendance à rester sur sa ligne toute la partie durant, les plus aguerris s'éclipseront de temps à autre de leur poste pour tendre une embuscade aux champions adverses en passant par les bois. Apporter le surmembre sur une ligne est capital afin de casser des tours ennemies. Le gros défi des débutants consiste donc à savoir quand ils peuvent se permettre de désertir leur poste sans risquer de perdre la tour qu'ils doivent protéger.



lucide sur ce qu'il convient de faire sur *Dota 2*: «En tant que mod, *DotA* compte déjà 20 millions de joueurs investis bien au-delà du jeu. Ils créent du contenu, des guides ou des vidéos d'une valeur insoupçonnable. Nous allons les encourager à continuer dans cette voie pour le bien de toute la communauté».

Valve juge préférable de valoriser les bons joueurs plutôt que de punir les mauvais et n'hésite pas à mettre leurs créations en avant. Les meilleurs guides et autres streamers stars sont accessibles dès le menu de *Dota 2*, chose

que *LoL* n'a fait que tardivement. Une stratégie habile appuyée par l'énorme force de frappe médiatique de Steam.

LA GUERRE DES CLONES

Depuis l'arrivée de *Dota 2*, Valve et Riot rivalisent de mises à jour

pour tirer les deux jeux vers le haut et les rendre quasi intouchables. Ce marché est aujourd'hui verrouillé, et le MOBA n'est en aucun cas le nouvel Eldorado du tout gratuit.

Si les prochains *Infinite Crisis* ou autres *Dead Island* ont abandonné «la carte copiée/collée de *DotA*», ce n'est pas par hasard. Alors ils

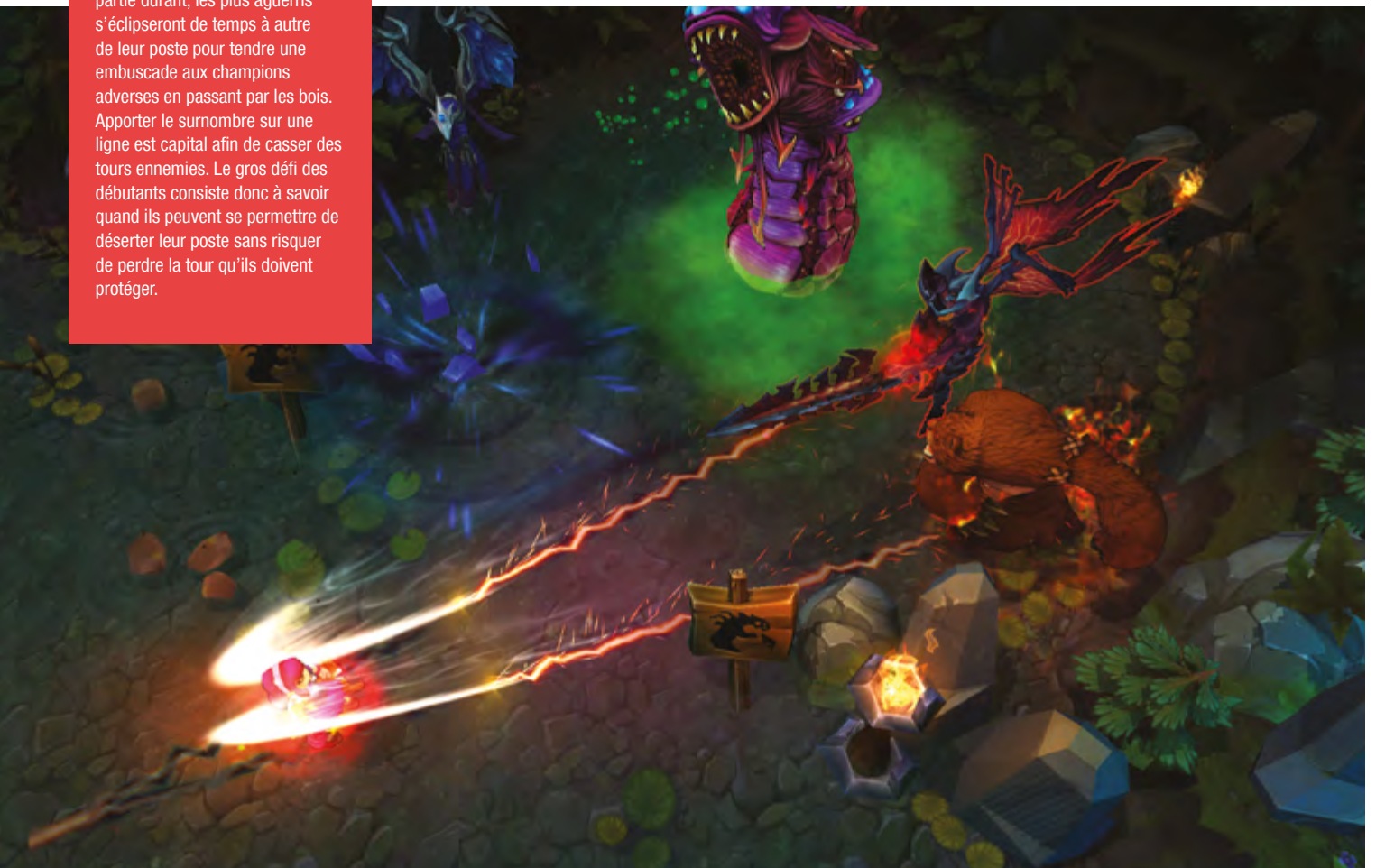
tentent autre chose, comme un mode Capture The Point. Mais ils ont l'audace timide... En définitive, le seul qui puisse encore défier ces deux mastodontes que sont *LoL* et *Dota 2*, c'est le *Heroes of the Storm* de Blizzard. L'éditeur, dépossédé depuis longtemps de *DotA*, entend encore se tailler la part du lion. Ses chances sont minces tant le jeu paraît éloigné du mod originel. Mais Blizzard a une telle aura et une telle présence sur la scène sportive qu'une surprise est toujours possible. D'ici là, par pitié, arrêtez de nous faire des MOBAs. Si des MMORPG clonés sur *World of Warcraft* ont pu exister et générer de l'argent, c'est en profitant de leur gratuité. Cloner *LoL* ou *Dota* aujourd'hui n'a plus aucun sens. Ils ne coûtent déjà pas un rond. ■



**LE SEUL QUI
PUISSE DÉFIER LOL
ET DOTA 2, C'EST LE
HEROES OF THE STORM
DE BLIZZARD**



Instant décisif d'une partie de *LoL* : La bataille contre Nashor., qui donne un gros avantage au vainqueur.



L'HISTOIRE ORDINAIRE DE THOMAS

RÉCIT D'UNE PREMIÈRE PARTIE DE LOL

Vendredi 12 février 2010, Thomas est heureux, le dieu Internet est arrivé dans le Jura. Écrasé par la pression sociale de sa classe de 5^{ème}, il installe *LoL*. Objectif secret : se faire des amis et séduire la jolie Jessica. Elle joue « mid », paraît-il. Menu d'accueil, Thomas est déçu. C'est moche, il y a des boutons partout... son écran semble soudain avoir plus d'acné que lui. Une moue dégoûtée, il clique tout de même sur « Jouer », espérant en venir rapidement au carnage. Mais non. Un milliard de mots barbares lui tombent dessus. PvP, IA, Dominion, ARAM, draft... Thomas panique. Il clique partout. Une fenêtre lui indique que la partie de ses rêves est en cours de recherche. Super. Il n'a aucune idée de ce qui

l'attend. Il se sent sale comme le sont ceux qui signent une promesse d'achat à un VRP. Après quelques secondes d'ennui et de remise en question, vient tout de même l'écran de sélection des héros.

« SOLO TOP »

Thomas rencontre ses quatre coéquipiers, \$kylLZ, Golgoth, p€NdR@GöN et Louis. Très vite, il constate que la camaraderie n'a pas été invitée aux festivités. Chacun insulte joyeusement son prochain, dans un anglais qui avoisinerait le 4/20 en devoir sur table, à cause

d'une histoire louche de « solo top » incompréhensible. Thomas, enfant discret par nature comme seuls le sont les apprentis ninjas et les dépressifs, opte pour un guerrier avec un sort de soin et de résurrection. Sur le chat, Thomas voit défiler son nom accompagné de tout un tas de mots fleuris et en déduit, fort à propos, que son choix ne fait pas l'unanimité. C'est donc ça. Tout le monde conspuie tout le monde à la moindre erreur. Sans jamais proposer d'aide. Soit. Déçu et décidé à faire payer leur incivilité à ses compagnons d'armes, Thomas verrouille sa sélection, non sans éprouver une petite joie. Ça y est, il est joueur de *LoL*.

L'HEURE DES BAFFES

Peter Jackson filmerait sans doute une superbe trilogie en s'inspirant de cette partie. Il y serait essentiellement question d'assauts ratés, de vagabondages incertains et de morts lamentables. Elle aurait pour point d'orgue une scène que le script désignerait comme



l'épisode du Buisson Silencieux. Nous sommes à 23 minutes de jeu. La clique de Thomas, va mal. Dans l'espoir d'éviter le naufrage, p€NdR@GöN bat le rappel. « Regroup », déclare-t-il. Unie par l'échec, l'équipe se ressoude autour de son chef autoproclamé mais incontesté. Le pas décidé, il mène la charge et s'enfonce dans la jungle. Du haut de ses 358 parties, il flaire une embûche et décide qu'il y a un buisson, là, qui ne lui revient pas. Pour Thomas, ce buisson n'est... qu'un buisson, mais ses morts répétées lui ont appris qu'il avait aussi peu d'intuition martiale qu'un bulot malade. Louis, s'improvisant traducteur, l'informe qu'au décompte de leur leader, tout le monde a ordre de foncer dans le buisson suspect. « Trois ». Thomas, gonflé d'adrénaline, est déjà ivre du carnage à venir. « Deux ». Il

couve d'un regard farouche

ses compagnons de guerre, fier d'accomplir à leurs côtés quelques attaques épiques. « Un »... Thomas se mange une hache en pleine tronche ! Il est hébété. Il ne comprend pas. Puis, comme un seul homme, l'équipe adverse surgit d'un buisson que tout le monde avait jugé inoffensif et déchaîne un déluge de feu et de glace. L'assaut dure une seconde à peine. Toute son équipe est emportée par la mort. Hagarés, ses alliés font silence le temps de réaliser l'ampleur de leur échec, puis inondent le chat de douces insultes. Au final, Thomas perdra cette partie, mais non sans se jurer d'être un jour capable à son tour de juger les buissons. Une quête passionnante qui occupera 6 heures des films de Peter Jackson. ■

CONSEILS D'AMIS

La communauté *LoL* n'est pas spécialement compréhensive. Voici quelques conseils simples pour ne pas vous faire insulter par vos alliés dès votre première partie.

- Ne mourez pas.
- Apprenez à jouer au moins un tank, un dps et un support.
- Prévenez votre équipe si votre adversaire de ligne disparaît.
- Achetez les items recommandés pour votre personnage.
- Ne coursez pas un adversaire presque mort sous sa tour.
- Apprenez à « last hit », c'est-à-dire à donner le dernier coup aux sbires.
- Sans rire, ne mourez pas.



Toute une équipe qui attend dans un buisson, une embûche classique.

LES MARCHANDS DE VENT

Le succès de League of Legends doit énormément à la construction de son business model. Comment Riot vous incite-t-il à acheter de l'inutile ?

Si tout un chacun peut installer *League of Legends* et y jouer des années sans jamais investir un centime, comment Riot et son armée de 1 000 employés peut-il être un studio rentable ? Son gros point fort est de ne vendre que du confort et de la personnalisation de jeu. Dit comme ça, la chose paraît anodine, mais mine de rien, en 2009, la démarche n'est pas si courante. Il peut s'avérer tentant de proposer en boutique une arme un peu plus forte que celles vendues en jeu pour donner un avantage aux « bons » clients. Ces types de services font effectivement recette auprès d'un certain public, mais nuisent au jeu dans son ensemble car ils le déséquilibrent. En effet, quand un joueur bien entraîné mais fauché perd systématiquement face à un manchot ayant déboursé deux euros, l'intérêt d'un jeu s'évapore vite... particulièrement quand il se veut 100 % compétitif. Contrairement à une majorité de studios impliqués dans le free to play, Riot ne cède donc pas aux sirènes enjôleuses de la facilité. Nous sommes en pleine manipulation marketing, mais tout ce qui se vend dans *LoL*, vous n'êtes pas obligé de l'acheter. Par conséquent, ceux qui dépensent de l'argent le font de leur plein gré et n'en tirent

aucun avantage. Mais vu que Riot ne leur met pas le couteau sous la gorge, ils se sentent plus enclins à donner leurs économies.

N'EST GRATUIT QUE LE NÉCESSAIRE

En débutant *LoL*, un joueur ne possède rien. Pas même un champion sur lequel il peut compter pour l'accompagner dans ses premières parties. À l'instant où sont écrites ces lignes, tandis que toute la rédaction en plein bouclage tente une sorte de rituel vaudou à base de café pour ne pas dormir, *League of Legends* compte une centaine de personnages ; ayant chacun un gameplay et un rôle particulier. Ce sont les « objets » les plus prisés des joueurs, et presque les seuls qui s'acquièrent sans argent, juste en enchaînant les matchs et en accumulant les points d'influence qui y sont distribués. À partir de là, le meilleur allié de Riot reste le temps. Pour aligner un personnage optimisé, un joueur doit lui conférer les bonnes runes (bonus de vitesse, de résistance magique ou autres). Elles sont nombreuses, assez chères et indispensables. De fait,

les débuts sur *LoL* demandent un temps non négligeable de farming ou une petite somme pécuniaire pour les plus impatientes. À cela s'ajoute un effet de mode. Parfois l'équilibrage du jeu fait que tel ou tel champion joué à haut niveau devient incontournable. Il se retrouve dans toutes les parties streamées sur le net, les meilleurs joueurs se l'approprient et suscitent l'envie chez toute la communauté. Alors tout le monde le joue. Et il faut tout recommencer. Payer le personnage et les runes qui vont avec. Ceux qui n'ont pas les points d'influence nécessaires sur le moment s'en passent ou vont tout simplement l'acheter. Car oui, *LoL* subit lui aussi ses modes. Riot veille à tout cela et vous pouvez être sûr que si un joueur comme Wolf, de l'équipe championne du monde SK Telecom, soutient que Janna est le héros du moment, la firme californienne ne tardera pas à sortir des skins à son effigie. Croyez-le ou non, mais ce système permet à Riot de tenir l'un des jeux les plus rentables du marché.

“
NOUS SOMMES EN PLEINE MANIPULATION MARKETING
”

VERS PLUS DE GRATUITÉ ?

Mais depuis la sortie de *Dota 2*, le modèle économique de *LoL*, si performant qu'il soit, a pris du plomb dans l'aile. Le système de runes propre au jeu demande un temps de farming conséquent qui ressemble vaguement à une tentative d'achat obligatoire. Idem pour les pages de maîtrises supplémentaires qui améliorent la polyvalence des joueurs à l'aise avec un grand nombre de champions. Riot tente son joueur en lui vendant, non pas l'arme ultime, mais du confort de jeu. C'est comme si le serpent, au lieu de tenter Eve avec une pomme, lui avait tendu un gel douche. C'est

un geste sans conséquence, mais qui rend la vie plus belle. À côté de ça, Valve affiche un modèle économique encore plus agressif. Pas de champions à acheter, pas d'items de confort... Rien. Toute sa boutique est inutile d'un point de vue gameplay. Un gros coup de pied dans la fourmière des free to play, mais que seules peuvent adopter des compagnies riches peu soucieuses de rentabiliser rapidement leur jeu. Le business plan de *LoL* restera encore longtemps le modèle à suivre pour les développeurs plus modestes. ■

TOUS COMPTES FAITS

LoL repose sur deux monnaies :

- Les Riot Points vendus en boutique (environ 1€ les 173)
- Les Points d'Influence gagnés en partie (entre 45 et 176 par victoire)

QUELQUES EXEMPLES

Les skins s'achètent uniquement avec des Riot Points.

Skin en promo : 375 RP soit environ 2,15 €

Skin rare : 1 820 RP soit environ 10,5 €

Equiper de runes un perso level 30 coûte

- entre 7 695 et 30 750 PI, soit des centaines de victoires
- ou entre 41 € et 165 € si vous payez en RP

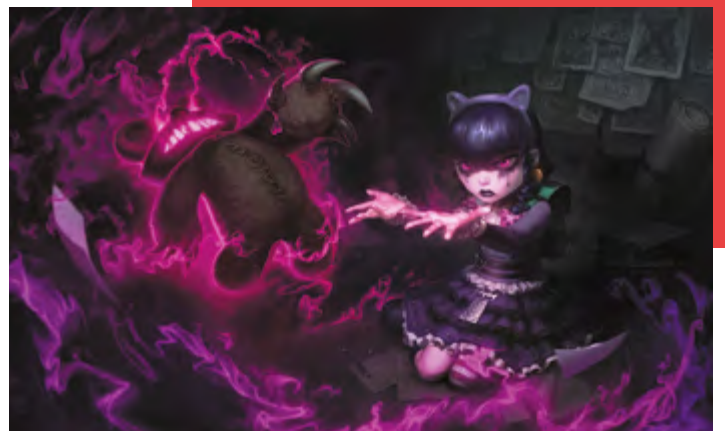




L'EMPIRE DES SKINS

Une skin est ce que l'on appelle un item cosmétique. Une nouvelle apparence pour un de vos personnages. Tous les joueurs ou presque possèdent Annie, une magicienne accompagnée d'un ours. Si vous voulez posséder une Annie mieux texturée aux allures d'Alice au Pays des Merveilles, de Petit Chaperon Rouge ou de panda, il vous faudra impérativement déboursier des euros. Les « objets de vanité » ne peuvent s'acquérir qu'ainsi et c'est sur ces skins que Riot fait fortune car les joueurs achètent... en masse. Idiot dites-vous ? Non. C'est ce que l'éminent économiste et fier barbu Thorstein Veblen appelle la consommation ostentatoire. Les joueurs achètent ces skins pour les mêmes raisons que vous achetez un iPhone ou des chaussures onéreuses : pour que les gens autour de vous le remarquent.

Tous les personnages disposent d'apparences alternatives vendues en boutique. Ici, Annie.





LOL, UN SPORT COMME UN AUTRE

De même que Dark Vadon compte sur son Étoile Noire pour conquérir la galaxie, Riot entend dominer le monde de l'eSport avec *LoL*. Et pourquoi pas, le réinventer.

L'équipe coréenne SK Telecom T1 après sa victoire en finale de la LCS 3.

L'AUTRE BECKHAM

En juillet dernier, tel Saint Georges terrassant le dragon, Riot a mis à bas la loi américaine. Pour la première fois de l'histoire, le service d'immigration a octroyé à un joueur professionnel un visa d'athlète lui donnant le droit de séjourner sur le territoire de Lady Gaga pour cinq ans. Le Canadien Danny « Shiphur » Le a ainsi pu rejoindre la formation américaine Team Coast où il officie sur la ligne centrale. Pour l'heure, seul *League of Legends* bénéficie de ce statut de sport, mais gageons que le travail juridique de Riot bénéficiera à terme à tous les jeux compétitifs. En attendant, les créateurs de *LoL* peuvent se frotter les mains, cette victoire historique leur a valu des articles dans toute la presse mondiale. En France, l'information a été relayée par L'Express et Le Parisien qui voyaient en Shiphur un Beckham d'un genre nouveau. Riot pouvait-il rêver meilleure publicité ?

Brandon Beck et Marc Merrill, les heureux fondateurs de Riot Games.



La légende veut qu'avant même de lancer l'aventure *League of Legends*, les fondateurs de Riot, Brandon Beck et Marc Merrill, ambitionnaient de créer une ligue sportive. Dustin Beck, responsable eSport de la firme de Santa Monica, confiait récemment à un de nos confrères américains : « Quand vous suivez du basket aux Etats-Unis, ou du football en Europe, vous pouvez compter sur un match chaque week-end, suivi d'une émission d'analyse en plateau avec des intervenants... [...] L'organisation est importante pour les fans. La régularité des matchs l'est tout autant ». Riot est partenaire de longue date avec les

principales compétitions sportives de la planète, comme la Major League Gaming, ou encore la DreamHack. Le studio considère encore aujourd'hui ces événements comme essentiels à l'image de *LoL* sur la scène

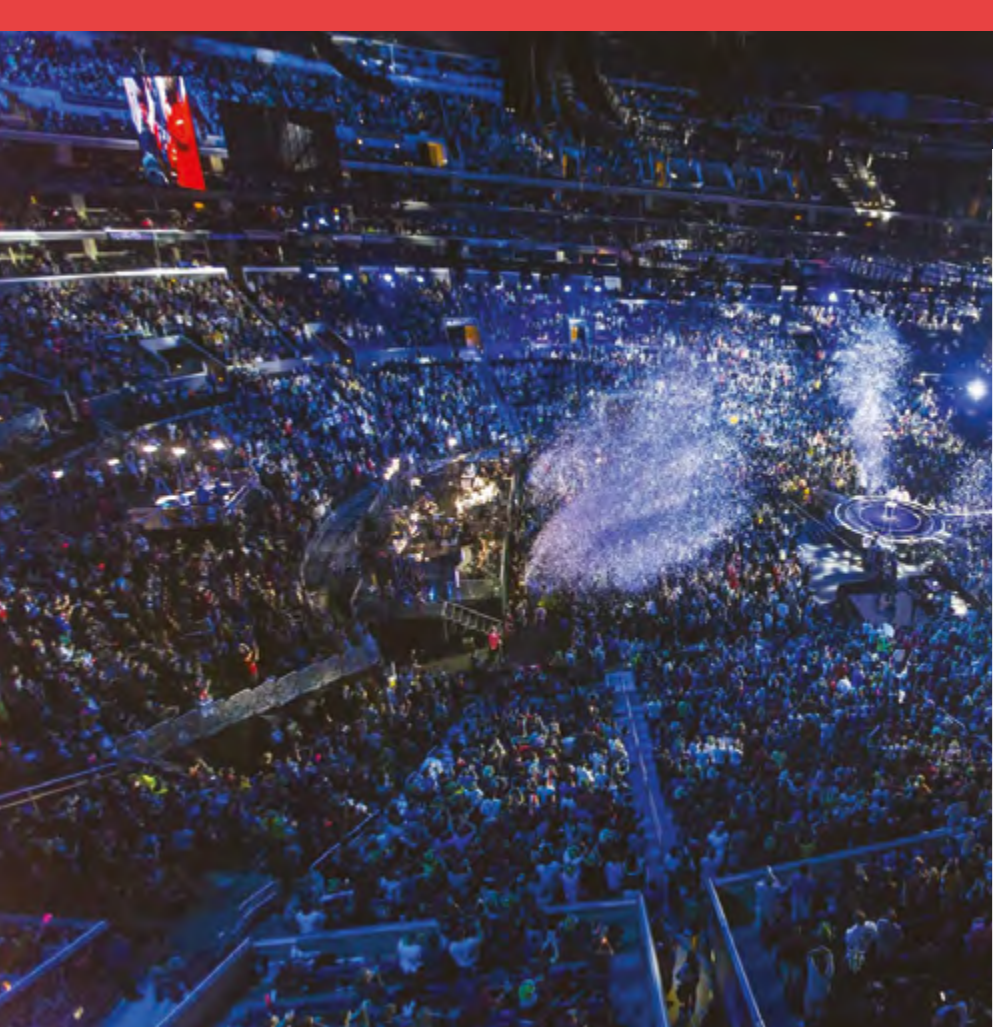
AVANT L'ESPORT ÉTAIT CHAOTIQUE

(pour League of Legends Championship Series). « Avant, l'eSport était chaotique, renchérit Dustin. Des tournois n'importe quand, des matchs en retard, des problèmes de connexion... Nous voulons qu'en vous

professionnelle. Toutefois, il donne depuis longtemps la priorité à sa propre compétition baptisée LCS

LA RIOT ACADEMIE

Telle Cendrillon la besogneuse, nombreux sont les joueurs à rêver de passer pros. Riot organise chaque année des tournois mondiaux où n'importe quelle équipe peut s'inscrire. Les 8 plus performantes deviennent salariées de League of Legends Professional Athletes. Sur le papier donc, tout un chacun peut accomplir ce petit miracle. Hélas, on constate que chaque année, seules les équipes déjà professionnelles parviennent à se qualifier. Derrière le rêve se tapit une cruelle réalité.



Les phases finales de la LCS 3 se déroulaient au Los Angeles Staples Center, temple américain de la NBA.

LE STREAM DE LA DISCORDE

Le 4 décembre 2013, en pleine rédaction de ce dossier, une bombe explose dans le petit monde de l'eSport. Le site OnGamers s'est procuré des documents stipulant qu'il est interdit aux joueurs en lice pour la compétition des League of Legends Championship Series de streamer un certain nombre de jeux, dont *Dota 2* et les productions Blizzard. Aussitôt les documents publiés, Riot s'est attiré l'ire de toute une communauté de joueurs, voyant dans cette interdiction une volonté d'imposer LoL sur la scène eSport au détriment de tous ses potentiels concurrents. Ne soyons pas aveugles, c'est effectivement le cas. Toutefois, il faut replacer cette décision dans son contexte. Aujourd'hui, tous les joueurs pro streament leurs entraînements pour accroître sensiblement leur notoriété et leurs revenus. Objet de la discorde : le matchmaking de Riot. En effet, certains des joueurs pros de *LoL* peuvent attendre une demi-heure pour trouver un match à leur niveau... Une éternité d'ennui que certains passent à traîner sur les internets en quête de chatons, mais que d'autres, plus soucieux de leur audience, mettent à profit pour streamer d'autres jeux populaires. Cette dernière pratique est désormais proscrite par le contrat qui unit un joueur à la LCS (principale compétition de *LoL*, organisée et financée en grande partie par Riot). En pleine tempête médiatique, Whalen «RiotMagus» Rozelle, directeur eSport de la compagnie a justifié ce choix sans tarder : «Ce sont des professionnels liés par contrat à une ligue professionnelle. Quand ils streament devant 50 000 fans, ils représentent aussi leur sport». Seulement voilà, le tollé est tel que Riot fait marche arrière quelques jours plus tard et autorise les joueurs de la LCS à streamer les jeux de leur choix tant qu'ils le font spontanément, et non contre compensation d'un développeur. Toutefois, si ce retournement de veste prend des faux airs de happy end, ce n'est qu'une question de temps avant que les développeurs n'encadrent totalement les activités numériques de leurs athlètes.

connectant aux LCS, vous ayez la garantie d'assister à un truc génial». De son côté, Brandon Beck, toujours prompt à revêtir son armure de chevalier blanc devant les médias, a passé tout son été à raconter devant chaque caméra que non, la LCS ne profite pas à Riot : « Nous perdons de l'argent sur nos tournois, mais nous pensons qu'ils profitent à tout l'eSport ». Le sacrifice de Riot n'est probablement pas aussi glorieux que le laissent entendre ses dirigeants. Toutefois, force est de reconnaître que leur travail d'encadrement des joueurs et des événements s'avère

remarquable au cœur d'un écosystème d'ordinaire fragile. En dehors de la Corée du Sud, qui règne sans partage et sans humour sur la planète *League of Legends*, les tournois ne sont sponsorisés que par des boissons ou des marques de matériel informatique, qui ciblent un public adolescent ou gamer très spécifique. L'idée de Riot est qu'une meilleure organisation (avec « trois jours de tournois par semaine » dicit Brandon), fidéliserait le public et permettrait à d'autres investisseurs de s'impliquer comme dans tout sport. Les banques en tête. ■

LA LCS 3 EN CHIFFRES

source : gamesindustry.biz

- 2 000 000 \$** Primes totales distribuées lors de la LCS Saison 3
- 1 000 000 \$** Pour les vainqueurs de SK Telecom T1
- 30 000 \$** salaire annuel que reçoivent en moyenne les 40 joueurs de *LoL* inscrits sur la LCS Saison 3 (hors primes).
- 100 000 \$** somme versée par les sponsors des top players mondiaux au terme d'un an de stream.
- 13 000 personnes** réunies au Staples Center pour la finale
- 32 000 000 de spectateurs** en streaming (contre 8,2 millions l'an passé)

L'ESPORT FAIT VIVRE

Carlos Rodríguez Santiago, dit Ocelote est en 2013 l'un des joueurs les mieux payés au monde. En octobre dernier, le joueur central des SK Gaming confiait à un quotidien espagnol que *LoL* lui avait rapporté 950 000 \$ dans l'année, soit environ 700 000 €. Son salaire et ses streams ne représentent que 30 % de cette somme. Chose étonnante donc, les ventes de tapis de souris, casquettes, foulards et autres chaussettes à son nom, atteignent un demi million.





LA NEW-GEN AU RAPPORT

PS4 ET XBOX ONE : 28 JOURS PLUS TARD...

Des bugs, des ruptures de stock, un line-up tristoun...
Faut-il déjà mettre les nouvelles consoles au pilori ?

par **Kevin Bitterlin**
@KBitterlin

Le débarquement de la new-gen, c'était déjà il y a presque un mois, quand la Xbox One et la PlayStation 4 se lançaient toutes deux à une semaine d'intervalle. Mais passée l'effervescence des premières heures, de la découverte des jeux, des manettes ou des nouvelles fonctionnalités, que reste-t-il concrètement ? Des chiffres ? Oui, c'est concret des chiffres. Les constructeurs n'hésitent jamais à en balancer, surtout quand ils sont reluisants. Microsoft a par exemple annoncé avoir vendu plus d'un million de Xbox One dans le monde lors des premières 24 heures de commercialisation de la machine. Sony a répliqué en fanfaronnant lui aussi sur son million de consoles écoulées en une journée... mais sur le seul territoire américain. Sept jours plus tard, 2,1 millions de PS4 avaient trouvé preneurs dans le monde, selon Sony. Et la One ? Microsoft a tout d'abord préféré communiquer sur des chiffres rigolos, quoique peu instructifs, comme le nombre de zombies tués dans *Dead Rising 3* (60 millions) ou les miles

parcourus dans *Forza Motorsports 5* (3,6 millions). Avant de finalement affirmer avoir écoulé au moins 2 millions de consoles le 11 décembre dernier, soit 3 semaines après son lancement. Quoiqu'il en soit, les deux machines ont visiblement réussi leur mise en route. À tel point que de nombreuses enseignes ou magasins spécialisés se retrouvent aujourd'hui en rupture de stock, incapables de répondre à la forte demande des consommateurs. Evidemment, cette situation n'est pas nouvelle. On peut même imaginer que cette pénurie est tout à fait volontaire, orchestrée par les deux firmes dans une opération marketing somme toute classique. Créer le besoin, susciter l'envie et le désir, rendre le consommateur impatient, avide, dégoûté de ne pas pouvoir

dépenser 400 euros comme tant de ses semblables... Une stratégie d'une efficacité indéniable. Cela dit, il est aujourd'hui très compliqué d'acquérir une Xbox One ou, pire encore, une PS4. Fin novembre, le patron de Micromania, Pierre Cuilleret, assurait qu'il était « encore possible d'avoir une Xbox One pour Noël » mais qu'il faudrait « attendre janvier pour la PS4 ». C'était une déclaration plutôt optimiste. Dans certaines boutiques, l'attente jusqu'à un réapprovisionnement des stocks pourrait

“ IL EST AUJOURD'HUI TRÈS COMPLIQUÉ D'ACQUÉRIR UNE XBOX ONE OU, PIRE ENCORE, UNE PS4 ”

bien s'étendre jusqu'à février, voire mars. À l'heure actuelle, il est en fait plus probable de tomber par hasard sur une PS4 en allant acheter du gruyère râpé à l'hypermarché du coin plutôt qu'en campant devant une enseigne spécialisée dans le jeu vidéo. Mais au-delà de la machiavélique démarche marketing, ces ruptures

» de stock soulèvent une vraie question : la PS4 et la Xbox One étaient-elles vraiment prêtes à la commercialisation ? En d'autres termes, ne sont-elles pas sorties dans la précipitation, simplement pour arriver à temps pour le Black Friday aux Etats-Unis, et pour Noël à une échelle plus globale ? Plusieurs éléments nous amènent à opter pour une réponse négative. Déjà parce que les deux machines ont connu des déboires techniques à leur lancement. Plusieurs exemplaires de Xbox One sont en effet arrivés dans les foyers avec des lecteurs défectueux, ne laissant d'autres choix aux acheteurs que de ramener la console au magasin. Quant à la PS4, elle a dû faire face à une mini-tourmente qui restera dans les mémoires comme l'affaire du Blue Light of Death. Soit des bécanes (« endommagées pendant le transport aux magasins » selon le porte-parole de Sony) qui n'ont jamais pu être démarrées, à cause d'un dysfonctionnement

irréversible. Là aussi, les acheteurs malchanceux constatant cette « lumière bleue de la mort » ont été contraints de contacter le SAV dans l'espoir d'un remplacement rapide de leur console. Mais si ces machines défectueuses ne représentent qu'un pourcentage infime comparé à toutes celles mises en circulation sans aucun problème, un autre argument étaye l'hypothèse d'une sortie trop anticipée des consoles next-gen. Un argument qui concerne, cette fois-ci, absolument tous les acheteurs. C'est le line-up de lancement. Relativement pauvres, les catalogues de la PS4 et de la Xbox One peinent pour l'heure à proposer LE jeu capable de faire dégainer la carte bancaire. Les exclusivités se sont révélées au mieux sans surprise (*Killzone : Shadow Fall, Forza 5*), au pire décevantes (*Knack, Ryse, Crimson Dragon, LocoCycle...*). Et du côté des éditeurs tiers, nous n'avons eu accès pour l'instant qu'à des resucées des

générations précédentes (*Call of Duty, Need For Speed, Assassin's Creed...*). Alors, oui, c'est toujours sympa d'enchaîner les parties de *NBA 2K*, de *FIFA* ou de *Battlefield*. Mais avait-on réellement besoin d'acheter une nouvelle machine pour ça ? Sans doute pas. En revanche, l'heure n'est pas encore venue de tirer la sonnette d'alarme. Inutile de s'inquiéter ou de tancer les early buyers pour leur fanboyisme. Les jeux vont finir par arriver, c'est certain. En son temps, la PS2 aussi a connu des premiers mois laborieux, quand les rares bons titres s'appelaient *Tekken Tag Tournament, SSX, Midnight Club* ou *Fantavision...* Euh non, oubliez *Fantavision*. Mais vous voyez où nous voulons en venir. Il a fallu un an d'atermoiements à la PS2 avant qu'elle prenne son envol et finisse par jouir aujourd'hui de la plus belle ludothèque qui soit pour une console. On ne peut que souhaiter à la Xbox One et à la PS4 de suivre le même chemin. ■

ENTENDU À LA RÉDAC

“ La gangrène, c'est moche mais ça arrive. ”

Après un tackle au foot...

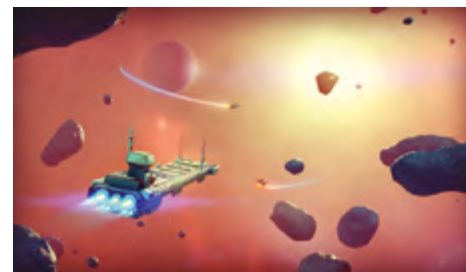
SOUVEZ-VOUS...

RAINBOW SIX PATRIOTS



Dans notre rubrique Perdu de Vue du mois, intéressons-nous à *Rainbow Six Patriots*, titre annoncé en 2011 et ayant complètement disparu depuis. Personne n'avait de nouvelles, pas même Jacques Pradel, jusqu'au jour où Laurent Detoc a pris la parole. Le PDG d'Ubisoft en Amérique du Nord a tenu à clarifier la situation autour de ce jeu aux allures de gentille arlésienne. « Les développeurs ont voulu continuer dans une direction qui ne fonctionnait pas ». Du coup, « le jeu a dû être refait ». Entièrement. Désormais prévu sur les nouvelles consoles, *Rainbow Six Patriots* n'est pas le premier projet d'Ubi à connaître une telle révolution. En son temps, *Splinter Cell Conviction* avait lui aussi été remodelé en cours de route tandis que *Beyond Good and Evil 2* avait également été remis à zéro. En tout cas, si l'on se fie aux canons du moment chez Ubisoft, *Rainbow Six Patriots* a toutes les chances de devenir un shooter futuriste en monde ouvert avec des hackers et des pirates, et un petit peu d'infiltration. Et si on prenait les paris ?

NOUVEAUX HORIZONS



S'il n'y avait qu'une chose à retenir des VGX 2013, ce serait *No Man's Sky*. Un titre sorti de nulle part qui est parvenu à séduire tous les spectateurs ou presque. Assez mystérieux pour l'heure, le jeu devrait être un bac à sable gigantesque, géré de manière procédurale, où l'on pourra se balader de planète en planète. Sans coupure, ni temps de chargement. Pour passer d'un astre à l'autre, il suffira de monter dans son vaisseau, de traverser la stratosphère et de choisir une nouvelle destination. Un projet fou que l'on doit à Hello Games, petite boîte de quatre personnes, toutes issues de sociétés plus connues (EA, Criterion...) et réunies autour d'un certain Sean Murray. Ce dernier a présenté son univers comme suit : « une galaxie massivement multijoueur que vous pouvez explorer à votre gré, dans les airs, sur terre, sous l'eau ou dans l'espace ». Autant l'avouer, *No Man's Sky* a envoyé du rêve. Mais il a aussi suscité quelques interrogations. On peut par exemple se demander comment une structure aussi riquiqui pourra mener à bien un projet si colossal. Même l'ancien boss d'Epic Games, Cliff Bleszczinski, a tenu à donner son avis sur la question. « Aussi impressionné que je sois par *No Man's Sky*, il ne sont que quatre (personnes). Ils vont saigner des yeux pour finir le boulot ».

PLAYSTATION PLUS : ON EN VEUT TOUJOURS PLUS

En général, après Noël, on devient mal élevé. Parce qu'on a été excessivement gâtés et que le trop-plein de cadeaux nous a rendu ingrats. Oui, après Noël, on devient Joffrey de *Game of Thrones*. Un sale gosse qui va jusqu'à trouver le programme du PS+ de janvier « pas terrible », avec le plus dispensable des *BioShock*, un MOBA console (!) et de la baston d'un autre siècle. Un sale gosse qu'on vous dit.

NOUVEAUTES PLAYSTATION PLUS DE DÉCEMBRE

- *BioShock 2* (PS3)
- *Gardiens de la Terre du Milieu* (PS3)
- *Mortal Kombat* (PS3)
- *Jet Set Radio* (PS Vita)
- *Pinball Arcade* (PS Vita)



LES JEUX QUI QUITTENT LE PLAYSTATION PLUS

- *Batman : Arkham City* (PS3)
- *Bullestorm* (PS3)
- *Resident Evil 5* (PS3)
- *Knytt Underground* (PS3 et PS Vita)
- *Mortal Kombat* (PS Vita)

TAMBOUILLE NIPPONNE

Tel un alchimiste dément, Nintendo a annoncé *Hyrule Warriors*, sorte de *Dynasty Warriors* avec Link en héros.



Imaginez-vous devant les fourneaux. Vous ne savez pas quoi cuisiner. Des tagliatelles carbonara ? Pourquoi pas. Des spaghettis bolognaises ? Un classique. Et là, l'idée folle. Une bolognaise carbonara ! Mais oui ! C'est ça ce qu'il vous faut. Le cross-over est le remède parfait contre la panne d'inspiration. *Batman vs Superman*, *Alien vs Predator*, *Mega Shark vs Crocosaurus*... Au Japon, c'est même devenu un sport national. *One Piece* et *Dragon Ball*, *Street Fighter* et *Tekken*, *Professeur Layton* et *Ace Attorney*. En fait, un brainstorming au Japon, ça doit

ressembler à une partie de colin-maillard absurde. En l'occurrence, un cadre de Nintendo avec les yeux bandés a visiblement peloté le bout du bonnet de Link tout en marchant sur le pied d'un dirigeant de Tecmo Koei. Comme une évidence, le développement de *Hyrule Warriors* (nom provisoire) a été mis en branle dans l'heure qui a suivi. Ce titre, révélé par Satoru Iwata lors d'un récent Nintendo Direct, se pose donc comme un beat'em all façon *Dynasty Warriors* mettant en scène Link. Sortie prévue dans le courant de l'année 2014, sur Wii U. ■

ENTENDU À LA RÉDAC

“

EST-CE QU'ON FERAIT PAS UN TRUC SUR LA MODE DES JEUX

Un rédacteur qui a trop joué à Skyrim au boulot.

en open-space ? ”

LE PÈRE NEWELL DISTRIBUE SES CADEAUX

Si vous avez bien fait vos devoirs, vous avez lu le dossier sur Valve paru dans le JV #2. Vous savez donc que Gabe Newell et sa clique préparent activement la conquête du monde et sortiront courant 2014 les Steam Machines. Des bécanes tournant sous un système d'exploitation maison, Steam OS, et prévues pour être branchées

à une télé. Un PC qui marche comme une console donc, avec le catalogue et les giga promos de Steam. Vous serez heureux de savoir qu'un pas de plus vers la domination vient d'être franchi. Les premiers chanceux viennent en effet de recevoir leur prototype. Dedans, on trouve du Core i5, 16Go de RAM et GTX 780. Du bon PC de secrétaire qui

jouerait à *Battlefield 4*. L'autre bonne nouvelle, c'est que Steam OS bêta est dispo en téléchargement pour les curieux. A priori, les jeux tourneraient plus vite qu'avec une machine équivalente sous Windows, mais seraient amputés de quelques effets. À réserver aux bidouilleurs avertis pour l'instant. <http://repo.steamstatic.com/download/>



LES VGX, À QUOI ÇA SERT ?



Changement radical d'ambiance entre les VGA 2012 (à gauche) et les VGX 2013 (à droite).

par **Kevin Bitterlin**
@KBitterlin

Après avoir perdu une nuit de sommeil à regarder les VGX 2013, soyons clairs : les Oscars du jeu vidéo, ce n'est pas encore pour tout de suite.

Comment célébrer médiatiquement le jeu vidéo ? Faut-il mettre en avant l'objet en tant que tel ou plutôt les gens qui le créent, l'animent et le produisent ?

Avec la cérémonie américaine des Video Games Awards, nous avons assisté, à douze mois d'intervalle, à deux illustrations très différentes de la manière dont laquelle le jeu peut être fêté et récompensé. Souvenez-vous, en décembre 2012, les VGA se déroulaient dans le cadre d'un grand show à l'esprit très « ricain ». Organisée par la chaîne câblée Spike TV, l'émission, diffusée en direct, se targuait d'avoir Samuel L. Jackson en maître de cérémonie et une pluie de guest-stars (Zoe Saldana, Jessica Alba, Norman Reedus...). Une telle tribune a eu deux conséquences directes. D'un côté, le show a séduit les éditeurs et attiré de vraies exclusivités (*Dark Souls 2*, *MGS V: The Phantom Pain*...). De l'autre, les coupures publicitaires ont été omniprésentes, à raison d'une toutes les 10 minutes. Plutôt divertissante, l'émission ne laissait cependant aucune place aux créateurs. Elle célébrait les blockbusters, leurs

“ **LE SPECTACLE ÉTAIT ASSEZ INCONFORTABLE, POUR NE PAS DIRE GÊNANT.** ”

personnages et leurs doubleurs. Mais ça, c'était l'année passée. Le 7 décembre dernier, nous avons eu droit aux VGX 2013, un spectacle radicalement différent du précédent. Fini le show tourné dans un grand studio et en public. Fini les stars hollywoodiennes qui viennent remettre des prix. Fini aussi les coupures pubs toutes les deux

secondes. Dans « l'intimité » d'un salon cosy meublé d'un fauteuil et d'un canapé, Geoff Keighley, la star du journalisme nord-américain et figure de proue malgré lui du « Doritosgate », a présidé l'émission en compagnie de Joel McHale, un comédien rendu célèbre par la série télévisée *Community*. L'intérêt d'afficher un tel binôme était évident : allier la longue expertise de Keighley à un versant plus léger amené par la bonne humeur et les vannes assez vulgares de McHale. Mais le résultat n'a franchement pas convaincu. Le second animateur a complètement écrasé le premier, ce qui a vite rendu le spectacle assez inconfortable. Pour ne pas dire gênant.

LE CULTE ENTRE DEUX CHAISES

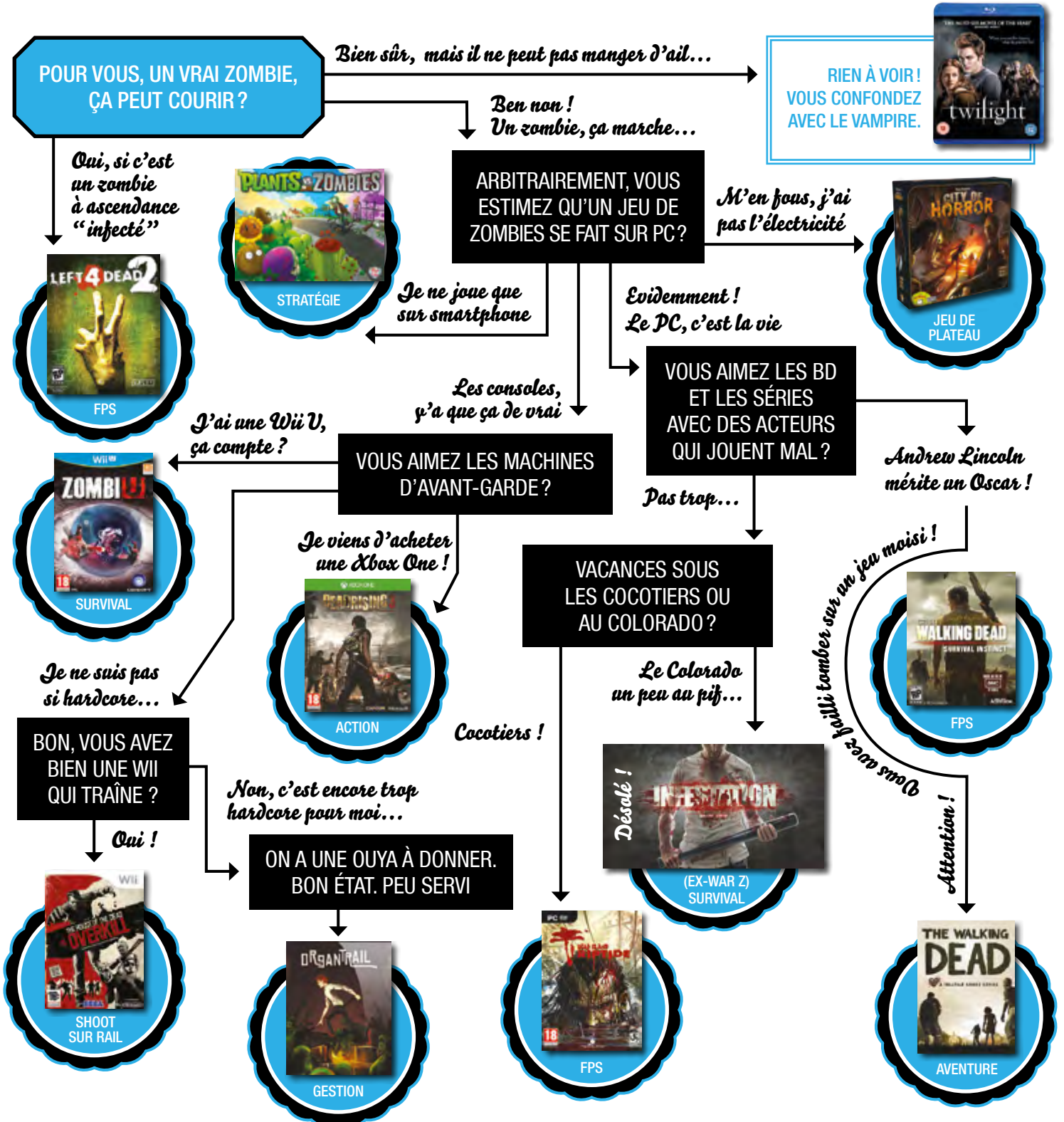
Avec un peu de recul, il est possible

de considérer le rendu des VGX comme quelque chose d'assez révélateur de l'état du média et du traitement bâtarde inféodé au jeu vidéo. Le show a en effet donné l'impression de ne pas savoir sur quel pied danser. Certes, une part importante de l'émission a été allouée aux créateurs, avec des interviews de développeurs inédites ou de vieux routiers du milieu comme Tim Schafer ou Randy Pitchford. Mais ces instants pertinents ont systématiquement été contrebalancés par des sketches consternants. Et surtout, le jeu vidéo n'a pas toujours semblé au cœur des prérogatives, avec finalement très peu d'annonces et de vidéos enthousiasmantes. Les nouveautés du studio Telltale, les promesses molles de *Quantum Break*, le mystérieux *No Man's Sky*... En trois heures d'émission, il n'y a pas eu grand chose à se mettre sous la dent. C'est vraiment à se demander s'il existe une formule magique pour évoquer et récompenser comme il se doit le jeu vidéo, dans un cadre à la fois classe et ludique, à la manière des Oscars. Une formule qui serait ni trop publicitaire, ni trop adolescente, sans pour autant se révéler emmerdante, tant qu'à faire... Après avoir assisté au triste spectacle des VGX, il paraît clair que cette tambouille miracle n'est pas encore prête à être servie. ■

VOTRE ZOMBIE, VOUS LE VOULEZ COMMENT ?

par **Kevin Bitterlin**
@KBitterlin

Ah ! Les zombies. Des années qu'ils traînent leur vieille carcasse de jeu en jeu, leurs tripes dans une main et un bout de bidoche dans l'autre. Ils ne sont pas forcément accueillants de prime abord mais on apprend vite à les aimer. Surtout qu'il y en a pour tous les styles. Les L.A.S.A.G.N.E.S vous aident à choisir le zombie qui vous convient.



CLAP DE FIN POUR LES YOUTUBEURS ?

Si vous avez plus de trente ans, vous ne l'avez peut-être pas remarqué, mais c'est désormais en vidéo que se consomme le jeu. Sauf que la politique de YouTube menace l'avenir des producteurs de contenus.



Le Joueur du Grenier, Youtubeur ultra-populaire spécialisé dans les jeux rétro, a expliqué sur sa page Facebook que certaines de ses vidéos ont reçu « un message de correspondance établie avec un contenu de tiers mais que pour l'instant, elles sont ni supprimées, ni modifiées. »

par **Corentin Lamy**
@corentin_lamy

Sur ses 194 vidéos, Damien «MrMeeea» Duvot s'est vu retirer le droit d'en monétiser quinze.

Entre ceux qui publient les vidéos de leurs parties et les émissions à vocation humoristico-historiques, il y a tellement de matière sur YouTube que de plus en plus de gens préfèrent finalement poser la manette et regarder d'autres jouer pour eux. Et sauf exception, ces « Youtubeurs » qui mettent en ligne chaque jour des milliers d'heures de contenu le font bénévolement ou pour les quelques euros symboliques que leur rapporte la publicité. Mais depuis le 10 décembre, rien ne va plus. Le bruit a fait le tour du Net en quelques heures : YouTube aurait décidé de sonner la fin de la récréation, et d'interdire à ses utilisateurs de se servir de contenus produits par d'autres. Cela concerne la musique, les

films, mais aussi, parce qu'il n'y a pas de raison, les jeux vidéo. Au placard, les Joueur du Grenier, les Diablox9 ? Pas si simple. En fait, il n'y a pas eu de réelle révolution chez YouTube : juste la volonté d'appliquer des règles qui existaient déjà. Pour la célèbre plate-forme vidéo, il existe trois catégories d'utilisateurs : les « premiums », c'est à dire les ayant droits, ceux qui créent et éditent la musique, les films, les jeux. En gros, Sony, Disney, Activision, et leurs semblables. De l'autre côté du spectre, il y a les anonymes, les gens comme vous et moi, qui peuvent sans problème mettre

en ligne leurs vidéos de vacances, mais qui se font rapidement taper sur les doigts s'ils piquent du contenu qui ne leur appartient pas. Et entre les deux, il y a les « networks », c'est à dire des utilisateurs plus pros que la

“ **CÔTÉ ÉDITEUR,
ON S'EMPRESSE DE DIRE
QU'ON Y EST POUR RIEN,
ET QUE D'AILLEURS,
LES VIDÉOS, ON EST
À FOND POUR** ”

moyenne, qui se rassemblent en réseau pour négocier un traitement privilégié. Selon Damien « MrMeeea » Duvot, Youtubeur français, « jusqu'ici, les networks étaient considérés

comme des partenaires pubs par les éditeurs ». Les Youtubeurs gagnaient un peu d'argent en monétisant leurs vidéos, tandis que les éditeurs trouvaient là le moyen d'accroître la visibilité de



Quelques jours avant de durcir le ton, YouTube a multiplié les vidéos pour faire le point sur le droit d'auteur.

leur produit sans déboursier le moindre centime. Le paradis.

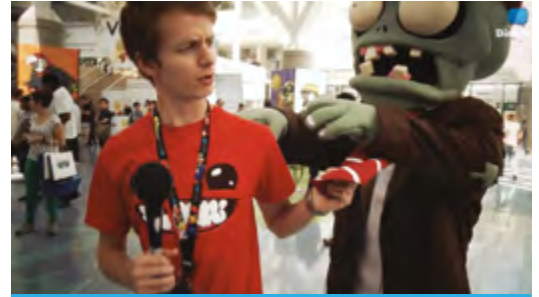
LA GUERRE EST DÉCLARÉE

Et puis, YouTube a serré la vis. « Les grosses chaînes arrivent, et les networks se retrouvent entre deux feux », analyse Damien. Désormais, network ou anonyme, c'est pareil. Vous montrez trois secondes d'une bande-annonce ? Vous reproduisez quelques accords d'une musique ? Pas de bol, si vous ne payez pas les droits, YouTube ne va pas vous rater. S'ils sont sympas, ils se contenteront de filer l'argent généré par la publicité aux ayant droits, et tant pis si vous êtes l'auteur de 99% du contenu. Et si, pour une raison obscure, ils ont décidé de vous pourrir la vie, ils pourraient même carrément couper le son de votre vidéo, voire la bloquer. Damien avance une explication : « Ils cherchent à moins payer les grosses chaînes de Youtubeurs. Ils avaient déjà changé l'algorithme en juin, les vues avaient baissé de 20% ». Le Youtubeur relativise tout de même : « Pour l'instant, ce sont surtout les sites de distribution de musiques qui posent des

réclamations. Mais certaines chaînes ont eu pléthore de demandes, notamment de la part de Nintendo et d'Ubisoft. Si tu protestes, c'est aux ayants droits de décider s'ils laissent ou pas la vidéo. S'ils ne veulent pas, c'est un strike. Trois strikes, et ta chaîne est fermée ».

UNE ÉVOLUTION DES MENTALITÉS

Le droit à la parodie, au pastiche, à la citation ? YouTube s'en moque. Ou en tout cas, ne bénéficie pas aujourd'hui d'outils suffisamment perfectionnés pour faire la différence. Du coup, c'est la punition pour tout le monde. Côté éditeur, on s'empresse de dire qu'on y est pour rien, et que d'ailleurs, les vidéos, on est à fond pour. Même qu'on s'engage à ne poursuivre personne ! Reste que le jour où un type osera dire du mal d'un jeu, il n'y a aucune garantie que son gentil éditeur ne reviendra pas sur sa décision. Juste un accord de principe. « On va vers un Internet à sens unique, où si tu veux faire du contenu, il faut en référer aux éditeurs. Que ce soit critique ou pas, que tu veuilles montrer un élément du gameplay ou des bugs ». Mais après tout, se faire de l'argent sur le dos d'un contenu produit par un autre, c'est illégal partout ailleurs : une radio qui diffuse de la musique paye des droits à la SACEM, une télé, un abonnement à l'INA. Pourquoi les networks de Youtubeurs bénéficieraient d'un passe-droit ? Parce qu'ils sont d'honnêtes artisans, qui, avec leur talent et quelques emprunts, se font un peu d'argent sans en voler à personne ? La position est défendable, et préfigure peut-être



DIABLOX9 1 500 000 ABONNÉS SUR YOUTUBE

Le volte-face de YouTube est-il synonyme de la fin du monde ? Les vidéos de jeux vont-elles toutes disparaître ? On est allé demander son avis à Diablox9, l'un des Youtubeurs francophones les plus populaires.

EST-CE QUE TU AS REÇU DES RÉCLAMATIONS DE LA PART D'AYANT DROITS DEPUIS QUE YOUTUBE A RENFORCÉ SON DISPOSITIF ?

Aucune pour le moment ! Si vous voulez mon avis cela peut dépendre du network auquel votre chaîne appartient. Enfin, c'est une simple supposition. On est si peu informé...

PEUT-ÊTRE AUSSI QUE TU PROPOSES DES VIDÉOS DE GAMEPLAY, PLUTÔT QUE DE REPRODUIRE DES EXTRAITS DE CONTENU DÉJÀ EXISTANT, DES MUSIQUES, DES TRAILERS...

Pour le moment oui, la cible principale, voire unique, c'est bel et bien la musique. Il serait techniquement possible de voir apparaître une censure au niveau du gameplay : Nintendo nous en a fait une belle démonstration il y a quelques mois (NDLR : Diablox9 en avait lui-même fait les frais, en voyant disparaître certaines de ses vidéos de Skyward Sword). Mais je ne pense pas qu'on arrive à un tel stade d'aussi tôt.

QUE PENSES-TU DE CE NOUVEAU SYSTÈME ?

Le réel souci, c'est que comme d'habitude, YouTube décide de changer quelque chose sans prévenir. Et nous, ben, on a plus qu'à s'adapter. Que ce soit en terme de dispositif, de mise en page, on est très mal informé des changements à venir.

LA NOUVELLE A AFFOLÉ LES RÉSEAUX SOCIAUX. PENSES-TU QUE LE PROBLÈME SOIT SI GRAVE ? PEUT-ON IMAGINER QUE YOUTUBE FASSE MARCHÉ ARRIÈRE ?

Beaucoup de bla bla pour pas grand chose au final. Les médias ont trop exagérés la chose. Mais est-ce que YouTube fera marche arrière ? Elle est bien bonne ! C'est pas vraiment leur genre malheureusement : comme je l'ai dit, ils changent et on s'adapte. Point.

un changement des mentalités, sinon de la loi, concernant le droit d'auteur. Mais on n'en est pas là. En attendant, il serait peut-être plus juste qu'au lieu de ce tout ou rien, ayant droits et Youtubeurs puissent se partager équitablement les revenus des vidéos incriminées. Encore faudrait-il que YouTube ait les outils (et la volonté) de faire le tri correctement, plutôt que de faire appliquer le droit d'auteur au bazooka. ■

En rappelant sa position par rapport au droit d'auteur, YouTube rappelle surtout qu'il est un média comme les autres.





“ MON PÈRE aurait préféré
que je fasse un vrai métier,
genre cordonnier. ”

1977

Naissance à Paris

1977

Sortie de *La Guerre des Étoiles*

1995

Apprenti à Pit Games (Vincennes)

1998

Ouverture d'Hobby One (Paris, XI^{ème})

2014

Lancement prévu du site Internet

PORTRAIT

JÉRÉMY HAGEGE

GÉRANT DE HOBBY ONE,
15 BOULEVARD VOLTAIRE, PARIS

par **Corentin Lamy**
@corentin_lamy

Certains ont un jeu préféré ou une console favorite, qui leur vient tout de suite aux lèvres quand on parle de souvenirs d'enfance. Jérémie Hagege, lui, balance une liste aussi longue que l'inventaire des stocks de son magasin.

L''énumération commence par l'antique Commodore 64, sans oublier le Macintosh de son père, sur lequel Jérémie Hagege joue à *Dark Castle*. Mais les premiers véritables émois ludiques viennent ensuite, avec l'Amiga 500 : *North & South*, *Moonstone*, *Barbarian*, tous ces jeux cultes qu'il finit pourtant par revendre pour s'acheter une Super Nintendo avec *Super Mario Kart* et *Street Fighter II*. En fait pour faire

le résumé complet du pedigree de joueur de Jérémie, il faudrait aussi parler de la Master System, de la Game Gear, et même d'innombrables Game & Watch. Et quand il ne jouait pas, Jérémie lisait. « Joypad et Consoles + », se rappelle-t-il, avec un enthousiaste communicatif. « Consoles +, c'était le top. J'allais les acheter le dimanche matin, et je les lisais sur le chemin du retour ». Faut dire qu'à l'époque, Internet, c'était pas exactement ça.

Les infos, c'était dans la presse et nulle part ailleurs. Et pour les achats, pareil : en boutique, sinon rien. Le téléchargement ? Et pourquoi pas la téléportation, tant qu'on y est ? À l'époque, Jérémie, joueur boulimique, bave devant les devantures des magasins. Comme devant celle de Pit Games, à Vincennes, et sa borne Neo-Geo. A tel point qu'il se décide un jour à en pousser la porte, pour y bosser en tant qu'apprenti. « J'ai arrêté

l'école après la seconde. J'étais pas fait pour ça ! »

LE MÊME MOIS QUE STAR WARS

Aussitôt terminé son apprentissage, Jérémie a l'opportunité de reprendre les locaux de Satellite, une boutique de jeux vidéo sise boulevard Voltaire, dans le 11^{ème} arrondissement de Paris, à deux pas de la Place de la République. Nous sommes en 1998, Jérémie a 21 ans, et pour lui, c'est l'accomplissement d'un rêve

de gamin. Son père, lui, est moins enthousiaste. « Il aurait préféré que je fasse un vrai métier, un truc qui dure, genre cordonnier... Quelque chose de manuel! ». Jérémy placarde des affiches, se constitue un stock à base de jeux d'occaz, et c'est parti : « Hobby One » ouvre ses portes, une entreprise familiale avec, en guise de voisins, une demi-douzaine de concurrents. La référence à Obiwan est évidemment assumée par ce grand fan de *Star Wars* : « je suis né le mois de la sortie du film ». Chez Hobby One, on fait du neuf, de l'occaz, des films. Et beaucoup d'import.

Jeremy se constitue une clientèle de cinéphiles, voire de gens du spectacle. Pas mécontent, Jérémy égrène les noms de Marion Cotillard, Guillaume Canet, ou même Zinédine Zidane. « Vincent Cassel et Omar Sy sont venus l'autre jour ». Il n'oublie pas non plus Mouloud Achour, présentateur sur Canal +, et qui produit *Superstore*, une émission tournée dans sa boutique. Autant de personnalités dont les photos trônent en bonne

place dans le magasin. On devine que Jérémy, qui rigole volontiers, tutoie facilement et partage ses souvenirs avec enthousiasme. Le contact et le relationnel, il adore ça. Pour lui, c'est d'ailleurs une des principales forces d'Hobby One. « L'équipe, c'est hyper-important, c'est la famille. On est toujours là, derrière le comptoir, pour discuter avec les clients. »

LA BOÎTE DE PANDORE

Une bonne ambiance, c'est top, mais ça ne fait pas tout. Les premières années, sa bonne santé, Hobby One la doit à une révolution : le piratage. On est en pleine époque de la PlayStation triomphante, et avec elle, de l'avènement des modchips, des puces qui permettent de jouer à tous les jeux importés... ou copiés. Chez Hobby One comme partout ailleurs, on en soude à tour de bras. Une puce coûte « 6 ou 7 francs » à l'achat, s'installe en une minute, et l'opération est facturée

200 francs. Les clients viennent de la France entière. « Je me rappelle d'un client avec vingt consoles : il avait ramené celles de tous ses potes. » Telle la proverbiale fourmi à la veille de l'hiver, Hobby One et les boutiques de jeux engrangent ainsi pas mal de sous. La méthode est discutable, mais à sa décharge, Hobby One n'est pas la seule boutique à succomber à la pratique. Et en répondant à la demande, les boutiques indépendantes ouvrent une boîte de Pandore qui va finir par leur coûter cher.

DISPOS À RÉPU

Ce fameux hiver donc, ce sera Internet, qui fait entrer le piratage dans l'ère industrielle. Ajoutez à ça le passage à l'euro, la concurrence de la grande distribution (même les « gros » comme Virgin et Games en ont fait les frais), et, finalement, la crise de 2008. Le résultat est sans appel : « depuis quelques années, on perd 20 à 30% de chiffres d'affaire tous les ans ». Et Hobby One n'est évidemment pas la seule boutique touchée : au fil des ans, leur nombre boulevard Voltaire a doublé,

jusqu'à atteindre le nombre record de quinze. Aujourd'hui, elles ne sont plus que onze. Il reste aux enseignes indépendantes quelques armes. Par exemple, prendre la liberté de vendre les jeux quelques jours avant leur sortie officielle. Les fameux jeux « dispos à Répu », bien connus de ceux qui ne peuvent pas attendre 72h pour jouer au dernier *Call of*. « C'est marginal, assure Jérémy. On les réserve à nos habitués ». Des risques ? « Au pire, un courrier des éditeurs ».

BIENTÔT LA RELÈVE ?

Quinze années ont passé, et les choses n'ont pas tant changé chez Hobby One. Depuis le début, l'équipe, c'est Jérémy, et « la famille » donc. La vraie (sa mère, à la retraite, donne un coup de main précieux) et celle qu'il s'est trouvée, Rui et Nicolas. Rui est spécialisé dans les jeux « gamers », Sony et Microsoft. À son comptoir, Nicolas s'occupe davantage des jeux Nintendo

et retrogaming. Jérémy lui, est derrière un troisième comptoir, en fond de boutique. Désormais, il se consacre davantage au cinéma. Lui qui hésite au moment de donner cinq dates clés pour la chronologie de cet article, peut sortir de tête la date de sortie de n'importe quel film. « Je ne joue plus à tout. Quand un client me demande mon avis sur une nouveauté, je suis obligé de lui dire que je ne l'ai pas faite. Je ne sais pas mentir ». Dans la boutique, même si on prend les choses avec philosophie, voire avec le sourire, l'avenir n'est pas forcément rose. Pour l'exercice 2014, Jérémy reste confiant. L'effet « nouvelle génération » devrait jouer, avec de gros jeux sur des plates-formes encore épargnées par le piratage. L'équipe s'estime déjà heureuse que Microsoft ait renoncé à limiter la revente des jeux Xbox One : « On a envisagé de la boycotter ». Tout en regrettant quand même que les consoles ne soient pas rétrocompatibles : un coup dur pour le business du retro. 2014, d'accord, mais après ? Jérémy rigole, prend les choses du bon côté. Mais avoue aussi être un peu usé par quinze années passées derrière un comptoir. Internet bouffe tout ? Alors il va s'y mettre. Dans les mois à venir, il devrait se placer en retrait, et gérer le futur site web du magasin. Histoire d'avoir le temps de s'occuper de sa famille et de ses filles de 4 et 7 ans : si elles ne reprendront peut-être pas la relève derrière le comptoir, au moins, elles la reprendront derrière le pad. ■



NORTH & SOUTH

Son premier coup de cœur



MARIO KART 64

Le jeu qu'il ressort entre amis



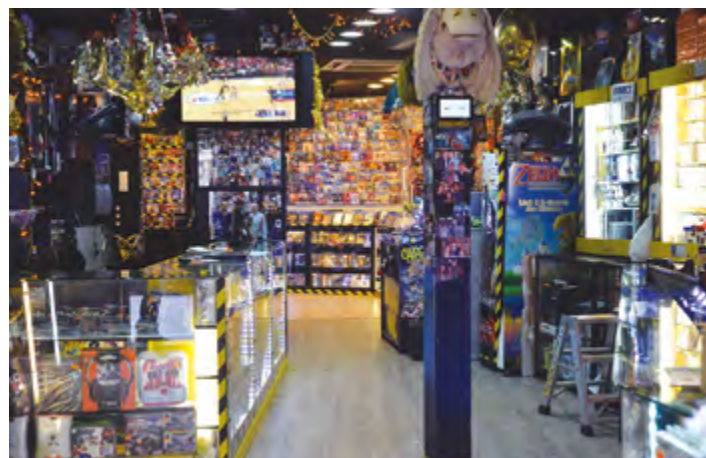
CALL OF DUTY 2

Son épisode préféré



THE LAST OF US

Le jeu qui lui a fait brancher sa PS3



YAIBA : NINJA GAIDEN Z

Genre Zombicide
Éditeur Tecmo Koei
Développeur Team Ninja
PEGI 18+
Sortie 27 février 2014



CHOC DES CULTURES

En attendant *Ninja Gaiden* chez les pirates et *Ninja Gaiden* chez les robots, voici déjà un premier cross-over interlope : *Ninja Gaiden* chez les zombies.

par Kevin Bitterlin
@KBitterlin



Tué par Ryu Hayabusa dans la séquence d'intro, Yaiba revient à la vie pour une raison obscure.

A première vue, nous sommes en présence d'un titre tout ce qu'il y a de plus simpliste. L'intégralité de son concept est d'ailleurs synthétisée dans le titre : *Yaiba: Ninja Gaiden Z*, soit un tout nouveau *Ninja Gaiden* avec des zombies et un personnage baptisé Yaiba. Limpide. En creusant un peu plus, on découvre aussi que le jeu arbore une esthétique en cel-shading ultra-bariloée, où un ninja bleu fluo découpe des zombies verts et gris dans des décors violets, jaunes et un peu rouges aussi. Passée la crise cardiaque des yeux, le jeu dévoile enfin un second degré et des gags assez inhabituels dans une série aussi imperturbable et sérieuse que *Ninja Gaiden*. Il ne nous reste plus qu'à reconnaître que le premier quart d'heure du jeu s'avère plutôt amusant, même si l'on peut déjà émettre des doutes concernant l'intérêt d'un tel titre sur la longueur. Voilà ! On s'arrête là ? Non, pas tout à fait.

ENVIE D'AILLEURS

Parce ce que l'autre intérêt de ce jeu, c'est sa genèse, son parcours, la justification-même de son existence. *Yaiba: Ninja Gaiden Z* se pose en effet comme une œuvre de sang-mêlé, fruit d'une union entre

trois entités différentes. Il y a bien sûr la Team Ninja, société à l'origine de tous les épisodes modernes de la saga mettant en scène Ryu Hayabusa. On retrouve aussi Sparks Unlimited, le fumeux studio américain qui a acquis une solide réputation dans le microcosme du jeu pourri, avec *Turning Point: Fall of Liberty* et *Legendary*, avant de s'acoquiner avec des boîtes japonaises (*Lost Planet 3*, c'était déjà eux). Et il y a enfin Comcept, studio fondé et dirigé par Keiji Inafune à la suite de son départ de chez

Capcom en 2010. C'est surtout ce dernier qui nous intéresse, lui et son parcours atypique. Après avoir longtemps contribué de près ou de loin à certaines grosses licences (*Street Fighter*, *MegaMan*, *Onimusha...*), le bonhomme s'émancipe vraiment en 2006 avec *Dead Rising*. Une histoire de zombies, déjà. On ne le réalise pas forcément à ce moment-là mais ce jeu est révélateur de toute la carrière d'Inafune, celle d'un bonhomme déchiré entre les canons du jeu vidéo japonais d'un côté, et ses influences personnelles de l'autre. Plus que *Resident Evil*, série sur laquelle il a pourtant bossé, Keiji Inafune préfère le cinéma de Romero et son *Dawn of*

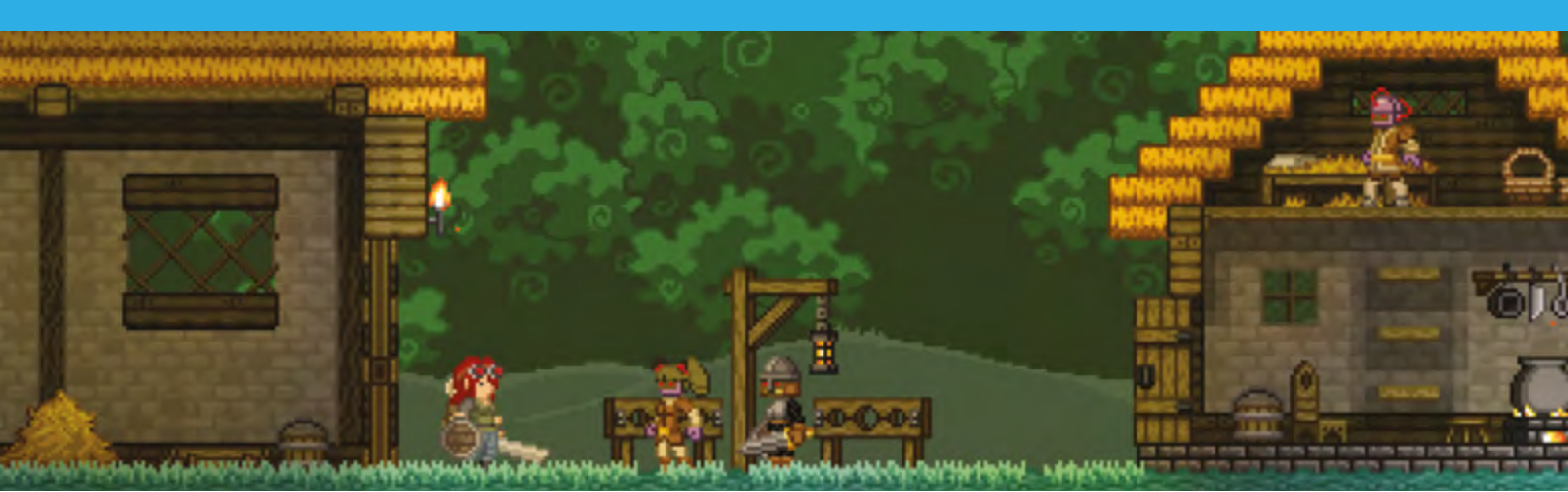
the Dead (*Dead Rising* en est clairement inspiré) et *The Walking Dead*, la BD qui lui donne envie de glisser du cel-shading dans *Yaiba: Ninja Gaiden Z*. Mais même s'il parvient à injecter des éléments qui lui tiennent à cœur dans ses titres, Inafune donne l'impression de se sentir à l'étroit au sein d'une industrie japonaise repliée sur elle-même. Son mal-être s'exprime

à plusieurs reprises. En plein Tokyo Game Show 2010, il déclare : « Je regarde autour de moi et je ne vois que des jeux

abominables. Le Japon a cinq ans de retard sur tous les autres. » Aujourd'hui encore, son discours reste assez acerbe concernant le boulot de ses compatriotes. « Les choses s'améliorent mais il y a encore du boulot. Le salut passe sans doute par des collaborations entre plusieurs studios venus d'horizons différents. » Inafune applique donc à la lettre cette bonne résolution. Les ninjas, le Japon, les traditions d'une part. Les zombies, l'occident, la modernité de l'autre. Bon... De ce qu'on a pu voir, le jeu ressemble quand même plus à une grosse farce bourrine qu'à la réverbération métaphysique des troubles existentiels de son auteur. Mais sait-on jamais. ■

et on
ON Y A JOUÉ
en parle

“ UN NINJA BLEU FLUO
DÉCOUPE DES ZOMBIES
VERTS ET GRIS ”



CRASH TEST

STARBOUND : EXPLORATEURS SANS FRONTIÈRES

par **Corentin Lamy**
@corentin_lamy

Vous avez passé des dizaines de nuits blanches devant *Terraria*?
Préparez-vous à rempiler : ce n'était qu'un avant-goût.

On l'a déjà oublié, mais à une époque pas si lointaine, les ados jouaient encore à *Call of Duty* et à *FIFA*. Et puis est arrivé *Minecraft*. Le jeu de Notch a inventé un genre (creuser, collecter des ressources, fabriquer des trucs), ouvrant la brèche à une dizaine de clones. Parmi eux, *Terraria* fut le seul à pouvoir rivaliser avec le maître. Plus qu'un bête bac à sable, il proposait des tas d'environnements différents à explorer, des armes, des armures, des objets spéciaux, le genre qu'on trouve plutôt dans un *Castlevania* ou dans un *Zelda*.

Le jeu a cartonné, ce qui n'a pas empêché certains développeurs de claquer la porte pour aller bosser, dans leur coin, sur ce fameux *Starbound*. Longtemps auréolé de mystère, le voilà désormais disponible en bêta.

TERRARIA AU CUBE

À elle seule, cette bêta propose peut-être déjà plus de contenu que *Terraria*. Le principe de base est le même : on creuse, on collecte des ressources, on fabrique des trucs. La grande nouveauté, c'est qu'on ne se balade plus sur une simple carte fermée. Le monde de départ n'est qu'une seule des milliers,

voire des millions de planètes existantes. Chacune a sa faune, sa flore, son climat, et parfois, ses populations autochtones organisées en vastes villages. Et contrairement à *Terraria*, qui, à nos risques et périls, nous laissait nous balader partout dès le début, il y a dans *Starbound* une idée de progression, d'un but à atteindre : si le premier système est presque immédiatement accessible, on ne débloquent les suivants, de plus en plus difficiles, qu'en venant à bout de boss bien musclés. De manière plus globale, toutes les mécaniques de jeux ont été repensées, améliorées, enrichies, du crafting

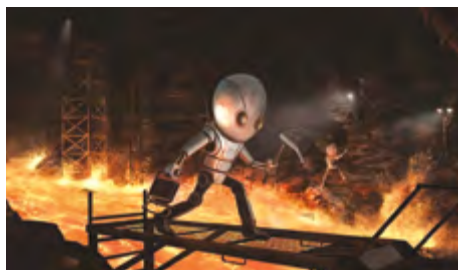
à la construction. Et pourtant, ce n'est que le début, cette bêta déjà tout à fait jouable étant censée s'enrichir très rapidement de pans entiers de gameplay. Ces jours-ci, *Starbound* est d'ores et déjà le jeu qui se vend le mieux sur Steam : on lui prévoit un avenir plus glorieux encore. ■

La bêta de *Starbound* est disponible pour 13,99€ sur Steam (41,99€ les quatre exemplaires).



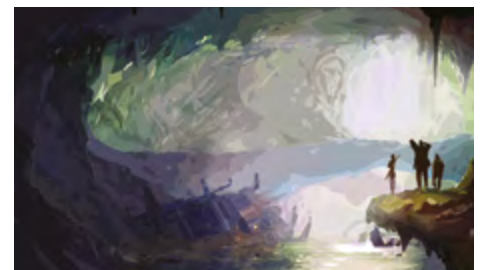
FROZEN ENDZONE

Sérieusement, qui aime le foot américain ? Vous ? Moi ? Personne ? Tout à fait. Personne n'aime ça, c'est prouvé. Pourtant, s'il arrive à la cheville de son prédécesseur *Frozen Synapse* (mélange génial entre *Counter-Strike* et des échecs), *Frozen Endzone* devrait convaincre pas mal de monde de se mettre à ce sport bizarre. La bêta est dispo par là pour 25\$, et donne droit à une seconde clé : frozenendzone.com



MAIA

Il est franchement trop tôt pour vous conseiller de l'acheter (surtout à 23€ !), mais il faut suivre *Maia*. Parce qu'il s'agit d'une sorte de mix entre *Dungeon Keeper* et *Dwarf Fortress*, qui nous confie la charge d'une base de colons à la surface d'une planète hostile. Encore un peu aride, mais les développeurs promettent des mises à jour tous les vendredis. A voir s'ils tiennent leurs engagements.



DUNGEON OF THE ENDLESS

On avait adoré *Endless Space*, par les Parisiens d'Amplitude, et on surveille de près leur prochain jeu de gestion, *Endless Legend*. Entre les deux, ils se dégourdissent les jambes avec ce *Dungeon of the Endless*, un projet qu'ils présentent comme « moins ambitieux », mais qui s'annonce comme un substitut tout à fait convaincant au génial *FTL : Faster Than Light*. Dispo en alpha pour 11,99€ sur Steam et déjà tout à fait recommandable.

DIABLO III : REAPER OF SOULS

Genre Extension / Hack & Slash
Éditeur Activision Blizzard
Développeur Blizzard Entertainment
PEGI 16+
Sortie 25 mars 2014

PC

Mac

PS4

OPÉRATION PHÉNIX

Coiffé d'un infâmant bonnet d'âne, *Diablo III* rumine son humiliation au coin de la classe. Croix de bois, croix de fer, à la prochaine interro, il épate la maîtresse. Et il l'envoie en enfer.

par Sylvain Tastet
 @_Hoopy



Les téléporteurs fonctionnent désormais d'un acte à l'autre. Bonheur total.



Scénario Fedex: Oh non! Capuche Man a volé l'âme de Diablo... Tuez tout ce qui bouge!

Quelque part en Californie, dans les locaux de Blizzard, le soleil ne brille plus. Depuis des mois, les codeurs et développeurs de *Diablo III*, silencieusement agenouillés dans l'ombre et la poussière, veillent la dépouille du hack & slash phénomène de 2012. À sa sortie, *Diablo III* a tout balayé, la version PC s'écoulant, sur la seule année dernière, à 12 millions d'exemplaires.

Un engouement fabuleux qui n'eut d'égal que la déception des joueurs. N'ayons pas peur des mots: le successeur de *Diablo II* a connu un lancement catastrophique. Plantages, équilibrage foireux, système de loot perverti par un hôtel des ventes douteux... À peine

d'invocation de *Reaper of Souls* touche à sa fin, et très bientôt, tel un phénix, *Diablo III* va renaître de ses cendres. Pour vous qui n'avez pas touché au jeu et qui n'allez rien comprendre à ce qui suit, retenez ceci: *RoS* présage un excellent *Diablo III*.

CETTE EXTENSION SE RÉAPPROPRIE LES FONDAMENTAUX DE DIABLO II

a-t-il entamé son vol glorieux que *Diablo III* s'est retrouvé la carcasse criblée de balles. Capitaine d'un navire gonflable au bord du naufrage, Blizzard a collé des rustines partout où il le pouvait mais sans croire au miracle. Pour sauver ce jeu, patcher ne suffit pas. Il faut refaire. Et Blizzard refit. Il aura fallu du travail, des remaniements d'équipes et sans doute quelques sacrifices de vierges, mais voilà. Le rituel

CAPTAIN OLD SCHOOL

Depuis la crucifixion de Jay « mal avisé » Wilson (qui a cru pouvoir faire rimer Diablo avec micro-transactions), c'est à Josh Mosqueira qu'a échoué la lourde mission de repenser toute l'architecture du jeu. Humble, ou tout simplement peu désireux de se faire occire par une foule en colère, le monsieur qui a officié presque toute sa carrière sur des jeux de stratégie, préfère la sécurité à l'audace. Il avait promis un retour aux sources de la série, et effectivement, s'il fallait résumer nos impressions sur la bêta de *Reaper of Souls* en deux mots, disons que cette extension se réapproprie les fondamentaux de *Diablo II* en y distillant un rien de *World of Warcraft*. Josh, soutenu



et le plaisir de la trouvaille en pâtit. Blizzard planche actuellement sur la question, et n'exclut pas une disparition pure et simple de cette statistique. J'entends d'ici hurler la foule. Ce choix paraît pourtant logique. Blizzard raréfie le loot pour pousser les joueurs vers son nouvel artisan : le mystique. Ce dernier, tout droit pompé sur les retoucheurs de *WoW*, permet, moyennant une montagne d'or, de modifier un bonus d'une de vos pièces d'équipement contre un autre sensiblement équivalent. Éternel insatisfait, je n'applaudirai pas cet indispensable artisanat que les joueurs ont attendu bien trop longtemps à mon goût. C'est idiot, mais à l'époque, j'aurai parié mon chien que ce système serait intégré à *Diablo III* dès son lancement. Enfin... Réflexion faite, cela aurait empêché Blizzard de mettre en place son hôtel des ventes.

FIN DE PÉNITENCE

Trêve de jérémiades. À ces quelques détails près, sur le fond, *Reaper of Souls* fait un sans faute. Les parangons illimités et les donjons aléatoires, baptisés « rifts », laissent entrevoir un jeu à haut niveau très intéressant soutenu par un auto-leveling fort bien vu. Pour ceux qui n'ont pas le décodeur Canal+ : dans *Reaper of Souls*, votre personnage gagne en puissance indéfiniment sans que le jeu ne devienne trop facile ou que vous ayez à arpenter encore et toujours les mêmes niveaux. Chose encore plus impensable, le mode aventure (qui distribue au hasard des missions n'importe où dans le jeu), parvient à redonner de l'intérêt aux « vieux » actes délaissés par les joueurs en leur octroyant des récompenses aléatoires. À l'usure, ce sont souvent les mêmes quêtes qui reviennent, mais tout de même ! Là, c'est l'instant où ceux qui ont passé leurs deux dernières années de vie

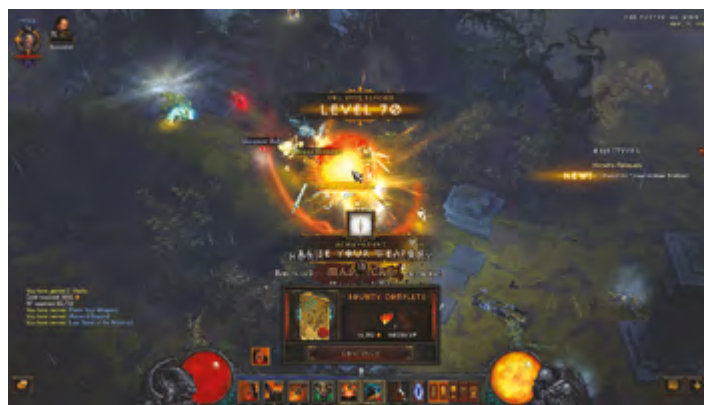
par une armée de game designers aux bras musclés, a abattu à la masse le gameplay boiteux hérité de 2012, pour façonner un *Diablo* sans hôtel des ventes. *Evil Reborn*, la version console du jeu sur laquelle il s'est d'abord fait les dents, laissait déjà entrevoir un système de loot plus cohérent. Les objets sont plus rares, globalement plus intéressants qu'avant et, enfin, les baguettes de sorciers avec bonus de force relèvent de l'histoire ancienne.

FOIRE AUX MERVEILLES

Si *Reaper of Souls* améliore déjà grandement les phases d'équipement de son personnage, il lui reste toutefois encore des progrès à faire. En effet, pour relancer la quête de l'item parfait, Blizzard a gratifié chaque objet légendaire d'une statistique unique très spécifique, qui booste tel sort de telle ou telle classe. Le problème, c'est qu'aujourd'hui avec les bonus de « magic find » qui accroissent vos chances de trouver du matos rare, les items légendaires tombent trop souvent



L'artisanat bénéficie d'un sérieux coup de polish.



Ceux qui ont acheté *Diablo III* sur console rempliront-ils six mois plus tard pour un petit acte en plus ? Pas sûr.

à nettoyer l'acte III en boucle peuvent s'autoriser une petite larme. Blizzard-le-Magnanime vous sort de prison les gars.

RISQUE DE FAMINE

Preuve que *Diablo* avait beaucoup à se faire pardonner, ce papier n'a pas encore abordé le réel nouveau contenu de cette extension, à savoir la classe du Croisé et l'acte V. Difficile de se prononcer sur ce personnage offtank sans être allé chercher le niveau 70, mais son aspect hybride, quelque part entre barbare et moine, s'annonce très prometteur. En revanche, il n'est

pas trop tôt pour juger l'acte V. D'un point de vue esthétique, rien à redire. Nous sommes dans le prolongement direct de l'acte I avec une double portion de cimetières, de tombes et d'autres joyeusetés gothiques. Son seul défaut, c'est finalement de n'être pas plus long que n'importe quel chapitre du jeu. L'acte V s'avale en trois heures... Avouez qu'après deux ans d'attente, il y a de quoi rester sur sa faim. Cela dit, s'il faut souffrir une petite fringale pour que *Diablo III* devienne enfin le hack & slash promis de longue date, je veux bien sauter quelques repas. ■



WASTELAND 2

Genre Post-apo apocryphe
Éditeur InXile Entertainment
Développeur InXile Entertainment
PEGI NC
Sortie NC

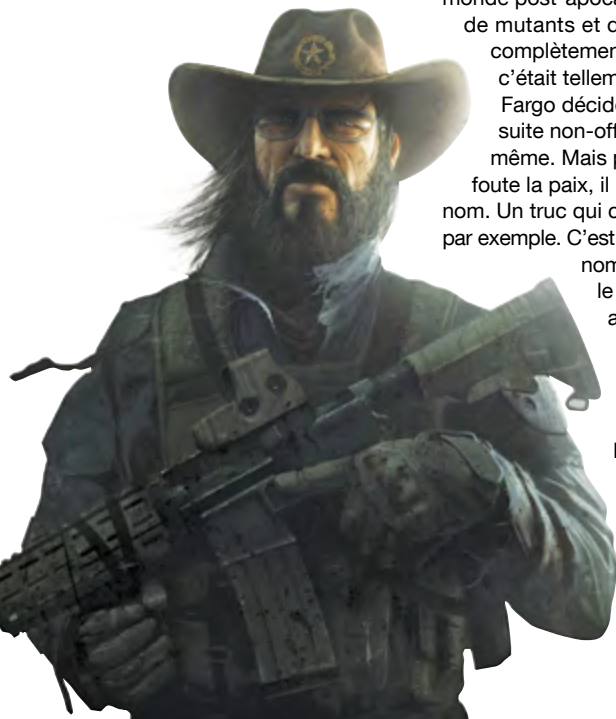
PC

OUYA

RETRO-FUTURISTE

L'uchronie, c'est ce genre qui s'amuse à réécrire l'histoire. Par exemple : « et si le monde avait été détruit dans une guerre nucléaire » ? Ou : « et si Brian Fargo avait développé Fallout 3 » ?

par Corentin Lamy
 @corentin_lamy



Des combats tactiques, des dialogues à multiples embranchements : là où Fallout est devenu plus bourrin, Wasteland reste un jeu cérébral.

Brian Fargo n'a pas de bol. D'abord parce que son nom est associé à plein de jeux gentiment pourris, genre *Hunted: The Demon's Forge*. Ensuite parce que quand, au milieu des années 90, il veut donner une suite à son premier *Wasteland*, les avocats de chez Electronic Arts lui font remarquer poliment mais fermement que les droits ne lui appartiennent plus. C'est con, c'était sympa *Wasteland*. Un jeu de rôle de 1988, où l'on contrôlait une escouade de Rangers dans un monde post-apocalyptique remplis de mutants et de survivants complètement barrés. En fait, c'était tellement sympa que Fargo décide d'en faire une suite non-officielle quand même. Mais pour qu'EA lui foute la paix, il lui faut un autre nom. Un truc qui claqué. « *Fallout* », par exemple. C'est pas mal, comme nom, *Fallout*. En plus le jeu est cool aussi. Il devient vite culte. Dès l'année suivante, la bande à Fargo capitalise d'ailleurs sur son succès avec un *Fallout 2*. Y'a même un 3 qui est mis en

chantier. Mais on l'a dit, Brian Fargo n'a pas de bol. Il plante sa boîte, et est contraint, pour limiter les dégâts, de vendre les droits de *Fallout* à Bethesda. Et le voilà, pour la deuxième fois en dix ans, dépossédé de son bébé. Brian Fargo n'a pas de bol, mais il a de la patience. Et il est têtu. En 2003, il récupère les droits de *Wasteland*, qui n'intéresse à peu près plus personne depuis la chute du bloc soviétique.

Pendant des années, il minaude, tease, menace de lui donner une suite. Et puis il passe à l'acte : en 2012, il fait financer son bébé via Kickstarter, récoltant près de trois millions de dollars auprès de 60 000 fans transis. De quoi lancer le développement. Mais pas de quoi le finir visiblement, puisque la bêta (très bugguée) est dispo en accès anticipé sur Steam depuis mi-décembre. Histoire d'extorquer encore un peu de sous à ceux qui voudraient le précommander.

PAS LÀ POUR SAUVER LE MONDE
 On ironise, mais *Wasteland 2* devrait apporter un peu de baume au cœur des joueurs n'ayant toujours pas encaissés le rachat de

Fallout par Bethesda. Parce qu'il y a vraiment beaucoup, mais alors beaucoup de *Fallout 1 & 2* là-dedans. Évidemment, on dirige une escouade (de sept personnages maximum) et non plus un seul perso. Évidemment aussi, ce n'est pas tout à fait le même univers. Celui de *Wasteland* n'a pas ce côté très fifties, très guerre froide, très paranoïaque, totalement parodique. Ici, on ne sort pas

d'un abri anti atomique, ni d'un village tribal. On incarne des Rangers, quelque part entre les mercenaires et les hommes

de loi, des types qui ne sont pas là pour sauver le monde, mais pour bosser. Et leur premier taf, ça va être de comprendre comment un de leurs aînés, Ace, a perdu la vie. Et pourquoi. Très vite, derrière l'enquête, s'esquisse une intrigue plus large, quand nos flics du désert doivent faire le choix entre deux appels à l'aide. Se dessine, en creux, une intrigue façonnée par nos choix comme par nos renoncements. Autrement dit, c'est plutôt pas mal parti. Une alternative intéressante au *Fallout* de Bethesda, à la fois old school dans son approche et audacieuse dans sa construction. ■



“ **UNE ALTERNATIVE INTÉRESSANTE AU FALLOUT DE BETHESDA** ”

L'IMAGE



De l'aveu de notre rédacteur en chef, *Les Chroniques de Sadwick: The Whispered World* était un jeu infâme, la faute à son héros qui passait son temps à geindre pour un rien. Mais le titre de Daedelic (*Memoria, Goodbye Deponia...*) était aussi très joli, avec ses somptueux décors empreints de mélancolie. Bref, c'était joli et relou. Jolou donc. Quoi qu'il en soit, les développeurs planchent actuellement sur une suite (ND Bruno : misère...). Intitulée *Silence: The Whispered World 2*, elle est d'ores et déjà prévue pour la fin d'année 2014 sur PC. Si l'on se fie à cette première image, le titre devrait une nouvelle fois être très joli. Mais sera-t-il aussi très relou ? Mystère...

75

Si nous n'avons pas encore eu la chance de mettre la main sur un Oculus Rift et de vomir tout notre soûl en jouant à *Half-Life 2* en 640*800, ça ne nous empêche pas d'en parler. Et de saluer l'initiative de Marc Andreessen (fondateur de Netscape) et de son fonds d'investissement qui ont levé 75 millions de dollars pour soutenir le désormais célèbre casque de réalité virtuelle. Pour rappel, l'Oculus Rift (appelez-le l'OR si vous êtes un peu *in*), est un périphérique qui doit être relié à un PC ou un smartphone Android (il ne fonctionne pas de manière autonome) pour projeter le joueur dans un univers en 3D via un double écran intégré au casque. On peut ainsi se plonger dans une partie de *Skyrim* en ayant l'impression folle (et sans doute un peu flippante) de faire partie intégrante de Bordeciel. Bref, avec cette importante manne financière de 75 millions de dollars, conjuguée aux 16 millions amassés via Kickstarter, le projet pourra être commercialisé dans un futur



relativement proche. Dès 2014, ou au pire en 2015. Plusieurs versions de l'Oculus Rift devraient être mises en vente à cette occasion : des premiers prix affichant des jeux en résolution standard (640*800 pixels par oeil), des plus onéreuses en Haute Définition, voire des très, très onéreuses en 4K. Mais ça, ce n'est pas encore pour tout de suite. Ce qui est certain en revanche, c'est que l'Oculus Rift,

sorti de nulle part il y a moins de deux ans, fait aujourd'hui partie des projets les plus enthousiasmants de la sphère vidéoludique. La preuve, même John Carmack, créateur de *Doom* et boss d'id Software, a décidé de quitter son cocon douillet pour rejoindre l'aventure. Il est aujourd'hui responsable technique d'Oculus VR, l'entreprise créée autour du projet Oculus Rift.

ET À PART ÇA ?

- **LES SERVEURS DE M.A.G FERMERONT LEURS PORTES LE 24 JANVIER PROCHAIN**
- **ELECTRONIC ARTS A (RE) DÉPOSÉ LA MARQUE DESERT STRIKE**
- **UN NOUVEAU JEU NARUTO A ÉTÉ ANNONCÉ**
- **SON TITRE EST TROP LONG POUR ÊTRE ÉCRIT SUR CETTE PAGE**
- **SALEMENT À LA BOURRE, MINECRAFT DÉBARQUE SUR PS3**
- **UN RPG APPELÉ THORMAE EST PASSÉ EN BÉTA. FOOOORMIDAAAABLE !**
- **LA NOUVELLE EXCLU DE LA PS4, C'EST PURE POOL. DU BILLARD. OUI.**
- **IL Y A 12 NOUVEAUX BOSS DANS AGE OF CONAN. ON DIT ÇA AU CAS OÙ...**

DESTINY



ÇA PARLE DE QUOI ?

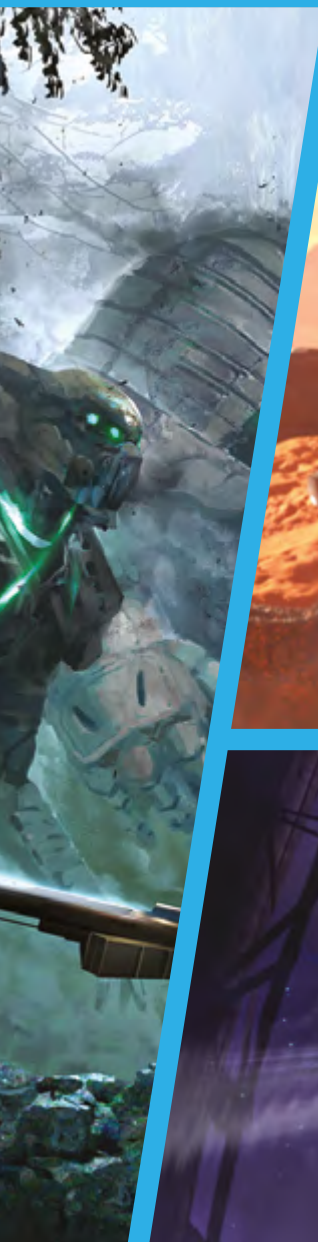
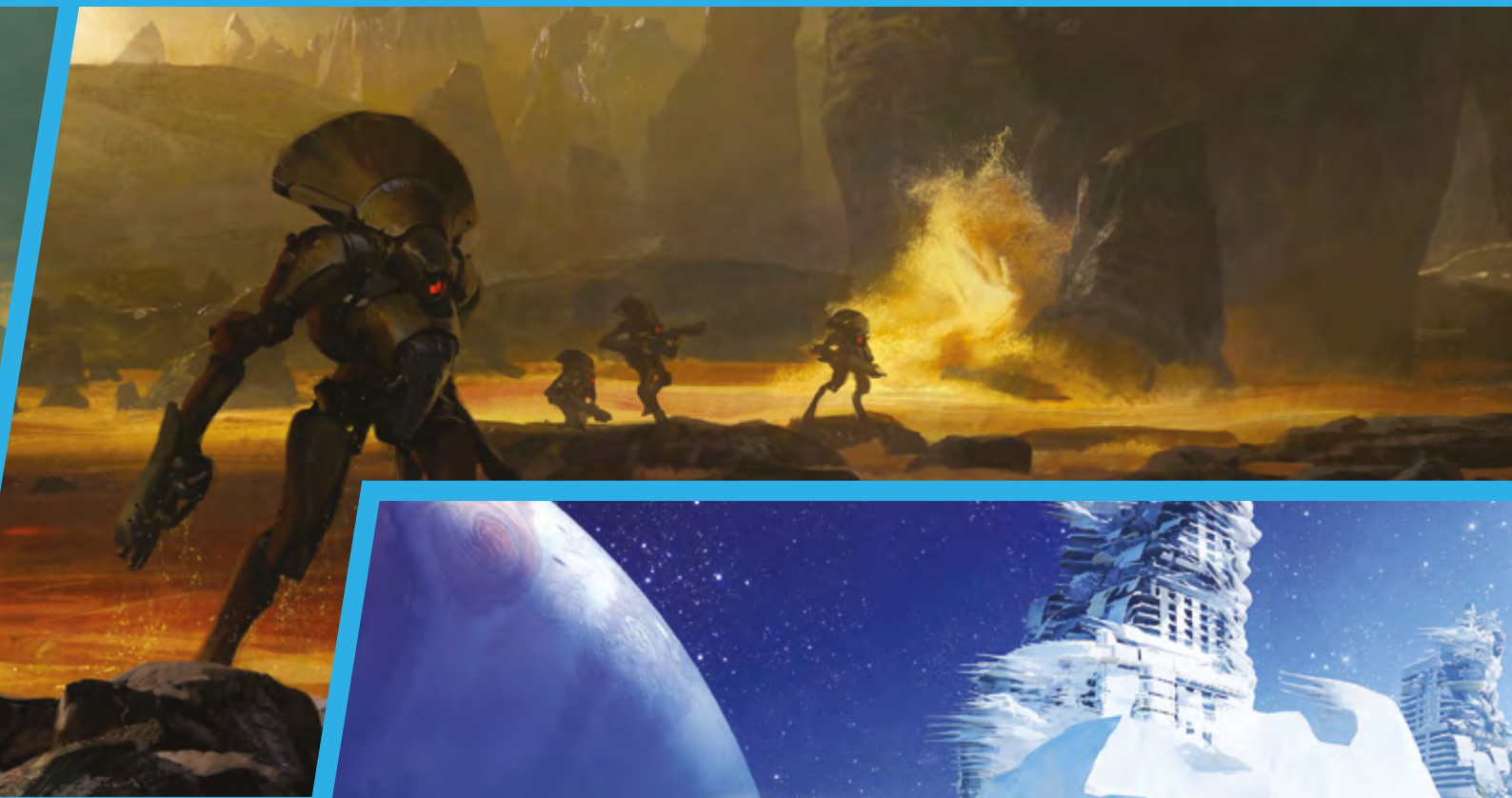
Destiny, c'est le nouveau projet des créateurs de la saga *Halo*. Et là tout est dit, ou presque. Après des années à produire des jeux mettant en scène le Master Chief dans sa sémillante armure pour le compte de Microsoft, le studio Bungie s'est décidé à voler de ses propres ailes... Enfin, « de ses propres ailes », c'est vite dit puisque Bungie a en réalité signé un gros deal avec Activision en 2010. Le premier né de ce fastueux mariage s'appelle *Destiny*, un FPS en monde ouvert baignant dans un décor à la croisée de la science-fiction et du post-apocalyptique. Dans les années 2700 et des brouettes, la galaxie apparaît ravagée et infestée d'aliens qui entendent bien dégommer les derniers survivants humains, ceux que l'on appelle les « Gardiens ». Que ce soit seul ou bien en coop', il s'agit donc d'explorer librement différentes zones (les planètes Venus ou Mars, la Lune, etc) et de se livrer à d'innombrables missions, un peu comme vous avez déjà pu le faire dans *Borderlands 2*. Le pitch ne serait pas complet si on ne précisait pas que le jeu sortira le 9 septembre 2014 sur PS3, PS4, Xbox 360 et Xbox One. Vous avez une Wii U ou un PC ? Circulez, y'a rien à voir.



ÇA APORTE QUOI ?

Loin d'être un FPS lambda, *Destiny* se compose de nombreux éléments qui le rapprochent du jeu de rôle. Outre un système de quêtes et de progression échelonnée sous forme de niveaux et de compétences à débloquer, le titre se démarque de la concurrence en proposant des ennemis dotés d'une barre de vie. Pour les abattre comme il se doit, il faut donc apprendre à leur infliger le plus de dégâts possibles via des coups critiques (headshot, destruction d'un point faible, etc) ou l'utilisation de munitions aux vertus élémentaires (incendiaires, givrantes, électriques...). D'autre part, Bungie a voulu conférer à son projet une forte dimension multijoueur. Comme dans un MMO, des quêtes à plusieurs apparaissent spontanément à proximité de son avatar. Le but de la manœuvre est connu : réunir et embarquer d'autres joueurs motivés à l'idée d'aller vider un donjon bien dodu ou de coller une grosse rouste à un boss surpuissant. A l'instar du *Borderlands 2* auquel on ne peut s'empêcher de comparer *Destiny*, il semble donc que ce nouveau FPS soit calibré pour la coopération, pour être vécu avec des potes le temps de quelques fusillades courtoises.





ÇA S'ANNONCE COMMENT ?

Clairement, *Destiny* se pose au confluent de nombreuses influences plus réjouissantes les unes que les autres, quelque part entre *Halo*, *Borderlands 2* et *Fallout*. Avec son système de jeu mêlant FPS et RPG, ses promesses en matière de multijoueur et la beauté désolée de son terrain de jeu, le titre de Bungie laisse entrevoir un formidable potentiel. Seule interrogation pour le moment, on espère que les fusillades sauront se montrer pêchues et dynamiques, une facette qui nous a laissé au mieux circonspects, au pire inquiets jusqu'à présent. Avouez qu'il serait quand même dommage de nous lâcher dans un univers aussi sexy avec des flingues aussi efficaces qu'une sarbacane à chaussettes sales. Sachez enfin qu'il sera rapidement possible de tâter le jeu, puisqu'une bêta (réservée aux joueurs ayant précommandé le titre) prochainement sur Xbox One et PS4. Cette dernière aura d'ailleurs l'exclusivité temporaire de la bêta, preuve que l'histoire d'amour entre Bungie et Microsoft relève désormais du passé.



L'ESSENTIEL DE JANVIER

01



LA GUEULE DE BOIS

Il est 14h, l'heure de faire l'effort de vous lever et de contempler cette nouvelle année qui débute sous vos yeux cernés. 2014 devrait être une fort belle cuvée, avec ses *Watch_Dogs*, *Titanfall*, *The Witness* et autres *MGS V*. Alors, haut les cœurs! Remettez-vous de vos émotions de la veille, envoyez vos meilleurs vœux à Tonton Gérard en lui souhaitant un prompt rétablissement après son appendicectomie, et buvez beaucoup d'eau. Bonne année!

07



PS4

DON'T STARVE

La survie. La survie à l'état pur. Lorsqu'il est sorti sur PC il y a quelques mois, *Don't Starve* était un jeu fort joli où un personnage devait passer ses journées à collecter les vivres et les ressources lui permettant de survivre à la nuit. La nuit qui est, comme chacun le sait, sombre et pleine de terreurs. Le jeu appliquera de nouveau sa formule simple et efficace sur PlayStation 4.

09



PC

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

Panique chez les pastèques! Raiden, armé de son katana qui tranche aussi bien les robots que les gros fruits, débarque enfin sur PC. Cette version de *Metal Gear Rising: Revengeance* comprendra le jeu de base ainsi que les DLC *Bladewolf* et *Jetstream*.

07

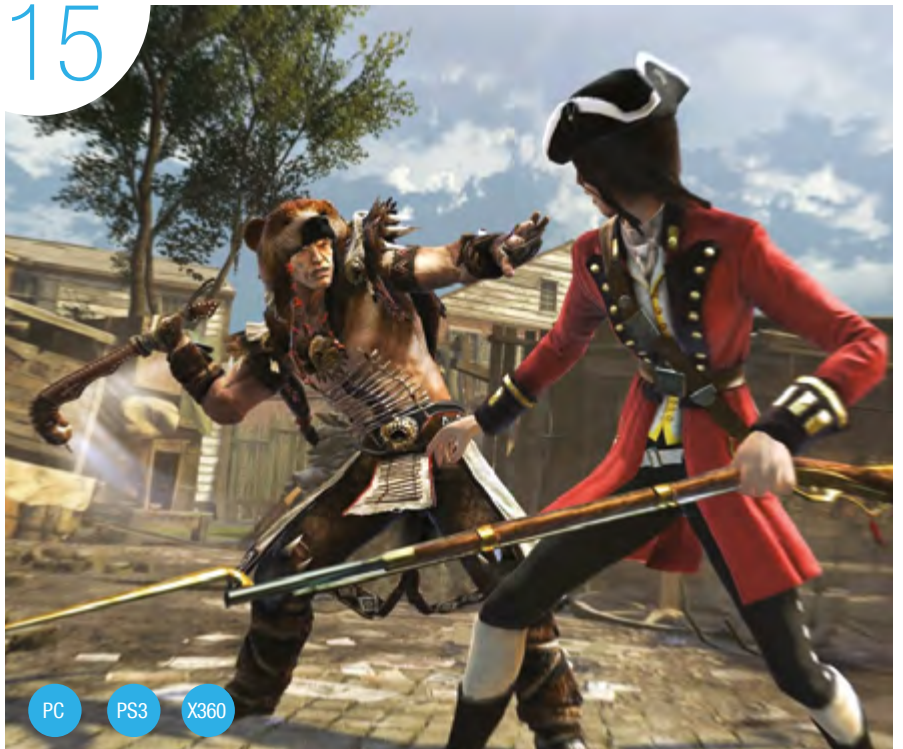


PC

SECRET OF RAETIKON

Est-ce que vous vous souvenez de *And Yet it Comes*, petit jeu indé autrichien plutôt sympatoche? Oui? Non? Bon, en tout cas, ce studio va sortir un nouveau titre baptisé *Secret of Raetikon*. Disponible tout d'abord en early access sur Steam, il nous plongera dans la peau d'un oiseau mythique dans un univers tout en origami. Ça a l'air mignon, malin et ça fait un peu penser à *Okami*. À surveiller donc.

15



PC

PS3

X360

ASSASSIN'S CREED III : LIBÉRATION HD

En attendant un inévitable *Assassin's Creed font du ski*, Ubisoft continue d'occuper l'espace en ressortant son épisode *Libération* sur PC, PS3 et Xbox 360. À l'origine, il s'agissait d'un volet sorti sur PS Vita et mettant en scène l'héroïne Aveline de Grandpré dans le bayou de la Louisiane. Sans surprise, le pitch de ce portage demeure le même que sur la portable de Sony.

24



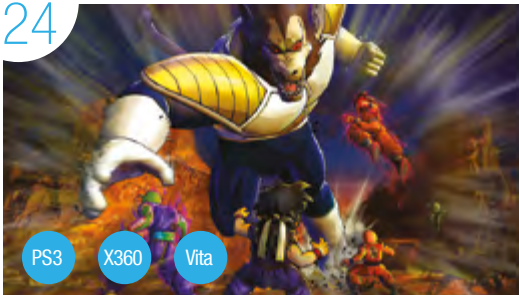
PS4

XOne

TOMB RAIDER : DEFINITIVE EDITION

Les plus optimistes d'entre nous attendaient des récents VGX 2013 que Square Enix annonce un nouveau *Tomb Raider*. Malheureusement, la grosse annonce de l'éditeur consistait en un trailer de *Tomb Raider : Definitive Edition*. Autrement dit, une déclinaison du jeu sorti début 2013 sur PC, PS3 et Xbox 360 vers les nouvelles machines que sont la PS4 et la Xbox One. A cette occasion, le jeu a été rendu plus joli, selon le studio Crystal Dynamics. Le contraire aurait été scandaleusement épatant.

24



PS3

X360

Vita

DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z

À chaque fois qu'un jeu *Dragon Ball Z* sort, on se dit qu'il serait quand même temps de laisser l'œuvre de Toriyama se reposer. Qu'elle dorme longtemps, voire qu'elle trépasse tout en douceur et nous laisse avec nos souvenirs. Pas de bol, *Dragon Ball Z: Battle of Z* est un énième jeu de baston, inspiré de l'OAV *Battle of Gods*.

24



GLOBAL GAME JAM

Le vendredi 24 janvier, à 17h, une compétition pas comme les autres débutera. Pendant 48 heures non stop, les courageux participants, réunis en équipes, devront concocter un jeu vidéo en suivant des règles et des contraintes énoncées à peine quelques minutes avant le début des hostilités. L'événement se déroulera simultanément dans plus de 150 villes à travers le monde. Pour ce qui est de l'édition française, ça se passera à Paris, dans les locaux de l'ISART Digital, l'Ecole du Jeu Vidéo et de l'Animation.

29



PS4

#DRIVECLUB

À l'origine, il devait sortir en même temps que la PS4 et étoffer un peu le line-up de la console aux côtés de *Knack* et de *Killzone: Shadow Fall*. Mais *#DriveClub* n'était soi-disant pas prêt. Il avait besoin d'un ultime coup de polish. Deux mois plus tard, le jeu va voir le jour. Et nous éblouir? Espérons-le.

CE QUI RESTERA DE LA GÉNÉRATION PS3- 360 - WII

Si les consoles nouvelle génération ne vont pas éclipser nos machines “actuelles” de sitôt, leur arrivée nous pousse à dresser le bilan des années passées en compagnie du trio PS3 - Xbox 360 - Wii. Les hauts comme les bas, les succès et les échecs, et les tendances qui ont émergé au cours de ces huit années durant lesquelles le jeu vidéo a changé de dimension.

par la Rédaction

@JVemag



EN QUÊTE D'ACTION

À une époque pas si lointaine, le FPS console était tout sauf un genre dominant. Bien sûr, il y avait *Halo*, le père fondateur. Mais c'était sur Xbox. Le roi, c'était la PS2. Et la PS2, en

dehors des frères jumeaux *Medal of Honor / Call of Duty*, c'était surtout du shooter tactique, de la pseudo-infiltration. Et puis, la Xbox 360 est arrivée, avec son line-up composé pour un quart de FPS.

Même la PS3 a fait de *Resistance: Fall of Man*

son fer de lance en mousse. Et puis, surtout, en 2007, il y a eu *Call of Duty 4: Modern Warfare*. Sept millions de copies vendues en deux mois. Le plus gros succès de l'année. Dès lors, tout le monde a voulu SON *Call of Duty*. Direct, Sony ressort *Killzone 2* de la naphtaline. Ubisoft s'y essaie en 2008 avec l'affreux *Haze*, avant de se raviser, de se spécialiser dans les mondes ouverts et d'inventer le « FPS à la Ubi », avec *Far Cry 3*. Même THQ tente le tout pour le tout avec *Homefront* et rencontre un certain succès commercial (plutôt immérité). Avec *Metro* aussi, très bon jeu pour le coup, mais sorti

trop tard. En fait, dans le lot, c'est EA qui s'en sort le mieux. Ses *Battlefield 3 & 4* sont les seuls à pouvoir jouer dans la même cour que *Call of Duty*, après l'euthanasie de *Medal of Honor* et la mise en stase de *Bad Company*. On ne s'étonne même plus que

les jeux de rôle qui raflent la mise sur cette génération, ce sont les *Elder Scrolls* et les *Fallout*, deux séries en vue subjective, le second louchant même très ouvertement vers le shooter. En fait, sur cette génération, tout devient

FPS. Ce n'est plus un genre : c'est une sorte de règle de base, tacite. Un canevas, sur lequel on peut tout plaquer. Même les héros de *Deus Ex* ou *Dishonored*, plus habitués à se la jouer discret, deviennent de redoutables pistoleros. Prenez la liste des jeux les plus vendus sur PS3 et Xbox 360 : près de la moitié des titres sont soit des FPS, soit des TPS, ce genre tellement cousin qu'on est en train d'assister à une fusion des deux. Un constat qui ne vaut évidemment pas pour Nintendo : à l'exception de la plus confidentielle série des *Metroid Prime*, le Japonais continue de bouder gentiment le genre, avec un succès insolent.

“ **TOUT DEVIENT FPS. CE N'EST PLUS UN GENRE, C'EST UNE RÈGLE DE BASE.** ”

Mon souvenir...

par Kevin Bitterlin
@KBitterlin

SKYRIM



Pour venger un enfant soit-disant maltraité dans un orphelinat, je décide d'assassiner la directrice

de l'établissement. Comme ça, sur un coup de tête, sans avoir la moindre idée que cet acte pourrait avoir des répercussions. Quelques heures plus tard, un coursier me délivre une lettre anonyme. Il y est écrit : « Nous savons tout. ». Peut-être pour la première fois dans un jeu, j'ai senti ce fameux quatrième mur se briser. Cette lettre n'était pas adressée à mon personnage. Elle m'était destinée, à moi. Elle jugeait mes actes, mes choix. Cet instant, aussi court fût-il, reste vraiment l'un de mes souvenirs de joueur les plus marquants. Et c'est accessoirement aussi à ce moment-là que *Skyrim* est passé du statut d'excellent jeu à celui de chef-d'œuvre.



GÉNÉRATION CONNECTÉE

Cette génération restera dans les mémoires comme celle ayant vu le jeu en ligne se

démocratiser. Certes, il existait déjà avant. Sur Dreamcast, avec *Chu Chu Rocket* et *Quake III*. Sur PS2 aussi, avec la série des *SOCOM* notamment. Et surtout, sur Xbox, grâce aux jeux de sport et aux deux premiers *Halo*. Mais c'est bien à partir de 2006 que le online explose réellement. La France prend 3 millions d'abonnés haut débit en l'espace d'un an et le marché est désormais mûr. Et Microsoft en profite. Son Live, rôdé sur Xbox, passe en version 2.0 et se décline sur 360. La qualité se paye selon l'éditeur : le service Gold, permettant de jouer en ligne, coûte 60 € à l'année. De son côté, Sony est novice en la matière et accuse des années de retard

question infrastructure et base de clients. Pas le choix, pour croître rapidement et se poser en chevalier blanc, le PSN doit rester gratuit.

Mais alors que le Live ronronne, se met à la VOD et à la visio tout en mettant en avant les développeurs indé (le Summer

of Arcade), les débuts du PSN sont difficiles. Déconnexions, chat vocal raté, les griefs s'accumulent. Les joueurs PS3, eux, demeurent généralement conciliants. Mais

“ MICROSOFT EN VITESSE DE CROISIÈRE, SONY CAPABLE DU MEILLEUR COMME DU PIRE ”

en avril 2011, c'est le drame. Le PSN est piraté et 77 millions de comptes d'utilisateurs sont volés sur les serveurs. La plus grosse faille de sécurité de l'histoire de la société. Le service ferme ses portes un mois entier, soit une éternité. Conscient que

de nombreux joueurs de *FIFA* ou *Call of Duty* vont passer à l'ennemi, Sony entame une stratégie de reconquête, améliore ses serveurs et offre des jeux aux utilisateurs

lésés. Un an plus tard, la collection permanente PlayStation Plus (voir encadré) donne le ton de la prochaine génération : du payant oui, mais du payant rentable. Ce qu'on retiendra de cette explosion du jeu en ligne, c'est donc d'un côté, un Microsoft en vitesse de croisière, efficace mais sans vraie prise de risque. Et de l'autre, un Sony capable du meilleur comme du pire. 46 millions de comptes d'un côté, 110 millions de l'autre. Et Nintendo dans tout ça ? Bonne question. Sept ans après l'arrivée de la Wii, on n'a toujours pas compris la logique derrière les codes amis.



Le multi est devenu un passage obligé, même dans des jeux misant a priori tout sur un solo scénarisé.

Le PS+ et ses 100 jeux

Lancée en juin 2012, la collection instantanée du PlayStation Plus a permis aux joueurs de profiter de près d'une centaine de titres en l'espace de 18 mois. Pour conquérir les joueurs, Sony n'a pas lésiné sur les moyens, mettant à disposition les plus grosses licences comme *Uncharted*, *Mass Effect* ou encore *Red Dead Redemption*. En juin 2013, pour le premier anniversaire du service, l'éditeur évaluait la collection instantanée à 1854\$, soit environ 1400€.

LA COURSE À LA CAROTTE

Une nouvelle race de joueurs est né avec cette vague de machines : le collectionneur de Succès. Ou de Trophées, s'il est plutôt branché Playstation. Quoiqu'il en soit, des points qu'on décroche en réussissant des défis facultatifs, et qui incrémentent un score global lié non pas à un jeu en particulier, mais à votre profil en général. Sur PC, Steam, uPlay et les autres s'y sont mis. Même le dernier *Super Mario* embarque lui aussi une sorte

de système d'achievments. Action, plate-forme, RPG, jeux de sport ? Le vrai collectionneur de Succès s'en fout : ce qu'il veut, c'est afficher fièrement un Gamerscore sous anabolisant ou une liste de Trophées longue comme le bras. Un tableau de chasse illusoire et inutile ne prouvant qu'une chose : qu'il est capable, ce fameux collectionneur, de passer un temps délirant sur un jeu, pour le simple plaisir d'affirmer qu'il l'a retourné à 100%. En fait, cette génération a vu le triomphe du jeu autour

du jeu. Un truc annonciateur de ce que les gens intelligents appellent aujourd'hui la « gamification », et qui, à coup de points et de badges, transforment en jeux les activités les plus anodines (coucou Foursquare). Si beaucoup s'en tamponnent joyeusement, il y a de vrais accros. Aux Etats-Unis, on parle même de gens qui louent des jeux pour le week-end, n'importe lesquels, juste pour en essorer les Succès. On ne joue plus uniquement pour le plaisir, mais aussi pour peaufiner ce high-score méta. >>>



Les Succès sont censés récompenser les joueurs de leurs efforts. Mais parfois, si les «G» sont au rendez-vous, on se demande quand même où est le défi.

» Le jeu adapté du dessin animé *Avatar*, connaît par exemple une belle seconde vie en occasion. Acheté et revendu dans la journée, ses 1000G se gagnent en quelques minutes. On enchaîne aussi les Succès pour se rassurer un peu, se persuader que jouer n'est pas une simple perte de temps et garder ainsi une trace de

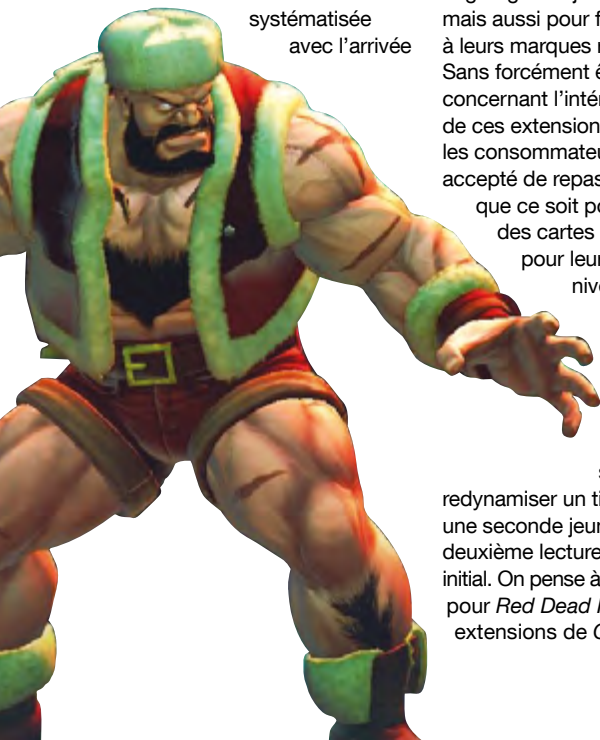
ces heures passées devant un écran. Car une fois un jeu terminé, il n'en reste que deux choses : les souvenirs qu'on en a, et les Succès qu'on a débloqués. Si l'esthète se contentera des premiers, le joueur à la recherche d'un réconfortant substitut pénien pourra facilement succomber au charme des seconds.

L'ÈRE DU JEU EN KIT

S i la pratique du contenu téléchargeable payant n'est pas nouvelle (il y en avait déjà sur la première Xbox, notamment sur le jeu *Mechwarrior*), elle s'est vraiment systématisée avec l'arrivée

de la Xbox 360 et de la PS3, deux machines où le fait d'acheter en ligne et d'effectuer des micro-transactions s'est avéré simple comme bonjour. De nombreux éditeurs ont profité de cette aubaine, à la fois pour engranger toujours plus de profits, mais aussi pour fidéliser les joueurs à leurs marques respectives. Sans forcément être dupes concernant l'intérêt intrinsèque de ces extensions payantes, les consommateurs ont souvent accepté de repasser à la caisse, que ce soit pour acquérir des cartes supplémentaires pour leur FPS préféré, des niveaux bonus ou de simples costumes et gadgets en plus. En de rares cas, certains de ces DLC sont parvenus à redynamiser un titre en lui offrant une seconde jeunesse ainsi qu'une deuxième lecture par rapport au jeu initial. On pense à *Undead Nightmare* pour *Red Dead Redemption*, aux extensions de *GTA IV* ou à celles

de *Borderlands 2*. Mais la majorité des contenus téléchargeables parus ces dernières années ont surtout été apparentés à des « attrape-pigeons », voire à des arnaques pures et simples. *Asura's Wrath* et *Prince of Persia* avec leurs vraies fins à acheter séparément, *Assassin's Creed II* amputé de deux chapitres au dernier moment pour mieux les vendre à part, les costumes de *Street Fighter IV*, les cheat codes de *Saints Row: The Third*... On ne compte plus les énormités et autres mesquineries auxquelles nous avons pu assister ces derniers temps. Définitivement, cette génération restera dans les mémoires comme celle où le joueur aura sans cesse été poussé à la consommation, que ce soit pour acquérir des DLC, ou bien pour redécouvrir des remakes HD et des vieux jeux rétro vendus à prix fort sur les boutiques en ligne des machines.



Mon souvenir...

par Corentin Lamy
@corentin_lamy

FALLOUT 3



J'étais préparé à tout, sauf à ça. Fan absolu des deux premiers *Fallout* (qui ne l'est pas?), j'avais vécu le passage à la 3D comme une trahison. *Fallout 3*? Ça n'existait pas. Je voulais le boycotter, l'ignorer, attendre qu'Interplay ponde son *Fallout MMO*, qu'Obsidian fasse un RPG post-apo. J'étais même prêt à m'intéresser à un jeu de Brian Fargo, tiens. Et puis, on m'a offert *Fallout 3*, à mon corps défendant. Et j'ai bien été obligé d'y jouer. J'ai détesté chaque minute de ses premières heures. Avant finalement de me rendre compte que même si ce n'était pas le *Fallout 3* que j'attendais, le jeu n'était pas si affreux. Cette révélation progressive que ma série préférée n'était pas morte, ces ressorts psychologiques qui sautaient les uns après les autres, ça reste mon meilleur souvenir sur cette génération de console.

Question DLC, Capcom est un catalogue « La Redoute ». Des fringues, partout, tout le temps.



À travers la série Uncharted, Naughty Dog a su proposer un véritable gameplay sous le vernis d'une réalisation sublime.

AUX FRONTIÈRES DU RÉEL

L'arrivée de la Haute Définition dans nos salons a eu de nombreuses répercussions.

Déjà, elle nous a poussé à arborer nos plus beaux biceps à l'heure d'emmener la vieille télé cathodique à la déchetterie et de la remplacer par un beau téléviseur LCD 116cm. Ensuite, la HD a permis aux développeurs d'affiner leurs moteurs graphiques et de rapprocher leurs créations d'un rendu photoréaliste. Mine de rien, cette tendance a vraiment

constitué l'un des objectifs majeurs d'une génération entière consacrée à la recherche d'une certaine authenticité visuelle. L'exemple le plus flagrant reste celui de Naughty Dog, studio autrefois focalisé sur des esthétiques rigolotes et cartooniques, qui a troqué l'aspect graphique de ses

Jak and Dexter et autres *Crash Bandicoot* pour réaliser la série *Uncharted*. Au-delà de la simple quête du beau, ce virage entrepris par Naughty Dog (et d'autres studios) est surtout révélateur de l'aspiration à la maturité qui a obsédé le média ces derniers temps. Avec le photoréalisme, le jeu vidéo a en réalité grandi. Il a certes perdu la fantaisie,

la candeur qui faisait le sel de nombreuses licences. Mais cette rupture lui a, dans le même temps, permis d'évoluer. Notamment du point de vue des thématiques

abordées, du travail sur la mise en scène, les dialogues ou la profondeur des personnages. Sans le photoréalisme, *Heavy Rain* n'aurait sans doute pas touché grand monde. *The Last of Us* aurait perdu en puissance tandis que des titres tels que *Mass Effect* ou le dernier *Tomb Raider* auraient eu

toutes les peines du monde à véhiculer des émotions. Au final, ce que l'on retient de l'arrivée de la Haute Définition dans nos consoles, c'est donc cette frontière de plus en plus poreuse entre fiction et réalité, une idée utopique il y a encore quelques années mais que la génération en passe de s'éteindre a largement contribué à rendre tangible.

Force bleue contre force rouge

Comme la PS2 et la Xbox en leur temps, la PS3 et la 360 ont aussi servi à regarder des films. Avec la HD, exit le bon vieux DVD, il a fallu imposer un nouveau support. Oui, mais lequel ? Les deux machines ont été les instruments d'une véritable guerre des formats. Sony soutenait le Blu-ray, son format propriétaire, Microsoft penchait lui pour le HD-DVD, développé par Toshiba. La suite est connue. Avec un catalogue de films plus étoffé et disposant d'une capacité de stockage plus importante, le Blu-ray l'a vite emporté.

“ **SANS PHOTORÉALISME, HEAVY RAIN N'AURAIT SANS DOUTE PAS TOUCHÉ GRAND MONDE** ”

Mon souvenir...

par Christophe Butelet
@CButelet

GTA IV



Encore sous le choc de l'épilogue de *GTA IV*, où la morale rattrapait inéluctablement Niko Bellic, et passé le générique du jeu qui rend hommage à la ville de Liberty City (l'autre grand protagoniste du titre), j'ai voulu encore une fois me balader dans ses rues, découvrir ses fausses publicités, porter attention aux discussions (souvent

racistes) des passants. Derrière cette histoire d'immigré serbe parti de rien pour arriver nulle part, je saisisais une autre facette du jeu : sa portée politique, chose inédite dans un jeu vidéo. Mais le coup de grâce m'a été donné par la visite de la Statue de l'Hilarité lorsque, parvenu en son sein, j'y découvrais son cœur attaché par des chaînes. La métaphore était parfaite.

SUCCÈS ET FAILLITES : LE GRAND PARADOXE

La génération qui tire sa révérence a vraiment donné du boulot aux employés du

Guinness Book, avec les différents records qui ont été explosés au fil de ces dernières années. Avec la Wii tout d'abord, on a pu observer des ventes phénoménales (aussi bien pour les consoles que pour les jeux) qui ont su s'étaler sur des périodes très longues. Fort d'un monstrueux parc de machines, Nintendo a ainsi pu écouler plus de 80 millions de *Wii Sports*, 34 millions de *Mario Kart Wii* et plus de 40 millions de *Wii Fit* et *Wii Fit Plus*. Certains éditeurs tiers ont également touché le jackpot, sur des laps de temps plus courts, notamment Activision avec ses 22 millions de *Call of Duty: Black Ops II* (sur PS3 et Xbox 360) ou Rockstar et son *GTA V* ayant engrangé 800 millions de dollars dès son premier jour de commercialisation (contre 500 millions pour *Black Ops II* en 24 heures). Avec tant d'argent généré et de tels succès publics, on aurait tôt fait de parler de génération dorée pour définir le trio PS3 - 360 - Wii. Mais ce serait oublier que la crise économique est passée par là, réduisant au silence des entreprises autrefois très rentables. Sans même parler des nombreux studios ayant été



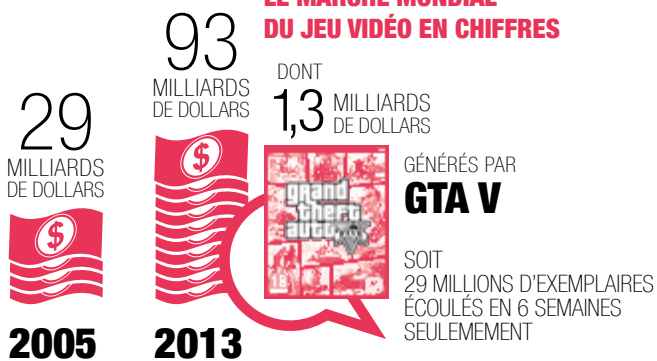
Plus de 29 millions de joueurs ont vu cette scène lors des six premières semaines de vente de *GTA V*.

rayés de la carte (Sony Liverpool, Ensemble, Kaos, Pandemic...), notons que plusieurs éditeurs ont rendu l'âme, et non des moindres. Midway en 2009, Hudson Soft en 2012, LucasArts et THQ il y a quelques mois... Clairement, cette génération restera celle du grand écart, avec d'un côté des sociétés qui génèrent des milliards grâce à leurs licences stars, et de l'autre des géants qui galèrent, souffrent, voire mettent la clé sous la porte dans une certaine indifférence.



Sony Liverpool, c'était notamment la série *WipEout*.

LE MARCHÉ MONDIAL DU JEU VIDÉO EN CHIFFRES



Mon souvenir...

par Bruno Pennes
@PrunoBennes

RED DEAD REDEMPTION



Hormis le *V*, bouclé assez récemment, je n'ai jamais fini un *GTA*. Les mondes ouverts me gonflent vite. Je déteste traverser toute une ville pour récupérer un paquet de sucre. Les quêtes annexes ? Une plaie. Les événements aléatoires ? Une distraction dispensable. Mais *Red Dead* m'a eu. Il m'a eu comme jamais un jeu ne m'avait eu. Dès la première

chevauchée, dès la première arrivée dans un patelin. Parce que tout est cohérent, minutieux, dosé. J'ai passé des heures à boire au saloon. J'ai sauvé, aidé ou arrêté la moitié du Far West. J'ai chevauché au pas durant de longs moments en plein désert, contemplant le soleil couchant lécher de ses rayons cet univers si parfait. J'ai été John Marston. Le plus beau dans tout ça ? Je n'aime même pas les westerns.

LE JAPON EST À L'OUEST

« Les jeux japonais ont eu un grand impact sur le développement du jeu dans le monde, mais tout ceci appartient au passé. » Les mots sont forts, cruels même, mais ils sont aussi empreints de vérité. Ils sortent de la bouche toujours loquace de Keiji Inafune, ancien directeur de Capcom et témoin privilégié du déclin nippon. Une véritable décrépitude dont les stigmates ont régulièrement pu être observés au cours de ces dernières années. En dehors de quelques vraies réussites (*Dark Souls*, *Catherine*, *Street Fighter IV*, les exclusivités Nintendo...), l'industrie nipponne a en effet donné l'impression de périlcliter de façon inéluctable, au point que de nombreuses personnalités (Inafune le premier, donc) ont été amenés à tirer la sonnette d'alarme. Les raisons sont nombreuses. On peut y déceler le contrecoup d'une économie

japonaise bien moins fringante qu'il y a dix ou vingt ans, période où la consommation de jeux vidéo était purement gargantuesque, sans commune mesure avec celle d'aujourd'hui. On y voit aussi les conséquences démographiques désastreuses d'un pays qui peine à renouveler

« **MÊME LES FANS ULTIMES ONT FINI PAR SE RÉSIGNER FACE À LA TORPEUR DE LEURS SÉRIES FAVORITES** »

son cheptel de joueurs. De manière plus matérielle, admettons aussi que le Japon, enfermé dans sa

propre culture, n'a pas su saisir les brides de cette génération plus standardisée et axée « blockbusters » que les précédentes. Sur les questions

de la HD, de la Xbox 360, des gameplay en vogue ou du jeu en ligne, de nombreux référents d'hier ont paru largués, vétustes

et davantage intéressés par le boum du jeu sur consoles portables et sur mobiles. On ne compte plus les licences phare qui ont marqué le pas : *Gran Turismo* et ses reports successifs, *Resident Evil* et *Pro Evolution Soccer* dépassés dans leur genre respectif, *Silent Hill* délocalisé

en République Tchèque, *Final Fantasy* ou *Metal Gear Solid* qui ne répondent pas

complètement aux attentes... Sans même évoquer le cas de l'arlésienne *The Last Guardian*, jeu qui n'a toujours pas vu le jour cinq ans après son annonce officielle! Même les fans ultimes ont fini par se résigner face à la torpeur de leurs séries favorites, alors qu'une majorité de joueurs s'est réfugiée vers les jeux occidentaux, moins exotiques mais davantage « tendances » et, surtout, au point technologiquement. Cela dit, tout blessé qu'il est, le jeu vidéo japonais est loin d'être mort.

Il est même porteur de grandes promesses pour la nouvelle lignée de consoles qui vient de naître, avec un retour en force programmé pour de nombreuses licences (*MGS*, *Final Fantasy*...) ainsi que quelques projets prometteurs à l'image de *D4*. Une bonne manière d'effacer l'ardoise d'une génération perdue et de repartir sur des bases plus saines et, surtout, plus enthousiasmantes.



Le RPG japonais a presque disparu des écrans sur cette génération, en dehors de *Lost Odyssey* et d'une poignée d'autres titres mineurs.

Mon souvenir...

par Sylvain Tastet
@ Hoopy

CATHERINE



Joueur PC devant l'Eternel et l'Internet, j'ai peu joué aux machines de cette génération. Puis est arrivé Catherine... Un jeu pas érotique du tout, un mensonge délicieux. Au premier bloc poussé, j'étais déjà sous le charme. Quand les shooters ennuyeux jouaient

tristement la carte de l'esbroufe graphique, ce jeu utilise la puissance de la PS3 pour enrober un gameplay vintage, simple, addictif et imparable dans un univers racoleur et superflu. En poussant ce premier bloc, j'ai vu Catherine cracher à la face de l'industrie. Un souvenir merveilleux.



LE MOTION GAMING, CETTE ÉTOILE FILANTE



Le Motion Gaming a vite envahi la culture populaire. Dans *The Big Bang Theory*, les engueulades se règlent sur *Wii Sports* ou *Mario Kart*.

En proposant une nouvelle façon de jouer, accessible et aisément compréhensible (car visant à reproduire des mouvements plus ou moins réalistes), la Wii a su s'attirer de nouveaux joueurs, et finalement démocratiser le jeu vidéo au grand public. La console de salon de Nintendo a ainsi connu un succès fulgurant, devenant incontournable lors des soirées en famille ou entre amis. À l'inverse des jeux de sport classiques qui demandent un certain investissement, *Wii Sports*,

ambassadeur de cette nouvelle prise en main, se destinait à tous les âges, à tous les joueurs. Et notamment à ceux n'ayant jamais touché une manette de leur vie. C'est avec la Wii que s'est popularisé le terme «casual gamer» (joueur occasionnel) en opposition au «hardcore gamer» (joueur confirmé). Une manière souvent péjorative de cataloguer ces joueurs du dimanche, incapables d'effectuer un «hadoken» sur *Street Fighter* mais réalisant sans mal des chorégraphies parfaites dans *Just Dance*. Clairement, les gamers, les «vrais» comme ils aiment se définir,

ont fait preuve d'un certain dédain face à ce nouveau public et cette jouabilité qu'ils ont jugé hérétique (c'est encore vrai aujourd'hui). Comme un sale gosse qui ne voudrait pas que l'on touche à son jouet, le gamer ne s'est pas rendu compte que la Wii a été une formidable fenêtre sur le jeu vidéo, en même temps qu'une porte d'entrée idéale. Cela dit, malgré son fulgurant succès, le Motion Play n'a pas répondu à toutes les attentes. Sur Wii, il n'a d'ailleurs jamais totalement convaincu, *Wii Sports* restant quasiment la meilleure vitrine du genre (citons tout de même *Metroid Prime 3: Corruption* mais aussi *The Legend of Zelda: Skyward Sword*). Sony, avec son PlayStation Move, a bien tenté de prendre part à la bataille. Mais en se contentant de copier-coller son adversaire, son arrivée est restée anecdotique. Incapable de s'attirer un plus large public, et encore moins les gamers, il n'a de toute façon jamais semblé y croire. Chez Microsoft, le constat n'est pas plus reluisant. Annoncé en grandes pompes, et malgré de très bonnes ventes, Kinect n'a jamais tenu ses promesses (souvenez-vous du Projet Milo de Molyneux). Là

aussi, les expériences usant à merveille de la caméra se comptent sur les doigts d'une seule main. On pense à *Dance Central* ou *Child of Eden*. Néanmoins, si le Motion Play a encore un avenir dans le jeu vidéo, celui-ci passera peut-être par le Kinect 2.0 de la Xbox One, censé être plus performant, plus précis et plus utile. Mais ça, c'est une toute autre histoire...

Mon souvenir...

par Sophie Krupa
@forcerose

WII SPORTS



La fille de la bande qui parle forcément d'un jeu casual? Trop facile. Et pourtant, mon meilleur

souvenir sur ces consoles est bien celui de ce réveillon de Noël où ma tante, bibliothécaire, amoureuse du livre et méfiante envers les écrans, s'est levée de table pour nous inviter à jouer à la Wii, flambant neuve. Pas tout à fait sûre d'avoir bien entendu, je la vois allumer cette télé que j'avais quasiment toujours vue éteinte et lancer *Wii Sports*. Nous avons partagé ce soir là, autour d'une partie de bowling virtuelle, un moment familial drôlement chouette. Et quand j'entends encore aujourd'hui des comparses "true hardcore gamerz" se plaindre de l'arrivée des jeux "casuals", je repense à cette équipe de sexagénaires, pour qui le jeu vidéo était jusqu'ici un truc d'ados attardés, exultant devant la médaille remportée par leur Mii.

Mon souvenir...

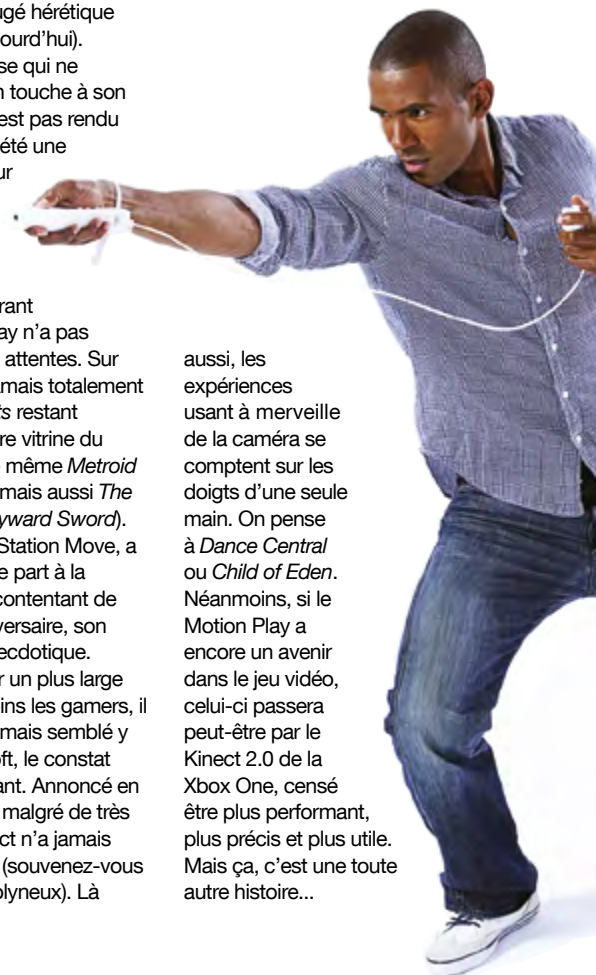
par Marc Delatan
@Helio_Hiro

MASS EFFECT



Y a pas à dire, la SF, on en a bouffé à toutes les sauces sur cette génération. Les aliens bigarrés de Halo, les nécrojambons de *Dead Space*, les versions grisâtres de *The Rock* dans *Gears of War*: on a franchement tout eu. Mais la vraie bonne SF, celle qui claque, celle qui t'embarque à des années-lumière de chez toi, celle qui t'offre un univers entier où l'homme a tout à découvrir et tout à prouver, eh bien cette SF

là n'a eu qu'un seul représentant: le premier *Mass Effect*. Pour l'amoureux transi de *Dune* et d'*Hypériorion* que je suis, ce jeu bancal avec ces combats pas terribles a quand même fait figure de Graal. Pas un seul soft n'a aussi bien réussi à satisfaire mon amour du pixel et des géantes gazeuses. Pour moi, *Mass Effect*, même terni par ses suites, trônera donc toujours bien au-dessus de ses pairs sur cette génération. Amen.



S'IL FALLAIT N'EN RETENIR QUE SIX

Pas forcément la crème de la crème, ni même les meilleurs jeux de ces huit dernières années. Mais plutôt les jeux novateurs, ceux qui ont créé un genre ou initié un mouvement au sein de l'industrie. Six jeux qui resteront comme des précurseurs dans leurs genres respectifs, avec leurs qualités et les défauts.

HEAVY RAIN



La question n'est pas de déterminer, une bonne fois pour toute, si *Heavy Rain* est un bon ou un mauvais jeu. Mais de reconnaître que le titre de David Cage a su marquer son époque, justement pour le schisme qu'il a créé parmi les joueurs. Insupportable pour les uns, inoubliable pour les autres, le jeu de Quantic Dream a été l'un des premiers à diviser le public sur des critères purement subjectifs (maniabilité, histoire, mise en scène, personnages...). Certains ont adhéré au projet, se sont sentis touchés par la démarche et les thèmes abordés.

D'autres sont restés sur la touche, dépités par le côté grossier et prétentieux du titre. Mais le fait est qu'on a énormément parlé de *Heavy Rain*, aussi bien lors de sa sortie que dans les mois et années qui ont suivi. Même les médias généralistes se sont intéressés au phénomène. L'œuvre de David Cage a en effet permis au jeu vidéo de faire parler de lui de manière positive à la télé et dans les quotidiens, loin des rubriques faits divers putassières où il est le plus souvent relégué. Et rien que pour ça, *Heavy Rain* restera un titre à part sur cette génération.

GEARS OF WAR

Si la PS3 a tardé avant d'accueillir une exclusivité majeure dans son catalogue, la Xbox 360 a très tôt dégainé avec *Gears of War*. Un jeu qui, sous ses atours de grosse bourrinade idiote, a immédiatement créé un sous-genre au jeu d'action. Car au-delà de la démonstration technique pure, le premier *GoW* est parvenu à dynamiter le gameplay pataud d'un *Resident Evil 4* pour y incorporer du neuf : de la coopération, le «straff» (tirer en se déplaçant latéralement), ainsi que le fameux

système de couverture, idée qu'une pelletée d'autres licences s'est empressée de repomper. Mais aussi, *Gears of War*, c'est cet amalgame entre un univers dense et un ton décalé, blindé de second degré et d'humour gras. Encore un domaine où la licence d'Epic a joué le rôle de pionnier, donnant ainsi naissance à une cascade de jeux «sérieux mais pas trop quand même», une constante chez de nombreux titres ultérieurs (*Bulletstorm*, *Borderlands*, *Bad Company*...).



WII SPORTS



Se prendre pour un tennismen, un golfeur, un boxeur ou un champion de bowling n'a jamais été aussi facile qu'avec *Wii Sports*. Et à l'évidence, c'est la raison principale de son immense succès : 82 millions d'exemplaires vendus, sachant que le titre était offert avec la console dans la majorité des pays. Autrement dit, plus de 80% des propriétaires d'une Wii possèdent *Wii Sports*. Pour certains, la console se résume même à cet unique titre. Il faut dire que le jeu condense à lui seul

l'esprit du motion gaming : fun, accessible et facile à prendre en main. Même si la formule sera améliorée trois ans plus tard avec *Wii Sports Resort* (en apportant de nouvelles épreuves et plus de précision avec le Wii Motion Plus), le premier titre de la Wii demeure l'expérience la plus simple, la plus fédératrice, la plus évidente, voire la plus concluante de la machine. C'est sans aucun doute celle qui synthétise le mieux l'idée que l'on se fait de la reconnaissance des mouvements dans l'espace.

CALL OF DUTY 4 : MODERN WARFARE



Avant, le FPS aimait bien la science-fiction et la Seconde Guerre Mondiale. Avec *Modern Warfare*, le studio Infinity Ward a su se positionner quelque part à la croisée de ces deux registres, en proposant des éléments de jeu réalistes (disons vraisemblables...) au service d'une mise en scène dynamique. Il y avait pourtant déjà eu trois épisodes de *Call of Duty* avant *Modern Warfare*. Mais c'est bien celui-ci qui a initié la vague *Call of*, ce véritable raz-de-marée ayant tout englouti sur son passage au cours de ces dernières années. Et même s'il est aujourd'hui de bon ton de railler et de caricaturer cette licence ainsi que sa cohorte de fans hystériques, il ne

faut pas oublier que *Modern Warfare* avait en son temps fait figure de véritable bond en avant pour le FPS. Le jeu était nerveux, spectaculaire, riche en rebondissements. Et surtout, sa dimension multijoueur se révélait d'une efficacité folle, à la fois accessible, pointue et même avant-gardiste (le Baroud d'Honneur, le Martyre, la Killcam instaurée par *MW2*...). Bref, alors que de nos jours, la saga d'Activision caractérise le manque d'audace et l'immobilisme à l'état brut, cette série a prouvé par le passé qu'elle était capable d'innover et de surprendre. Et donc de se poser comme l'une des œuvres majeures de cette génération.

JOURNEY

Raconter une histoire sans aucune ligne de dialogue, c'est l'exploit réussi par *Journey*, titre atypique à la narration prodigieuse. Rarement un jeu aura autant fait confiance à la puissance de l'image ainsi qu'à celle de l'interactivité. Le titre ne prend pas le joueur par la main, il le laisse arpenter l'horizon désertique qui s'étend devant ses yeux. Il l'aiguille intelligemment par la seule force de son level design. C'est sur ces points que *Journey* se démarque de la production globale, qu'il nous apparaît unique, qu'il s'appuie sur un récit qui ne repose pas sur des rebondissements mais sur sa poésie et le simple plaisir d'évoluer dans les différents

mondes traversés. Au cours de son aventure, le héros peut faire des rencontres inattendues avec d'autres avatars cherchant eux aussi un sens à leur étrange et fascinant voyage. Car le jeu offre aussi une expérience multijoueur inédite, loin de toute idée de compétition, où la communication passe uniquement par des sons. Avec une économie de moyens étonnante, le titre joue à merveille avec nos émotions. À l'heure où cette notion « d'émotion » est largement galvaudée dans le jeu vidéo, *Journey* en offre l'une des plus belles illustrations, dont on peut parier qu'elle en influencera bien d'autres.



RED DEAD REDEMPTION



Red Dead Redemption, c'est le monde ouvert dans ce qu'il a de meilleur. Du point de vue du scénario, le jeu de Rockstar n'est peut-être pas le plus marquant de cette génération, bien que son final demeure l'un des plus bouleversants qu'il nous ait été donné de voir. Non, ce qui définit véritablement *Red Dead Redemption*, c'est l'univers qu'il déploie. Beau à pleurer, celui-ci rassemble, en les sublimant, tous les ingrédients d'un jeu offrant une grande liberté d'action. Propice à la contemplation (les plus beaux paysages de l'histoire

du jeu vidéo ?), le titre parvient pourtant à rendre chacune des échappées uniques, dynamisées par des événements aléatoires (logiquement repris par *GTA V*). Il y a toujours quelque chose à faire dans le Far West de John Marston : de la chasse, de la cueillette, du poker... Et nombreux sont ceux qui s'en sont inspirés, de *Far Cry 3* au prochain *Metal Gear Solid V : The Phantom Pain* en passant par *Assassin's Creed III*. Plus qu'un grand jeu, *Red Dead Redemption* apparaît comme une influence majeure des jeux en monde ouvert.

LES VERTUS INSOUÇONNÉES DE MINECRAFT

Du haut de son trône cubique, Notch contemple son œuvre : *Minecraft*. Un jeu qui a totalement redistribué les cartes, démocratisé le jeu vidéo indépendant et enthousiasmé des profils très différents d'adeptes. Parmi eux, des enfants et un psy.



Tout est possible dans Minecraft. Y compris reconstituer Port-Réal, la capitale de Westeros dans *Game of Thrones*, au bloc près.

par Kevin Bitterlin
@KBitterlin

Samy joue à *Minecraft*. Il peut parler des heures durant de ses créations, de crafting, de PvP, de download de maps et de mods. Il exhibe fièrement ses constructions labyrinthiques, ses parcs d'attraction virtuels ou ses reconstitutions fidèles des figures pop du moment. Ces dernières représentent Luffy, Link, Dracafeu, les Minions de

Moi, Moche et Méchant... Samy a 9 ans. Comme plein d'enfants de son âge, il s'est pris de passion pour ce bac à sable gigantesque qui a depuis longtemps dépassé le strict cadre du jeu vidéo et de ses règles basiques. En codant son titre tout seul dans son coin, Markus «Notch» Persson était sans doute loin d'imaginer que sa création échapperait autant à ses desseins originels, telle une créature de Frankenstein en version Playmobil. Aujourd'hui, *Minecraft* est devenu, entre autres choses, une zone récréative à défricher, sorte d'éden de la créativité où les LEGO d'autrefois ont acquis ici une dimension interactive. Plus que la survie ou les combats, ce qui intéresse en réalité Samy, comme

des milliers d'autres architectes en herbe, réside presque uniquement dans cette idée d'expression naturaliste. Il dessine des formes, bâtit des structures, pose des mécanismes avant de vérifier si l'ensemble fonctionne, si ça tient la route. Et si d'autres joueurs viennent visiter ses univers et le félicitent pour le travail accompli, il est aux anges.

MÉDIATION

Ce potentiel insoupçonné de *Minecraft*, Bruno Berthier l'a également décelé il y a plusieurs mois. Psychologue clinicien depuis 2001, il a appris à utiliser le jeu de Mojang à des fins thérapeutiques auprès de ses jeunes patients. «C'est la dimension créative et





de médiation thérapeutique pour un jeune ayant perdu ses repères à l'école. Parce qu'il s'y ennue, qu'il ne trouve pas dans la scolarité – l'apprentissage collectif du savoir – l'épanouissement

ouverte qui m'a séduit. Initialement, j'avais prévu d'utiliser *Minecraft* pour des adolescents masculins avec lesquels il m'était devenu difficile de proposer les *Sims*, un jeu majoritairement féminin. Puis je me suis aperçu que j'avais aussi un nombre conséquent de patients de moins de 10 ans jouant à *Minecraft*.» Et si les *Sims* permettent de «travailler sur la représentation familiale, la relation à l'autre, à son corps et à soi via la gestion des besoins du personnage», le jeu de Notch constitue une approche différente, mais toute aussi positive aux yeux de Bruno Berthier. «Par sa dimension créative et constructive, *Minecraft* permet aux patients de dévier vers le jeu leur besoin de s'investir dans une réalisation de Soi qui est bloquée, qui tourne en rond car elle ne trouve plus son chemin d'expression via le scolaire» C'est d'ailleurs l'une des tendances fortes remarquées par le psychologue. *Minecraft* constitue un excellent levier

que lui procure le travail en solitaire, ou en binôme avec le médecin. «*Minecraft* est un jeu à l'abord simpliste mais dont les niveaux de complexité sont propices à mobiliser les ressources mentales assez rapidement», affirme Bruno Berthier. Une sorte d'éclectisme rare qui permet de convenir à tous les publics, y compris les joueurs les plus cérébraux qui trouvent ici un terrain propice à toutes leurs idées, leurs fantaisies.

ÉVEIL

Les vertus du jeu seraient donc multiples. Au-delà de son apparente force exclusivement ludique, *Minecraft* parvient surtout à stimuler la fibre créative d'enfants pour qui d'autres médias, comme le dessin ou les jouets (Playmobil, LEGO...) se révèlent insuffisants. Alors que les différentes facettes du titre de Notch forment, elles, un tout très intéressant pour l'éveil, ou ici la thérapie, d'un enfant. Le psychologue utilise

d'ailleurs tous les modes de jeu présents dans *Minecraft*, aussi bien la «création» que la «survie». «Le mode Survie présente l'avantage de devoir s'organiser un minimum pour avancer. Le fait est que le personnage incarné peut perdre la vie, volontairement ou non, s'il fait une chute mortelle, se noie ou meurt de faim. Les patients plus jeunes ont tendance à passer directement en Créatif, pour montrer ce qu'ils savent faire, mais ils finissent vite par tourner en rond. Le mode Survie leur permet de se focaliser sur une trame claire mais laissant néanmoins une liberté d'action conséquente.»

RECONNAISSANCE

L'autre force de *Minecraft*, c'est d'être capable de continuer à vivre même quand le jeu n'est pas lancé. Un prolongement qui prend corps sur Internet, où de nombreux forums et sites alimentent en permanence le titre, grâce à de nouvelles idées, des mods ou des vidéos. Totalement dans l'air du temps, *Minecraft* se pose comme un outil de sociabilisation, un moyen de partager ses propres créations dans un but parfois philanthropique, mais aussi pour obtenir une certaine forme de



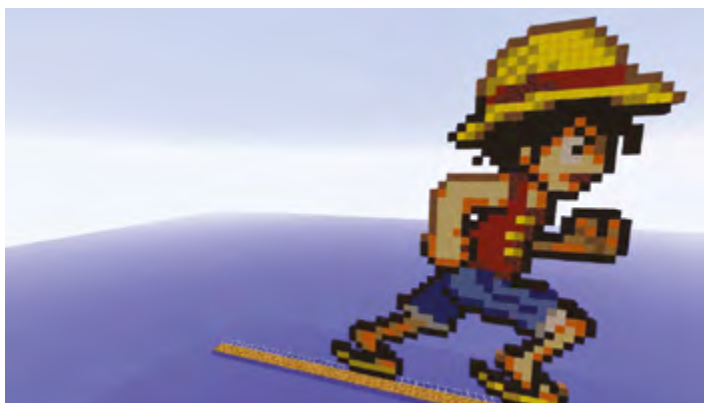
BRUNO BERTHIER
PSYCHOLOGUE
CLINICIEN LIBÉRAL

reconnaissance sur la toile. «Nous courons tous et toute notre vie après les signes de reconnaissance positifs qui vont nous aider à construire une bonne image de nous et alimenter notre confiance » concède Bruno Berthier. « Ces ados joueurs manipulent très bien les outils numériques à leur disposition. Ils utilisent les chaînes Youtube pour attirer un peu de reconnaissance sur eux, les conforter dans ce qu'ils sont et les aider à avancer.» L'improbable success-story de *Minecraft* semble

“ **MINECRAFT EST DEvenu UNE ZONE RÉCRÉATIVE À DÉFRICHER, SORTE D'ÉDEN DE LA CRÉATIVITÉ** ”

donc toujours au beau fixe. Le jeu fait aujourd'hui partie du cercle très fermé de ces vecteurs de communication en vogue, en compagnie de Youtube et de Facebook. Avec

plus de 10 millions de versions vendues sur PC et autant sur 360, le titre jouit aujourd'hui d'un parterre de joueurs énorme, chacun avec ses attentes, ses préoccupations et sa manière de s'approprier le monde créé par Notch. ■



Le processus créatif dans *Minecraft* est le même qu'avec des LEGO. Sauf que l'on passe ici moins de temps à ranger après avoir joué.

Les Jean d'Or Video Or 2013

BIENVENUE AUX JEAN-VIDÉO D'OR 2013, LA CÉRÉMONIE QUI DÉCERNE LES RÉCOMPENSES LES PLUS PRESTIGIEUSES ET LES PLUS CONVOITÉES DU MONDE VIDÉOLUDIQUE. LES VOTANTS, C'EST VOUS ! CHOISISSEZ VOS JEUX PRÉFÉRÉS EN PARTICIPANT SUR LA PAGE FACEBOOK DE « JV - SORTONS LE GRAND JEU » OU SUR TWITTER VIA #JVDOR.

**C'EST VOUS
QUI DÉCIDEZ!**

LE JEAN-VIDÉO DU JEU QU'EST SORTI CETTE ANNÉE MAIS T'ES PERSUADÉ QUE C'ÉTAIT L'ANNÉE D'AVANT, VOIRE CELLE ENCORE D'AVANT.

- ★ REMEMBER ME
- ★ DEAD ISLAND RIPTIDE
- ★ METAL GEAR SOLID : REVENGEANCE
- ★ DMC : DEVIL MAY CRY
- ★ CRYSIS 3

LE JEAN-VIDÉO DU JEU REPORTÉ À L'ANNÉE PROCHAINE, PARCE QUE BON, FAUT PAS DÉCONNER LES GARS, Y'A QUAND MÊME GTA V ET CALL OF EN FACE.

- ★ SOUTH PARK : LE BÂTON DE LA VÉRITÉ
- ★ WATCH_DOGS
- ★ #DRIVECLUB
- ★ DONKEY KONG COUNTRY : TROPICAL FREEZE
- ★ THE LAST GUARDIAN (COMME TOUS LES ANS)

LE JEAN-VIDÉO DU JEU QUI A FLINGUÉ TA PRODUCTIVITÉ AU BOULOT CETTE ANNÉE ET DU COUP Y'A TON PATRON QUI A DE SÉRIEUX DOUTES SUR LE FAIT QU'IL VA PROLONGER TON CDD OU PAS.

- ★ COOKIE CLICKER
- ★ CANDY CRUSH SAGA
- ★ RUZZLE
- ★ DRAW SOMETHING
- ★ ZOOKEEPER BATTLE

LE JEAN-VIDÉO DU NOM DE JEU OÙ TU CROIS QUE T'ES TOMBÉ DANS UNE FAILLE SPATIO-TEMPORELLE, MAIS EN FAIT NON, C'EST JUSTE UNE SUITE OU UN REMAKE, ET PLUTÔT COOL EN PLUS.

- ★ SUPER MARIO 3D WORLD
- ★ DUCKTALES : REMASTERED
- ★ RAYMAN LEGENDS
- ★ STRACRAFT II : HEART OF THE SWARM
- ★ THE LEGEND OF ZELDA : A LINK BETWEEN WORLDS

LE JEAN-VIDÉO DU JEU OÙ TU TE DIS QUE BON, ÇA VA, C'EST SYMPA, MAIS ILS ÉTAIENT QUAND MÊME PAS OBLIGÉS DE LE SORTIR, CET ÉPISODE-LÀ.

- ★ GEARS OF WAR JUDGMENT
- ★ GOD OF WAR ASCENSION
- ★ BATMAN: ARKHAM ORIGINS
- ★ DEAD SPACE 3
- ★ SPLINTER CELL : BLACKLIST

LE JEAN-VIDÉO DU JEU QUE, QUAND TU DIS AUTOUR DE TOI QU'IL EST SORTI, PERSONNE NE TE CROIT ET ON INSINUE MÊME QUE TU VIENS JUSTE DE L'INVENTER.

- ★ DUST 514
- ★ LOST PLANET 3
- ★ DRAGON'S DOGMA : DARK ARIZEN
- ★ ANARCHY REIGNS
- ★ THE BUREAU : XCOM DECLASSIFIED

LE JEAN-VIDÉO DU JEU QUE PERSONNE NE PEUT PITCHER EN MOINS DEUX MINUTES, OU ALORS EN PRÉPARANT SON COUP AVANT MAIS ÇA COMPTE PAS, C'EST DE LA TRICHE

- ★ KILLER IS DEAD
- ★ THE STANLEY PARABLE
- ★ MONACO
- ★ THE WONDERFUL 101
- ★ KENTUCKY ROUTE ZERO

LE JEAN-VIDÉO DU JEU QUE T'AS PAS FINI PARCE QUE ÇA FAISAIT TROP PEUR MAIS T'AS QUAND MEME JETÉ UN ŒIL À LA FIN SUR YOUTUBE POUR PAS PASSER POUR UN LÂCHE AUPRÈS DES POTES

- ★ OUTLAST
- ★ SLENDER : THE ARRIVAL
- ★ METRO LAST LIGHT
- ★ LUIGI'S MANSION 2
- ★ AMNESIA : A MACHINE FOR PIGS

LE JEAN-VIDÉO DU JEU OÙ TU PASSES TON TEMPS À TE DIRE QUE "C'EST JOLI" MAIS AU FOND DE TOI TU TROUVES QUE C'EST QUAND MÊME UN PEU CHIANT.

- ★ DRAGON'S CROWN
- ★ RYSE : SON OF ROME
- ★ BIOSHOCK INFINITE
- ★ THE BRIDGE
- ★ PIKMIN 3

LE JEAN-VIDEO DU JEU DONT ON SAVAIT À L'AVANCE QUE CE SERAIT NUL MAIS ON Y EST QUAND MÊME ALLÉ ET EN EFFET C'ÉTAIT NUL.

- ★ FUSE
- ★ DEFIANCE
- ★ THE WALKING DEAD : SURVIVAL INSTINCT
- ★ ALIENS : COLONIAL MARINES
- ★ FIST OF THE NORTH STAR : KEN'S RAGE 2

LE JEAN-VIDÉO DU JEU QUE T'AS COMMENCÉ ET PUIS TU TE DIS "J'Y REJOUERAI PLUS TARD" ALORS QUE TU SAIS BIEN QUE C'EST MORT, T'Y RETOUCHERAS JAMAIS.

- ★ FIRE EMBLEM : AWAKENING
- ★ SAINTS ROW 4
- ★ DEAD RISING 3
- ★ TALES OF XILLIA
- ★ DON'T STARVE

LE JEAN-VIDÉO DU JEU DEVANT LEQUEL TU TE DIS : "VOILÀ ! VOILÀ ! ON Y EST ! C'EST ÇA LE JEU VIDÉO !".

- ★ THE LAST OF US
- ★ GTA V
- ★ ANIMAL CROSSING : NEW LEAF
- ★ ROGUE LEGACY
- ★ SURGEON SIMULATOR 2013

LE JEAN-VIDÉO DU JEU DE 2013 QUI RESSEMBLE LE PLUS À UN JEU DE 2012.

- ★ FIFA 14
- ★ CALL OF DUTY GHOSTS
- ★ NEED FOR SPEED RIVALS
- ★ ASSASSIN'S CREED IV : BLACK FLAG
- ★ BATTLEFIELD 4

LE JEAN-VIDÉO DU JEU QUI T'A PROCURÉ UN PAQUET D'ÉMOTIONS MAIS TU SAIS PAS TROP LESQUELLES...

- ★ GONE HOME
- ★ PAPERS, PLEASE
- ★ TEARAWAY
- ★ BEYOND : TWO SOULS
- ★ WII PARTY U

LORS DE LA CÉRÉMONIE, UN JEAN-VIDÉO D'HONNEUR LEUR SERA REMIS POUR L'ENSEMBLE DE LEUR CARRIÈRE EXCEPTIONNELLE :

- ★ LUCASARTS
- ★ CRASH BANDICOOT
- ★ BIRDO
- ★ GAMES FOR WINDOWS LIVE
- ★ L'UMD

ÉDITO

TRI SÉLECTIF

Deux questions reviennent souvent. La première: « Vous appelez ça des critiques mais c'est comme des tests, non? ». La seconde: « Votre mascotte là, ce serait pas une note sur 4 en fait? » Pour cette dernière, on ne peut que répondre: « alors, non ». Parce que si on suit la logique de la note, cela signifie que nous avons collé l'équivalent d'un 5/20 à *Sonic Lost Worlds* et d'un 15/20 à *Sniper Elite: Zombie Nazi Army 2*, que nous avons mis la même évaluation au dernier *Call of qu'à Zelda: A Link Between Worlds*. Oui, c'est complètement absurde. On le redit mais nos verdicts ne sont qu'une expression d'un sentiment à un instant précis. Une moue triste peut convenir à un excellent jeu dont on attendait plus, mais aussi à un titre naze et juste ennuyeux. Quant à l'autre question, celle sur la définition de « critique ». C'est simple, dans ce numéro, vous ne trouverez aucun article sur *Gran Turismo 6* ou *Forza Motorsports 5*. Parce que ces deux jeux ne nous semblent pas « critiquables » au sens où on l'entend. Parce que nous privilégions le cadre d'un dossier plutôt que l'évaluation pour ce genre de titres. Par contre, nous accordons ici une large place au premier épisode de la deuxième saison de *Walking Dead*, ou à *The Novelist*, deux œuvres qui se prêtent parfaitement à l'exercice subjectif, personnel, voire intime de la critique telle qu'on l'envisage dans JV.

par **Kevin Bitterlin**
@KBitterlin



CRITIQUES, MODE D'EMPLOI



INSUPPORTABLE



BOF



SYMPA



COUP DE CŒUR

CRITIQUÉ SUR

PC

DISPONIBLE SUR

PC



THE WALKING DEAD : SAISON 2 - EPISODE 1 : ALL THAT REMAINS

Genre Jeu Telltale **Éditeur** Telltale Games
Développeur Telltale Games **PEGI** 18+ **Sortie** Disponible



LA VIE APRÈS LES MORTS

Sans aller jusqu'à avoir des doutes, on pouvait se demander si Telltale arriverait une seconde fois à nous embarquer dans son histoire. Et oui. Ils l'ont fait. Dès le premier épisode.

par *Kevin Bitterlin*
@KBitterlin



Telltale est sur tous les fronts. En plus de *The Wolf Among Us* et de ses projets autour de *Borderlands* et *Game of Thrones*, le studio dévoile enfin sa deuxième saison de *The Walking Dead*. Autant dire sa série phare, celle qui lui a permis d'atteindre une renommée mondiale et de dépoussiérer le jeu d'aventure. Souvenons-nous rapidement des qualités de la première saison. Une histoire poignante, dure, sans concession. Une narration impeccable, alternant entre des phases d'exposition passionnantes et des climax éprouvants. Et surtout l'illusion permanente que le moindre des choix que l'on opère aboutit fatalement à une conséquence terrible. Mais si jamais vous avez oublié ce qu'était le *Walking Dead* de Telltale, le prologue de cette nouvelle saison se charge de vous le rappeler. En l'espace d'une séquence, on retrouve tout. Des dialogues de qualité, une science de la caractérisation des personnages, une atmosphère pesante et une tension insupportable. On retrouve aussi Clementine, la lueur d'espoir de l'Humanité tout

entière lors de la première saison. Mais le temps a passé. Et même elle semble désabusée. Celle qui est devenue l'héroïne de la série porte sur ses épaules le deuil de tous ses compagnons décédés, à commencer par Lee, son mentor et père de substitution. Le spectre de Lee est d'ailleurs omniprésent dans ce premier épisode. Il apparaît en photo, surgit au milieu des conversations, notamment lorsque Clementine va jusqu'à affirmer qu'elle l'a tué elle-même. Pas directement. Mais parce qu'elle était trop jeune, trop faible et trop insouciant. Clem a grandi. Mais pas encore suffisamment aux yeux des scénaristes qui ont décidé de placer encore de nombreux obstacles sur son chemin vers la maturité.

APPRENTISSAGE

Clem doit ici surmonter deux épreuves. La première est émotionnelle, lorsque l'héroïne tombe sur un chien abandonné. Même si l'on se doute que cette nouvelle relation n'a pas vocation à durer, qu'elle finira mal, comme toutes les autres, on a envie d'y croire. Après tout, le chien est l'incarnation de l'innocence,



Toute la misère du monde résumée en une seule image.

celle-là même qui semble fuir Clementine. Et pourtant, le jeu n'hésite pas à achever cette idylle de manière brutale, sanglante, et profondément déprimante. La seconde épreuve est quant à elle physique. Blessée au bras gauche, Clementine ne peut compter sur l'aide de personne pour désinfecter la plaie et se recoudre. La séquence est longue, insoutenable. La « caméra » ne perd pas une miette de la souffrance de l'héroïne, sans jamais toutefois sembler malsaine. Car cette blessure n'est pas anodine. Elle renvoie directement

à celle endurée par Lee dans la saison précédente, quand ce dernier avait été mordu et avait dû s'amputer d'un bras (le gauche aussi). Comme une ultime leçon à retenir de son protecteur, Clem doit s'infliger une souffrance similaire et prouver, une fois encore, qu'elle est désormais capable de survivre, seule, dans ce monde. Elle est prête. Pendant ce temps, le joueur encaisse les chocs les uns après les autres et prend une nouvelle fois le parti de Clementine. Il veut l'aider, l'accompagner, quoi qu'il en coûte. ■



Clementine ne peut plus compter que sur elle-même pour faire le sale boulot.

par **Corentin Lamy**
@corentin_lamy



Entendons-nous bien : cette saison 2 de *The Walking Dead* s'annonce tout à fait à la hauteur de la première. On y retrouve d'ailleurs autant ses qualités... que ses maladresses. Plus encore qu'à l'époque, on se demande pourquoi un jeu attaché à délivrer une histoire aussi humaine persiste à s'encombrer de mécaniques aussi artificielles. Pourquoi, à intervalles réguliers, nous forcer à passer trente secondes à enlever les clous d'une planche, à ouvrir une boîte de haricots ? Pourquoi nous confronter à des défis aussi minables, qui n'ont pas plus d'intérêt narratif (car insignifiants) que ludique (car inratables) ? Pourquoi s'acharner à souligner chaque choix important d'un pataud « Jean-Michel will remember this », comme si Telltale, avec ses gros sabots, voulait nous rappeler qu'après tout, ceci n'était qu'un jeu ? Ce qui m'ennuie par ailleurs, et me rappelle que le jeu « à la Telltale » est encore un genre balbutiant, c'est la mise en scène d'une effroyable lourdeur. Chaque action est ponctuée de longs silences, de gros plans embarrassants. Les personnages ne sont pas des humains qui se répondent, ce sont des marionnettes qu'on agite. Faut-il que l'histoire et la narration de Telltale soient solides pour qu'on s'y attache malgré la grossièreté de ses acteurs. Parce qu'en retrouvant Clementine, on ressent bien quelque chose d'inédit : l'impression de retrouver non pas un personnage de jeu vidéo, mais une amie, une petite sœur. C'est déjà très fort. Mais Telltale, consciemment ou pas, a encore du mal à se détacher de son passé de faiseur de point'n'click, alors qu'ils méritent mieux que ça.

par **Christophe Butelet**
@CButelet



Dans la première saison de *The Walking Dead*, Clementine était cette petite fille que l'on protégeait coûte que coûte, y compris de nous-même, lors d'un final bouleversant qui scellait définitivement l'enfance de la fillette. Après une introduction qui apparaît comme l'une des séquences les plus fortes vues cette année (l'épisode en réservera au moins une autre), cette seconde saison enterre définitivement la Clementine que l'on connaît. Amaigrie, les traits creusés, l'enfant renvoie toutefois une image

beaucoup moins fragile qu'avant. Son seul regard traduit chez elle la survivante qu'elle est devenue. Et il faut voir de quelle manière elle jette sans sourciller une poupée trouvée sur un camp abandonné, un jouet qu'elle aurait conservé il y a encore quelques temps. Pour une fille de son âge, son attitude apparaît contre nature et contraste avec celui de l'autre enfant de l'aventure. Et c'est justement parce qu'il ne se rend pas compte que toute candeur a disparu chez Clementine qu'un groupe d'étrangers peine à croire qu'elle ait pu survivre seule. *The Walking Dead*

dépeint un monde qui marche sur la tête, où tout espoir d'une humanité retrouvée semble à jamais perdu. Un monde où un chien, autrefois meilleur ami de l'homme, devient lui aussi une menace. Un monde où une enfant grièvement blessée est abandonnée dans une grange de façon indigne. D'une noirceur effroyable, ce première volet de la saison 2 de *The Walking Dead* laisse le joueur sur les rotules. Terrifié à l'idée qu'aucune lueur d'espoir ne vienne éclairer la route de Clementine dans les prochains épisodes...

par **Bruno Pennes**
@PrunoBennes



La saison 1 de *The Walking Dead* esquissait la fin de notre monde, de l'humanité telle que nous la connaissons et, sur un plan plus intimiste, de la famille. Avec cette seconde fournée, Telltale annonce la couleur : après la chute de la civilisation, place à la fin de l'innocence. Celle de Clementine évidemment, qui, depuis la disparition de Lee, ne semble plus pouvoir compter que sur elle-même. Un voyage initiatique que les auteurs parviennent une fois de plus à raconter brillamment. On pouvait craindre que ce premier épisode pose simplement les bases de l'intrigue, introduise les personnages et les unités de lieu. Mais loin d'être une simple entrée en matière, les quatre-vingt dix minutes de jeu multiplient les phases de tension et d'émotion. Sans temps mort. Sans superflu. Bien sûr, les choix moraux ont toujours une influence extrêmement limitée sur la suite de l'aventure. Mais on a beau connaître ce subterfuge, la narration a ceci d'incroyable qu'elle parvient toujours à nous mettre en porte-à-faux et à donner l'illusion d'un péril immédiat. Alors on a peur, on se méfie, on fait tout pour aider Clementine. Et on attend l'épisode 2 avec une impatience certaine.

par **Sylvain Tastet**
@_Hoopy



Sac rose sur le dos et flingue au poing, Clementine, petite princesse désenchantée d'un conte sans happy end, avance parmi les morts et les salauds. De la gamine apeurée qui se cachait à l'ombre de Lee, il ne reste rien. Les crève-cœurs de la saison passée où, un à un, se sont cassés ses rêves, ont fait d'elle une survivante de premier ordre. C'est sûr, elle est plus maligne que les morts ; n'importe qui le serait. Mais Telltale revient surtout avec une enfant plus maline que la terre entière. Aux yeux de n'importe qui, Clementine n'est rien de plus qu'une gamine perdue, forcément foutue d'avance et ça, elle en a pleinement conscience et en joue volontiers. S'il faut mentir pour

survivre, elle mentira. Il faut un certain temps au joueur pour appréhender la transformation de son personnage. C'est d'ailleurs là que se joue la vraie réussite de ce premier épisode. À moins que vous ayez un cœur de pierre, ce *Walking Dead* parvient à vous faire passer par toutes les émotions possibles en moins de deux heures. Mais dans ce rollercoaster, la mièvrerie n'a plus sa place. J'aurais voulu savourer mes retrouvailles avec Clementine, mais après une intro coup de poing, menée tout en force et en tension, un constat s'impose : elle n'a plus le temps pour ça. Tout ce qui lui importe se résume désormais à manger, compter les balles et chercher le soutien des forts. La peur, les regrets et les larmes, c'est à vous qu'elle les confie.

DEAD RISING 3

Genre Vieux beau
Éditeur Capcom
Développeur Capcom
PEGI 18+
Sortie Disponible

XOne

DÉJÀ-VU

Plus grand, plus beau, plus zombiesque, *Dead Rising 3* n'a pourtant pas le pedigree d'un jeu nouvelle génération. Pas sûr qu'il faille s'en plaindre.

par **Christophe Butelet**
 @CButelet



La personnalisation des véhicules permet de créer des monstres d'acier impressionnants.



La série *Dead Rising* a toujours été un contresens. Avec ses mondes ouverts, dans lesquels une grande partie des objets du décor peuvent servir d'armes, elle incite dans un premier temps à se balader. D'un autre côté, son système de jeu chronométré rend la progression nettement plus astreignante. Mais c'est justement sa structure qui fait la plus grande force de la licence. Et aussi sa limite. Conscient que l'on finirait par s'y ennuyer s'il n'y avait que des vagues de zombies à éliminer, Capcom a donc ajouté une histoire. Une histoire qu'il faut achever avant la fin d'un temps imparti, et sur laquelle viennent se

greffer des objectifs secondaires (aider des survivants), eux aussi limités dans le temps. C'est sa grande idée, ce chronomètre. Sa meilleure. Le souci, c'est que *Dead Rising* n'a jamais brillé par ses qualités narratives. On apprécie toujours le côté nanardesque de la franchise, ses dialogues de série B (la VF en rajoutant une bonne couche) et sa galerie de psychos, mais le titre peine toujours à raconter son histoire autrement qu'à travers des allers-retours fastidieux. Dans les précédents volets, le héros devait sans cesse s'aventurer dans la ville à la recherche d'objets ou de gens, avant de revenir à l'abri dans l'unique zone de sécurité établie. *Dead Rising 3* reprend grosso modo cette formule mais l'étend cette fois à plusieurs camps retranchés. Si l'impression d'immobilisme est moindre, le titre ne parvient hélas toujours pas à rendre ses nombreux objectifs passionnants. Nick Ramos, le héros de ce troisième volet, passe ainsi son temps à aider les survivants en jouant les larbins. Sorte de personnage rockstarien, Nick n'a toutefois rien de la profondeur d'un Niko Bellic ou d'un John Marston, d'autant que Capcom n'a clairement pas le talent d'écriture des géniteurs de *GTA*. Le jeu abuse alors de sa

structure gigogne. Ainsi, avant d'obtenir ce que l'on veut, il faut d'abord aider tel personnage à récupérer tel objet, lequel ne pourra être obtenu qu'après l'avoir aidé à trouver un autre item, etc. Cela a toujours fait partie du code génétique de la série, laquelle mise essentiellement sur sa rejouabilité. Dommage toutefois que cette logique cyclique lui colle un peu trop à la peau. Lancer *Dead Rising 3* donne l'impression de revenir sept ans en arrière, date à laquelle le premier volet sortait sur Xbox 360. À l'époque, ce dernier était (injustement) réduit à l'état de simple vitrine technologique, censée montrer les capacités de la nouvelle console de Microsoft. Avec *Dead Rising 3*, l'impression demeure. Et il faut bien l'admettre, l'armée de zombies saisit par sa densité, si bien qu'on prend un plaisir évident à leur rouler dessus. Mais pour le reste, la série donne le sentiment de stagner, du fait de sa prise en main toujours aussi archaïque. De fait, si le titre apparaît symptomatique des jeux de lancement de cette nouvelle génération (c'est-à-dire encore coincés dans la précédente), il témoigne aussi de l'obstination d'une série à conserver ses poncifs. Mais c'est cette obstination totale, cette foi, qui la rend finalement plutôt attachante... ■



Malgré les apparences, non, *Dead Rising 3* ne propose pas de séquence dans l'espace.

KILLER INSTINCT

Genre Combo breaker
Éditeur Microsoft
Développeur Double Helix Games
PEGI 16+
Sortie Disponible (Saison 1)

XOne

BASTON À LA CARTE

Le meilleur jeu de combat de la Xbox One. Le seul aussi.

par **Bruno Pennes**
@PrunoBennes



En 1995, si vous aviez *Killer Instinct* dans votre ludothèque, c'était un peu la classe. D'une, parce que c'était le jeu de baston des mecs de *Donkey Kong Country*. De deux, parce que la cartouche était noire, et que mine de rien, c'était bien plus cool que toutes les cartouches grises de la Terre. De trois, car le jeu coûtait 600 balles, ce qui était la preuve évidente que vos parents vous aimaient plus que les gamins recevant *Val d'Isère Championship* pour Noël. Et enfin, parce que le jeu était livré avec un CD audio des

musiques du jeu qui valait finalement bien les *Dance Machine* de l'époque. Mais on s'égare. *Killer Instinct* donc, c'était la classe, mais pas forcément un titre inoubliable. Le jeu valait surtout pour son casting varié (même si tout le monde se jouait pareil), la voix tonitruante du commentateur, des c-c-c-c-c-c-combo breaker à la pelle et des enchaînements dépassant allègrement les cent coups. Du fun bourrin et décomplexé, très américain dans l'esprit. En ces temps de nostalgie et d'opportunisme, la série se paye le luxe d'un reboot. *Killer Instinct*

2014 est bruyant, clinquant, plutôt marrant à jouer et souvent brouillon. Tout comme son aîné. À ceci près que cette nouvelle édition est en free to play. Un perso et tous les modes de jeu pour pas un rond, les huit héros de la saison 1 pour 20€, et 20€ de plus pour des costumes additionnels et la version arcade de 1994. Cette tarification à la carte et le démat' pur contrastent avec le faste d'antan. Mais une fois fait le deuil de la mythique cartouche noire et de ses atours, *Killer Instinct 2014* se laisse apprécier pour ce qu'il est : un petit jeu de baston sans (trop de) prétention. ■



RYSE : SON OF ROME

Genre Démo technique
Éditeur Microsoft Studios
Développeur Crytek
PEGI 18+
Sortie Disponible

XOne

LE BEL ET LE BÊTE

Vous vouloir voir vos 500 euros se trémousser à l'écran ? On a ce qu'il vous faut.

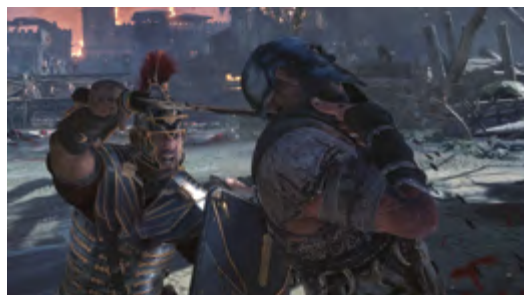
par **Bruno Pennes**
@Prunobennes



Ryse, c'est le coup d'un soir que certains d'entre nous ont déjà pu croiser au hasard d'un samedi soir un peu fou passé dans une boîte bien trop bruyante. Avec sa plastique parfaite, il, ou elle, attire immédiatement l'oeil. Le sait, en joue sans vergogne, et se déhanche avec fluidité comme peu d'autres savent le faire. D'emblée, on a envie d'en voir plus. Hélas, à s'y pencher de plus près, le coup d'un soir n'a pas grand chose à raconter. Pire, elle, ou il, s'avère

même particulièrement bête, dénoué(e) de toute finesse. Aïe. Dès lors, quelques minutes suffisent pour comprendre que l'idylle ne durera pas. Cinq, six heures peut-être, le temps d'expédier l'affaire en une nuit de plaisir, jugée après coup plaisante quoi qu'assez vaine. On file volontiers la métaphore, mais c'est vrai que *Ryse : Son of Rome* souffle le chaud et le froid, tout beau et tout creux qu'il est. Peut-être est-ce dû à ses origines de simple jeu Kinect pour Xbox 360, reconverti à la hâte en

blockbuster de lancement Xbox One. Peut-être aussi que Crytek est plus doué pour coder des moteurs 3D que pour raconter des histoires. Peu importe. S'il fallait résumer une minute de *Ryse*, on pourrait la décomposer ainsi : vingt secondes d'extase visuelle, vingt secondes de tranchage de bidoche à la 300, et, c'est là que le bât blesse, vingt secondes d'ennui. D'où cette interrogation. Une fois la claque graphique passée, ce qui arrivera finalement assez vite, que restera-t-il de *Ryse* ? ■



PEGGLE 2

Genre Truc addictif
Éditeur Electronic Arts
Développeur PopCap Games
PEGI 3+
Sortie disponible

XOne

AU TAQUET OU PRESQUE

« Longtemps je me suis couché de bonne heure. » Et puis, j'ai découvert *Peggle 2*.

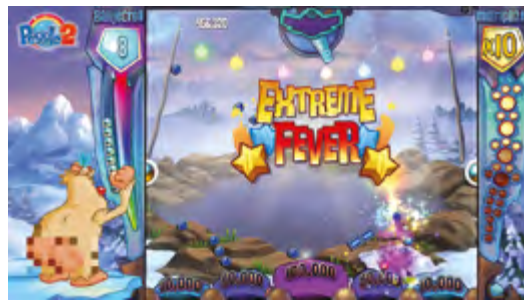
par **Christophe Butelet**
 @CButelet



Si vous ne connaissez pas *Peggle*, quelqu'un a sans aucun doute déjà tenté de vous en faire l'éloge. En toute logique, on a vaguement essayé de vous le décrire comme une sorte de flipper vertical, pour conclure par un inévitable : « bref, c'est addictif ». L'expression revient régulièrement (systématiquement ?) dès qu'on aborde le jeu. Et c'est vrai, ça reste la meilleure façon d'en parler. Parce que son principe, tout bête, qui consiste à balancer une bille pour tenter d'éliminer tous les

taquets de la même couleur, ne permet pas de rendre compte de l'addiction qu'il procure. Bon OK, c'est une manière un peu réductrice de faire allusion à son concept, encore que... Si on était un peu méchant, on dirait que *Peggle* n'est qu'un jeu de hasard un peu nul. Qu'il ne fait appel à aucune dextérité, aucune réflexion, même si une once de stratégie finit par émerger après quelques parties. Mais le titre balaie toute logique, il vous attrape à la gorge pour ne plus vous lâcher. Cette version Xbox One aussi. Bien qu'elle laisse

l'impression d'avoir été sortie dans l'urgence. On recense bien quelques nouveautés (taquets renforcés, bumpers, du multi fun mais un peu limité, des épreuves à compléter en un certain nombre de coups, de nouveaux Maîtres) mais le contenu apparaît un peu juste. Les compétiteurs les plus fous pourront toujours s'amuser à débloquer tous les objectifs mais l'arrivée programmée de nouveaux contenus payants laisse malgré tout un léger arrière-goût. Ce qui n'empêche pas *Peggle 2* d'être une véritable drogue. ■



Peggle 2 bénéficie d'un enrobage assez fou. Le Yéti n'hésite pas à nous montrer ses fesses mosaïquées.



Plus vous réalisez d'actions complexes, plus la fièvre monte ! Et plus vous engrangez de points.

ZOO TYCOON

Genre Bonne action
Éditeur Microsoft
Développeur Frontier Developments
PEGI 3+
Sortie Disponible

XOne

X360

CRÉATURES ATROCES

Piètre titre de gestion et jeu Kinect sans intérêt, *Zoo Tycoon* ne vaut que par son intention : nous permettre de sauver le monde. Vaste programme.

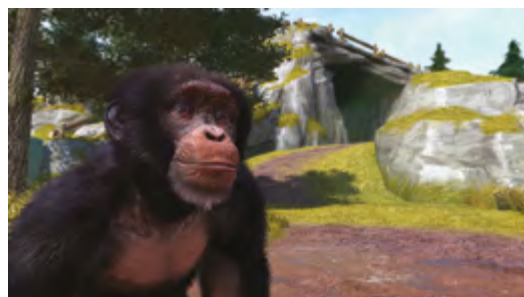
par **Corentin Lamy**
 @corentin_lamy



Et dire qu'on a cru que les nouvelles consoles manquaient d'audace. *Zoo Tycoon* vient y apporter un démenti cinglant, en nous interrogeant sur notre rapport au jeu vidéo en tant que média, et surtout, en tant que loisirs. Un truc d'autant plus subversif que pour être certain d'exploser en plein cœur le grand public, Frontier Developments a grimé sa bombe en petit jeu totalement inoffensif, voire médiocre. Car en vrai, *Zoo Tycoon* n'est pas un jeu. Ici, il s'agit de sauver le monde. Littéralement. À l'issue d'une partie de *Zoo Tycoon*, vous aurez œuvré très concrètement à la sauvegarde

d'espèces menacées. Ici, on incarne le patron d'un zoo. On nourrit ses animaux, on les bichonne, on les nettoie, on les aide à se reproduire, bref, on veille à leur bien-être. Et lorsqu'ils atteignent leur niveau maximal, on peut les relâcher dans la nature. C'est là qu'intervient le hold-up ludique : régulièrement, Microsoft met au défi tous les joueurs à travers le monde de libérer, collectivement, 1000 animaux d'une même espèce en un temps réduit. Et s'ils réussissent, la société s'engage à verser 10 000 dollars à une association de protection des animaux. Imparable : alors que vous jouiez, persuadé de vous distraire mollement en faisant du gras, vous

sauviez en fait notre belle planète. Évidemment, l'inertie des masses étant ce qu'elle est, il a fallu donner à cette opération caritative une allure de vrai jeu. Par exemple, comme dans un *Kinectimals*, on peut jouer avec les animaux ou les nourrir en s'agitant devant sa caméra. Ça marche extrêmement mal et ça n'a aucune espèce d'intérêt, mais c'est toujours mieux que la pseudo surcouche « gestion » que les développeurs tentent de nous faire gober. Ultra-limité, répétitif, ne présentant strictement aucun défi, *Zoo Tycoon* ne partage avec les illustres *Roller Coaster Tycoon* ou *Railroad Tycoon* qu'une partie de son nom. ■



« Dix millions d'années d'évolution pour en arriver là ? », s'interroge Jean-Michel le chimpanzé, pas mécontent d'être resté sur sa branche.



Zoo Tycoon ferait douter même un fervent défenseur des animaux de la nécessité de préserver les espèces menacées.



Baphomet: des malélices, des meurtres, des conspirations et des cafés.



George Stobbart, assureur d'art à l'emploi du temps très souple, n'aime rien tant que les adorateurs du Malin. Protagoniste de la série *Baphomet*, il a un don tout à fait particulier pour être témoin des méfaits conspirationnistes les plus secrets de la planète. En fait, dès lors qu'un sataniste, sorcier païen ou templeier idolâtre traîne ses godasses sur les pavés parisiens, vous pouvez être sûr que notre homme va le prendre en flagrant délit de terrorisme religieux. *La Malédiction du Serpent* s'ouvre sur une touchante scène de retrouvailles. Par un hasard tout à fait inattendu, George croise son amie journaliste Nico Collard à une exposition. Tout est là. Du champagne, des toiles exquises, un beau ciel bleu et même une Tour Eiffel romantique qui s'ennuie en arrière-plan. Vraiment, Paris a fait de gros efforts pour rendre cet instant magique. Mais comme d'habitude, tout part en vrille. Un voleur casqué s'invite à la fête, flingue le galeriste sans même un « bonjour » et s'empare d'un tableau bien entendu maléfique. Pas de bol donc, ça n'est pas encore aujourd'hui que l'amourette attendue depuis 1996 passera la seconde. Nico et George ne

se marieront pas et n'auront pas plus de chien ni d'enfant. En revanche, ils vont joyeusement déjouer une énième prophétie millénaire où il sera probablement question de crucifix, de malédictions terribles et de types vêtus de capuches pointues. Et ouais.

REVOLUTION : UN STUDIO MAL NOMMÉ

Depuis bientôt 20 ans, *Baphomet* peine à se réinventer. *La Malédiction du Serpent* est un jeu d'aventure *old school* qui sent bon les glorieuses années 90. Une construction scénaristique solide, des énigmes absurdes mais logiques, une pléiade de personnages reconnaissables à mille bornes et une histoire sombre saupoudrée d'une pincée d'humour sont ses principaux atouts. Ça et une belle gueule de jeu 2D à l'ancienne « qui vaut pas *Pendulo*, mais s'en sort pas mal quand même ». Un beau boulot qui manque toutefois cruellement d'ambition. Depuis 1996, George et Nico semblent rejouer indéfiniment la même aventure aux intrigues interchangeable sans que rien ne se dessine en arrière plan. Une idylle ? Une prophétie globale ? Non. Toute l'univers de *Baphomet* repose sur du clin d'œil. Et ce qui est vrai pour la série dans son ensemble l'est encore plus

ici, et pour cause... *La Malédiction du Serpent* fait partie de ces jeux qui ont fait sauter la banque sur Kickstarter en promettant à leurs fans de faire le soft dont ils rêvent. Du coup, *LMdS* est criblé de fan service amené avec la subtilité d'un éléphant (de l'élé-fan service en somme). Et pourtant, c'est dur à croire, mais à défaut d'être grand, ce jeu est très sympathique. Premier volet très scolaire de la duologie *Baphomet 5*, il a tout de la petite sieste que l'on s'accorde au boulot, ou du croissant inattendu accompagnant le café de 17h. Un plaisir simple, délectable et aussitôt oublié. ■



Et encore, je vous passe l'énigme du cafard.

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET : LA MALÉDICTION DU SERPENT ÉPISODE 1

Genre Baphomet like
Éditeur Revolution
Développeur Revolution
PEGI 12+
Sortie Disponible



HÉRÉSIE DOUCE

Fait indéniable, il y a un avant et un après Baphomet 5. Autre fait tout aussi indéniable, ça ne changera la vie de personne.

par Sylvain Tastet
 @_Hoopy

BRAVELY DEFAULT

Genre J-RPG
Éditeur Nintendo
Dév. Square Enix et Silicon Studio
PEGI 12+
Sortie Disponible

3DS

LA BRAVITUDE

Comme de nombreux RPG, Bravelly Default révèle sa véritable valeur après plusieurs dizaines d'heures. Le jeu de Square Enix possède en outre une première partie réussie...

par **Christophe Butelet**
 @CButelet



Coupons court à tout débat. Le J-RPG n'est jamais meilleur qu'avec des combats au tour par tour. Point.



Pendant quatre chapitres, *Bravelly Default* nous rappelle au bon vieux temps

du RPG japonais, avec son groupe de quatre personnages immédiatement identifiables : un héros effacé mais courageux, une vestale qui ne peut échapper à sa destinée, un dragueur invétéré et une ado rebelle. À l'exception d'une séquence un peu lourde entre le troisième et quatrième chapitre, le titre nous renvoie brillamment à l'âge d'or du genre avec ses thématiques typiquement japonaises (belle séquence où un brouillard toxique, ayant rendu une zone inhabitable pendant quatre ans, se fait métaphore du nucléaire). C'est déjà la première réussite de *Bravelly Default*, même s'il risque d'en décontenancer certains tant il rassemble de vieilles mécaniques de jeu. Moins parce qu'il propose des combats au tour par tour que parce que ces derniers se révèlent aléatoires. Le jeu de Silicon Studio conserve en effet un style old-school, avec des pics de

difficulté parfois violents, obligeant le joueur à un peu de leveling. N'espérez pas voir vos altérations d'état ou vos points de vie/magie être régénérés après un combat. Il faut inévitablement se reposer à l'auberge du coin pour remettre à neuf les batteries de l'équipe. Mais derrière son classicisme et l'apparente aridité de son gameplay, *Bravelly Default* sait aussi être moderne. Qu'il s'agisse des sauvegardes automatiques, de la possibilité de paramétrer la fréquence des affrontements et surtout de ce système de combat qui, à travers la fonction Brave, découple l'aspect stratégique. Cette modernité passe aussi par une utilisation intelligente des codes amis et du StreetPass de la 3DS. Jusque-là réduit à un gadget sans grand intérêt, le système de communication de Nintendo trouve enfin sa raison d'être, avec la possibilité de prêter des attaques ou d'en emprunter pour les utiliser en plein combat.

LA FIN JUSTIFIE LES MOYENS

Pendant quatre chapitres donc, *Bravelly Default* se présente comme un très bon élève, appliqué, presque trop sage dans sa narration. Puis arrive le cinquième chapitre. Alors qu'on pensait se diriger vers la fin, un twist inattendu vient chambouler

l'aventure, tout en apportant un nouvel éclairage sur ce que l'on vient de vivre. C'est à ce moment que le jeu devient le plus rébarbatif et, paradoxalement, le plus intéressant du point de vue de l'histoire. Sans trop en dire, le titre vient mettre à l'épreuve les personnages (et donc le joueur) sur ce qu'ils sont en train d'accomplir, sur la réelle nécessité et les conséquences de leur quête. Alors oui, c'est répétitif. Pas loin d'être épuisant. Mais cette redite s'avère complètement justifiée par le récit. Les héros, pleinement conscients de leur situation, remettent en question ce qu'ils pensaient acquis, s'interrogent sur cette boucle sans fin dans laquelle ils semblent enfermés. La grande idée de *Bravelly Default*, c'est qu'il est possible de mettre un terme à tout cela, de couper court à l'histoire pour ne pas subir deux, trois, quatre autres chapitres quasiment identiques. Plus fort, cette décision n'appartient qu'au joueur. Et si la décision peut intervenir à plusieurs moments, elle n'a rien d'évident, bien que le sens de l'histoire semble nous y mener. Alors, après un final qui vient donner tout son sens au sous-titre du jeu (*Fairy Flies*), on sort de *Bravelly Default* avec la satisfaction d'avoir conclu l'aventure selon nos choix. ■

WORLD OF WARPLANES

Genre Free 2 play volant
Éditeur Wargaming
Développeur Wargaming
PEGI 7+
Sortie Disponible

PC

GET AIRBORED !

Wargaming nous offre un baptême de l'air pour par un rond. Dommage qu'il se fasse à bord d'une brouette.

par **Marc Pelatan**
@Helio_Hiro



Rendus plus que confiants par l'insolent succès de *World of Tanks*, les petits gars de Wargaming se sont mis en tête de décliner leur formule fritouplesque aux bastons aériennes. C'est ainsi qu'après une grosse et longue phase de bêta, est finalement né le bien nommé *World of Warplanes*. Bien entendu, ce nouveau titre offre la possibilité de s'affronter en multijoueur en grim pant à bord d'une tripotée de coucou s qui, à quelques exceptions près, eurent tous la joie de fendre les cieux de la Seconde Guerre mondiale. Chaque fin de partie vous permet d'empocher points d'expérience et monnaie virtuelle que vous pouvez ensuite investir dans des

améliorations, un équipage plus performant et de nouveaux engins. Bref, jusque là, il n'y a rien de bien nouveau. Mais à l'instar du monde des tanks, *World of Warplanes* a le bon goût d'offrir une progression gratifiante et relativement équilibrée, l'habituel abîme entre joueurs payants et joueurs fauchés se réduisant finalement à une petite fissure de rien du tout. Cette discrète prouesse tient à deux éléments : un système de matchmaking très performant d'une part, et la nécessité d'avoir préalablement débloqué les avions et technologies principales de chaque palier avant d'accéder au stade suivant. Tout cela serait bel et bon si le jeu n'avait pas oublié quelques trucs importants en

cours de route. À trop vouloir se rendre accessible, le titre apparaît tout simplement simpliste : un bouton pour tirer, un « turbo » et des commandes un peu rigides qui font qu'une fois pris en chasse par un pilote moyen, malgré vos manoeuvres, vous n'aurez aucune chance de vous en tirer à moins qu'un pote ne vous vienne en aide. Ajoutons à cela un unique mode de jeu (pour le moment), un trio de cartes qui n'influe en rien sur l'issue des combats et on obtient un soft qui risque de souffrir face à la concurrence. En attendant une mise à jour qui densifierait drastiquement le gameplay, le fait est que même gratuit, *World of Warplanes* peine à se justifier. ■



Les débuts se feront en biplan crasseux. Me change pas des masses de ma Xsara ça.



Pour fumer un adversaire, volez plus haut que lui et tombez-lui sur le râble.

NES REMIX

Genre DeLorean
Éditeur Nintendo
Développeur Nintendo
PEGI 7+
Sortie Disponible

WiiU

COMPIL MEGA HITS 80

Nintendo touille habille ment ses classiques.

par **Bruno Pennes**
@Prunobennes



Si Nintendo devait démarrer son activité aujourd'hui, sous quelle forme se présenteraient *Super Mario Bros*, *Excite Bike* ou *Donkey Kong* ? Dans leur structure classique ou sous forme de petites épreuves, à la *Angry Birds* ? Vu le véritable phénomène engendré par la série de Rovio, il y a fort à parier que le

japonais tendrait vers ce modèle. *NES Remix* fonctionne d'ailleurs un peu sur ce principe. De petites saynètes à la difficulté graduelle, basées sur les univers des plus grandes licences de la bonne vieille Nintendo. Chaque univers propose son lot de défis et n'hésite pas à tordre le cou sans pitié aux mécaniques de jeux originelles. Finir un niveau de

Super Mario Bros sans pouvoir ralentir, devoir tuer dix clones du héros sans le confondre avec les ennemis dans *Balloon Fight* ou boucler un niveau de *Donkey Kong Jr* dans le noir. Voici quelques uns des deux cents challenges qu'on débloque au fur et à mesure. Dix euros de nostalgie, oui, encore, mais dix euros bien investis. ■



THE NOVELIST

Genre Shining
Éditeur Orthogonal Games
Développeur Orthogonal Games
PEGI NC
Sortie Disponible

PC

LOFT STORY

Avec son intelligence et toutes ses références géniales, on avait envie de l'aimer, *The Novelist*. On en avait vraiment envie... Mais il n'a pas fait l'unanimité.



Le narrateur fantôme ne doit pas être remarqué par les membres de la famille Kaplan.

par **Kevin Bitterlin**
 @KBitterlin



L'un des meilleurs jeux de l'année s'appelle *Gone Home*, une aventure minimaliste, mystérieuse, envoûtante, dans laquelle une jeune femme enquête sur la disparition de ses proches



C'est en fouillant dans la mémoire des personnages que l'on comprend mieux leurs préoccupations.

dans le huis-clos que constitue la résidence familiale. En voyant débarquer *The Novelist* sur Steam, il était impossible de ne pas faire le rapprochement entre les deux œuvres. Percer les petits secrets du quotidien d'une famille en fouillant sa maison de fond en comble, épilcher les coupures de journaux, les lettres, les souvenirs laissés ici et là, tous ces aspects étaient déjà au cœur de *Gone Home*. Ce qui change en revanche avec *The Novelist*, c'est la nature du personnage que l'on incarne. Ici, on ne joue pas un membre de la famille mais un simple fantôme qui hante les lieux depuis longtemps. Comme nous, il n'est qu'un simple spectateur, étranger et détaché des événements. Il découvre en même temps que le joueur les trois personnages qui

investissent la maison, chacun avec ses problèmes, ses névroses. Il y a le père, romancier en panne d'inspiration qui compte bien sur ces quelques semaines de vacances loin de tout pour en finir avec la page blanche. La mère, qui voudrait bien recommencer à peindre tout en rafistolant du mieux qu'elle peut un mariage qui bat de l'aile. Et il y a l'enfant, en échec scolaire, qui peine à se faire des amis et à attirer l'attention de ses parents. Pour notre fantôme, il s'agit donc de jouer les curieux, les voyeurs même, de tenter d'influer sur le comportement des différents protagonistes. En d'autres termes, d'être le narrateur anonyme de cette histoire somme toute banale : le Ghost Writer, au propre comme au figuré.

ON A DU MAL À S'IMPLIQUER, À ÊTRE TOUCHÉ



ne parvient jamais à nous entraîner vraiment dans sa mélancolique histoire. La raison est simple : le titre manque cruellement d'enjeux. Au-delà de la présence du fantôme, il n'y a pas ce côté mystérieux et parfois inquiétant qui nous pousse à avancer, à creuser toujours plus en profondeur au cœur des nombreux non-dits familiaux. Ici, et c'est regrettable, on a du mal à s'impliquer, à être touché. Aucun personnage ne parvient à nous émouvoir suffisamment pour que l'on prenne son parti au détriment du reste. L'aventure s'avère tiède, tout simplement. Bien sûr, comme pour tout jeu proposant de multiples voies, on ne peut parler que de notre propre expérience. Et malheureusement pour nous, celle-ci n'est pas parvenue à nous transporter autant qu'on l'espérait. ■

par Antoine Hégaud



Le défaut de *The Novelist* est aussi un désavantage : celui de sortir peu après *Gone Home*, auquel on va fatalement le comparer. Oui, on reste dans la même veine. Non, *The Novelist* n'est pas aussi brillant. Mais la vérité est que leurs enjeux divergent dans le détail. Ici, on ne déroule pas le fil d'un drame familial en déflorant un espace intime et mystérieux, mais en l'exploitant comme un échiquier stratégique. La maison de *The Novelist* ne cache rien, semble artificielle (comme une maison témoin), se rapproche d'un observatoire comportemental que l'on quadrille de long en large pour planifier sa thérapie familiale. Par son côté intrusif, son gameplay donne plus l'impression de jouer les voyeurs-entomologistes, observant ses gentils cobayes évoluer dans leur cage de verre, que leur ange gardien. Difficile, au premier contact, de projeter une quelconque empathie sur cette famille neurasthénique, dont les membres se comportent comme des automates, à la routine insupportable de répétition.

Derrière son concept humaniste, le jeu s'avère parfois trop détaché, comme sourd à tout sentimentalisme. Pour ne rien arranger, les interactions avec l'environnement sont chiches et l'arborescence narrative,

complexe en apparence, s'avère aussi mécanique que le reste, les choix influant peu sur le scénario global. Mais derrière cet autisme de surface, une angoisse subtile gronde.

HOMÉOPATHIE

Ces personnages ont beau n'avoir aucune âme à nos yeux, ils en



DERRIÈRE UN AUTISME DE SURFACE, UNE ANGOISSE SUBTILE GRONDE



Notre rôle est finalement celui d'un réceptacle attentif : recevoir les doléances de cette famille dysfonctionnelle, et tenter, lorsque tout le monde dort, d'insérer un minimum d'humanité et d'harmonie dans son devenir. La création (qu'elle soit littéraire pour le père, ou picturale pour la mère et le fils) réclame toujours une part de sacrifice, semble nous dire le jeu. Pas de solution parfaite, si ce n'est celle de sauver les meubles, et

contenter ce petit monde triste par des compromis. Un des gros défauts du jeu, mais qui fait aussi sa force, c'est que ces sacrifices se reposent entièrement sur notre implication émotionnelle. Ses choix questionnent souvent la même base triple (famille, amour, professionnel). Ils sont d'une telle banalité, et d'une telle inconséquence

directe sur l'action, qu'on ne prend pas jamais beaucoup de temps à se décider. Mais leur résonance s'avère parfois perverse, proche d'un poison à effet retardé. Pourquoi ai-je fait ce choix, au fait ? Ne reflète-t-il pas quelque chose de mes propres angoisses quotidiennes, de ce schéma de vie que chacun se construit ? S'il a tous les défauts visibles d'une première œuvre, *The Novelist* a ce don d'infuser un doute sur la portée de nos convictions morales, doute qui trotte en tête, même une fois l'écran éteint. C'est déjà beaucoup. ■

LA NUIT PORTE CONSEIL

D'une nature plutôt philanthrope, le poltergeist prend donc sur lui d'aider cette famille à la dérive. Chaque jour, il peut décider de venir en aide à un ou deux (jamais les trois) personnages en leur susurrant quelques conseils pendant qu'ils dorment. Le problème, c'est que ces recommandations font certes le bonheur de certains, mais font aussi, dans le même temps, le malheur des autres. Par exemple, si l'on conseille au père de se rendre à une séance de dédicaces pour son roman, il ne peut aller aux obsèques de la grand-mère de sa femme, laissant ainsi cette dernière seule et déprimée. Au début de l'aventure, reconnaissons qu'il est assez amusant de jouer ainsi avec la destinée de la famille, de choisir son camp, d'opter pour certains compromis tout en prenant en compte qu'un personnage sera forcément lésé. Mais à l'inverse d'un *Gone Home*, *The Novelist*



STEAMWORLD DIG

Genre Exploration
Éditeur Image&Form
Développeur Image&Form
PEGI 7+
Sortie Disponible

PC

3DS

PLUS PROFOND QU'IL N'EN A L'AIR

Inspiré d'une application iOS/Android quasiment inconnue, le très cool *SteamWorld Dig* perd un peu de sa force en voulant trop bien faire.

par **Corentin Lamy**
 @Corentin Lamy



Le monde de *SteamWorld Dig* se divise en une seule catégorie : ceux qui ont un pistolet chargé et qui creusent.



Vous n'avez pas joué à *I Dig It* sur iOS ou Android ? Non ? Bon. C'est dommage,

parce que ça aurait vraiment rendu les choses plus faciles. Comment vous dire... *I Dig It*, c'est un jeu où l'on creuse à la recherche de ressources qui, une fois revendues au village du coin, permettent de s'acheter le matos pour creuser encore plus profond afin de, je vous le donne en mille, trouver encore plus de ressources. Un concept tout con. De la collecte de minerai sans construction ni création. Le *Minecraft* des damnés de la terre. Le *Terraria* des forçats de la faim. Pourtant, ce voyage dans les profondeurs a quelque

chose d'étrangement fascinant. Hypnotique. Il y a de la spéléologie là-dedans. Un truc quasi-animal. Passé les 200 premiers mètres creusés, on n'est plus un bête robot, mais une vraie petite taupe, un ver (forcément solitaire), un renard qui se serait paumé dans son terrier. Une expérience tout aussi claustrophobique que reconfortante. Claustro parce que c'est une plongée en apnée dans un monde inconnu, dont on découvre les trésors et les dangers à chaque coup de pioche. Un monde plein de surprises, mais dans lequel il convient de ne pas s'immerger trop longtemps. Et les ressources sont comptées. Et bonne chance à celui qui tentera de revenir à la surface dans le noir, ses réservoirs à sec. Régulièrement, il faut donc penser à remonter pour faire le plein, faire le point, prendre une grande bouffée d'oxygène, et renforcer ainsi le lien ténu avec la surface. Mais malgré la pression constante, il y a aussi ce côté rassurant de se promener dans un dédale qu'on a soi-même creusé. Même enfermé dans un labyrinthe souterrain, la liberté est là, bien réelle : on trace son propre chemin, déblayant et dessinant en même temps ce qui ne tardera pas à prendre l'allure d'un foyer sécurisant, totalement

unique et personnel, presque intime. Ce n'est plus un gros tas de terre, c'est la Terre, Gaïa, figure maternelle familière et généreuse.

TROUBLE DE LA PERSONNALITÉ

Ouais, *I Dig It*, c'est un peu tout ça. On prend le temps de le rappeler, parce que *SteamWorld Dig* en reprend l'exact principe. Sauf que se la jouer *Germinal* sur ses heures de repos, ça ne fait pas forcément rêver tout le monde. Du coup, *SteamWorld Dig* rajoute à ça une couche aventure/plateforme et des graphismes en jolie 2D. L'exploration n'est plus uniquement motivée par l'appât du gain et des pierres précieuses : on est aussi régulièrement confronté à de petits tableaux en forme d'énigmes pour débloquer de nouvelles fonctionnalités. L'intention est louable, la réalisation réussie, mais au final, en perdant en aridité, le concept perd aussi en force. Plus scénarisé, plus guidé. Mais surtout beaucoup, plus court, *SteamWorld Dig* ne parvient pas vraiment à capturer ce qui faisait le charme et la force de son modèle. Ne vous y trompez pas, cela reste un titre tout à fait recommandable, mais en nous imposant une identité propre, il nous prive un peu de celle qu'on voudrait y investir. ■



Des échelles, des bombes, des pièges et des ennemis : *SteamWorld Dig* fait aussi penser à *Spelunky*.

ONE PIECE : ROMANCE DAWN

Genre RPG
Éditeur Namco Bandai
Développeur Three Rings
PEGI 12+
Sortie Disponible

3DS

NOYADE MÉRITÉE

Chahutés sur la mer des jeux pénibles, Luffy et son équipage basculent par dessus bord. On n'ira pas les sauver.

par **Kevin Bitterlin**
@KBitterlin



Au contraire de Naruto qui a déjà eu une ribambelle de titres tout à sa gloire, le Luffy de *One Piece* n'a pas souvent eu l'honneur du jeu vidéo, du moins sous nos latitudes. Pour réparer cette injustice, voilà que sort *One Piece : Romance Dawn*, un RPG au tour par tour retraçant toute l'odyssée du pirate caoutchouteux. Une promesse alléchante sur papier qui s'est vite transformée en sacerdoce. Oui, ce jeu est affreux. D'un ennui mortel et d'une difficulté

abrutissante. Et un peu moche aussi. Comme prévu, l'aventure débute lorsque Luffy n'est encore qu'un marmot faisant la connaissance de son mentor Shanks. L'occasion pour le jeu de nous servir, en guise d'introduction, un tunnel de dialogues abominablement creux de vingt bonnes minutes. Le premier d'une longue série puisque tout le jeu est ainsi construit. Il alterne entre ces cut-scenes interminables en amont, et des phases de dungeon-RPG pleines de combats semi-aléatoires en

aval. Difficile de déterminer lequel de ces versants est le plus chiant dans *Romance Dawn*. Ce qui est certain par contre, c'est qu'on ignore à qui s'adresse le titre. Pas aux néophytes qui n'ont jamais suivi *One Piece* et qui ne pigeront sans doute rien à ce qui se déroule sous leurs yeux. Ni aux fans de l'anime qui revivront dans une version appauvrie des événements qu'ils connaissent déjà par coeur. Et comme dans les deux cas, on s'emmerde terriblement, autant passer son chemin. ■



MARIO PARTY : ISLAND TOUR

Genre Mini-jeux
Éditeur Nintendo
Développeur Nd Cube
PEGI 3+
Sortie 14 janvier 2014

3DS

LE TEMPS D'UN SOUPIR

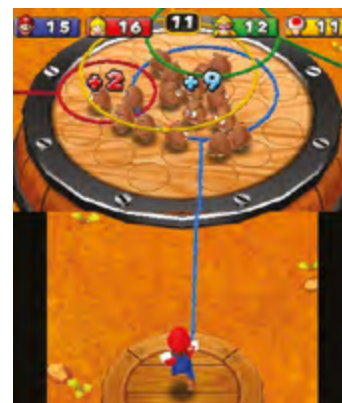
Un petit Tour et puis s'ennuie.

par **Bruno Pennes**
@Prunobennes



Dans la toute jeune histoire de JV, rarement le rôle de Jean-Vidéo, notre mascotte, n'a été si prédestiné. Cette petite bouille que vous voyez juste à gauche, là, illustre l'ennui plus parfaitement qu'aucune autre petite bouille ne l'avait fait avant elle. *Mario Party : Island Tour* n'est pas nul, non, il est inintéressant. Purement et simplement inintéressant. Attention, n'allez pas croire que je m'en prends gratuitement à cette vénérable licence. Les épisodes N64 étaient géniaux, ceux de la Wii étaient cools, même s'ils accusaient déjà une légère baisse de régime. Cette déclinaison 3DS, elle, peine à justifier son existence. Pourtant, le bougre ne ménage pas sa peine. 80 mini-jeux, plusieurs modes à la difficulté variable et une prise en charge du Streetpass. Pas bégueule, *Mario Party : Island Tour* invite même facilement au multi à quatre joueurs à partir d'une seule cartouche. Vous avouerez que peu de titres 3DS

peuvent se targuer d'une telle générosité. Mais ce qu'il donne avec appareil, il le reprend une fois les dés lancés. Car l'abondance d'épreuves cache certes un peu de redite et quelques mini-jeux sympatoches, mais surtout beaucoup de vacuité. Du simple taquin sans intérêt à l'erstaz de *Mario Kart* mollasson et dépourvu de challenge, la route vers le fun est bien trop longue pour les jambes maigrelettes du titre. La palme du degré zéro revenant à l'épreuve des tanks, dans laquelle les joueurs doivent s'entre-détruire aux commandes de blindés avançant à deux à l'heure. Ponctuées de « voilà voilà... » et de haussements de sourcils, les épreuves s'enchaînent au rythme des soupirs. On se dit qu'il y a tellement mieux à attendre d'un Mario sur 3DS. ■



Si attraper des goombas au lasso est gentiment rigolo, le faux *Mario Kart* ne présente pas le moindre intérêt.

SAMURAI GUNN

Genre Petit jeu apéritif
Éditeur Maxistentialism
Développeur Teknopants
PEGI NC
Sortie disponible

PC

SAMURAI FUN

Il paraît que la Wii U est la console parfaite pour s'amuser entre amis. Du fun immédiat, facile à comprendre, idéal pour quatre joueurs. Mensonges !

par **Corentin Lamy**
 @corentin_lamy



Personne n'a jamais joué plus de trois fois à *NintendoLand*, à part les enfants (tant mieux pour eux) et les fans hardcore de Nintendo (dont je fais partie). La science l'a prouvé : une fois passé le plaisir de la découverte du deuxième écran, 57 % des invités se mettent à bailler poliment, 28 % vont picoler à la cuisine, 11 % refont une dernière partie mais vraiment pour faire plaisir, et 4 % ne se prononcent pas. Tout ça pour 300

euroballes. Soyons sérieux. C'est bête, mais pour distraire, rien n'est plus efficace qu'un bon vieux jeu d'arcade. Surtout s'il est rapide, nerveux, et qu'il ne se joue qu'avec une croix et deux boutons. C'est la recette de l'antique *Bomberman*. C'est celle de *Samurai Gunn* aussi. Avec de l'énergie en plus, et, un poil de finesse pour ceux qui voudraient prendre le temps de se perfectionner. Une soirée sur *Samurai Gunn*, c'est une soirée dans la peau de quatre samourais de quelques pixels de haut, un

sabre à la main, un flingue et trois balles à la ceinture. C'est une soirée à rebondir contre les murs, à trancher ses potes dans des gerbes de sang. Pas de répit : on comprend immédiatement le but du jeu, on recommence aussitôt mort. Cerise sur le gâteau : vous pouvez même vous entraîner en multipliant les défis jouables en solo du mode « Survival », histoire d'être sûr d'humilier vos convives à la prochaine soirée. Un luxe que vous interdisez assez largement *NintendoLand*. ■



Coucher du soleil. Deux vieux guerriers se jaugent. C'est déjà l'hiver.



Du sang. Des tripes. Des sabres. Des coups de feu. L'idéal pour s'amuser entre amis.

RESOGUN

Genre Particule instable
Éditeur Sony
Développeur Housemarque
PEGI 7+
Sortie Disponible

PS4

LE PETIT NERVEUX DE LA BANDE

Pas besoin de dégainer un FPS à plusieurs millions de dollars pour en mettre plein la vue.

par **Bruno Pennes**
 @Prunobennes



Le mois dernier, nous nous demandions si le jeu vidéo ne finissait pas par tourner en rond. Dans le cas de *Resogun*, la réponse est clairement oui. Mais pas dans le sens que l'on pourrait s'imaginer. Si *Resogun* tourne en rond, ou plutôt s'il nous fait tourner en rond, c'est uniquement grâce à son level design résolument cylindrique. Chacun des niveaux décrit une boucle infinie dans laquelle le vaisseau du joueur tourne à l'envi. De fait, les ennemis n'arrivent plus par devant ou par

derrière, mais de partout à la fois. Il s'agit alors d'aller et venir, de multiplier les contre-pieds, de prendre l'alien à revers en décrivant d'habiles circonvolutions. Ce ballet, plus ou moins bien orchestré suivant les talents de chacun, s'effectue dans une explosion visuelle de tous les instants. Les particules volent, se décuplent, s'éparpillent. Muni de ses bonus et de ses bombes, le chasseur détruit la faune de cet aquarium de science-fiction, tente d'en libérer les quelques humains prisonniers, synonymes de multiplicateur de score. Le score,

c'est l'essence même du jeu. Dans *Resogun*, pas d'histoire, de princesse en détresse ou de fin du monde à éviter. Tout est mathématique. Trois vaisseaux, cinq niveaux, un ou deux joueurs (en ligne). Et des points, un maximum de points. Sous ses atours modernes, *Resogun* est un pur shoot'em up à l'ancienne, dont on tire, évidemment, la substantifique moelle en difficulté Vétéran. Et s'il n'égale pas *R-Type*, *Ikaruga* et les autres pointures du genre, on serait bien bête de dédaigner cette très jolie exclu de la PS4. ■



SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

Genre Réflexion
Éditeur Warner Interactive
Développeur 5th Cell
PEGI 12+
Sortie Disponible



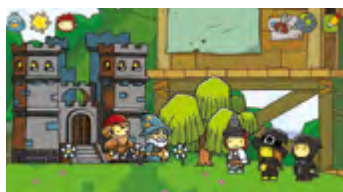
LE VER EST DANS LA POMME

Il y a des titres qui ont une idée en or et qui savent l'exploiter à merveille. *Scribblenauts Unlimited* se contente d'avoir une idée.

par **Christophe Butelet**
@CButelet



On se souvient encore de la sortie de *Scribblenauts* et des promesses offertes par son concept, à savoir écrire des noms d'objets ou de personnages pour les faire apparaître à l'écran. Mais on se souvient surtout qu'il ne les tenait pas. Passées une ou deux expérimentations amusantes, l'impuissance du titre à transformer sa brillante idée en une proposition



de jeu un tant soit peu divertissante rendait l'expérience finalement très ennuyeuse. L'espoir de voir l'ensemble remanié et mieux intégré à l'aventure restait pourtant envisageable avec *Scribblenauts Unlimited*. Mais ce dernier, qui porte bien mal son nom, se montre une nouvelle fois incapable de stimuler l'imagination du joueur, malgré quelques nouveautés insuffisantes. La faute à des situations tout simplement trop bêtes et trop évidentes, en plus d'être sans intérêt. On a beau s'accrocher, tenter des combinaisons improbables, le jeu – finalement trop limité – nous renvoie sans cesse à sa triste platitude. ■

NBA 2K14

Genre Kobe brillant
Éditeur 2K Sports
Développeur Visual Concepts
PEGI 3+
Sortie Disponible



BASKET CHAMPAGNE

Et si c'était lui, Le jeu New-Gen par excellence ?

par **Kevin Bitterlin**
@KBitterlin



Pas *Killzone : Shadow Fall*, ni *Ryse*, ni *Forza 5* et encore moins *Knack*. Mais plutôt

lui là, avec ses gros bras musclés, ses tatouages et son torse perlé de sueur. Lui, c'est *NBA 2K14*. On a beau contempler tous les jeux sortis sur les nouvelles machines ces dernières semaines, on ne voit aucun autre titre pouvant se targuer d'afficher une plastique aussi époustouflante que celle de la simulation de basket de Visual Concept. Mais le bond en avant n'est pas seulement l'apanage du moteur graphique. Le rendu



spectaculaire de *NBA 2K14* provient d'un tout, d'une alchimie entre le réalisme des matchs, l'authenticité de l'ambiance, la richesse des animations et la modélisation des corps. Difficile donc de pas être soufflé par la beauté du jeu. Cela dit, certains écueils demeurent. On a toujours l'impression que l'ensemble manque de liant, de fluidité, de continuité dans les animations lors d'une phase offensive. Mais ces soucis ne gâchent en rien une expérience de jeu toujours aussi saisissante, épisode après épisode. ■

INJUSTICE : LES DIEUX SONT PARMIS NOUS ULTIMATE EDITION

Genre Petite frappe
Éditeur Warner Bros Games
Développeur Armature Studio
PEGI 16+
Sortie Disponible



FLOU DE VOUS

Arrivée sur le tard, cette version Vita repartira très probablement comme elle est venue : en toute discrétion. Faut-il pour autant s'en émouvoir ?

par **Bruno Pennes**
@Prunobennes



Pas facile la vie de studio bis ou ter, quand on décline des licences. On se retrouve à engoncer des gros jeux dans des petites consoles. À boucler un projet en six mois. À faire de son mieux avec peu de monde. Armature par exemple, a sorti la déclinaison Vita de *Metal Gear Solid HD Collection*. La mal aimée. Celle amputée de *MGS Peace Walker*. Ils ont aussi



pondu *Batman : Arkham Origins Blackgate*, qui tient plus d'un *Metroïd* loupé que d'un *Batman* à la mode Rocksteady. Et comme une équipe d'à peine trente personnes peut apparemment bosser sur deux jeux à la fois, Armature nous livre maintenant *Injustice* sur la portable de Sony. Ce coup-ci, la fidélité est là. Plein de modes de jeu, une trentaine de persos et une campagne solo longue et sympa. Comme l'original. Dommage que le portage soit hyper fainéant, que le jeu soit flou et que le rendu visuel soit plus proche d'une PSP que d'une PS Vita. ■

DEMENTIUM II HD

Genre Silent Hic
Éditeur Digital Tribe
Développeur Memetic Games
PEGI 18+
Sortie Disponible



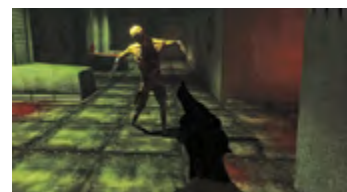
UNE COUILLE DANS LE PORTAGE

Nous sommes formels : il fallait être passablement ivre pour concocter une telle version.

par **Kevin Bitterlin**
@KBitterlin



Avant d'être un jeu, c'est un pari fou, sans doute imaginé par des aventuriers de l'extrême. Des gens qui, entre une escalade à mains nues des oreilles de Philippe Gildas et un spectacle de Shirley et Dino, se sont lancés un défi aussi absurde qu'impossible : porter un jeu DS sur PC. L'écu se nomme *Dementium II*, survival en vue subjective conçu par des personnes ayant trop joué à *Silent Hill 2*. Ici aussi, on suit les divagations mentales d'un héros prisonnier de cauchemars remplis de monstres



affreux et de délires freudiens. Des trous, des protubérances et des dards, il y en a partout. Sauf qu'il faut aussi du talent pour raconter une histoire à la hauteur de celle de James Sunderland. Et du talent, il n'y en avait pas des masses à l'heure de faire *Dementium II HD*. Non content d'être vilain, le titre est aussi ultra-buggé. Des énigmes sans solution, des ennemis passant à travers le sol et des scripts qui ne se déclenchent pas... Pour l'anecdote, sachez que la porte menant au boss de fin ne s'est jamais ouverte dans notre partie. Dommage, on aurait bien voulu regarder le générique et y lire le nom des responsables de cette pantalonnade. ■

ANGRY BIRDS GO!

Genre Course soporifique

Éditeur Rovio

Développeur Rovio

Prix Gratuit



DROIT DANS LE MUR

par **Christophe Butelet**

@CButelet



Quand Mario se met au volant d'un kart, on applaudit et on s'éclate. Quand Sonic et les stars de Sega se prennent pour des pilotes, on rit déjà moins. Quand Crash Bandicoot fait de même... on ne s'en souvient plus. Et quand Angry Birds s'y colle, on pleure. Et surtout, on s'ennuie. À mourir. Il est rare de voir un titre

provoquer un tel ennui dès ses premières secondes de jeu. Si bien qu'il n'est pas nécessaire d'aller au-delà de quelques courses pour en saisir toute la vacuité (pas de dérapages contrôlés ou de power-up). Le jeu a par ailleurs l'affront de nous faire patienter une demi-heure avant qu'on puisse reprendre le volant (les pilotes s'essoufflent après cinq courses). Erreur fatale.

L'occasion est trop belle de quitter définitivement l'application. Alors peut-être que le titre révèle une profondeur insoupçonnée après quelques heures de jeu. Peut-être que soudainement *Angry Birds Go!* devient fun. Mais, on en doute. Et à vrai dire, on en a même la certitude. Libre à vous de prendre le risque... ■

ALICE IN WORDLAND

Genre Candy Crush Saga avec des lettres

Éditeur Ivanovich Games

Dév. Ivanovich Games

Prix Gratuit



Ruzzle commence à vous lasser? On a peut-être quelque chose pour vous avec

Alice in Wordland. Si on sent que les développeurs ont choisi l'univers de Lewis Carroll pour illustrer leur titre uniquement pour pouvoir faire un jeu de mots, cela ne doit pas faire oublier ses réelles qualités. *Alice in Wordland* ne réinvente pas la roue mais opère un judicieux mélange des genres, entre *Candy Crush Saga* et *Ruzzle*. Comme dans ce dernier, on y trouve une grille de lettres dans

laquelle il faut piocher pour tenter de former les mots les plus coûteux. En prenant en compte le fait que trois lettres (ou plus) de la même couleur s'annulent lorsqu'elles sont côte à côte. Le meilleur mot n'est alors pas forcément le plus long mais celui qui videra au maximum la grille. Efficace. ■

DOUBLE DRAGON TRILOGY

Genre Beat'em all recyclé

Éditeur DotEmu

Dév. DotEmu **Prix** 2,69 €



Chouette, les trois épisodes de *Double Dragon* sur iOS et Android. Oui, mais non.

Oui, parce que cette trilogie vient réveiller en nous des souvenirs de samedi après-midi passés à castagner loubards et autres prostituées pour sauver Marion. Et non, parce que le portage s'avère catastrophique et injouable. Entre les coups de pied que l'on donne à l'opposé de l'ennemi, les sauts dans le vide imprévisibles et les mandales qu'on se prend dans la tronche sans parvenir à réagir, *Double Dragon Trilogy* attriste. Sa maniabilité tactile empêche de retrouver les sensations d'antan. On ne lui en demandait pourtant pas plus. ■



PRETENTIOUS GAME

Genre Plate-forme lyrique
Éditeur Bulkypix
Dév. Keybol Games
Prix Gratuit



Si pour David Cage, l'émotion passe par le réalisme, Keybol Games tente de nous en transmettre à travers un pixel. Un carré bleu. Lequel doit rejoindre un carré rose à travers de multiples tableaux. Dit comme ça, vous avez sans doute un peu de mal à voir où peut naître l'émotion. Ça se joue en réalité à quelques détails. Des notes de piano qui viennent habiller des lignes de texte donnant un sens à ce que l'on voit : une histoire d'amour. La beauté du jeu, c'est son gameplay qui s'adapte et se modifie en fonction des pensées du personnage. Avec une incroyable économie de moyens, Pretentious Game fait naître plus d'émotions que bien d'autres jeux. ■

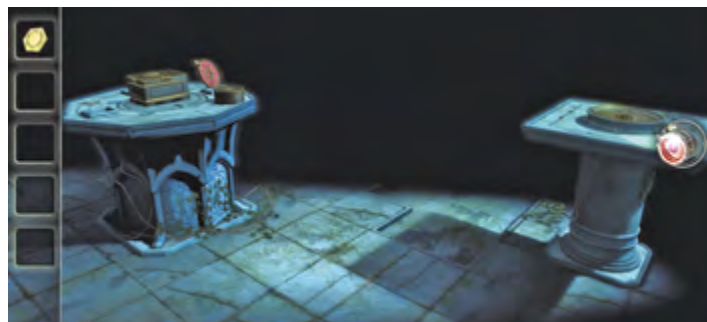


THE ROOM TWO

Genre Casse-tête
Éditeur Fireproof Games
Dév. Fireproof Games
Prix 4,49 €



Faire d'une simple boîte, plongée dans la pénombre, l'attraction principale d'un jeu, ce n'est pas forcément donné à tout le monde. C'est pourtant le pari relevé avec brio par *The Room* où le but consiste à en dévoiler les secrets. S'appuyant judicieusement sur les fonctions tactiles de l'iPad, le joueur doit scruter la boîte dans tous les sens afin d'en identifier les différents mécanismes et résoudre ses brillantes énigmes. *The Room Two* en reprend l'exact concept, l'améliore en proposant de multiples objets à décoder, tout en renforçant son ambiance mystérieuse et inquiétante. Sur tablette, on trouvera difficilement un autre titre aussi accrocheur. ■



ASSASSIN'S CREED PIRATES

Genre Bataille navale
Éditeur Ubisoft
Dév. Ubisoft
Prix 4,49 €



Que ce soit sur consoles, PC ou mobiles, Ubisoft reste Ubisoft. Comprendre par là que leurs jeux, ambitieux sur la forme, s'écroulent assez vite sur le fond. *Assassin's Creed Pirates*, qui reprend grossièrement les batailles navales d'*Assassin's Creed IV* est beau, très beau même. A tel point que, sur téléphone et tablette, on n'a pas forcément vu mieux. Le titre se réduit malheureusement à son bel enrobage. Par tact, on passera sous silence la pseudo histoire du jeu et ses dialogues écrits par un stagiaire de 3^{ème}. Quant aux combats, sympas mais trop longs, ils se révèlent très vite répétitifs. Beau mais chiant, en somme. ■



GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Genre GTA **Éditeur** Rockstar
Dév. Rockstar **Prix** 5,99 €



GTA sur smartphone, est-ce vraiment sérieux ? Et pourquoi pas *Skyrim* tant qu'on y est ? Non parce que s'essayer à *GTA: San Andreas* sur mobile, ça donne quand même l'impression de jouer au football sur un terrain de boxe. Mais le tour de force de Rockstar, c'est de nous faire oublier la taille de l'écran pour nous (re) plonger dans l'épopée gigantesque de CJ (ah ces dialogues !). L'autre tour de force, c'est aussi de le rendre jouable sur un écran tactile (on privilégiera néanmoins l'iPad à l'iPhone). Alors oui, rien ne remplacera jamais le confort de la manette mais la monumentalité du titre parvient à dépasser n'importe quel cadre. ■





RETOUR SUR...

JOURNEY SABLES ÉMOUVANTS

Perdu dans le désert de Jenova Chen, chacun flâne entre les attractions visuelles et les sensations de plénitude. Au-delà de son expérience planante, *Journey* se fait le miroir d'un langage poétique unique. Un miroir où l'on dialogue avec d'autres, autant qu'avec soi-même.



par Antoine Hégaud

La description d'une expérience sensorielle n'est pas chose facile, tant elle se heurte fatalement à la limitation du langage et des mots. Comment définir précisément *Journey* et ce qu'il éveille en nous ? Le plus exhaustif des dictionnaires ne saurait y répondre, tant l'œuvre de Jenova Chen (on y inclut sans problème *fOw* et *Flower*) puise justement sa puissance dans cette part d'ineffable. Pourtant, *Journey* est une fable, aux enjeux simples, en apparence. Il a beau jouer de sa dimension ésotérique (sommes-nous dans un monde extraterrestre ou antérieur au nôtre ?), multiplier les ellipses dans son récit, il reste une odyssée dans la pure tradition du genre. L'odyssée d'une créature encapuchonnée, touareg sans identité marchant à travers un désert de sable, de ruines et de glace, en direction d'une montagne à l'horizon, d'où surgit une lumière intense. Comme chacun sait : ce n'est pas la destination, mais le voyage qui compte et *Journey* fait de cette poésie du marcheur la finalité de son expérience. Le sable qui se dérobe sous nos pieds, le souffle de l'air comme seul compagnon sonore, la difficulté de grimper une dune, la joie de la descendre en glissade : le langage de *Journey* est d'abord un langage du ressenti. Pas de dialogue, aucun blabla, mais les manifestations naturelles d'un espace poétique que l'on foule en explorateur émerveillé. Plus qu'un trip sensoriel, *Journey* est la preuve inouïe que le jeu vidéo possède un mode d'expression bien à lui, qui joue d'abord avec nos sens et notre interactivité. Depuis longtemps, le jeu nous

habitué à voyager dans des dimensions parallèles, à parler la langue des extraterrestres comme celle des objets de notre quotidien (comme un pétale de fleur dans le vent dans *Flower*). *Journey*, avec son désert vierge, peut se voir comme une remise à zéro de cet exercice de langage alternatif : comme son voyageur mystérieux avançant sans relâche

“ **MARCHER, C'EST APPRENDRE À PARLER DU PASSÉ POUR LUI TROUVER UN SENS** ”

vers la montagne divine, le jeu réinvente un langage poétique, qu'il matérialise en parcours de randonneur, dont la grammaire est faite de phrases poétiques et émotionnelles.

AU COMMENCEMENT, LE VERBE

Il faut revenir au récit même du jeu pour constater que cette dimension langagière l'obsède littéralement. À chaque fin de chapitre, la créature se retrouve face à une entité supérieure blanche, qui lui dévoile, en guise de récompense, une nouvelle partie d'une histoire sous forme de frise chronologique. On apprend progressivement que la créature est une des dernières survivantes d'une civilisation ancienne, qui prospérait grâce à une technologie très avancée (on voit des métros, des buildings, qui semblent animés par l'énergie de la montagne), mais a fini par décliner et tomber en ruines. À mesure que le personnage marche à travers les vestiges de sa civilisation déchuë, il remonte aussi le temps, à travers la mémoire de son peuple. Marche et connaissance sont ici intimement liées : marcher, c'est apprendre à connaître son histoire et soi-même, trouver





Une onde sonore, une bulle, un phylactère : la communication dans *Journey* est une expression graphique multiformes

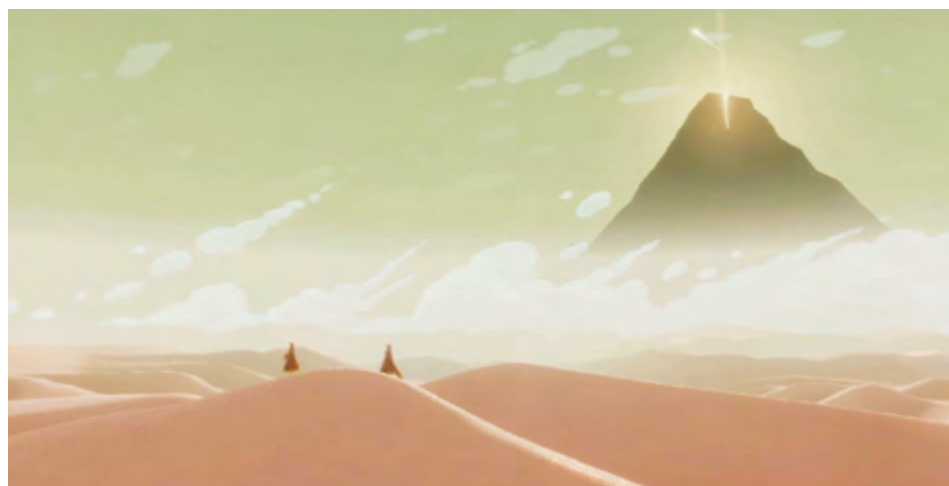
son identité. Marcher, c'est apprendre à parler du passé pour lui trouver un sens, gagner un langage qui se délie un peu plus à chaque checkpoint du jeu. Il n'est d'ailleurs pas anodin qu'une des rares actions du personnage est un moyen de communication, sous forme d'onde sonore. Ce sonar permet autant de communiquer avec les créatures du monde (des dauphins des sables, des méduses), que d'actionner des mécanismes ou des parchemins magiques, offrant le pouvoir de se soulever dans les airs. Dans *Journey*, le langage est un élément qui permet de donner vie au monde qui nous entoure, de défier les lois de sa gravité. Ce monde a beau être cryptique (ses murs sont recouverts de hiéroglyphes indéchiffrables), il dialogue constamment avec nous et évoque des émotions indescriptibles. On peut crier à l'overdose de sentimentalité. Le jeu, lui, s'en fout car il ne comprend qu'une seule langue : celle du merveilleux et du sublime, qui prennent littéralement vie dès qu'on entre en contact avec eux dans cette longue promenade solitaire. Mais l'est-elle vraiment, « solitaire » ?

RENCONTRE DU PREMIER TYPE

Le jeu regorge de moments cultes : la chevauchée des dauphins des sables, la longue glissade au milieu des ruines sur un sable rosé par le soleil couchant, l'ascension finale (et bouleversante) du héros dans la neige jusqu'à l'épuisement. Mais il y a un autre événement, plus anodin et imprévisible, qui offre un tout autre vertige : la rencontre avec une créature jumelle. Tout le monde se souvient forcément de cette première rencontre avec l'Autre, mais surtout du doute qui l'accompagne. Un trouble identitaire, où l'on se demande (le jeu ne fournissant aucune explication avant le générique final), si cet être miroir est contrôlé par une I.A ou un autre joueur. Cette intrusion inattendue fait comme l'effet

d'une trouée dans le jeu. Comme si celui-ci pausait son récit, qu'il se mettait en position d'observateur comportemental de deux joueurs se rencontrant par hasard sur ses terres. Le premier contact a toujours l'air d'une parade animale : on se tourne autour, on imite les mouvements de l'autre, on observe la moindre hésitation pouvant trahir une intelligence humaine derrière l'avatar. Mais surtout : on tente de communiquer. Pour le coup, la communication est réduite au strict minimum : ni chat ni système de dialogue automatique, mais ce même sonar, que l'on peut moduler en courte ou longue fréquence pour varier ses expressions (certains ont même été jusqu'à se le réapproprier en morse). Ce qui est fascinant dans cette interaction minimaliste, c'est ce constat qu'il n'y a pas besoin de langage complexe pour communiquer dans un jeu vidéo, contrairement à ce que la plupart des

MMO modernes s'échinent à nous faire croire. Le discours qui se dégage de ces rencontres se limite souvent à : « je vis la même expérience que toi, tu n'es pas seul ». C'est tout ? C'est tout, et c'est l'essentiel. Comme il revient aux fondements d'une civilisation imaginaire, *Journey* revient aux fondements de la communication. Une communication purement émotionnelle où chacun se transmet le simple plaisir de vivre une expérience immersive unique, avant de reprendre son chemin. On se souvient de *Matrix*, son personnage de Morpheus et sa phrase dite à Néo quand il sortait de la Matrice : « Bienvenue dans le désert du réel », phrase qui traduisait une angoisse moderne face au virtuel et ses chimères. On ne sait pas si cette prophétie s'est réalisée, mais grâce à des jeux comme *Journey* et son art poétique de l'interaction multijoueur, on se sent un peu moins seul dans ce somptueux désert. ■



La montagne divine, cette quête du Graal, ce rêve qu'on peut partager à deux pendant un moment

BRUTAL DOOM

BRUTALEMENT MODERNE

Les pixels, ça pique les yeux. Et le jeu au clavier, c'est un peu daté. Heureusement, pendant toutes ces années, des gardiens du temple ont veillé sur *Doom*, et nous en livrent aujourd'hui une relecture brillante.



Dans *Brutal Doom*, les bons vieux Imps sont nettement plus nerveux, et sont même capables de bondir telles de petites gazelles des bois.

par **Corentin Lamy**
@corentin_lamy

Comme les sandwiches au pâté ou les poissons rouges, les FPS ont tendance à mal supporter le passage du temps et des décennies. Il y a dix ans par exemple. *Call of Duty*. Le premier. Vous avez essayé de rejouer à *Call of Duty*, sérieusement ? Ça a vieilli, pas seulement graphiquement, mais parce que la formule a depuis été améliorée, affinée, voire sérieusement réchauffée. Reste que relancer *CoD 1* aujourd'hui donne surtout l'impression de jouer à une version moche des derniers opus. Dans un autre

genre, il y a *Doom*, qui a fêté ses vingt ans le 10 décembre. Malgré son grand âge, voilà un jeu qui propose toujours aujourd'hui une expérience unique, exotique. Relancer *Doom*, c'est redécouvrir des choses qu'on n'avait plus vues depuis très longtemps. Comme par exemple, de gros pixels dégueulasses. Ou une prise en main abominable. D'accord. Mais *Doom*, c'est aussi des intuitions géniales. Pour commencer, il y a les environnements : en 1993, le couloir n'avait pas encore été inventé. Un niveau de *Doom*, c'est un début, une fin (généralement

bien planquée) et un labyrinthe entre les deux. Et, parce que ce serait trop simple sinon, la progression est entravée par des portes dont il faut au préalable débusquer les clés. Un type qui saura où chercher bouclera le niveau en deux minutes, les yeux fermés. Mais l'intérêt n'est pas là. *Doom* (et plus encore *Doom II*) est un jeu d'exploration dans lequel l'errance est récompensée à grand renfort de passages secrets, de bonus et de monstres bien violents. Ce n'est pas un hasard si le compteur à la fin d'un niveau ne vient pas mesurer votre précision



Les finish moves sont souvent soulignés par une vue à la troisième personne un tantinet complaisante.

ou la quantité de dommages encaissés, mais bien le pourcentage d'ennemis abattus, de trésors trouvés.

TEMPÊTE DE BOULETTES GÉANTES

Doom, c'est aussi un jeu qui s'envisage autant comme un shoot'em up que comme un FPS. Si on en retient surtout le mythique fusil à pompe du héros, les démons ont pour la plupart des armes à énergie, dont les projectiles se déplacent relativement lentement. À un contre un, on peut facilement éviter les tirs de l'adversaire. À un contre trente, c'est plus compliqué. Sous un déluge de projectiles, il faut se transformer en ballerine de la bastos. Un gunfight dans *Doom*, c'est une chorégraphie millimétrée. Le nombre, justement, parlons-en : Mieux qu'un Rambo surpuissant qui gagne la guerre en étripant les

ennemis par dizaines. Le héros de *Doom* est un putain de space marine gigapissant qui sauve le système solaire entier en transformant en marmelade des dizaines de milliers de démons. Derrière chaque porte, les monstres arrivent plus nombreux et plus belliqueux. Chaque salle s'envisage comme une énigme, un puzzle.

Le principe est immuable : on enregistre la position de ses adversaires, on choisit ses priorités, on élabore une stratégie, on meurt et on recharge la partie en serrant les dents. Et en espérant que cette fois-ci, ça passe. Et si par miracle, ça passe effectivement, pas de précipitation : avant de repartir au front, il faut faire le bilan des munitions gâchées, des points de vie perdus. Et, en cas de victoire à la Pyrrhus, se résoudre à recharger sa sauvegarde et repartir au feu. Chaque rencontre à un coût. Ce



Il dort dans le soleil, la main sur sa poitrine, tranquille. Il a vingt-sept trous rouges au côté droit.

LES MAINS DANS LE CAMBOUIS

Pour jouer à *Brutal Doom* :

- Récupérez le fichier «.wad» de la campagne qui vous intéresse. Ça peut être celle de *Doom*, de *Doom II*, ou une campagne custom. Si vous avez acheté le jeu sur Steam, vous la trouverez dans le répertoire «steam/steamapps/common/doom».
- Téléchargez *GZDoom*, qui améliore les graphismes, l'interface, et permet de lancer le jeu sur une bécane récente : www.osnanet.de/c.oelckers/gzdoom/download.html
- Téléchargez *Brutal Doom* et *Doom Metal* (les remixes des musiques, facultatifs mais fabuleux) : www.moddb.com/mods/brutal-doom/downloads
- Décompressez le tout dans un répertoire quelconque. Pour les besoins de la démonstration, on dira que vous avez choisi : C:\Brutal Doom
- Créez un raccourci de *GZDoom* sur votre bureau, faites un clic droit dessus, et, dans l'onglet «Raccourci», repérez le champ «Cible» et copiez «C:\Brutal Doom\gzdoom.exe» «C:\Brutal Doom\brutal19.pk3» «C:\Brutal Doom\DoomMetalVol4.wad»

Et voilà, bravo, vous êtes un dieu de l'informatique !

n'est plus un puzzle-game : c'est un jeu de gestion.

BRUTALISSIME

Comme les sandwichs au pâté ou les poissons rouges, le cerveau humain supporte mal le passage du temps et des décennies. La mémoire se grippe, les souvenirs s'estompent, et après vingt ans sans toucher à *Doom*, on finit par croire n'importe quoi. Par exemple, on se convainc qu'avec ses vagues de monstres et ses gunfights basés sur le mouvement et l'évitement,

Doom était un «fast FPS», ultra-rapide, ultra-nerveux, comme le plus récent *Serious Sam*. Alors que pas du tout. Et c'est justement parce qu'il manque de pêche que *Doom* a malgré tout vieilli. Pour ça, et parce qu'il est quand même super vilain. C'est là qu'intervient *Brutal Doom*. Comme son nom le suggère habilement, la grande idée de ce mod, c'est de rajouter du gore aux deux premiers *Doom*. Du coup, ça pète de partout, les monstres explosent dans des gerbes de sang, et puisque la localisation des dégâts est maintenant gérée, ils perdent volontiers des morceaux de bras, de jambe, de tête. C'est ultra-violent, bête et méchant, mais il y a

quelque chose de réjouissant, après un combat acharné, à se retourner sur une pièce au sol jonché d'organes monstrueux, aux murs repeints couleur hémoglobine. Et puis, progressivement, de mise à jour en mise à jour (la dernière est sortie il y a deux mois), *Brutal Doom* est devenu bien plus que ça. Toutes les armes ont été rééquilibrées,

tous les ennemis ont vu leurs attaques repensées. Ils possèdent des tas de nouvelles animations de mort, et on peut même choper un monstre agonisant pour

“ **RELANCER DOOM AUJOURD'HUI, C'EST REDÉCOUVRIR DES CHOSSES QU'ON N'AVAIT PLUS VU DEPUIS TRÈS LONGTEMPS** ”

s'en servir de bouclier. À l'inverse, on peut libérer des spacemarines ligotés pour s'en faire des alliés provisoires, ou essayer de monter les monstres les uns contre les autres. On peut même adresser des doigts d'honneur vengeurs à ses ennemis. C'est dire le niveau. En fait, il serait impossible de lister les centaines de petits ajustements dont bénéficient *Doom* et *Doom II*. Et de toute façon, ça ne servirait à rien : *Brutal Doom* est une œuvre pointilliste, une toile peinte avec des gouttes de sang, une litanie de minuscules ajustements qui dessinent un des FPS les plus nerveux, les plus bourrins, les plus funs et les plus réjouissants de l'histoire du jeu vidéo. Ne passez pas à côté. ■

HUMBLE BUNDLE : PLUS SI HUMBLE QUE ÇA ?

Le Humble Bundle, c'est la compilation qui cartonne : vous payez ce que vous voulez pour un pack d'excellents jeux indés, et, paraît-il, tout le monde y trouve son compte. Même les gros éditeurs s'y intéressent.



World of Goo, l'un des jeux stars du premier Humble Indie Bundle, est aussi celui qui a inspiré son modèle économique.

par **Corentin Lamy**
@corentin_lamy

Bastion, avec *Amnesia*, *Limbo*, *Braid*, *Super Meat Boy* et d'autres, a fait du Indie Bundle V l'un des gros succès d'Humble à ce jour.



À la base, le Humble Bundle, c'est un truc de copains. Ceux de Jeff Rosen, le frère de David, développeur de *Lugaru* et figure du jeu indépendant. Parmi ces amis, il y a les concepteurs d'*Aquaria*, ceux de *World of Goo*, ou encore les futurs auteurs d'*Amnesia*. Quelques mois plus tôt, *World of Goo* avait cartonné en se vendant en mode « pay-what-you-want ». Un truc tout simple, plus ou moins

inventé par Radiohead, pour son album *In Rainbows* : proposer une œuvre en téléchargement, pour un prix libre. L'idée de Jeff Rosen & co, c'est de vendre une compilation de leurs jeux sur ce modèle. Mieux : il s'agit de jeux sans protection anti-piratage, sans DRM, qui laissent toujours la possibilité de se passer de ces flics du jeu vidéo que sont Steam ou Origin. Le twist : les acheteurs peuvent choisir à qui vont leurs sous. Au choix : à Humble Bundle, aux développeurs... ou à des associations caritatives.

LES DÉBUTS

Le pack sort le 4 mai 2010. Quelques jours et le bouche à oreille suffisent à transformer l'initiative confidentielle en vrai phénomène. Résultat à l'issue des deux semaines que dure l'opération : Jeff Rosen, les développeurs et les associations se partagent 1,3 millions de dollars. Les acheteurs, généreux, ayant déboursé en moyenne 9,18 \$ chacun : un record que les packs

suyants n'approcheront plus. Un coup d'essai et un coup de maître, considérant qu'il est à l'initiative d'une poignée de développeurs qui vivent encore chez leurs parents. Si un deuxième bundle « classique » voit le jour dans le courant de l'année, Humble commence dès son troisième essai à tenter d'autres formats, avec une offre consacrée à un unique développeur, Frozenbyte. En octobre 2011, nouvelle expérience : cette fois, c'est un jeu en version alpha qui est mis en avant, l'achat s'apparentant plutôt à une précommande. Pendant ce temps, les « Indie Bundle » classiques continuent, chacun cartonnant davantage que le précédent.

UNE INSTITUTION

On arrive en 2012 : Humble est devenu une véritable institution. L'Indie Bundle V explose tous les records, se vendant à 600 000 exemplaires, raflant plus de 5 millions de dollars. On ne sait pas exactement combien Humble



gagne dans l'opération (la société se refuse à communiquer sur la répartition finale entre développeurs, charité et elle-même), mais on les imagine confortablement installés sur des matelas de billets. Tellement confortablement qu'ils peuvent se permettre d'expérimenter tous azimuts. En 2012 sont lancés les «Bundle for Android» proposant des jeux pour smartphones, ou encore divers Music, eBook et

Comedy Bundles qui n'ont plus grand-chose à voir avec le jeu vidéo. DoubleFine (*Psychonauts*, *The Cave*) et Mojang (*Minecraft*), deux géants du jeu indé, auront même droit à leurs bundles spéciaux, où ils vendront des prototypes de jeux souvent inédits. Humble, ce n'est plus le héraut du jeu libre et indé : c'est une méthode de vente qu'on peut désormais appliquer à tout et n'importe quoi.

SON ÂME AU DIABLE ?

D'ailleurs, ceux qui explosent le record et semblent dessiner l'avenir d'Humble, ce sont les bundles éditeurs. THQ ouvre le bal en novembre 2012, avec un pack bien costaud à base de *Metro 2033*, de *Darksiders*, de *Saints Row : The Third* ou encore de *Company of Heroes*. Tout ça pour un prix minimal d'un centime. Sans surprise, Humble écoule près d'un million de packs, et récolte plus de cinq millions de dollars au total.

THQ s'en met environ 65% dans la poche, et voit même son action remonter un temps. Ca n'empêchera pas l'éditeur d'agoniser moins d'un an plus tard, mais tout de même. L'opération fait grincer des dents. Déjà parce que les jeux nécessitent l'installation de Steam, celui que les fans de la première heure d'Humble ont en horreur. Et surtout, au départ, Humble Bundle était là pour aider les petits plein d'avenir plutôt que les gros en perte de vitesse. C'est peut-être pour ça que pour les bundles

suivants, la part des revenus destinés aux éditeurs ira entièrement aux associations caritatives. Electronic Arts en août dernier et Warner Bros en novembre proposeront ainsi des packs de jeux

mastodontes, mais ne toucheront pas un centime dessus. Un beau geste (le bundle d'EA aura quand même généré plus de 10 millions de dollars de recettes) pas totalement désintéressé. Pour EA, ce sera notamment un moyen de faire un peu oublier que la société a été élue deux années consécutives «pire entreprise des États-Unis». C'est surtout un moyen de s'assurer que 2 millions d'acquéreurs sont obligés d'installer Origin, le programme indispensable pour lancer les jeux EA... et qui embarque évidemment une boutique en ligne.

L'HUMBLE STORE

À ce stade, on est loin des deux-trois bundles par an des débuts. En 2013, il n'y a quasiment

pas eu de semaine sans bundle. L'un des derniers en date, le «Humble Jumbo Bundle», ne s'encombre même plus vraiment d'un concept, d'une cohérence. Humble a même instauré des «Weekly Sales», qui ne durent qu'une semaine, et sont consacrés à un jeu ou à un studio particulier. En fait, il y a tellement de trucs à vendre tout le temps chez Humble, que la société a très logiquement fini par ouvrir son propre Store. Avec une petite polémique à la clé. En fait, jusqu'ici, Humble proposait un petit outil aux développeurs pour qu'ils puissent vendre leur jeu sur leur propre site. Royal, Humble ne prélevait que 5% sur les ventes. Sur l'Humble Store, fini de rire : Humble prélève 15%, et réserve 10% pour les associations caritatives. Quelques voix s'élèvent, mais les résultats sont là. Les développeurs de *Swing Swing Submarine* par exemple, expliquent vendre autant sur l'Humble Store que sur Steam (qui, lui, se réserve carrément une part de 30%) en période de soldes. D'ailleurs on peut reprocher beaucoup de choses à Humble. Leur manque de transparence par exemple. Leur tendance au copinage aussi. Ou le fait qu'ils soient largement revenus sur leurs idéaux : la promotion de l'open source et la lutte contre les protections intrusives. Reste que, depuis

Si vous vous jetez sur humblebundle.com, vous arriverez peut-être à temps pour acheter le Humble Bundle Android 8 à prix d'ami, composé de *Little Inferno*, *Gemini Rue*, *Hero Academy*, *Anomaly 2* et du bien nommé «AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaAAAA!!! for the Awesome».

LA FAMILLE HUMBLE

LES HUMBLE BUNDLES

Ce sont eux qui ont fait la renommée du site. Des packs de jeux vendus deux semaines, à prix libre. Certains titres sont annoncés dès le lancement de l'opération, d'autres viennent se rajouter au fur et à mesure, histoire de relancer le buzz. Par défaut, 65% des sommes récoltées vont aux développeurs, 20% à des œuvres caritatives et 15% à Humble. Il y a aujourd'hui de nombreux types de bundles, mais la star, ça reste le «Indie Bundle», qui, tous les cinq mois environ, propose une compilation de très grands noms du jeu indé.

LES HUMBLE WEEKLY SALES

À la différence des bundles, les Weekly Sales ne durent qu'une semaine. Lancées en début d'année, elles proposent chaque jeudi les œuvres d'un développeur en particulier, quand ce n'est pas un seul jeu.

L'HUMBLE STORE

À force de proposer des offres toutes les semaines, ça devait arriver : en novembre, Humble a mis en place son «Humble Store», une véritable boutique en ligne, proposant pour le moment essentiellement des jeux déjà vendus dans des bundles. Humble prélève 25% sur le prix des ventes des jeux : 15% pour sa poche, et 10% pour les œuvres de charité.

bientôt quatre ans, il se pose comme l'un des principaux acteurs d'une cause tout à fait noble : celle de la promotion des jeux indépendants et de leurs concepteurs.

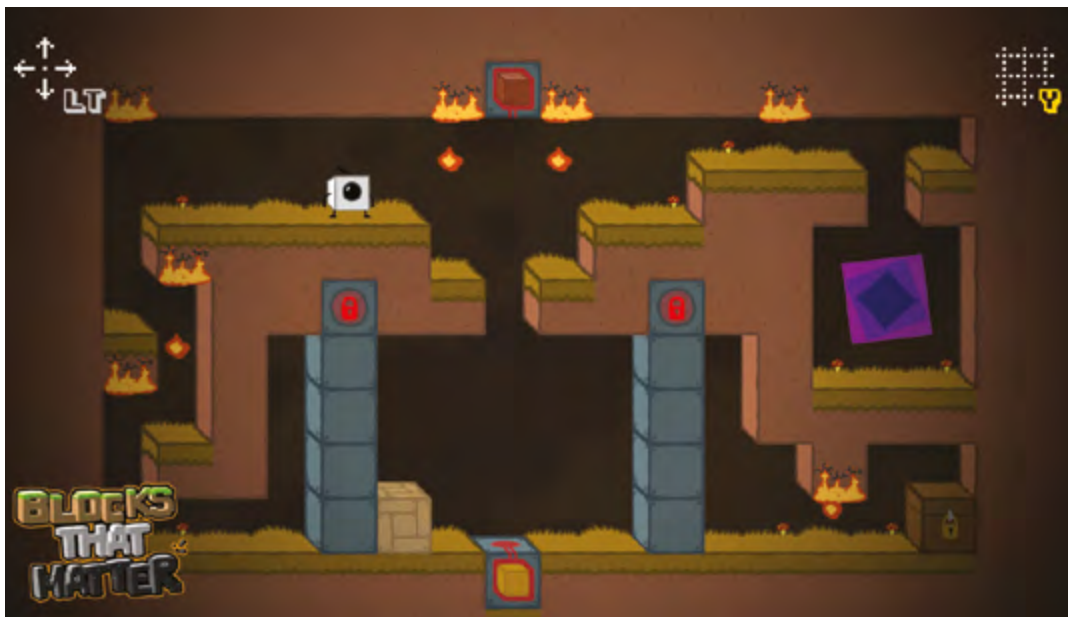


Aujourd'hui, Humble fait beaucoup plus d'argent avec les bundles éditeurs qu'avec ceux de jeux indépendants. À quand les bundles de jeux console ?

LE HUMBLE BUNDLE, CÔTÉ DÉVELOPPEUR

Avec leur philosophie indé et tout l'aspect caritatif, on aurait pensé qu'il eut été facile de choper les types d'Humble Bundle et de se caler une petite interview vite fait, en toute décontraction. Comme on se trompait. Malgré nos nombreuses relances, on n'a essayé que des refus polis, mais fermes. Les types d'Humble, comme les gros éditeurs, communiquent quand ils ont envie de communiquer. Il faut dire que les années où Jeff

Rosen gérait tout ça pépère depuis sa chambre est bien loin. Humble, c'est désormais une dizaine d'employés, un capital de plusieurs millions de dollars. Pas trop grave : les Humble Bundles, ce sont les développeurs qui y ont participé qui en parlent le mieux. En France, ils sont deux : DotEmu, qui édite des remakes de jeux anciens, et Swing Swing Submarine, les développeurs du récent *Tetrobot & Co*. Guillaume Martin est l'un d'entre eux.



Au final, les ventes du Humble Bundle représente un tiers des revenus de *Blocks That Matter*.



GUILLAUME MARTIN
PROGRAMMEUR CHEZ
SWING SWING SUBMARINE

VU DE L'EXTÉRIEUR, LE SYSTÈME A L'AIR PARFAIT, PRESQUE TROP BEAU. COMMENT ÇA SE PASSE, VU DE L'INTÉRIEUR ?

De l'intérieur, c'est un peu la flippe. On se dit que pour pouvoir vivre de ses productions, il faut absolument rentrer à un moment ou un autre dans un bundle connu. Il y a quelques temps, pour espérer vendre sur PC, Steam était le passage obligatoire. Aujourd'hui, c'est beaucoup moins vrai ! Au final, ceux qui s'en sortent bien, ce sont les gens du Humble Bundle eux-mêmes. Ils ont trouvé leur poule aux œufs d'or. Parce que certes, il y a cet aspect « charité », mais il ne faut pas oublier que Humble se constitue un pécule très sympathique et que les mecs se reposent très fortement sur Steam. Je ne sais pas quel partenariat les lie à Steam, mais je

trouve qu'ils ressemblent très fortement à des revendeurs de clés (cf. dossier dans JV n°1).

COMMENT ON ENTRE EN CONTACT AVEC HUMBLE BUNDLE ?

On les a contacté via un formulaire sur leur site, après la sortie sur Steam de notre jeu précédent, *Blocks That Matter* (BTM). Ils étaient revenus vers nous en disant qu'ils voulaient expérimenter de nouveaux types d'offres. On devait figurer dans le Humble Frozen Synapse Bundle. Il y a eu pas mal de « négociations », où on a discuté entre autres de la répartition des recettes entre développeurs. Un tas de règles se sont définies à ce moment là. Avec parfois des petites tensions...

COMME PAR EXEMPLE ?

Au départ, il devait y avoir trois jeux dans ce bundle : *Frozen*

Synapse, le nôtre, et un autre jeu dont je tairai le nom. Ce troisième développeur ne voulait pas trop de nous, parce que nous étions un jeu à 5\$ alors que lui, il était à 10\$. Les mecs de *Frozen Synapse* étaient cools avec ça, mais l'autre n'acceptait pas l'idée d'un partage similaire entre les développeurs. On a alors préféré se retirer, pour éviter les tensions, et attendre un autre mini-bundle.

FINALEMENT, *BLOCKS THAT MATTER* EST APPARU SUR LE HUMBLE VOXATRON DEBUT...

C'était une autre expérimentation. Au début, le bundle ne proposait qu'un jeu en alpha, *Voxatron*. Le deal qu'on a fini par faire, c'est que les autres jeux, *The Binding of Isaac* et *BTM* apparaissent le deuxième jour. Lorsque *Voxatron* était seul, il avait tout le revenu



Tetrotat & Co, le dernier jeu de Swing Swing Submarine, pourrait être intégré dans une Humble Weekly Sale.

TROIS QUESTIONS À

ROMAIN TISSERAND

CO-FONDATEUR DE DOTEMU

(ÉDITEUR DE *RAIDEN LEGACY* ET *ANOTHER WORLD*, PROPOSÉS DANS LE HUMBLE MOBILE BUNDLE #1)

N'Y-A-T-IL PAS UN DANGER, EN VENDANT PLUS DE 200 000 COPIES À UN PRIX AUSSI BAS, DE FAIRE PERDRE DE SA VALEUR AUX JEUX ?

Le risque de dévaloriser le produit est malheureusement déjà une réalité. Entre le freemium et la majorité des apps payants à 99 centimes, le modèle s'est entièrement déporté sur le volume et non le prix de vente. Je trouve que cela est effectivement dommage, et ça mène à des aberrations comme considérer que payer 3 euros pour un jeu mobile, c'est « cher ». Sans prendre en compte le coût de développement du produit, ni sa durée de vie.

VOUS EN FAITES TOUT DE MÊME UN BILAN POSITIF ?

Oui : ce type de collaboration permet d'avoir de la visibilité, de faire du volume, un peu de chiffre et faire connaître notre société et nos produits.

LES REVENUS SONT RÉPARTIS ÉQUITABLEMENT ENTRE LES DIFFÉRENTS ÉDITEURS/DÉVELOPPEURS ?

Les revenus sont répartis de manière égalitaire, mais nous ne pouvons pas rentrer plus dans les détails pour des raisons de confidentialité.

développeur, puis on partageait équitablement à partir du lendemain. Je me souviens plus trop des chiffres, mais il me semble qu'on avait eu un peu moins de 150 000 \$ sur un montant développeur total de grosso modo 585 000 \$.

ÇA CORRESPONDAIT À VOS ATTENTES ? ÇA REPRÉSENTE UNE SOMME PROVIDENTIELLE, OU « JUSTE » UN GROS BOOST ?

On n'avait pas spécialement d'attente : on était juste contents de participer à un bundle ! Mais on s'est dit que dans le meilleur des cas, sur les gros bundles, ça donnait un truc genre 130 000 \$ par développeur, donc c'était plutôt une bonne surprise ! Au final, la somme représente environ un tiers des revenus de *Blocks That Matter*.

EST-CE QU'IL Y A UN EFFET « HUMBLE BUNDLE » SUR LE LONG TERME ?

C'est dur à estimer. Dans les jours qui ont suivi, le jeu se vendait aussi bien voire mieux qu'avant. Le fait d'avoir été dans un Humble Bundle, même « petit » et expérimental nous

a sûrement donné plus de visibilité : sur Steam, les autres développeurs ne rechignaient plus à l'inclure dans des offres promotionnelles. C'est sûr qu'on a lâché des

“ T'AURAS BEAU AVOIR LE MEILLEUR JEU, S'IL N'EST PAS VISIBLE, IL SERA TRÈS DUR À VENDRE. ”

exemplaires pour quelques centimes, mais je pense que le plus important c'est le gain de visibilité. T'auras beau avoir le meilleur jeu, s'il n'est pas visible, il sera très dur à vendre.

MALGRÉ CES PETITES TENSIONS, VOUS SERIEZ PRÊT À PARTICIPER À UN AUTRE BUNDLE À L'AVENIR ?

Oui ! Mais intégrer un bundle numéroté (NDLR : les « Indie Bundles » classiques) semble difficile. J'ai l'impression que c'est

pas mal basé sur le copinage. Nous au final, les Humble guys, on les a côtoyé par mail, mais on leur a jamais payé de bière, ni croisé sur des salons, ni rendu visite chez eux. J'ai l'impression que ça aiderait ! Pour le moment ils nous voient plus dans un « Weekly ». Dans ce cas, ils nous laisseraient proposer et chercher nous-mêmes les jeux avec lesquels on pourrait faire un bundle. Le Weekly c'est vraiment leur nouvelle chambre d'expérimentation.

EST-CE QUE LE DANGER DE VENDRE PRÈS DE 200 000 EXEMPLAIRES DU JEU D'UN COUP COMME ÇA, C'EST PAS DE FAIRE DIMINUER LA DEMANDE, ET DONC SA VALEUR MARCHANDE ?

C'est l'opinion de la boutique en ligne GOG : ils n'ont pas voulu vendre *Blocks That Matter* parce qu'ils estimaient que le jeu ne pouvait plus générer assez de revenu. De toute façon, j'ai l'impression que le modèle est en train de se « iOS-iser » : à terme, la majorité des développeurs vendront leur jeu dans les 3-4 \$.

Selon moi, ce n'est pas le fait de vendre 200 000 unités d'un coup à bas prix qui fait baisser la valeur marchande d'un jeu, mais la surenchère de l'offre, pour une demande qui ne peut pas forcément suivre. Ces temps-ci sur Steam, c'est environ entre cinq et huit sorties par jour, sans compter les Early Access. À l'époque de la sortie *Blocks That Matter*, en 2011, c'était environ cinq à dix sorties par semaine.

DES REGRETS PAR RAPPORT À HUMBLE BUNDLE ?

Personnellement, je trouve que le système est essoré dans tous les sens. J'ai un peu la nostalgie du premier Humble Bundle et des quelques suivants, où on n'avait aucune certitude de quand le prochain Bundle tomberait. Aujourd'hui, c'est simple, le prochain bundle commence au moment où le précédent voit son compteur tomber à zéro ! Mais en même temps, qui peut s'en plaindre ? Certainement pas le joueur.

★ ★ LE GRAND

FRACTURE VS NANCY DREW : CHASSEURS DE TORNADES

THE SABOTEUR VS RED STEEL 2

Nancy Drew: Chasseurs de tornades, tout le monde l'avait oublié. Comme tous les épisodes de *Nancy Drew* d'ailleurs. Mais à la faveur d'une chronique de notre collaborateur Sylvain Tastet à l'antenne du podcast ZQSD, le voilà sorti de l'oubli auquel il aspirait pourtant. Exclue d'office de cette compétition par la faute de cette notoriété imméritée, *Nancy Drew* échoue donc une fois de plus à se hisser en demi-finale.



Au fond à droite du cimetière des clones de *GTA*, derrière la vieille porte grinçante de l'oubli, et sous la stèle du caveau du bide, gît *The Saboteur*. Un jeu qui a si peu confiance en la capacité des Français à décider de leur destin qu'il confie le rôle de Résistant à un Irlandais pur jus en plein Paris occupé. Malheureusement, *The Saboteur* oublie d'être vraiment mauvais, ce qui lui coûte sa place.



FRACTURE VS RED STEEL 2

Tout le monde se souvient de *Red Steel*. Parce qu'il s'agissait du premier (et un des seuls) FPS pour la petite Wii. Parce qu'il nous a fait la promesse (sans toutefois l'honorer) d'une immersion incroyable et de mouvements réalistes. Parce que qu'on y a cru, tout simplement, et qu'on oublie pas une telle déception. En revanche, qui se souvient que ce jeu a eu une suite? Sérieusement? Destiné à promouvoir le Wii Motion Plus, on l'a oublié presque aussi vite que cet accessoire greffé à la hâte.



FRACTURE VS STORMRISE

Vous ne vous souvenez pas de nos finalistes? Normal. *Fracture*, c'était un TPS ultra-générique et un gimmick débile : la possibilité de creuser des trous. Sexy. *Stormrise*, c'était une tentative de faire de la stratégie sur console, et, évidemment, un échec. Mais alors que le duel s'annonçait saignant, in extremis, voilà qu'apparaît *Folklore*. Un jeu tellement oublié qu'on a failli oublier d'en parler. Tellement oublié qu'on ne sait même plus de quoi il s'agit. C'est donc tout naturellement lui qui remporte notre Grand Tournoi.

CES JEUX QU'ON A OUBLIÉ

Alors que l'ensemble de la presse du monde occidental s'accorde à faire des tops des meilleurs jeux Wii, PS3 et Xbox 360 à l'automne de leur vie, le Grand Tournoi décide de rendre hommage aux grands oubliés de cette génération. Et de récompenser, d'un trophée bien mérité, le jeu dont on se souvient le moins.

TOURNOI ★ ★

WET **VS** WHEELMAN

STORMRISE **VS** DARK VOID

Bethesda en développeur, généralement, on adore. Bethesda en éditeur, c'est tout de suite plus compliqué. En 2009, la boîte publie *Wet*, un jeu d'action développé par de semi-tâcherons qui ont beaucoup trop joué à *Max Payne* et à *Stranglehold*. Il convoque vaguement l'esthétique Grindhouse chère à Tarantino, la vulgarité en plus. S'il ne restait pas iconique des errements de Bethesda en matière de politique éditoriale, on l'aurait sans doute oublié.

D'accord, *Dark Void* c'était vraiment pourri. Sorte de *Gears of War* en jetpack, il alliait avec un enthousiasme réel gameplay approximatif et moteur 3D moisi, saupoudré d'une direction artistique sans intérêt (qualité indispensable de tous les jeux oubliables). Malgré tout, il se fait éliminer bêtement, par la faute de "*Dark Void Zero*", un spin off sorti au même moment sur DSi. C'était pas terrible non plus, mais l'opération marketing était rigolote.



WHEELMAN **VS** STORMRISE

Il y a deux genres de jeux avec Vin Diesel : ceux tirés des films Riddick, qui sont plutôt chouettos, et les autres. En l'occurrence, "les autres", c'est surtout *Wheelman*. Cette fausse adaptation (il n'est tiré d'aucun film connu), n'en reprend pas moins tous les codes de l'œuvre dieselienne. Gros muscles, grosses bagnoles, grosse voix : tout y est. Pas de bol pour *Wheelman*, on aime bien Vin Diesel. Du coup, il se fait éliminer au profit de *Stormrise*.



Si les pixels étaient ronds, alors ce bon vieux Pacman serait carré. Comme Maria.

Jeux vidéo

Un utile de glisser une pièce dans ce magazine. La partie est déjà payée.

RESSORTONS LE GRAND JEU. UN JOURNAL ACCESSIBLE SANS CONNEXION 14 400 BAUDS.

JANVIER 1994

UN JEU COMPLÈTEMENT DINGO

Début 1993, LucasArts rangeait officiellement l'Amiga et le FM Towns sur l'étagère déjà comble de ses machines obsolètes, afin de se consacrer pleinement aux plateformes DOS et Mac OS. Résultat immédiat: le temps de développement de leurs jeux a considérablement diminué. Voilà pourquoi six mois à peine après l'excellent *Day of the Tentacle*, les employés du Skywalker Ranch reviennent sous les feux de la rampe avec *Sam & Max Hit the Road*. Une fois n'est pas coutume, ce jeu a été librement adapté d'une bande dessinée éponyme inconnue sous nos latitudes, mais jouissant déjà d'une forte notoriété outre-Atlantique. Un choix a priori curieux qui s'est pourtant imposé comme allant de soi, puisque le créateur de ladite bande dessinée collabore ponctuellement avec Lucas depuis le *Zack Mcracken and the Alien*



Mindbenders de 1988. Ce nouveau logiciel de « pointer et cliquer » met en scène un duo de détectives choics, composé du laconique chien Sam et de son acolyte sociopathe Max, deux compères au verbe affûté qui se désignent eux-mêmes comme la Freelance Police. « On leur a donné une licence qui leur permet de faire n'importe quoi » ironise leur créateur Steve Purcell. *Hit the Road* ne renonce donc en rien à

l'humour si cher à LucasArts, et profite à plein du support CD-Rom pour afficher un jeu en plein écran où chaque dialogue a été doublé. Détail amusant pour nos lecteurs anglophones: Sam s'offre la voix originale du Dingo de Disney en la personne de Bill Farmer. Si aujourd'hui *Sam & Max* sort tout de même en version disquettes, ce support semble définitivement en bout de course.

Comment parler aux filles ?
Les trucs pour avoir confiance en toi.
Comment engager la conversation avec la fille de tes rêves.
Tout ce que tu veux savoir sur les filles en :
36.70.22.55



SEGA ET BURGER KING, UNE AFFAIRE QUI ROULE

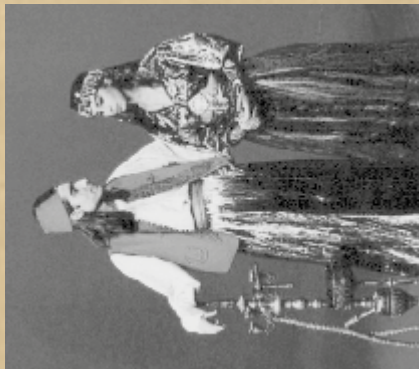
Le hérisson bleu va bien, merci pour lui. A quelques semaines de la sortie prochaine de *Sonic 3*, Sega démontre sa toute-puissance et bande les muscles sous les yeux d'une concurrence qui avance à tâtons. Le jeu est beau, fluide, exigeant. Et surtout, il réussit à innover et à rendre déjà obsolète le *Sonic CD* sorti il y a à peine trois mois ! Bref, Sega semble s'être parfaitement remis sur les rails du succès, entre le lancement de jeux majeurs et la sortie prochaine de la Sega Saturn. Vous voulez une dernière preuve de cet impeccable bilan de santé ? La firme vient de conclure un partenariat avec le géant du fast-food Burger King. Dans le restaurant des Champs-Élysées à Paris, entièrement redécoré pour l'occasion, il est possible de découvrir les dernières exclusivités des consoles Sega. Comme quoi, quand deux sociétés ayant le vent en poupe s'associent, ce sont les consommateurs qui se régalent.

ÇA GLISSE AU PAYS DES JEUX VIDÉO !

Si la France entière tente encore de surmonter son deuil après la défaite des Bleus face à la Bulgarie (mais pourquoi il a centré, Ginola?), un autre événement sportif majeur approche à grands pas: les Jeux Olympiques d'hiver de Lillehammer. Et au vu des forces en présence, Surya Bonali et Philippe Candeloro pour ne citer qu'eux, les médailles d'or devraient pleuvoir et redonner le sourire aux amateurs de sport et autres patriotes. Quoi qu'il en soit, la mode est aux sports d'hiver. Les jeux vidéo ne sont pas en reste. Sans compter sur le très complet *Winter Olympics : Lillehammer '94*, les Français du studio Loricels s'approprient à lancer *Val d'Isère Championship*. Un jeu comme une renaissance pour ces petits gars plein de talent, à qui l'on doit l'édition de *Sapiens* (1983) et *Best of the Best: Championship Karate* (1992), et travaillant pour une société en proie à des difficultés économiques. Mais Loricels n'a peur de rien! Sans compter à la dépense, l'entreprise a pris sur elle d'emmener tous les journalistes spécialisés à la montagne pour tester *Val d'Isère Championship* dans des conditions décentes. Un beau geste qui devrait permettre au jeu d'obtenir les louanges qu'il mérite.



TELEVISATOR 2 LA PETITE ÉMISSION QUI MONTE



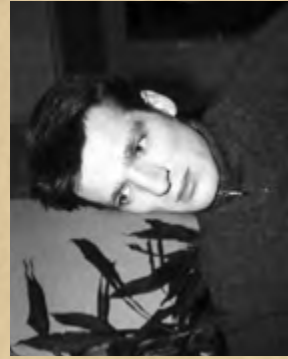
Lévoquer les jeux vidéo à la télévision n'est pas quelque chose de nouveau. Il y a déjà Micro Kids présenté par Jean-Michel Blottière et Delphine sur France 3, mais aussi les émissions de Player One visibles sur la chaîne MCM. Mais ce qui cartonne vraiment ces temps-ci, c'est Televisator 2. Avec le fils de la star cathodique Patrice Drevet à la présentation, ce programme alterne entre sujets liés aux jeux vidéo et diffusions de dessins animés. Pour son animateur star,

affectueusement surnommé Crevette, l'ambition est la clé du succès. Et tant pis si la concurrence est forte, avec l'incroyable Club Dorothée juste en face. «Jusqu'à présent, je trouve que France2 ne nous a pas vraiment donné les moyens de la combattre (ndlr, Dorothée)». Gageons que d'ici quelques mois, Televisator 2 saura convaincre toujours plus de spectateurs. Et que son présentateur vedette, Cyril, pour l'instant surtout connu pour être le fils de Patrice Drevet, se fera rapidement un surnom : Crevette.

L'ADDICTION AUX JEUX VIDÉO : UN EXPERT EN PARLE

Et si l'addiction aux jeux électroniques n'était pas qu'un fantasme véhiculé par les détracteurs du média? Même si l'existence d'une telle pathologie semble toujours incertaine, on remarque que de nombreuses voix s'élèvent pour dénoncer les ravages que peuvent provoquer les jeux vidéo. Et parmi ces voix, certaines portent plus que d'autres. Yvan Le Bolloc'h, plus que d'autres, Yvan Le Bolloc'h, que l'on peut voir tous les samedis sur

Canal+ en compagnie de Bruno Solo dans l'émission Le Plein de Super, fait partie de ces figures qui ont choisi de tirer la sonnette d'alarme. «Si tu te sers raisonnablement des jeux en t'éclatant dessus trois-quatre heures par semaine, ça va, mais quand tu tournes inglé, que tu rentres de l'école pour passer trois heures devant ta console, là il y a un malaise!». Des paroles empreintes de sagesse qu'il convient de méditer.



L'ENFANT VIRTUEL

Les constructeurs n'endémordent pas: la réalité virtuelle a de l'avenir. D'ores et déjà employée par nombre de pilotes à des fins militaires, demain, elle deviendra semble-t-il le loisir de tout un chacun. Ainsi au dernier salon du Super Game Show, qui s'est tenu à Paris du 24 au 28 novembre, joueurs et badauds curieux pouvaient s'essayer aux derniers simulateurs de pointe. Du vol libre 3D en deltaplane au dessus des immenses gratte-ciel new-yorkais virtuellement assisté par ordinateur, à la plongée sous marine à la recherche du monstre du Loch Ness, les expériences proposées par les divers exposants tenaient plus de la démonstration technique que du jeu à proprement parlé. Le Virtual Boy de Nintendo parviendra-t-il à donner un peu de réalité à ces réalités virtuelles?



1984 QUAND LE JEU VIDÉO A ÉVITÉ LE K.O.

Ils s'appellent PlayCast, Orange, ou encore G-Cluster. Acteurs majeurs du cloud gaming, ils susurrent à qui veut l'entendre que PlayStation 4, Xbox One et Wii U sont la dernière génération de consoles. Si l'avenir se chargera de leur donner raison ou tort, le passé est là pour rappeler que le jeu vidéo a déjà été enterré. C'était en 1984, et si vous tenez ce magazine entre les mains, c'est que l'industrie a survécu. Comment? Bonne question.

par *William Audureau*
@Willvs

Imaginez-vous un monde où Nintendo, en plein mode panique, lance la Wii Y, puis au bout de six mois seulement, stoppe sa production et annonce la Wii W dans la foulée, alors que la Wii U est toujours en vente. Un monde où Microsoft décide d'arrêter du jour au lendemain son activité de consolier, vend les actifs de la Xbox One à son directeur marketing, qui la réédite dans l'indifférence générale sous une nouvelle marque bizarre. Un monde où Kaz Hirai, l'emblématique président de Sony, quitte son entreprise pour prendre la tête de

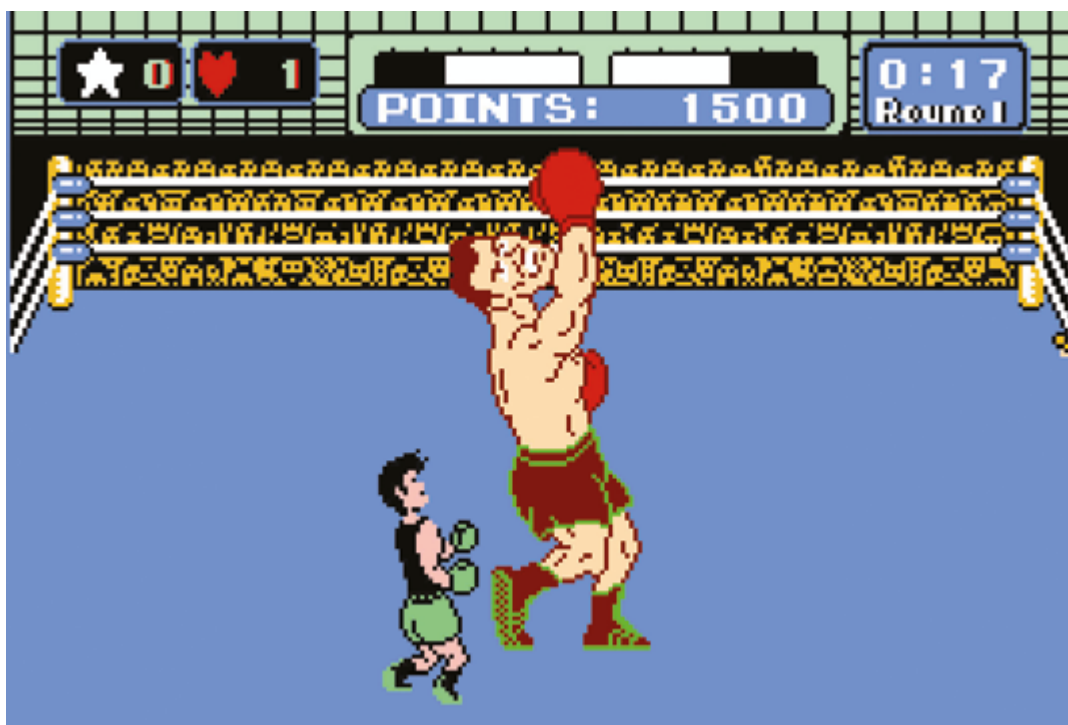
l'éternel rival, Nintendo, pendant que la PlayStation 4, malgré un départ commercial canon, est abandonnée au bout de quinze mois, sacrifiée sur l'autel d'une imprimante 3D grand public finie à la bière. Voilà pour le topo. À défaut de correspondre à ce dont 2014 sera fait, il donne au moins un bon aperçu du chaos ambiant qui régnait dans l'industrie il y a trente ans.

Cette situation, elle a en effet déjà existé. C'était évidemment avec des acteurs différents, mais le même degré de *whatthefuckitude*. La branche console et ordinateur

d'Atari, rachetée par Jack Tremiel, le fondateur de l'ennemi juré Commodore? Check. Mattel Electronics qui se débarrasse de sa console Intellivision discretos en la revendant à un de ses cadres, qui la réédite sous le nom d'ITVN? Check. Coleco qui lance fin 82 la ColecoVision, console surpuissante qui séduit d'emblée les joueurs, et la délaisse un an et demi plus tard pour soutenir un microordinateur programmé avec une boîte de choucroute, avant de se reconvertir miraculeusement en fabricant de poupées bizarres? Check. Et la société historique, l'éternel winner de l'industrie, Atari, qui se vautre dans une demi-douzaine de modèles différents de machines en moins d'un an avec des compatibilités sibyllines, une communication chaotique, et une stratégie illisible? Check, check, et re-check. Pendant ce temps-là, le Nintendo d'alors se frise la moustache en souriant, tandis que Philips, en France, observe avec un brin de circonspection le tsunami annoncé des consoles US qui vient s'échouer à ses pieds dans un clapotis. Bienvenue en 1984, l'année où l'industrie du jeu vidéo ne savait plus très bien ce qu'elle faisait.

L'ANNÉE DE LA GRANDE DÉROUTE

Mais revenons quelques mois en arrière. Nous sommes le 7 décembre 1982, et Raymond Cassar, le PDG d'Atari depuis maintenant quatre ans, annonce les prévisions financières de sa firme. L'année précédente a été caractérisée par un boom historique des ventes, tant en





En février 1984, la production de l'Atari 5200 est stoppée. À part le Virtual Boy de Nintendo, peu de consoles ont connu un tel échec : 1 million d'unités seulement ont été vendues (toutes en Amérique du Nord), alors que l'Atari 2600 finira sa carrière à plus de 20 millions d'exemplaires dans le monde.

Annoncée en 1984, mais suspendue aussitôt, l'Atari 7800 devait être la relève haut de gamme de l'Atari 2600. Mais crise oblige, le constructeur américain a attendu 1986 pour la relancer.

arcade que sur consoles. Le jeu vidéo est aussi à la mode qu'a pu l'être le marché des applications smartphones au début des années 2010, et les analystes du Wall Street Journal sont formels : l'emblématique start-up de Sunnyvale, désormais filiale du géant Warner Communications, devrait annoncer des bénéfices en hausse de 50%. Mais il y a un

différentiel très minime entre les attentes et la réalité, les boursicoteurs bondissent surtout sur ce premier infirme signe de faiblesse, l'indice d'une faille dans la plus grosse capitalisation boursière de la décennie, pour vendre au moment où son action est le plus haut. Ce sera effectivement le début de l'atterrissage pour la marque à la pomme. Or l'Apple

des années 70, c'est Atari. Dans l'histoire du jeu vidéo, la conférence de presse d'Atari de décembre 1982 est à la fois son Jeudi Noir et sa faillite de Lehman Brothers.

Mattel, Coleco, Toy's R Us, tous sont pourtant touchés par la soudaine saturation du marché. Mais aucun n'incarne autant le jeu vidéo qu'Atari. Pour mesurer l'ampleur de l'émoi, il faut se figurer l'importance de cette marque à l'époque : créée en 72, la firme

cofondée par Nolan Bushnell a connu la plus forte croissance de toute l'économie américaine en dix ans. Elle est passée d'une petite ligne de production à 50 000 dollars à 2 milliards de chiffre d'affaires en 1982. Et hormis Coca-Cola, aucune autre marque n'est plus célèbre aux États-Unis. Or Atari n'est pas une société comme les autres : elle symbolise à elle seule le marché du jeu vidéo, qu'elle a contribué à créer et développer. Tandis que Mattel et Coleco font uniquement des consoles de salon, ou que Williams et Bally-Midway sont spécialisés dans l'arcade, la compagnie de Cassar est présente à 360° sur le marché.

connu son âge d'or en 81 et 82 grâce à des titres comme *Pac-Man*, *Defender*, *Donkey Kong*, *Tempest* ou encore *Frogger*, il tarde à trouver de nouveaux jeux capables de maintenir le niveau de fréquentation des salles. Alors qu'une borne de jeu lambda ramenait 140\$ par semaine en 1981, elle n'en génère plus que 53 en 1984. Les achats de nouvelles machines sont divisés par trois. Et sur un total de 12 000 salles d'arcade, 3 000 mettent la clé sous la porte. L'activité de la branche est revenue à son niveau de 1978, c'est-à-dire avant *Space Invaders*, autant dire un retour au temps des mammoths. A vrai dire, la situation du marché des consoles n'est guère plus reluisante. 1982 a encore constitué un autre pic : 3,7 milliards de dollars, et près de 17 millions de machines aux États-Unis. Or, à Noël 1982, une quantité astronomique de titres, à la fois en termes de références et de volume de stocks, inonde les linéaires des boutiques de jouets et ce, bien au-delà de ce que les joueurs peuvent acheter : on parle d'un



SUR UN TOTAL DE 12 000 SALLES D'ARCADE, 3 000 METTENT LA CLÉ SOUS LA PORTE



la hausse ne sera finalement « que » de 10%, prévient Cassar ce fameux 7 décembre 1982. Tsunami. L'annonce fait le même effet

que lorsque fin 2011, Tim Cook, successeur de Steve Jobs à la tête d'Apple, annonce des bénéfices de 28 milliards de dollars quand les investisseurs avaient parié sur 29 milliards. La sanction est immédiate : le cours de l'action décroche de 5%. Plus que le

RAY POISSARD

Quand un souffle d'hésitation traverse sa santé financière, c'est un typhon qui s'abat sur l'industrie. Et en effet, si 1982 marque les prémices du renversement du marché, celui-ci ne fait que chuter durant toute l'année 1983, avant de toucher son plus bas niveau l'année suivante. Un exemple ? Le marché de l'arcade. Après avoir



DES BOMBES A RETARDEMENT

Le grand paradoxe de 1984, c'est que quelques-uns des jeux les plus influents de l'Histoire germent l'année même où Europe et États-Unis décrètent le média fini. C'est notamment le cas de *The Legend of Zelda*, dont les premières ébauches, celle d'une suite de donjons, sont jetées en décembre 1984, ou de *Duck Hunt*, futur ambassadeur de la NES en Occident, qui sort alors dans l'indifférence générale au Japon. Mais la plus grosse bombe à retardement reste *Tetris*, qui naît de manière confidentielle sur l'Elektronika 60, un ordinateur réservé au marché soviétique. Il faudra attendre 1986 pour voir son concept adapté sur des micros occidentaux, et 1989 pour que Nintendo of America en fasse l'extraordinaire fer de lance de la Game Boy.





» total de 30 millions d'invendus, soit 50 % de la production. L'anecdote est célèbre : Atari, ivre, avait produit près de deux fois plus de jeux *Pac-Man* qu'il n'y avait d'Atari 2600 sur le marché, ses dirigeants étant convaincus que les joueurs voudraient s'acheter une seconde console pour y jouer dans leur chalet à la montagne. Résultat : les invendus s'accumulent, et alors que les nouveautés se négocient environ 25 \$ en 1981, de nombreux jeux sont bradés à moins de 5 \$ pour écouler les surplus de stock. Arrivé en 1984, il n'est déjà plus question de crise, mais de grand ménage : 40 % des cartouches sont vendues à prix cassé, plusieurs dizaines de producteurs de jeu se sont soit retirés du marché, comme The 20th Century Fox, soit ont mis la clé sous la porte, comme le sulfureux Mystique, spécialisé dans les jeux pornographiques sur Atari 2600. Seules cinq ou six sociétés indépendantes subsistent encore aux États-Unis. Les plus malins, sentant le vent tourner, ont pris le virage de la micro-informatique, comme Activision

(*Pitfall!*, *Tennis*, *The Activision Decathlon*...), qui lance à Noël 1984 plusieurs dizaines de jeux sur Apple IIe et IBM PC, ou Parker Brothers, qui achète les droits d'adaptation de classiques de l'arcade comme *Frogger II* ou *Popeye* pour les porter cette année-là sur l'ordinateur à la mode, le Commodore 64.

LE JEU VIDÉO EST MORT, VIVE LE JEU VIDÉO

L'année 1984 est donc une année où il suffit de se baisser pour ramasser les os de nombre de sociétés aussi vite éteintes qu'elles sont apparues. Mais dans l'absolu, le jeu vidéo n'est pas mort : il a juste démenagé. Comme le note en 1983 un rapport de l'International Trade Commission, « les marchés des jeux vidéo et des ordinateurs ont fusionné. » L'idée paraît aujourd'hui étrange. Mais au milieu des années 80, le micro-ordinateur n'est pas considéré comme un concurrent ou un complément des

Le magazine informatique SVM naît en décembre 1983, et ce n'est pas un hasard. Le jeu console est mort, vive la micro : tel est le mort d'ordre de l'année 1984.



En 1984, Pac-man devient le symbole d'une industrie déconnectée de la réalité du marché.

consoles, mais tout simplement comme son prolongement et sa relève. « Jouer est à la portée de n'importe quel ordinateur qui peut faire bien mieux qu'une simple console de jeux. », résume sans ambages le magazine SVM dans son numéro de février 1984. Eh oui, l'ordinateur. Ce vieillard, entre les jambes duquel les tablettes courent aujourd'hui en riant, fut autrefois un jeune

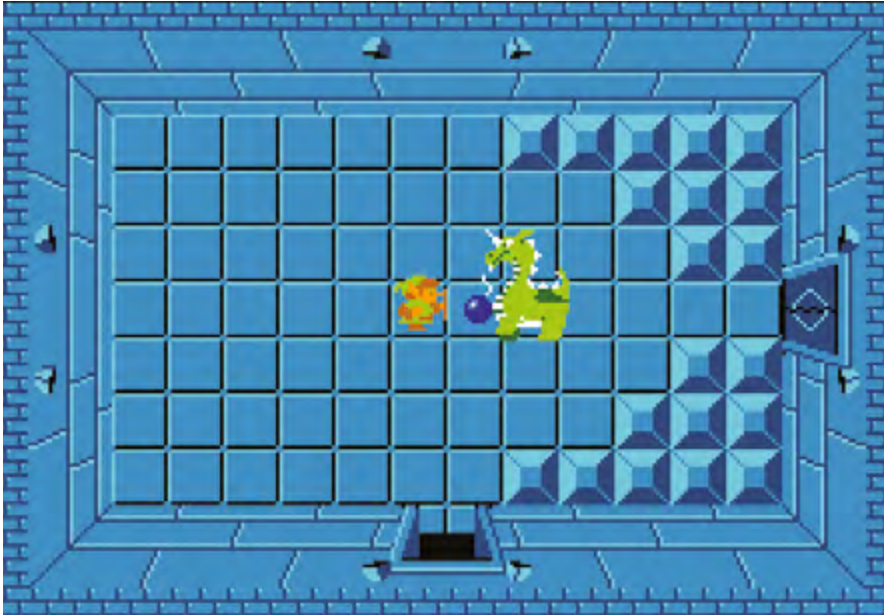
LE JEU VIDÉO ENTRE TÊTE BASSE AU CIMETIÈRE DES TRUCS RINGARDS

fringant. Lorsque IBM, Apple ou encore Commodore décidèrent que non, la micro ne serait pas réservée aux professionnels, mais que le grand public y accéderait lui-aussi, à grands renforts de campagnes publicitaires et de baisses de prix agressives. Et le simple fait que la première console de Nintendo s'appelle Family Computer en dit déjà long sur le consensus au sein de l'industrie mondiale : en 1984, le mot « jeu vidéo » entre tête basse au cimetière des trucs ringards, précédant le hula hoop, la Tektonik et les coupes de cheveux de

Jérémy Menez. « Atari est un fabricant de micro-ordinateurs depuis le départ », ose même en fin d'année Guy Millant, président de la filiale française d'Atari. Entre-temps, Warner Communications a décidé de se séparer de sa filiale. Non sans ironie, en juillet 1984, Atari est racheté par Jack Tremiel, le fondateur de Commodore, la firme qui lui a livré la concurrence la plus sanglante ces dernières années. Comme bien d'autres, il ne voit aucun avenir pour les consoles. À Paris, en décembre, il annonce la nouvelle gamme d'Atari, la société qu'il a « presque tenté de détruire » : trois ordinateurs, zéro console. Le message est clair. Atari devient un nouveau Commodore, et tant pis pour le jeu vidéo traditionnel.

LA FRANCE CHANGE DE VOIE

Par un étonnant pied de nez, ce passage de relais entre consoles et micro va sourire à certaines industries jusqu'alors sous-développées, comme la France. Certes, la crise de l'arcade, qui est ressentie presque aussi violemment qu'aux États-Unis, met fin aux activités de la première, et pour ainsi dire seule, compagnie de jeu vidéo hexagonale à avoir jusque-là percé à l'international. Il s'agit du bourguignon Valadon Automation, dont le jeu *Bagman*, inspiré de *Donkey Kong*, a connu



le succès aussi bien aux États-Unis qu'au Japon, où il a même été le jeu étranger le plus populaire en 1982. Mais le marché s'effondrant, comme tant d'autres, la société quitte le secteur en cette fameuse année 1984. Il faudra attendre dix ans, et la sortie de *Rayman*, pour que l'industrie française revienne avec succès sur les terres de la plateforme arcade. À l'inverse, alors même que le Président Mitterrand fait de l'informatique l'une des priorités nationales aux côtés de la robotique et des télécommunications, de nombreuses sociétés s'agrippent au jeune marché de la micro, et notamment à l'Oric 1, pour produire leurs jeux. À l'image de Loriciels, le premier éditeur français majeur, qui se crée en 1983 (deux ans avant son succès majeur, *L'Aigle d'Or*), puis, en 1984,

de Froggy Software, éphémère studio français spécialisé dans les jeux d'aventure textuels pour Apple II et Macintosh (*Epidémie*, *Le crime du parking*, *Paranoiak*...). Ils incarnent le nouveau visage de la production française: créatif, littéraire, avec un fort penchant pour l'aventure et les énigmes. Certes, ce jeu vidéo là s'exporte peu, d'autant que le marché de la micro diffère beaucoup d'un pays à l'autre, et que les logiciels ne sont pas compatibles. Mais c'est dans ce contexte, finalement relativement protégé, que plusieurs vétérans d'aujourd'hui font leurs débuts. À l'image d'Éric Chahi. Alors âgé de 17 ans seulement, il signe avec *Le Sceptre d'Anubis* sa troisième création, la plus ambitieuse de sa jeune carrière. Un jeu d'aventure en vue subjective envoûtant et maîtrisé.

Jeu-charnière de 1984, *Hydlide* préfigure l'approche adoptée par *Zelda*: un style plus coloré et plus porté sur l'action.



Conçu et programmé par Eric Chahi sur Oric 1, *Le sceptre d'Anubis* fait partie de ces jeux qui contribuent à démocratiser le jeu d'aventure et de rôle sur ordinateur.



AUX ORIGINES DES RPG ET DES POINT'N CLICK

D'une manière générale, la trajectoire des jeux d'aventure est inversement proportionnelle à celle de l'arcade et des consoles. Certes, *Adventure* en 1979, sur Atari 2600, avait introduit ce genre balbutiant dans les salons. Mais le rythme des salles de jeux, leur atmosphère électrique et la culture de la partie courte excluaient la possibilité de grands voyages fantastiques sur des terres

imaginaires, sans parler de l'impossibilité de sauvegarder sur console. Le temps nécessaire à l'immersion, associé à une narration plus riche et plus textuelle, c'est précisément ce que veut apporter au jeu vidéo l'émergence de la micro. Piqués par le succès et l'inventivité des jeunes séries des salons. Mais le rythme des salles de jeux, leur atmosphère électrique et la culture de la partie courte excluaient la possibilité de grands voyages fantastiques sur des terres

Même au Japon, où les secousses de l'effondrement du marché américain sont à peine ressenties, l'explosion des micro-ordinateurs personnels, à l'image du SG-3000 de SEGA ou du standard MSX, pave la voie aux jeux d'aventure. Fascinés par *Ultima*, les premiers jeux de rôle à la japonaise font leur apparition. Deux jeux font sensation: *Dragon Slayer* et *Hydlide*. Ambiance *Dungeons & Dragons*, vue de dessus, déplacements octogonaux et combats en temps réel: ils posent les bases futures pour *The Legend of Zelda*, *Ys*, *Dragon Quest* ou encore *Final Fantasy*. Pendant toute une année, le jeu vidéo se met ainsi à l'école de la littérature fantastique et des jeux de rôle plateau. Mais tandis que la

CES CONSOLES MECONNUES

Au cours de l'année 1984, une vingtaine de nouvelles machines voient le jour aux quatre coins de la planète, notamment au Japon, au Brésil, en Espagne, en Nouvelle-Zélande ou encore en Corée du Sud. En fait, partout où existent à la fois un savoir-faire local et des barrières protectionnistes *Oncle Sam-proof*.

La **Super Cassette Vision** d'Epoch, un constructeur de jouets japonais concurrent de Nintendo et SEGA, est sortie en France dès 1984, trois ans avant la NES et la Master System. Pas forcément au meilleur moment...



La **Zemmix CPC-050** de Daewoo est une de ces machines coréennes basées sur le standard MSX. Comme d'habitude dans les années 80, le petit plus des produits Daewoo, c'est leur design sous acide.



FROM BRAZIL WITH LAOVOU

Au Brésil, 1984 est une année faste pour le jeu vidéo. Pas moins d'une demi-douzaine de consoles voient le jour cette année-là : deux modèles de Supergame, la VJ-9000, ou encore ou encore la Splicevision, autant de productions locales qui s'inspirent en toute décontraction de l'Atari 2600 ou de la ColecoVision. La raison ? L'importation de produits technologiques étrangers est interdite par la loi du marché protégé, ou *reserva de mercado*. Celle-ci restera en vigueur jusqu'au 7 octobre 1984, date à laquelle l'Atari 2600 débarquera enfin, importée par Polyvox. Trente ans plus tard, les consoles vendues au Brésil mais fabriquées à l'étranger restent surtaxées. À l'image de la PS4, sortie fin 2013 à l'équivalent de plus de 1 350 €. Ouch.



» production française demeure une exception essentiellement consommée en Europe, l'industrie japonaise, elle, tisse sa toile sur les deux principaux continents occidentaux.

NINTENDOES WHAT ATARINO

Certes, Nintendo a vu ses exportations baisser de 60 % en 1984. Mais le marché domestique ronronne paisiblement, grâce au succès de la Famicom (500 000 pièces en moins d'un an), et la créativité continue de dominer le secteur. En fait, en interne, les sociétés japonaises sont même en train de se renforcer, elles embauchent et promeuvent. Chez Nintendo, Shigeru Miyamoto, un odeur de sainteté après les succès de *Donkey Kong*, *Popeye* et *Mario Bros*, est promu responsable adjoint d'une toute nouvelle division spécialisée dans la création de jeux consoles, la Nintendo Research & Development 4. Notez l'ironie de l'histoire : l'année même où Atari ferme son Games Research

Group, Nintendo ouvre une nouvelle section créative. Au sein de celle-ci, Miyamoto recrute Takashi Tezuka, son éternel bras droit, avec lequel ils développeront *Excite Bike* cette année-là. Et à sa tête, le président Hiroshi Yamauchi place Hiroshi Ikedo, un vétéran de l'animation japonaise qui a notamment supervisé Hayao Miyazaki. Du côté de SEGA, un certain Yuji Naka débute en avril 1984 en qualité de programmeur assistant. Il contribuera notamment au succès de *Sonic The Hedgehog*. Après les succès internationaux de *Space Invaders* (Taito, 1979), *Pac-Man* (Namco, 1980) et de *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), l'industrie japonaise est donc en ordre de marche pour continuer son développement. Il se lit souvent que les constructeurs japonais, SEGA et Nintendo en tête, se sont rués à la conquête du marché occidental à partir de 1985, une fois l'industrie américaine écroulée. La réalité est plus subtile : partout où les produits de l'Oncle Sam ont tardé

à arriver, les producteurs nippons se sont engouffrés dans la brèche – y compris dans le domaine du hardware. Un exemple ? Eh bien, la France. Dans l'Hexagone, l'Atari 2600 débarque très tardivement (à partir de 1981, quatre ans après les États-Unis), tout comme la ColecoVision (qui voit le jour en 1983), et à l'heure où le marché pique du nez outre-Atlantique, il décolle seulement dans la vieille Gaule. À la fin de l'année 1983, la France est l'un de ces pays européens où Atari n'est pas numéro 1. Le constructeur néerlandais Philips, dont une grande part de la production est implantée en France, a en effet pris de l'avance sur le marché des consoles, et des micro-ordinateurs nationaux comme Alice ou le MO5 parviennent même à résister à l'ogre d'alors, IBM. Faute d'hégémonie commerciale aussi incontestable qu'aux États-Unis, le marché français voit déferler une vague de micro-ordinateurs Toshiba, Sony ou encore Canon, tous basés sur le standard MSX. Parmi les distributeurs, la société ITMC sent le filon et développe la marque Yéno, qui avec sa sonorité et son « o » final aussi rouge que le *maru no hi* du drapeau japonais, promeut en fanfare l'arrivée de ces constructeurs venus du pays du soleil levant. Cette gamme comportera peu de modèles, mais ils méritent d'être cités : le SG-3000, micro-ordinateur de SEGA cousin de la Master System, et surtout la console Super Cassette Vision d'Epoch, qui est alors la plus récente rivale de la Famicom au Japon, attestent de l'arrivée dès 1984 des japonais sur le marché français.

nippones sont également aux aguets et profitent de la crise pour faire leurs emplettes à peu de frais. Le conglomérat américain Gulf & Western Industries se sépare au mois de mai de SEGA, tandis que Konami décide de se lancer sur le marché américain en pleine année de crise, et parvient même à y faire son trou. Grâce à *Track & Field* et *Hypersports*, la compagnie réussit à surfer sur les Jeux Olympiques de Los Angeles. Pourtant, malgré la sinistrose ambiante, les acteurs américains tentent des choses. En cette année 1984, un produit est sur toutes les lèvres : le vidéodisque, ou laser game. Ce produit aussi coûteux que novateur transfigure le jeu vidéo, en affichant en fond des séquences vidéo en prises réelles, à l'image d'*Astron Belt* (SEGA) et *Dragon's Lair* (Cinematronics), les deux principaux ambassadeurs de la technologie. Fin 1983, période où ceux-ci arrivent sur le marché, la revue *Play Meter* s'emballa : « Les premières indications montrent que les jeux à vidéodisques pourraient bien faire rebondir les revenus des jeux arcade en 1984. Les collections en comportant battent des records. » Le hic, et il y en a un, c'est que ces produits visuellement fascinants sont d'un intérêt ludique inégal, à l'image de *Laser Grand Prix*, qui permet de piloter une voiture en vue subjective sur un impressionnant circuit préfilmé, mais à une vitesse atrocement lente. Cela ne les empêche pas de coûter cher, très cher. Alors qu'un gérant de café ou de salle d'arcade doit dépenser 2 000 \$ en moyenne pour s'équiper d'une nouvelle borne de jeu quelconque, ces fameux laser games sont proposés à 4 000 \$, et même 7 000 \$ au Canada, avec le coût de la logistique et des taxes. C'est trop pour une industrie déjà asphyxiée par la



Catalogue de qualité, performances supérieures, design réussi... La ColecoVision aurait pu tenir la dragée haute à la NES de Nintendo, si elles s'étaient retrouvées face à face. Mais Coleco a voulu trop vite bifurquer vers la microinformatique.

LE MIROIR AUX ALOUETTES DES LASER GAMES
Aux États-Unis, les sociétés



Introduit dans les salles à l'automne 1983, *Dragon's Lair* s'impose comme l'un des plus gros succès en arcade au début de l'année 1984. Il contribue à populariser le vidéodisque, mais la mode ne durera que quelques semaines.



Pour l'industrie japonaise, même en pleine année de crise, la conquête du marché américain continue. *Track & Field*, de Konami, surfe avec succès sur les JO d'été de Los Angeles.

crise et la chute de la fréquentation des salles. En France, on ne se fait d'ailleurs pas d'illusions. « Il nous faut quelque chose pour réveiller le marché, mais je ne m'attends pas à ce que les jeux laser le fassent », reconnaît un distributeur hexagonal. Ce qui va maintenir l'industrie à flots, c'est finalement une petite idée toute bête, celle du constructeur japonais Universal, qui avec *Mr Do!*, introduit en 1982 une astuce salvatrice : au lieu de vendre aux gérants des bornes neuves à plusieurs milliers de dollars, pourquoi ne pas leur proposer un kit de remplacement, qui leur permet de conserver la partie coûteuse, le cabinet, et ne changer que la carte mère et les étiquettes sur le fronton ? Les sociétés japonaises s'en font alors une spécialité. « Peut-être que ce qui a le plus influencé le changement du monde de l'arcade, c'étaient les petites compagnies comme SNK et Data East, qui ont

essayé une nouvelle approche du business des machines à sous. Ces compagnies ont proposé des kits aux opérateurs ruinés après la retombée du boom Pac-Man », confirme dans son autobiographie professionnelle le regretté Bill Kunkel, alors rédacteur en chef de la revue papier *Electronic Games Magazine*. En 1984, sur 240 000 bornes vendues aux États-Unis, 35 % sont ainsi des jeux en kits. Taito et Nintendo s'imposent sur ce marché.

NINTENDO EN EMBUSCADE

Tandis que des sociétés majeures comme Bally Midway et Williams voient leurs positions s'effriter, d'autres, au contraire, réussissent à surfer sur la crise, et parviennent même à se développer. C'est le cas de Cinematronics, qui connaît son heure de gloire en 1984 grâce à *Dragon's Lair*, et de Konami, qui réussit à capter 10 % de parts de marché dès sa première année à l'international ! Mais subrepticement, le plus grand vainqueur s'appelle Nintendo. La société japonaise, discrètement, a profité de cette année de morosité pour étendre sa mainmise, avec notamment *Punch-Out!!*. Face à l'effondrement du marché, la société de Yamauchi a été plus maligne que les autres. Voyant l'impossibilité d'écouler les moniteurs commandés pour ses bornes, ses équipes ont développé l'idée d'une borne à double écran,

originale et loin d'être aussi coûteuse qu'un vidéodisque. Et de lancer une gamme dédiée, avec *Super Punch-Out!!* et *Arm Wrestling*, pour amadouer les gérants de salle d'arcade. Non seulement ces derniers s'aperçoivent du stratagème, mais un an plus tard, ils en remercient le constructeur japonais.

Punch-Out!! s'impose au final comme le jeu le plus joué de l'année en arcade aux États-Unis, devant des géants d'Atari comme *Pole Position*, *Star Wars* ou *Return of the Jedi*. La firme de Kyoto n'a bien évidemment pas envie d'en rester là. Si Nintendo n'a pas encore réussi à exporter sa jeune Famicom aux États-Unis, ce n'est pas faute d'y penser depuis longtemps. Frank Ballouz, qui était responsable de la division marketing d'Atari au début des années 80, se souvient des projets du PDG japonais. « Voici ce que Hiroshi Yamauchi m'a exactement expliqué, alors que Donkey Kong n'était pas encore sorti : « Nous allons ouvrir une filiale américaine, nous allons nous développer progressivement, et nous lancerons une console sur votre marché en 1984 ». Je me suis dit que ce type était cinglé et arrogant. On connaît la suite : c'est la NES. Le reste appartient à l'histoire. » Un

accord de distribution est d'ailleurs rapidement passé avec Atari. Mais cette collaboration ne verra jamais le jour. Fin 84, lâché par ce qui devait être son distributeur, Nintendo décide de présenter sa machine sous son propre nom. Elle est d'abord baptisée Video Entertainment System, puis Advanced Video System tout début 1985. Et parce que le mot « vidéo » continue d'effrayer aux États-Unis, Nintendo of America la renomme finalement Nintendo Entertainment System, ou NES, à sa sortie fin 1985 à New-York. La suite, tout le monde la connaît : le jeu vidéo, reparti de plus belle, en a repris pour trente ans. ■

Lâché par Atari, Nintendo of America passe l'année 1984 à réfléchir à une stratégie pour commercialiser sa console. En janvier 1985, au CES, elle sera dévoilée sous un nom et un look futuristes, « Nintendo Advanced Video System », finalement abandonnés pour le design final de la NES.



ON CONNAÎT
LA SUITE : C'EST LA NES.
LE RESTE APPARTIENT
À L'HISTOIRE

L'ESSENTIEL DE JANVIER

**PLEIN GAZ - STEPHEN KING ET JOE HILL**

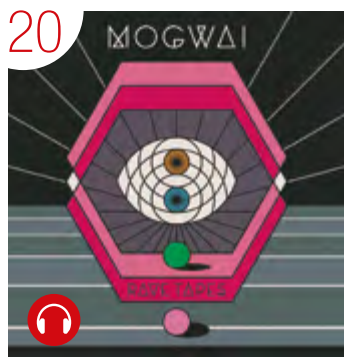
Romancier décidément très prolifique, Stephen King s'est associé pour la première fois avec Joe Hill, qui n'est autre que son fils. Avec son camion fou poursuivant un gang de motards, *Plein Gaz* s'inspire du classique de Richard Matheson (*Duel*), en plus violent et bien plus sanglant.

**BANSHEE - SAISON 2**

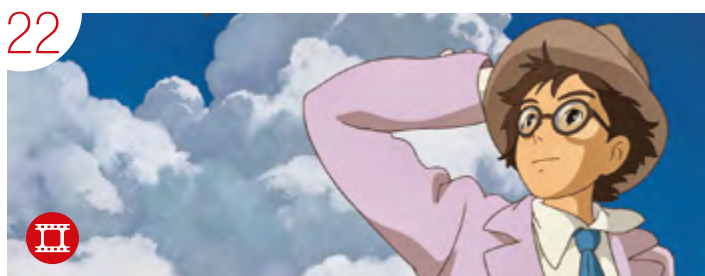
Ancien braqueur ayant purgé une peine de quinze années de prison, Hood s'installe dans la petite ville de Banshee pour y retrouver la femme qu'il aime. Dernier bébé d'Alan Ball (*Six Feet Under*, *True Blood*), Banshee a créé la surprise lors de sa première saison, révélant une vraie profondeur derrière ses airs de simple série B.

**INTÉGRALE BREAKING BAD - 5 SAISONS**

Le cadeau idéale pour les étrennes ! Les cinq fabuleuses saisons de *Breaking Bad* se retrouvent réunies dans un coffret collector en forme de baril (ceux qui ont vu la série comprendront). Summum du bon goût, on y trouve aussi un tablier *Los Pollos Hermanos*. Un beau coffret, indispensable à tout sériephile qui se respecte.

**MOGWAI RAVE TAPES**

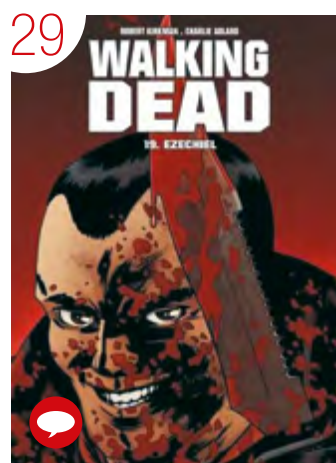
Acteur majeur de la scène post-rock, dont vous avez sans doute entendu quelques titres dans *le Miami Vice* de Michael Mann, Mogwai débarque avec un huitième album, lequel s'annonce aussi atmosphérique que les précédents avec une influence électro peut-être plus présente. Et si vous vous le demandez, oui, le groupe écossais doit son nom à la mignonne créature de *Gremlins*.

**LE VENT SE LÈVE - HAYAO MIYAZAKI**

La sortie d'un nouveau Miyazaki suscite toujours une attente toute particulière dans le secteur de l'animation. Et d'autant plus qu'il s'agit (peut-être ?) ici de son ultime réalisation. Le film raconte la création de l'emblématique chasseur Mitsubishi «Zéro» à l'aube de la Seconde Guerre Mondiale, à travers l'histoire de son inventeur, l'ingénieur Jiro Horikoshi.

**JACKY AU ROYAUME DES FILLES - RIAD SATTOUF**

Les Beaux gosses, c'était un portrait hilarant de deux adolescents renvoyant à une jeunesse où les pages lingerie féminine du catalogue des 3 Suisses faisaient office de lecture coquine. On se jettera sur le second film de Sattouf, qui se présente comme une relecture complètement folle de Cendrillon.

**WALKING DEAD TOME 19: EZÉCHIEL**

Si la 4^{ème} saison de *The Walking Dead* bat son plein, l'œuvre de base entame ici son 19^{ème} tome. De quoi nous plomber ce début d'année puisque, avec Robert Kirkman, on s'attend à tout, et surtout au pire. Mais on en redemande !

LE LOUP DE WALL STREET



LE GRAND RETOUR DE MARTIN SCORSESE

Réalisé par Martin Scorsese

Avec L. Di Caprio, J. Hill, M. McConaughey...

Sortie en salles

25 décembre 2013



par **Christophe Butelet**

@CButelet



Issu de la classe moyenne, Jordan Belfort a commencé comme simple assistant trader dans l'une des plus prestigieuses entreprises de Wall Street, LF Rotschild, avant de fonder sa propre société, Stratton Oakmont. Laquelle deviendra l'une des firmes de courtage les plus importantes de New York, mais aussi l'une des plus sulfureuses. Inspiré d'une histoire vraie, *Le Loup de Wall Street* n'a rien d'une peinture acerbe du monde de la finance comme pouvait l'être *la Wall Street* d'Oliver Stone. À la manière des *Affranchis* ou de *Casino*, qui témoignent aussi d'une certaine fascination pour le milieu représenté, la satire passe essentiellement par les actes abjectes des protagonistes, qui parlent généralement d'eux-mêmes. Sans être neutre à leur sujet (il suffit de voir de quelle manière le réalisateur filme ses « héros »), Scorsese ne se place jamais en juge. Ce qui n'empêche pas le spectateur de se rendre compte que Jordan Belfort est un gros beauf détestable, comme la majorité des autres personnages masculins d'ailleurs. Les femmes, quant à elles, sont réduites à une vision machiste, soit des objets/fantasmes sexuels. Au début de sa carrière, Belfort commence ainsi par prendre sans scrupule aux pauvres, en leur vendant des



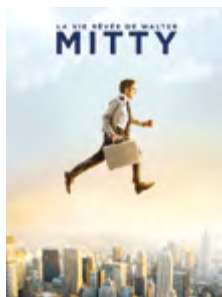
actions à un ou deux dollars, avant de s'attaquer aux riches. Mais il ne faut évidemment pas y voir une destinée à la Robin des Bois. S'il « vole » les grosses fortunes, ce n'est pas pour redonner aux pauvres mais simplement parce qu'il y a de l'argent à se faire. Sorte de gourou qui excelle dans son boulot (il harangue ses employés depuis une estrade, le micro à la main), Jordan semble dénué de toute humanité. Ses collègues et lui préfèrent vivre dans une bulle qu'ils se sont créés, même s'ils savent qu'elle apparaît indécente, aussi fausse que les dents « phosphorescentes » de l'un ou les cheveux, « la moquette », de l'autre. Le mentor de Jordan (Matthew McConaughey, tellement génial qu'il aurait mérité un rôle plus important) résume ainsi les choses : les deux éléments essentiels dans la vie d'un courtier sont la drogue et le sexe. Et on ne se remet pas de ce fabuleux dialogue sur la nécessité absolue de la masturbation, qui lui permet de relâcher l'énorme pression de jouer avec des chiffres tous les jours. Leur monde, qui se résume donc à de la coke et

des putes, est un univers primitif, presque animal. *Le Loup de Wall Street* s'ouvre d'ailleurs sur un lion déambulant dans les couloirs de la société. Au détour d'un plan, on remarque la présence d'un serpent autour du cou d'un courtier alors que Jordan débarque subitement avec un singe dans les bras. Le titre en lui-même se veut bien évidemment explicite. Mais plus que de simples animaux, les personnages sont avant tout des enfants dans des corps d'adultes. Des gosses pourris gâtés qui pensent pouvoir s'offrir tout ce qu'ils veulent (la scène où Belfort tente naïvement d'acheter l'agent du FBI). Se sentant tout puissant depuis son yacht de cinquante mètres de long, Jordan va même jusqu'à changer la couleur de sa Ferrari en un amusant faux-raccord. Assez drôle, *Le Loup de Wall Street* bénéficie d'une écriture remarquable, joue avec la voix-off. Le film lorgne même du côté du *buddy movie* à la Jude Apatow (voire même du *stoner movie* façon *Las Vegas Parano*), sentiment d'ailleurs renforcé par la présence de Jonah Hill. Cette dimension comique du film atteint son paroxysme lors d'une séquence burlesque exceptionnelle, qui vaut à elle seule le déplacement. Sous l'emprise d'un médicament interdit depuis des années, incapable de coordonner ses mouvements et même de parler, Leonardo Di Caprio y livre une prestation inouïe. Si la structure du *Loup de Wall Street* se révèle plutôt prévisible (grandeur et décadence), le film, bouillonnant d'énergie, affiche surtout une belle impression de générosité, d'une folie merveilleusement orchestrée (on ne tombe jamais dans l'hystérie). Disons-le haut et fort, Martin Scorsese signe ici son meilleur film depuis *Casino*. ■



LA VIE RÊVÉE DE WALTER MITTY

BEN STILLER, GLOBE-TROTTER



Réalisé par
Ben Stiller
Avec Ben Stiller,
Kristen Wiig,
Shirley MacLaine...
Sortie 1^{er} janvier 2014



par Christophe Butelet
@CButelet



À le voir dès la première scène effectuer ses comptes avec minutie, on comprend très vite que Walter Mitty a une vie bien rangée. Pas le genre à se faire remarquer au boulot, tant et si bien qu'il n'a jamais osé aborder l'une de ses collègues. Même après avoir repéré cette dernière sur un site de rencontre, il hésite longuement à lui envoyer un simple «clin d'oeil»... Comme l'indique le titre, Walter Mitty s'invente alors une autre vie: sauveteur d'un chiot dans un bâtiment en feu, super-héros surfant sur des plaques de bitume ou encore aventurier du grand froid. Dans sa première partie, le film joue ainsi à fond de ces scènes fantasmées pour peu à peu semer le trouble sur ce que l'on est réellement en train de voir. Partant aux quatre coins du monde à la recherche d'une pellicule perdue pour réaliser ses rêves, Ben Stiller semble surtout prendre un pied énorme à tourner dans des décors réels. Entre la comédie romantique et le «feel good movie», *La Vie rêvée de Walter Mitty* doit également sa réussite à la simplicité et la sincérité des sentiments qu'il affiche. ■



CONJURING : LES DOSSIERS WARREN

PEUR À L'ANCIENNE



Réalisé par
James Wan
Avec Vera Farmiga,
Patrick Wilson,
Lili Taylor...
Sortie Disponible



par Christophe Butelet
@CButelet

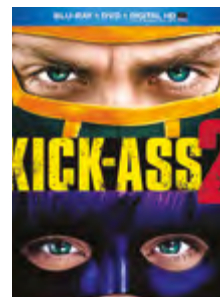


Nouveau prince du cinéma d'horreur, James Wan continue de toucher à tous les sous-genres avec cette fois-ci une histoire de maison hantée façon *Amityville*. Inspiré de faits réels, *Conjuring : Les dossiers Warren* s'intéresse d'ailleurs aux époux Warren, des experts en phénomènes paranormaux connus pour avoir enquêté sur «la maison du diable». Ici, ils sont appelés par la famille Perron, laquelle est terrorisée par une présence maléfique d'une grande puissance. Loin d'être original, le film puise sa force dans sa modestie, ce qui est suffisamment rare aujourd'hui, où la tendance est souvent à la surenchère. Et bien qu'il récite tous les passages obligés du genre (portes qui claquent, fantômes dans le placard, apparitions en arrière-plan...), James Wan le fait avec une telle application et un tel sens du rythme qu'il est bien difficile de lui reprocher. Plus prosaïquement, mais c'est souvent là-dessus que la crédibilité se joue, il est appréciable de voir que les personnages ont des réactions sensées. Il faut dire que pour faire peur, *Conjuring : Les dossiers de Warren* n'a pas besoin de recourir à des ficelles idiotes. ■



KICK-ASS 2

UN HÉROS QUI CASSE PAS DES BRIQUES



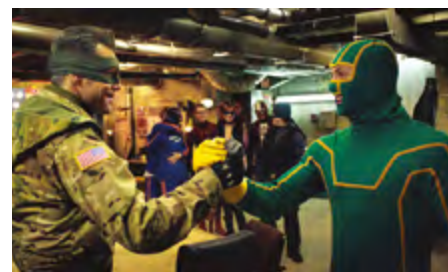
Réalisé par
Jeff Wadlow
Avec A. Taylor-Johnson,
Christopher Mintz-Plasse,
Chloë Grace Moretz...
Sortie Disponible



par Christophe Butelet
@CButelet



C'est souvent mauvais signe lorsque, quelques jours après avoir vu un film, on l'a déjà en partie oublié. Même si le premier volet a largement été surestimé, il portait en lui une certaine fraîcheur dans l'univers surchargé des super héros. Du second volet, on peut parier qu'on ne retiendra rien. D'abord parce que la réalisation de Jeff Wadlow est très mauvaise, presque inexistante. Surtout, l'ensemble se révèle d'une vulgarité lamentable, *Kick-Ass 2* se cachant derrière elle pour mieux masquer sa vacuité. Vacuité qu'il tente également de combler en proposant plus de drame, plus d'action, plus d'humour, etc... Résultat, rien ne dure. Les scènes s'enchaînent sans que le film ne prenne le temps de s'y arrêter ou de développer les rares émotions qui pourraient en émerger. Bref, l'année 2013 s'étant révélée plutôt riche du côté des films de super-héros, inutile de perdre votre temps devant cette suite franchement dispensable... ■



BROOKLYN NINE-NINE

DICK IN THE COPS



Diffusion Fox
Avec Andy Samberg, Terry Crews, André Braugher ...
Sortie Septembre



par **Kevin Bitterlin**
@KBitterlin



Le nom d'Andy Samberg n'est pas encore très connu de notre côté de l'Atlantique. Pourtant, avec ses copains du *Saturday Night Live*, il a monté un groupe de musique épatant : les Lonely Island. Avec des featuring inattendus (Timberlake, Rihanna, Lady Gaga...), Samberg et ses potes ont vite accumulé des millions de vues sur Youtube, notamment grâce aux morceaux *Dick in a Box*, *Jizz in my Pants* ou *I Just had Sex*. Sur la pente ascendante de la notoriété, Samberg est aujourd'hui la tête d'affiche de la série *Brooklyn Nine-Nine* qui suit le quotidien invraisemblable d'un commissariat de New York. Avec un humour jouant sur l'absurde et le loufoque, le nouveau show de la Fox s'apparente à un *Scrubs* (sans le mélo) transposé chez les flics. C'est drôle, crétin et plutôt bien joué, surtout du côté d'André Braugher, hilarant bloc de granit ne laissant transparaître aucune émotion, ou de Terry Crews qui incarne une musculeuse poule mouillée entre deux volets des *Expendables*. À découvrir d'urgence. ■



RIDDICK

RETOUR AUX SOURCES



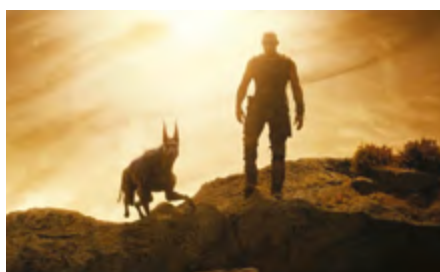
Réalisé par David Twohy
Avec Vin Diesel, Karl Urban, Katee Sackhoff...
Sortie 18 janvier 2014



par **Christophe Butelet**
@CButelet



C'est de nouveau sur une planète hostile que l'on retrouve Riddick, toujours aussi remarquablement incarné par Vin Diesel. En voix-off, le tueur nyctalope explique qu'il doit retourner à sa bestialité après s'être perdu en accédant au poste de Haut-Commandeur de l'empire Nécrômonger dans le deuxième épisode de la série. En réalité, c'est le réalisateur David Twohy qui parle ici, avouant s'être un peu perdu dans un second volet, pourtant très bon, et désireux de revenir à la primitivité du premier film, *Pitch Black*. Et en effet *Riddick* apparaît quasiment comme un remake de ce dernier. Si le scénario en reprend les grandes lignes, l'intérêt réside bien évidemment dans le sens du cadre et du rythme de Twohy. On y sent un véritable amour de la série B, qui ne cherche pas à proposer des effets spéciaux numériques époustoufflants (la première scène en dit long sur le sujet d'ailleurs). En outre, Riddick tranche avec le politiquement correct des films de super-héros actuels (la caractérisation du personnage féminin). Et à nouveau, David Twohy confirme la singularité de son cinéma à Hollywood. ■



HAUNTER

UN JOUR SANS FIN



Réalisé par Vincenzo Natali
Avec Abigail Breslin, Stephen McHattie, Peter Outerbridge...
Sortie 15 janvier 2014



par **Christophe Butelet**
@CButelet



Vincenzo Natali aurait sans doute fait un très bon réalisateur d'épisodes de la série culte *La Quatrième Dimension*. Chacun de ses films repose généralement sur un concept mystérieux et excitant. Hélas, le réalisateur canadien peine souvent à tenir ses intrigues sur un long-métrage entier. *Haunter* n'échappe pas à la règle. Lisa, une adolescente de 15 ans, est la seule personne de sa famille à se rendre compte qu'elle vit chaque jour la même journée, comme dans le film d'Harold Ramis, *Un jour sans fin*. Mais Natali ne s'arrête pas là puisqu'il s'avère que la famille est en réalité morte depuis quelques années (on pense au film *Les Autres* signé Alejandro Amenabar), et qu'elle est condamnée à tourner en rond dans une maison entourée d'un épais brouillard. Fidèle à ses univers anxigènes et kafkaïens (dans *Nothing*, les héros étaient perdus sur un fond blanc), le cinéaste parle encore de l'enfermement physique et mental de ses personnages mais il se perd dans une intrigue boursouflée qui n'a finalement pas grand-chose à dire. ■





Bruno



Kévin



Corentin



Sylvain



Christophe



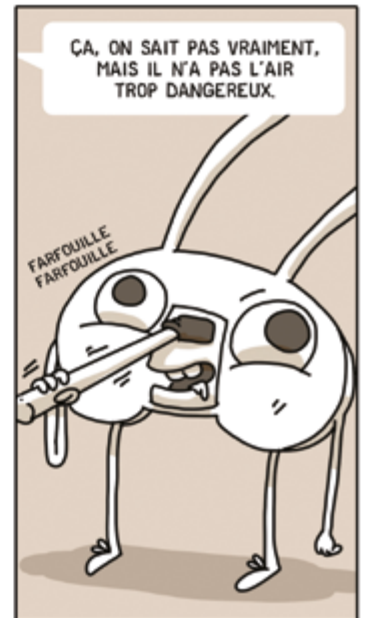
Sophie



Marc



Jean-Vidéo





MARCUS

ANIMATEUR TÉLÉ



TON PREMIER SOUVENIR DE JOUEUR ?

Je bossais l'été comme manutentionnaire pour gagner un peu de sous. Et en attendant la navette qui m'amenait au travail le matin, je jouais sur la borne d'arcade *Galaxian* d'un petit café. Comme le patron rallumait la borne chaque matin, les scores s'effaçaient. J'établissais un nouveau High Score tous les matins, ce qui me permettait de gagner une partie gratuite et de jouer un bon moment avec une seule pièce de 1 Franc! Ça ne m'est plus jamais arrivé de mettre mon nom dans les High Scores d'un jeu depuis !

LA PREMIÈRE MACHINE QUE T'AS EUE À NOËL ?

Mon premier jeu électronique à Noël 1981 : *Super Missile Invader*, un jeu électronique portable qui copiait plutôt bien *Space Invaders* avec simplement des petites diodes rouges et un bruit horripilant. La notice était bourrée de fautes, on nous demandait notamment de "tirer sur l'invasseur avec des mifiles".



TA CONSOLE CULTE ? ET POURQUOI ?

L'Amiga, la meilleure machine de tous les temps ! Pour l'époque, c'est celle qui proposait les meilleurs jeux, et qui permettait aussi de travailler, de dessiner, ou de faire de la musique! Un Amiga, c'est l'équivalent d'un PC d'aujourd'hui, mais qui marche!

LE JEU QUE TOUT LE MONDE ADORE, SAUF TOI ?

Les *Final Fantasy*! Je ne supporte pas le tour par tour, les monstres qui spawnent n'importe où, les menus incompréhensibles, et surtout les cinématiques somptueuses qui te laissent entrevoir un univers génial que tu visites ensuite par tranches de longs couloirs. Il n'y a que *Final Fantasy VII* qui a réussi à me déplaire moins que les autres !



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

Little Big Adventure quand je l'avais testé il y a très longtemps pour PC Player (un magazine du groupe de Player One). J'avais une version du jeu pas finie et très instable qui m'obligeait à tout recommencer depuis le début quand le jeu plantait !

ET SUR TON TÉLÉPHONE, TU JOUES À QUOI ?

J'adore *Ruzzle*, mais ma petite femme me bat à plates coutures. J'adore aussi *Governor of Poker*, un petit jeu de poker marrant dans une ambiance Western. Et évidemment je ne peux pas ne pas jouer à *Angry Birds: Star Wars*!



ET SINON, EN CE MOMENT TU FAIS QUOI ?

En plus de mes six émissions régulières sur Game One, Nolife, JeuxActu ou chez Micromania, j'écris la suite de mon livre *Nos Jeux Vidéo des Années 70-90!* Et je prépare le come-back de "L'intépide", un super héros que j'ai créé quand j'avais 10 ans, et qui a été ressuscité par mes fans sur Facebook. Avec les créateurs du manga *City Hall*, on est en train d'écrire et de dessiner la suite de ses aventures, 37 ans après!

TA PLUS GROSSE DÉCEPTION DE JOUEUR, CE SERAIT QUOI ?

Mario. Je vais faire mon coming out.... Je n'ai jamais aimé Mario! Je trouve ses jeux de plateforme insupportables. L'idée qu'on te colle un champignon bonus sous le pif et qu'aussitôt on t'envoie le chercher dans un endroit plein de dangers, ça relève du masochisme!

LE JEU QUE TU EMMÈNERAIS SUR UNE ÎLE DÉSERTÉ ?

Mario Kart sur DS (le best of de tous les *Mario Kart*), à condition que mon île déserte soit équipée de Wi-Fi pour jouer contre la terre entière!

