JEUX VIDÉO, TU VIDÉOS, NOUS VIDÉONS MAGAZINE

JOL

À la découverte de MINECRAFT

Mario Kart 8
Titanfall
Knack

PREVIEW

DANS LE RÉTRO

DÉCOUVERTE

MAGAZINE APÉRIODIQUE À PARUTION CHAOTIQUE
ENTIÈREMENT ET INTÉGRALEMENT GRATUIT
NUMÉRO 1 ■ MAI 2014

Il est frais mon magazine, il est frais !

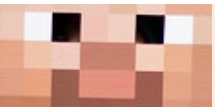
On prédit à la presse papier un avenir morne en raison des pressions violentes qu'exercent Internet et les tablettes. Du coup, plutôt que de prendre des risques incensés, nous avons décidé de vous relater ce que nous avions à vous dire... sur Internet. Et comme nous sommes de gentils gens, nous ne vous demandons même pas de sous en échange.

P911 va prendre sa vitesse de croisière de numéro en numéro, et ainsi accompagner votre expérience ludique. Voyez en dernière page comment nous suivre, nous aider, ou participer à l'aventure ! Bonne lecture !

Merci de diffuser autour de vous le lien de téléchargement de P911 :
www.p911-magazine.com/#magazine

3 **L'équipe**
Faisons connaissance

4 **Gadgets en tous genres**
Plus c'est inutile, plus on en veut !


5 **Minecraft**
Comprenez enfin ce qu'on lui trouve.

9 **Mario Kart 8**
Quand un plombier double une princesse.

11 **Knack**
Le petit baroudeur illustré.

13 **Titanfall**
Un ami titan, ça change la vie.

15 **Battlefield 4**
C'est la guerre que tu cherches ?

17 **Suivez ! Supportez !**
Et participez !

Bonjour !

P911 est un magazine gratuit. C'est à dire que, pour une fois, vous pouvez télécharger un truc sans entrer dans l'illégalité ni être confronté à des achats intégrés qui rendent le gratuit moins gratuit.

P911, rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgique
info@p911-magazine.com ■ ÉDITEUR RESPONSABLE : Megalopole sprl. ■ RÉDACTEUR EN CHEF : Lucas Delhez. ■ RÉDACTEURS : ChampyGame, MisterLuxopo, TheSniderMcWood, Tsuiko, Zeras. ■ Aucun matériel non expressément sollicité ne sera renvoyé. ■ Les auteurs des articles assument seuls la responsabilité de leurs propos.

■ La reproduction et la diffusion, même partielle, et sur quelque support que ce soit, physique ou électronique, du présent magazine sans autorisation écrite de Megalopole sprl sont strictement interdites.

Avant tout, **laissons l'équipe se présenter**

ChampyGame

Moi, c'est Benjamin, mais dans le milieu on m'appelle ChampyGame. Rédacteur depuis peu, j'essaie de contenter les lecteurs avec des textes simples mais informatifs. Un peu fou sur les bords, j'allie parfaitement le fun et le travail. D'un tempérament calme et posé, je peux aussi devenir très nerveux et surexcité. Ce qui fait ma force dans la rédaction d'article, c'est surement le fait que je peux envisager différents points de vue.

Sky_Tech_1

Je me nomme Lucas, j'ai quinze ans et habite en Belgique. Ça change pour une fois ! J'adore tous les jeux vidéo, même si je préfère jouer sur les consoles de Sony... Mon plus gros défaut est de préférer les Mac aux PC, ce qui m'empêche de jouer à beaucoup de bons jeux. Pour moi, être le rédacteur en chef d'un magazine parlant de jeux vidéo est une grande joie qui, je l'espère, vous sera transmise, à vous qui le lisez.

Tsuiko

Je m'appelle S.Bar. et ai une vingtaine d'années. Amateur de jeux vidéo, je touche à tous les genres, des Sims à Kerbal Space Program en passant par Civilization V. Mais plus que tout, j'adore Garry's Mod. Mon rêve serait de devenir concepteur de jeux vidéo ou d'animations en 3D, rêve qui me suit depuis ma plus tendre enfance.

MisterLuxopo

Je me nomme Alexis et suis le cadet de ce magazine. Passionné par les jeux vidéo, j'écoute aussi du dubstep et du métal. J'écris tous mes articles par pur plaisir. Mon objectif est de vous faire partager mes passions et mon bonheur lorsque j'écris. Je n'ai que douze ans, et pourtant je suis plutôt du genre sérieux lorsqu'il s'agit d'écrire. Fan de Minecraft et des jeux rétros, je me donne à fond pour P911 et j'espère que cela se ressent !

TheSniderMcWood

Je m'appelle Jordan, j'ai 15 ans et j'habite dans le nord de la France. J'adore les jeux vidéo et Internet (vidéos funs, podcasts...). Je ne pratique actuellement aucun sport sauf celui consistant à me muscler les pouces. Je ne sors pas de chez moi, mais je ne suis pas un sociopathe pour autant. Je ne fume pas. Je ne bois pas et ne prends pas de drogue. Voilà, vous savez tout ;-)

Zeras

Passionné, décidé et sans limites, je suis un membre de l'équipe tout ce qu'il y a de plus normal, quoi ! Un peu trolleur sur les bords – beaucoup, même – je reste un rédacteur normal. Enfin, je ne sais pas comment me décrire. Les autres le diront mieux que moi. Sans doute. Peut-être. Pas. Normal, quoi !

geek LAND

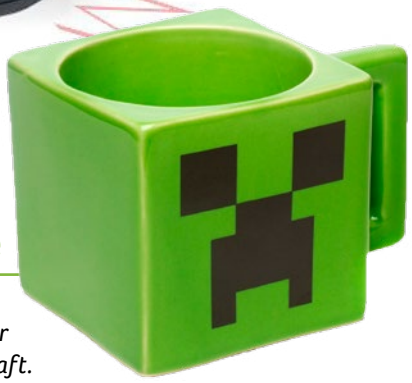
Inutile. Et donc indispensable.

Les pantoufles de sept lieues

*Vous ne vous sentez pas assez respecté dans votre foyer ? Pas assez considéré ? Taper sur la table ne vous a mené à rien ? Eh bien, tapez du pied ! Enfilez de véritables **papattes de robots**, et faites gronder votre tanière du son sourd et lourd de votre pas imposant ! Succès et respect garantis !*

Pour vous les procurer : www.thinkgeek.com

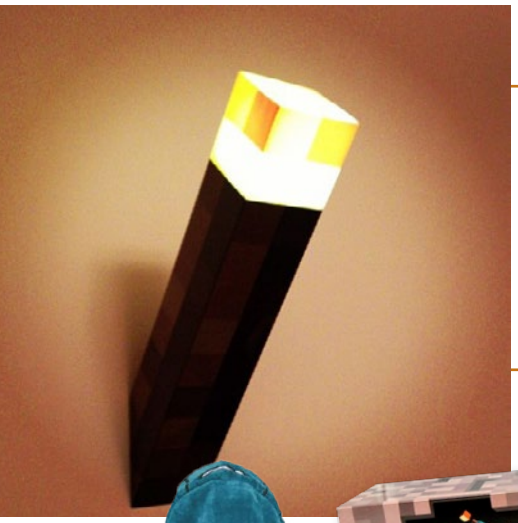
Craftez votre café



*Voici l'un des plus beaux objets pour les addicts de Minecraft. Désormais, prendre ne serait-ce qu'un café dans cette **tasse** vous invitera à pénétrer dans le monde cubique. Mais jusqu'où ira cette invasion de cubes ?*

Pour vous la procurer : www.jinx.com

Illuminez votre intérieur



*Le couloir qui mène aux toilettes vous semble sombre en pleine nuit ? Les creepers rôdent au dehors et vous avez peur au dedans ? Alors, dégainez votre **torche Minecraft** pour vaincre les ténèbres ! Notez toutefois qu'elle n'est pas craftable !*

Pour vous la procurer : www.thinkgeek.com

Tirez avant d'entrer, SVP

*À l'heure du dîner, quand l'appel maternel retentit pour que vous descendiez manger votre pitance, vous vous trouvez à chaque fois tiraillé entre l'envie de continuer à jouer, et celle de vous remplir l'estomac. En transformant votre porte en **sas de science fiction**, vous vous offrez un argument de poids pour avoir envie de franchir la porte et aller faire le plein de lipides, de gludices et de féculents.*

Pour vous les procurer : www.thinkgeek.com

Et en plus, il est waterproof !

*Vous avez toujours rêvé d'enfiler **le costume de Captain America** pour sauver le monde ? Celui-ci ne vous le permettra peut-être pas, mais au moins il vous épongera avec douceur et délicatesse. Enfilez votre costume dès la sortie du bain et partez combattre l'invasion des savonnettes baveuses.*

Pour vous le procurer : www.thinkgeek.com

Le jeu créatif élevé au cube

N'ayez plus peur de **Minecraft**

TSUIKO MISTERLUXOPO SKY_TECH_1

Il existe de nombreux gamers n'ayant pas encore osé sauter le pas, et plonger dans l'univers de Minecraft. D'où, sans doute, notre envie de vous donner envie d'y jouer. Il s'agit d'un jeu vidéo indépendant de type bac à sable (construction complètement libre) développé par Markus Persson, plus connu par la communauté sous le pseudonyme de Notch. À l'heure d'écrire ces lignes, Minecraft compte plus de cent millions de joueurs enregistrés.

Minecraft, c'est comme du Lego. Vous pénétrez dans un monde exclusivement composé de cubes, où vous commencez par enrichir votre inventaire de divers outils indispensables : pelle, pioche, hache... Il ne tient dès lors plus qu'à vous de construire votre première cabane, que dis-je, votre premier palace !

Chaque partie de Minecraft constitue une aventure unique en soi, non pas du fait du système de génération aléatoire de terrain mais bien grâce à vous, et à vous seul. Votre perception de votre environnement et votre connaissance du jeu impactent directement la façon dont vous évoluez au sein de ce monde cubique.

Débuter à Minecraft, c'est s'émerveiller en découvrant le gameplay du jeu. Mais le plus attractif est que cet intérêt premier ne se tarit pas, même les années passant. Longtemps après avoir débuté, on y reste scotché, tant l'imagination de la communauté hyperactive fournit à l'univers de Minecraft un contenu riche et en permanente expansion. Ainsi trouve-t-on sans cesse sur le Net de nouveaux « mods », « maps », « serveurs multijoueurs » et autres « resource pack ».

Le concept innovant de Minecraft consiste à pouvoir « crafter », c'est à dire fabriquer de toute pièce des outils et autres objets en assemblant des cubes, ainsi que de pouvoir « modder », c'est-à-dire développer de nouvelles fonctionnalités au sein même du jeu, dans le but de vivre des aventures passionnantes et de bâtir des édifices surprenants. En précurseur d'autres jeux indépendants et de par son gameplay, Minecraft a permis aux joueurs de développer leur imagination en inventant des jeux dans le jeu lui-même. Ainsi Minecraft devient un outil au service des joueurs.

POURQUOI MINECRAFT EST-IL SI POPULAIRE ?

La popularité de Minecraft est due à son accessibilité : un jeune enfant est capable de facilement en comprendre les fondamentaux. Quant à un adulte, il peut s'amuser à développer son agriculture ainsi que son petit chalet, et tout cela avec une facilité déconcertante ! En guise d'exemple plus parlant, dressons un paralèlle entre Minecraft et du papier à dessin : à quatre ans, vous dessinez papa, maman, une maison ou une fleur ; à quarante ans, vous peignez des

Les inconditionnels de Minecraft les plus atteints ne passent pas inaperçus dans la rue.

paysages tels qu'un lagon ou un chalet montagnard. C'est grâce à ces possibilités infinies que Minecraft est devenu si populaire. Mais pas uniquement...

En effet, ce jeu dit « bac à sable » est populaire, notamment grâce à l'entraide qui se crée entre les différents joueurs – sa communauté – et ses créations qui en émergent. Il y a tellement de manières de jouer à ce jeu si addictif, multipliées par les différents types de serveurs, qu'il n'est presque pas possible d'en faire le tour. Comme dit précédemment, Minecraft est à la fois un jeu et un outil accessible à tous.

ET LE MULTIJOUEUR DANS TOUT ÇA ?

Sachez tout d'abord qu'afin de vous connecter à un serveur, vous devrez connaître l'IP de celui-ci et la renseigner dans la case prévue à cette effet.

Grâce au mode multijoueur, de nombreuses possibilités s'offrent à vous. Vous avez adoré le film Hunger Games ? Eh bien, il est présent dans Minecraft ! Vous aimez laisser votre esprit créatif s'exprimer ? Les serveurs créatifs sont là pour cela ! Survivre à plusieurs dans des conditions hostiles interdisant l'ajout de commandes, d'un système économique, de magasins... vous intéresse ? Les serveurs Vanilla sont faits pour vous ! Vous l'aurez compris, Minecraft possède un côté multijoueur très riche en

HYPIXEL

Hypixel est un serveur international de mini-jeux, de PVP (joueur contre joueur) et de maps d'aventures multijoueurs dans le monde de Minecraft. Parfait pour jouer rapidement et se détendre.

contenu. Il a beaucoup à offrir, que ce soit au niveau des modes de jeu ou de sa communauté au sein de laquelle tous les âges se télescopent. Le plus passionnant est la synergie qui se crée dans une équipe de joueurs unis dans un même but ; ils partagent et confrontent leurs idées de construction, et discutent sans cesse des meilleurs solutions à apporter au projet commun. Mais le plus fantastique est de tisser un lien social avec des personnes ayant les mêmes passions que vous, et qui mettent tout en œuvre pour vous aider.

C'EST QUOI CETTE POUDRE ROUGE ? DE LA « REDSTONE », MON JEUNE AMI !

Un élément très intéressant de Minecraft est ce que l'on appelle la « redstone ». Il s'agit d'un élément utile au jeu et que l'on pourrait comparer à du fil électrique pour ce qui est de son usage. En l'assemblant à la manière d'un câble, il devient possible d'alimenter en énergie différents appareils – tels des leviers, des boutons et accessoires en tous genres – afin d'activer portes, distributeurs, pistons, etc. Par exemple, correctement connectés à de la « redstone », des pièges sadiques pourront s'activer automatiquement dans un château fort, ou un champ de blé pourra être automatiquement cultivé. N'hésitez donc pas à « miner » (extraire) votre « redstone » pour l'exploiter à volonté. Mais prenez garde ! Là où on la trouve, au fond des mines et des grottes, se tapissent des monstres immondes qui n'ont d'autre tâche que de vous fondre dessus à la première occasion !

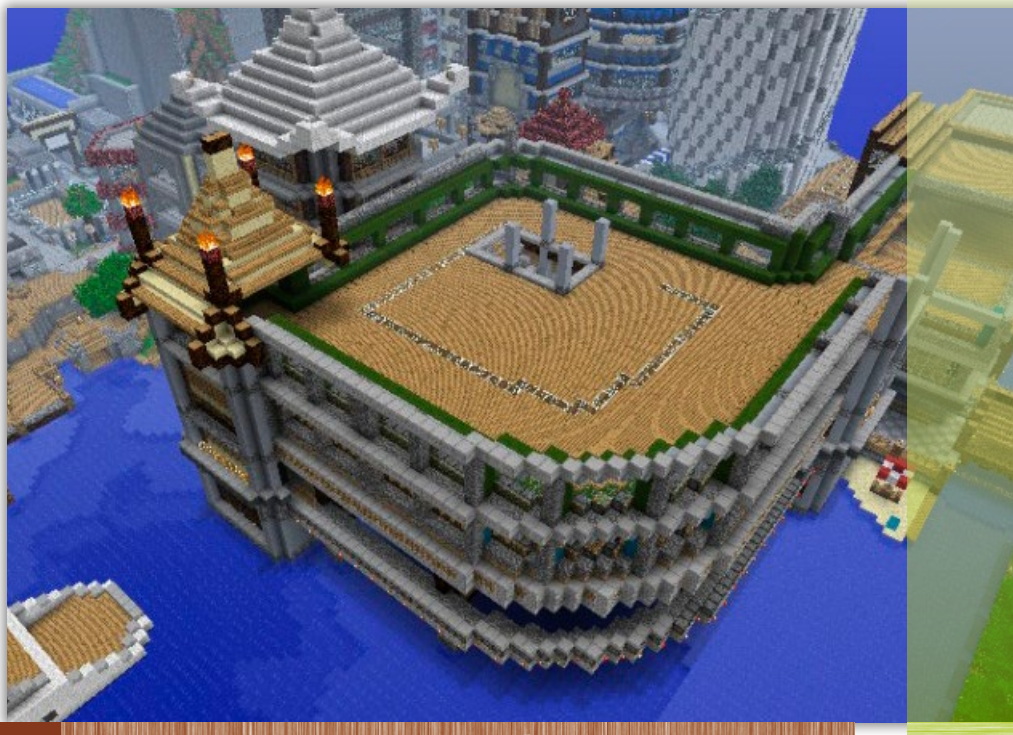
« Attention ! Consommer de la "redstone" peut être dangereux pour la santé. Nous déclinons toute responsabilité en cas de mort subite. »

« MONSTRES » ? VOUS AVEZ DIT « MONSTRES » ?

Eh oui ! Minecraft est un monde hostile peuplé de créatures infâmes, plus méchantes les unes que les autres : zombies, squelettes, araignées, et surtout – le plus courant – l'innomable creeper ! Et on ne vous parle même pas des monstres du Nether (monde parallèle similaire à notre enfer), des blazes, des ghasts et des cochons zombies, aussi appelés pigmen. Bref, entrer dans le monde de Minecraft n'est pas de tout repos ! Et si vous vous disiez que déjà ce programme horrifique avait de quoi vous tétaniser, sachez que Notch s'est fendu de deux bosses supplémentaires : le Wither, mini-boss du Nether, et surtout, le pire de tous, le plus terrible, le plus sanglant, l'Ender Dragon !

MAIS, AU FINAL, IL N'Y A PAS DE BUT DANS CE JEU ?

Oh que si, il y en a un ! Et il s'agit, ni plus ni moins, que de battre l'Ender Dragon ! Si vous y parvenez, votre récompense sera de pouvoir assister au plus beau générique de fin de tous les temps et – rassurez-vous – cela fait, vous pourrez continuer à jouer. Les épées en bois ne vous seront d'aucun secours pour réussir cette ultime quête ; mieux vaudra vous tourner vers les potions et les outils en diamant.



Le pas à franchir entre Minecraft et les briques de construction est si évident que la marque Lego ne s'en est pas privée !

EN DEUX MOTS COMME EN CENT

Minecraft est une madeleine de Proust. Un goût de l'enfance, à l'âge ou nous maniions les briquettes de construction sans complexe pour bâtir des objets, des véhicules et des bâtiments toujours plus grands, toujours plus impressionnants. Mais l'adolescence puis l'âge adulte (pour les plus vieux) sont passés par là et nous ont bêtement privés de ce petit plaisir. Dès lors, se plonger dans Minecraft, c'est s'autoriser, par le truchement de la technologie moderne, un salvateur retour aux sources. Qu'il est bon de pouvoir agglomérer tous ces cubes, de construire, d'imaginer. Et qu'il est encore meilleur de le faire en communauté.

Mais le grand intérêt de Minecraft, c'est qu'une fois que l'on est arrivé au bout du plaisir, que l'on commence un peu à tourner en rond, on découvre alors la richesse des « mods » qui nous pousse plus avant encore. Le jeu adopte de nouvelles formes, de nouvelles options se font jour, et c'est reparti pour un tour de manège !

À l'époque où la 3D ne cesse d'évoluer vers une image cherchant à copier la réalité – sans jamais y parvenir toutefois – Minecraft fait graphiquement office de fer de lance du retro-gaming, cette tendance qui a fait revivre de grands classiques des débuts du jeu vidéo. Avec ses millions de joueurs passionnés, on est au delà du phénomène de mode depuis bien longtemps déjà. Ne reste qu'une seule inconnue : quand allez-vous enfin vous y mettre ? P9II

LEXIQUE

CHUNK *Morceau de la map de 16 x 16 cubes.*

GRIEF *Action de détruire une construction dont on n'est pas le propriétaire. Il peut aussi s'agir d'un placement de lave ou d'eau afin de saccager un endroit, un bâtiment...*

ITEM *Objet en deux dimensions disponible dans l'inventaire ou dans les coffres. Un item représente un bloc non placé, un objet, de la nourriture...*

MAP *Carte qui désigne l'ensemble d'un monde Minecraft. Que ce soit le sol, le sous-sol, le ciel, l'eau...*

MOB *Monstre.*

MOD *Ajout au jeu créé par la communauté. Contrairement aux programmes, ils s'installent en allant modifier le jeu lui-même. Vous pouvez notamment trouver des mods ajoutant des minerais, des blocs ou même des armes.*

RESOURCE PACK *Ensemble des textures du jeu rassemblées en un pack. Grâce à cela, il est possible de changer l'apparence des blocs, mais pas leur fonction.*

SPAWN *Endroit où l'on apparaît la première fois et où l'on revient à notre mort.*

STACK *Pile pleine – soixante-quatre en général – d'un item sur une seule case de l'inventaire.*

Y JOUER PARTOUT, TOUT LE TEMPS

Minecraft, en plus d'être disponible sur PC et Mac, l'est aussi sur la console de salon XBOX 360 ainsi que sur PS3. Pour les addicts du jeu, une version Androïd et iOS existent bel et bien pour l'emporter partout avec soi. Mojang (éditeur de Minecraft) n'a pas le temps de souffler car un portage du fameux jeu cubique est également prévu sur les consoles XBOX One et PS4.

ÉDITEUR ❱ indépendant ■ DÉVELOPPEUR ❱ **MOJANG**
GENRE ❱ **BAC À SABLE** ■ DATE DE SORTIE ❱ **11/11**
SUPPORTS ❱ **PC, MAC, LINUX, PS3, XB360, ANDROÏD, IOS**

WWW.MINECRAFT.NET

Fonce Mario!

Mario Kart 8, c'est pour bientôt

CHAMPYGAME

N'avez vous jamais rêvé de conduire un kart à toute allure, la tête aussi bien à l'endroit qu'à l'envers ? Mario Kart 8, annoncé par Nintendo en janvier 2013, a finalement été dévoilé durant l'E3 2013 et devrait débarquer le 30 mai prochain. À l'instar de son prédécesseur, ce huitième opus se pratiquera en véritable HD, ce qui devrait enfin mettre un terme aux polygones et pixels disgracieux, visibles à l'œil nu. L'histoire de Mario prend un tournant de 90°. Gare au freinage !

C'EST REPARTI MON KIKI

Ce palpitant nouveau jeu de course vous permettra de défier la gravité, les fesses bien collées au fond du siège de votre petit véhicule. Il vous sera désormais possible de jouer sur une dizaine de circuits, tous plus déjantés les uns que les autres. Ainsi, vous accompagnerez notre célèbre plombier et ses acolytes à travers quatre coupes dites « Nitro », et quatre autres dites « Retro ».

DES COUPES AUX GOÛTS DE TOUS

Les coupes « Nitro » sont composées de quatre nouveaux circuits chacune (quatre d'entre elles ont été dévoilées à ce jour). Les coupes « Retro » ne présentent, elles, rien de bien nouveau : quatre coupes composées de quatre anciens circuits remasterisés, issus de la Nintendo 64, de la Nintendo 3DS, de la SNES ou encore de la Wii. La route arc-en-ciel reprendra du service, Hideki Konno – le producteur du jeu – ayant même annoncé que sa nouvelle mouture sera spectaculaire.

DU NEUF SOUS LE VOLANT

Les raccourcis sont une des grosses nouveautés de Mario Kart 8. Nintendo a vraiment travaillé sur le level design pour incorporer soigneusement ces petits chemins fourbes mais ô combien pratiques. Prenons un exemple : dans un des circuits

« Retro » du jeu, il est possible d'atteindre des raccourcis grâce aux tremplins disposés avec soin sur l'arrière des voitures faisant partie du décor. Ainsi, chaque joueur aura de multiples voies pour terminer sa course et remporter la victoire.

ÇA VA SWINGUER

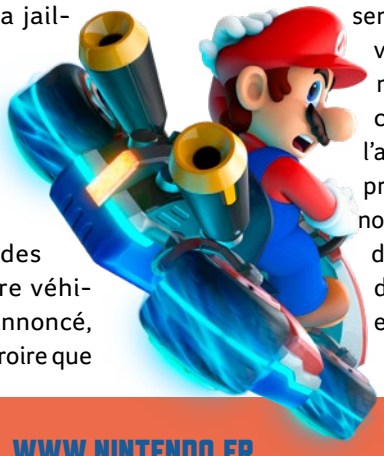
Parlons maintenant des personnages. Il n'y en aura pas moins d'une vingtaine jouables. Nous pourrons dès lors incarner Mario, Luigi, Toad et les autres déjà présents dans les anciennes versions. Une dizaine de nouveaux arrivants sont à découvrir. Il y aura par exemple, Métal Mario, Wendy O. Koopa ou encore Lakitu, notre fidèle compagnon qui nous repêche lors de nos malencontreuses chutes.

Deux nouveaux items viendront s'ajouter au lot de surprises. Il s'agit de la « plante piranha » qui essaiera d'avaler les autres concurrents et vous donnera un petit boost à chaque fois qu'elle y arrivera. Il y a aussi la « fleur boomerang » que l'on pourra lancer au maximum trois fois. De plus, la fréquence à laquelle on obtient des items surpuissants a été modifiée. Qui n'a jamais ragé sur Mario Kart ? Mais si ! Rappellez-vous cette petite carapace bleue qui vous cherchait comme une folle lorsque vous étiez premier. Eh bien, dans ce nouvel opus, la copie est revue de fond en comble : les derniers auront beaucoup moins d'items inutiles (bananes et autres carapaces vertes) et tireront aussi moins souvent cette fameuse carapace bleue. Enfin, tout cela ne sera d'application que si Nintendo tient ses engagements…

Le fait que le joueur puisse se défendre en plaçant un item derrière son kart sera aussi modifié. Il sera désormais bien plus difficile de se défendre face aux carapaces rouges et vertes et ce en raison de la hitbox (zone de collision) de votre Kart : si la carapace ennemie ne touche pas exclusivement votre défense (banane ou autre carapace) vous serez tout de même touché. Avantage ou inconvénient… à vous de juger !

CHOISISSEZ VOTRE DESTRIER

Mario Kart 8 offrira la possibilité de piloter un kart, une moto ou même un buggy. Les roues pourront être changées et, comme dans Mario Kart 7, un parapente pourra jaillir de votre véhicule. Rouler en sous-marin sera évidement aussi possible ! Le fait que l'on puisse exécuter des figures avec notre véhicule n'a pas été annoncé, mais tout porte à croire que Nintendo n'a pas abandonné son idée à ce propos.



Pour ce qui est de la jouabilité, le jeu propose un nouveau volant, comme celui que l'on pouvait acheter pour Mario Kart Wii. Il est également jouable avec la manette et le nunchuk combinés au WiiU GamePad et à la WiiU Pro Controller. Il peut se jouer seul et jusqu'à quatre joueurs en local, et même douze en mode multijoueur.

Mario Kart 8 sera disponible en deux éditions. La « normale » (tournant aux alentours de 50 €) et la version « collector » qui contiendra en plus une figurine d'un objet emblème de la série : la carapace bleue volante. Cette édition sera mise en vente au prix de 70 €.

PLUS QUE QUELQUES FOIS DORMIR

Vous l'aurez compris, ce nouveau Mario est très prometteur même s'il ne devrait nous offrir que peu de vraies nouveautés et si l'utilisation du Wii U GamePad ne semble pas justifiée ; nous ne savons toujours pas s'il sera vraiment très intéressant d'utiliser cette mablette. Malgré cela, l'attente générée par cette sortie provoque la fébrilité d'un grand nombre de joueurs, tripatouillant d'ores et déjà leurs manettes, dans l'attente d'en découdre et de décocher leurs carapaces.

P9II

ÉDITEUR) **NINTENDO** ■ DÉVELOPPEUR) **NINTENDO EAD**
GENRE) **COURSE** ■ DATE DE SORTIE) **5/14** ■ SUPPORTS) **WIIU**

WWW.NINTENDO.FR

Petit mais costaud

Knack, léger et addictif

ZERAS

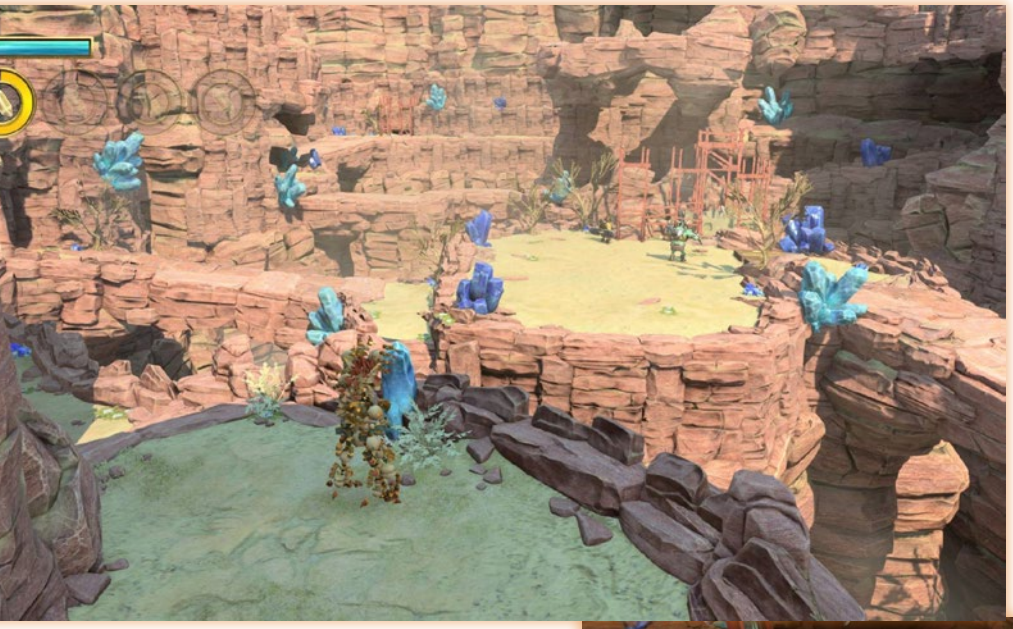
Knack (qui se prononce « nack », et non pas « k-nack », comme on l'entend parfois) est un petit jeu de plates-formes et d'aventures sur Playstation 4, exploitant une vue aérienne en 3D. Vous y incarnez donc Knack, un petit être un peu particulier qui possède la capacité de modifier sa morphologie (taille, force, dégâts infligés) en ramassant des reliques, présentes un peu partout dans le jeu et qui ajoutent du métal ou de la glace au métabolisme de votre héros. Vous vous battez contre les gobelins qui livrent depuis longtemps une guerre contre la race humaine. Bien sûr, un humain corrompu est de la partie; vous vous ferez agresser par des robots, et… mais arrêtons là de « spoiler ».

SOURNOISE ADDICTION

Lors de leurs campagnes de communication, les concepteurs de la Playstation 4 ont fait de Knack, ce petit jeu à l'allure simpliste et à l'histoire digne d'un conte pour enfant, un titre phare de leur nouveau bijou. Et ils ont eu raison, car malgré sa grande accessibilité, tant pour le gameplay que pour l'histoire, Knack est un jeu addictif. Vous vous surprendrez même à vouloir encore et encore y jouer, seul ou à deux joueurs, éventuellement même en mode « coop ». Méfiez-vous toutefois de la difficulté des « bosses » et de certains passages; elle est parfois surprenante!

PLEIN LES YEUX

Si le gameplay et l'histoire de Knack sont en effet plutôt basiques, les graphismes, eux, ont été dopés aux couleurs pétantes et vives. Le vert explose, le rouge éclate, l'orange étincelle… Le choix des couleurs est très clairement destiné aux jeunes joueurs et aux familles, ce qui est plutôt une bonne surprise pour la sortie d'une nouvelle console.



Quelques détails présents donnent réellement vie au jeu, comme par exemple le vent dans les « cheveux » de Knack. Même si elles ne sont pas révolutionnaires, les textures sont appréciables, et le style orienté « mangas » et « comics » confère aux traits des personnages une allure un peu grossière.

Sans aller jusqu'à dire que Knack inflige une claque graphique, reconnaissons-lui un réel attrait visuel. Nul doute qu'il ne tournerait pas aussi bien ni que le rendu serait aussi beau sur PS3. La PS4 offre donc un vrai plus.

ATTENTION AUX MANETTES !

Carré, rond, triangle, croix. Voilà les quatre touches que vous allez triturer avec insistance pour venir à bout de ce Knack. Presque délaissées les gachettes ! Qu'importe puisque tout le charme de cet opus au nom claquant réside dans l'accessibilité et la facilité. Au diable la complexité, place au plaisir avant tout !

Taper, courir, taper, sauter, courir, taper, taper, sauter, courir – ah, la p'tite glissade ! – taper, sauter… Le gameplay est répétitif sans que cela ne soit jamais dérangeant ; c'est même idéal et normal pour ce genre de jeu. Vous ferez face à quelques énigmes et reviendrez quelques fois sur vos pas, tout en massacrant du gobelin, des robots, des gardes mal intentionnés… Le mode « coop » vous permettra d'unir vos forces pour venir à bout des « bosses » à la difficulté croissante. Autre avantage, votre partenaire pourra ramasser des reliques en tuant des gobelins, accumulant ainsi une puissance qu'il pourra ensuite vous insuffler tout en s'en déchargeant lui-même. Il est aussi bon de savoir que même si votre partenaire vous aide à massacrer des ennemis, le jeu reste uniquement centré sur Knack, seul héros des cinématiques.

ÉDITEUR ❱ **SONY COMPUTER ENT.** ■ DÉVELOPPEUR ❱ **SONY JAPAN STUDIO**
GENRE ❱ **PLATES-FORMES** ■ DATE DE SORTIE ❱ **11/13** ■ SUPPORTS ❱ **PS4**

WWW.PLAYSTATION.COM

Pluie de feu

Titanfall, la nouvelle licence FPS de 2014

THESNIDERMCWOOD

Titanfall, c'est LA référence du FPS futuriste. Contrôler un exosquelette ou encore courir sur les murs n'a jamais été aussi facile. Avec l'arrivée de cette nouvelle licence, Halo, Battlefield, Call of Duty et bien d'autres ont du soucis à se faire...

VERS L'INFINI ET AU-DELÀ

Titanfall (exclusivité PC & Xbox) est le premier jeu que Respawn Entertainment développe en solo, après avoir travaillé avec le studio Infinity Ward (créateur de la licence Call of Duty). La raison de ce divorce est une divergence d'opinion, le premier souhaitant développer le jeu de manière plus futuriste, contrairement au second. Respawn a donc accouché seul de Titanfall. Il faut dire que le studio s'y connaît en matière de jeu de guerre – de FPS en particulier – et possède une solide expérience du multijoueur. Les ingrédients sont bel et bien réunis pour que Titanfall soit un blockbuster !

Précisons d'emblée que le jeu est essentiellement basé sur le mode multijoueur, ce qui induit son principal défaut : l'absence d'un mode solo, Respawn ne l'estimant tout simplement pas nécessaire. D'après eux, les joueurs ne toucheront sans doute pas à la campagne, préférant le PvP, bien plus excitant. Joueurs solitaires, passez votre chemin !

À LA LIMITE DU MONDE CONNU

Le jeu se déroule à la Frontière, la limite des galaxies que l'homme a déjà explorés. C'est là que se mènent des guerres entre deux armées, l'IMC et la Milice. L'IMC est une société privée qui a soif d'expansion et qui cherche par tous les moyens à s'enrichir, tandis que la Milice est une coalition composée de mercenaires, bandits et pirates qui ont pour but de défendre la Frontière. Le conflit a rapidement pris la forme d'une guérilla voyant s'affronter soldats et titans (des exosquelettes géant de combat).

En tant que soldat, il vous est possible d'utiliser un jet-pack et de courir sur les murs afin de prendre à revers et par surprise des ennemis gênants, ou de saboter plus facilement un titan. Le soldat dispose aussi d'un système d'invisibilité grâce à son nano-suit (sa combinaison). Le point fort du jeu reste ce fameux titan qui peut apparaître à tout moment sur le champ de bataille, à condition de dépenser des jetons pour l'appeler. Une fois ainsi « payé », un cercle vert apparaît sur le sol devant vous ; il s'agit de la zone où votre machine de guerre va être larguée (ceci constitue une référence évidente au nom du jeu, littéralement : « chute de titan »).

Les deux modes de jeu (soldat et titan) offrent plusieurs facettes, enrichissant d'autant le gameplay. Étant soldat, se balader sur le champ de bataille est à la fois jouissif et exaltant lorsque plusieurs titans sont présents dans les parages. L'art d'éviter les balles de gros calibre jaillissant des énormes mitrailleuses des titans devra impérativement être une des cordes de votre arc, en tout cas si survivre est l'une de vos ambitions.

Des bots (soldats gérés pas l'ordinateur) sont également présents sur le terrain pour animer le combat mais peuvent aussi se révéler très utiles. En effet, un humain abattu vaut cent points d'expérience et décompte dix secondes au temps initial de la disponibilité de votre titan (qui est de quatre minutes à la base), tandis que les bots rapportent vingt points, et permettent donc de récupérer deux secondes chacun. Ils possèdent toutefois des degrés d'intelligence différents... Les moins intelligents ne font que patrouiller. Les plus intelligents combattent avec acharnement. Enfin, les plus haut gradés peuvent commander un titan.

Les titans, eux, sont très intelligents. Quand vous « appelez » votre exosquelette, vous pouvez choisir de ne pas monter dedans et lui demander de vous suivre, ou encore de maintenir sa position. S'il vous suit et que vous entrez dans un bâtiment, il vous attendra à la porte de manière stratégique en défendant l'entrée. Pratique !

JOUEZ-Y COMME VOUS VOULEZ

Voici une description de quelques modes de jeu :

« Attrition » • Il s'agit du mode de jeu le plus connu au sein des FPS, c'est-à-dire un match à mort en équipe.

« Hardpoint » • Il s'agit d'un mode domination très courant dans lequel vous devrez prendre possession de divers lieux stratégiques. Un tel lieu capturé vaut sept cent cinquante points d'expérience, et donc septante-cinq secondes en moins d'accès à votre titan (qui est, je vous le rappelle, de quatre minutes).

« Last titan alive » • Ce mode est une innovation. Il s'agit d'un « deathmatch » de titans dans lequel, quand le joueur meurt, il réapparaît sur la map suivante, et ainsi de suite.

ÇA DÉPOTE

Titanfall est une belle nouveauté ; l'assemblage d'un FPS avancé avec les technologies futuristes sans oublier ces fameux titans donnent un magnifique cocktail. La possibilité de courir sur les murs ainsi que la livraison du titan innovent et insuflent un renouveau au genre qui en avait grand besoin. La mauvaise nouvelle est cette exclusivité Microsoft, empêchant les pro-Sony de profiter du jeu. Toutefois, une rumeur insistante laisse entendre que Titanfall 2 rompra avec ce principe. À prendre avec des pincettes...

ÉDITEUR) **ELECTRONIC ARTS** ■ DÉVELOPPEUR) **RESPAWN ENTERTAINMENT**
GENRE) **FPS** ■ DATE DE SORTIE) **3/14** ■ SUPPORTS) **XBOX 360, XBOX ONE, PC**

WWW.TITANFALL.COM

Ouverture d'un nouveau front

Battlefield 4, la Lévolution est en marche

Battlefield 4 est le jeu à posséder si vous aimez établir des stratégies ou contrôler des véhicules. Quoi de plus jouissif que d'écraser ses ennemis sous les chenilles de son tank ou encore fournir un appui aérien à un allié qui en a plus que besoin ? Ce FPS – First Person Shooter, jeu de tir à la première personne – développé par DICE et édité par EA, est le concurrent direct de la franchise Call of Duty. Mise à nu…

C'EST QUOI LE TOPO?

La saga Battlefield est une franchise FPS massivement multijoueur éditée par EA qui produit aussi FIFA, Need For Speed et bien d'autres. Dans ce quatrième opus, vous incarnez un marines qui doit – accrochez-vous bien – sauver son pays et empêcher une troisième guerre mondiale, rien de moins. En mode multijoueur, vous endossez l'uniforme d'un soldat américain, russe ou chinois, et ce sur différentes maps de tailles variables. Ce qui fait la force de Battlefield, c'est bien évidement la possibilité de conduire des véhicules comme des chars d'assaut ou des avions de chasse. Il faut aussi noter que vous parcourez de bien plus grandes maps que sur Call of Duty par exemple, du moins en mode conquête classique. Battlefield 4 apporte aux consoles « next-gen » la possibilité de se battre contre trente-deux adversaires ennemis, deux fois plus que son prédécesseur !

EN MODE MITIGÉ

Bien que fortement appréciée des joueurs, la franchise n'a pas fait de grands pas en avant au niveau du gameplay avec ce nouvel épisode. Toujours autant de véhicules sont disponibles, même si quelques nouveaux bateaux ont fait leur apparition. Bien évidemment, les retrouvailles avec les « campeurs » sont de mise en mode multijoueur et une seule balle suffit toujours à vous abattre presque instantanément, même touché ailleurs qu'à la tête. Le principe a beau tendre vers la réalité – du moins, on le suppose – c'est le gameplay qui en

prend un coup. Ajoutez à cela quelques bugs importants, et vous comprendrez pourquoi le concurrent de Call of Duty a encore un champ de progression face à lui.

EN MODE ENTHOUSIASTE

Mais tout de même, Battlefield 4 reste très, très jouissif. Les développeurs ont poussés le plus loin possible le jeu en équipe et en escouade ; la réintroduction du mode Commandant – présent dans Battlefield 2 – est une belle surprise. Et que dire de la Levolution ! Qui n'a jamais rêvé d'abattre un immeuble ? Ou de détruire un barrage afin que la map se remplisse d'eau ? Eh bien, c'est désormais possible avec la Levolution, LA nouveauté de cet opus qui, à elle seule, justifiera votre achat.

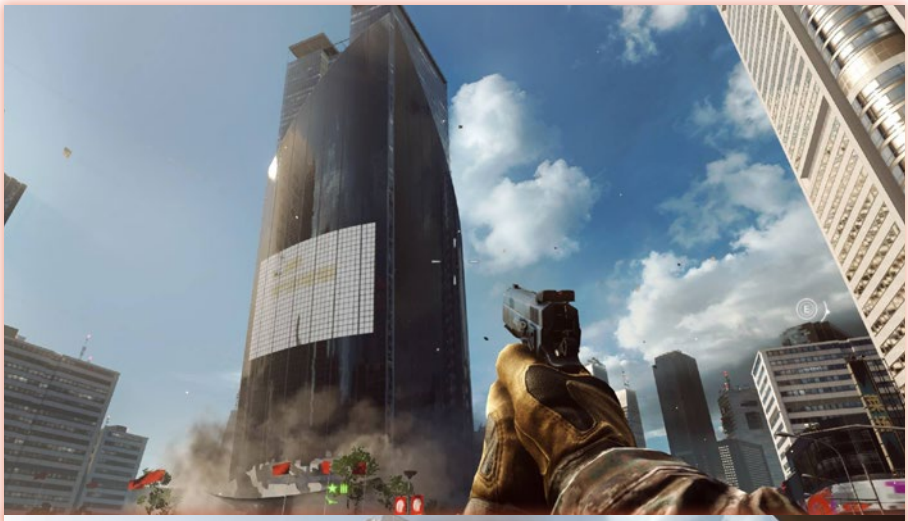
C'EST DU LOURD

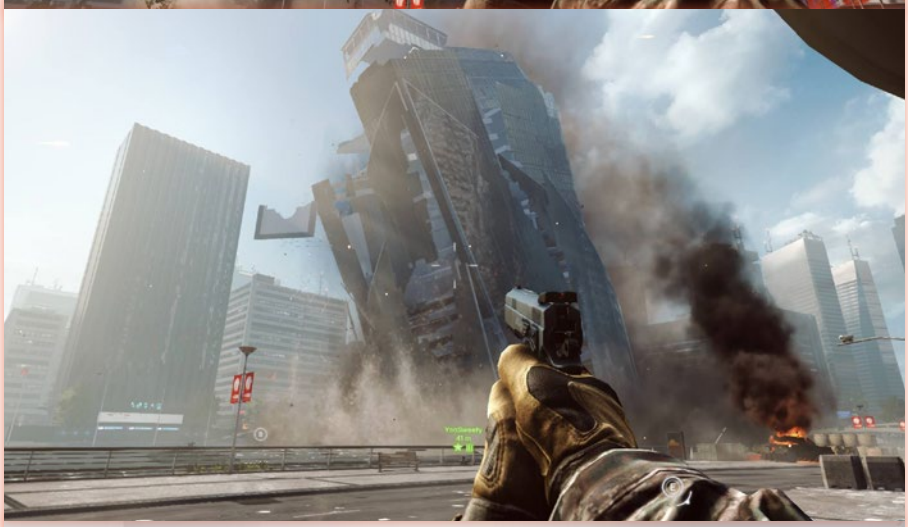
Les graphismes ont encore été améliorés et le réalisme est à son summum. Il faut le dire, à côté d'un Call of Duty peu reluisant, Battlefield 4 a placé la barre vraiment haut. N'oublions surtout pas de préciser qu'EA a renouvelé l'abonnement Premium pour son nouveau bijou, ce qui nous donne accès à des évènements spéciaux, à cinq packs d'extensions (dont Second Assault, qui reprend les quatre cartes préférées de la communauté de BF3, en y intégrant la Levolution), des packs de combats spéciaux contenant des améliorations d'armes, des gadgets… et bien d'autres surprises. On fait feu de tout bois pour nous séduire et nous, affables joueurs que nous sommes, nous nous laissons faire avec bonheur.

La destruction des bâtiments est très impressionnante. Jamais, même en regardant Battlefield 3, nous n'aurions espéré arriver à un tel niveau. Mais ils l'ont fait et on ne peut que s'en réjouir tout en narguant les joueurs de Call of Duty quand ils arrivent à leur énième « nuke ».

Battlefield 4 est LE must en matière de FPS. Le revers de médaille est surtout vécu par les joueurs historiques : grâce à une campagne publicitaire poussée et à la simplicité que les developpeurs ont injectée au jeu, on observe une recrudescence des « noobs » (joueurs inexpérimentés) ayant quitté la franchise d'Infinity Ward et d'Activision, pour se tourner vers celle d'EA et de DICE. Le mode multijoueur en ligne en souffrirait quelque peu.

Cette quatrième version du désormais classique « champ de bataille » tire un maximum des capacités des consoles « next-gen » et des derniers PC. Ça se sent, ça se ressent et ça se voit. Il est temps de balancer vos anciens boîtiers et de faire une place d'honneur à cette prestigieuse galette. p911





ÉDITEUR) **ELECTRONIC ARTS** ■ DÉVELOPPEUR) **DICE**
GENRE) **FPS** ■ DATE DE SORTIE) **10/13**
SUPPORTS) **XBOX 360, XBOX ONE, PS3, PS4, PC**

WWW.BATTLEFIELD.COM

SUIVEZ pdll

WEBSITE	NEWSLETTER		

SUPPORTEZ pdll

PUB	DON	PARTAGER LE LIEN DE TÉLÉCHARGEMENT	PARTENAIRE

PARTICIPEZ À pdll

RÉDACTION	CORRECTION

À très vite pour pdll n°2.
Plus de pages.
Plus de tout.
Et toujours gratuit ;-)