

JEUX VIDÉO, TU VIDÉOS, NOUS VIDÉONS MAGAZINE

VIDÉOS



Destiny

Un futur
pas si simple

MAGAZINE APÉRIODIQUE À PARUTION CHAOTIQUE
ENTIÈREMENT ET INTÉGRALEMENT GRATUIT
NUMÉRO ■ JANVIER 2015

3

Rétro MIA
Fallout New Vegas
Intrusion

SALON JV

RETOUR SUR

JEUX SUR NAVIGATEUR

The third issue is now available! Eh oui, nous sommes de sales bêtes, des êtres tenaces dont on ne se débarrasse pas aussi facilement. Qui plus est, on vous propose même une nouvelle plume et de nouvelles rubriques. Dingue, non ? Sans compter que d'importants changements se profilent à l'horizon ! En effet, dès le prochain numéro, nous prendrons la direction des jeux indépendants, puis nous conserverons ce cap. Comprenez par là que notre ligne éditoriale va définitivement changer. Mais dans l'immédiat, nous espérons que vous prendrez du plaisir à lire ce troisième opus ! C'est en tout cas dans ce but qu'il a été réalisé.

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



4

Gadgets en tous genres

Plus c'est inutile, plus on en veut!



6

Destiny

Prenez votre destinée en main.



10

Intrusion

Intrus détecté!



12

Need For Speed: Rivals

À fond! À fond! À fond!



14

Fallout New Vegas

Souvenirs d'enfance.



16

Hat Boy

Chapeau l'artiste.



18

Projet Ara

Cocokit.



20

Far Cry 4

Entre enfer & Paradis.



22

Unturned

Zombindie.



24

Le jeu vidéo : briseur de couples?

Jouer ou aimer?



26

Rétro MIA

Mamamiasia



28

Sélection de jeux pour smartphone

Jouer en tout petit.



30

Partenaires

Nos copains à nous.

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: Naasmar, Cerberus, Tswiko, Zeras, Shaftix, Renzejo. ■ 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.

geek LAND



www.coindugeek.com

Inutile. Et donc indispensable.

Boîte à cookies Stormtrooper



Un robot mixeur, un four, une balance, etc. Bref, une cuisine avec des ustensiles classiques. Mais, ça ne manquerait pas un peu d'originalité? Alors, déposez votre jolie boîte à cookies Stormtrooper en plein milieu du plan de travail. Marquez votre territoire, bon sang!

<http://lookingforgoodies.fr>

Briquet Creeper:

Allumez vos bougies geeks – voir P911 n°2 – avec classe. N'essayez pas d'allumer vos cigarettes avec ce petit appareil, on ne sait jamais qu'il vous explose à la figure. Il s'agit d'une véritable canaille dans Minecraft. Alors, pourquoi pas dans la vraie vie?

Figurine POP Olaf (Reine des neiges)

Alors ça, c'est le top du top. Ce personnage est déjà excellent dans le dessin animé La reine des glaces mais alors là, son look est terrible! Déposez-le sur votre table de nuit afin de vous réveiller tous les matins de bonne humeur.



www.amazon.com

Corne de licorne gonflable

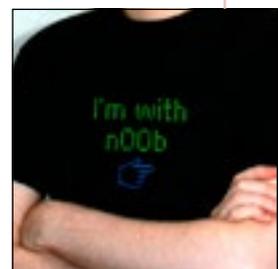
Pourquoi n'y-a-t-on pas pensé plus tôt? Une corne de licorne pour les défenseurs de cet animal mythique, génial non? Ne sortez toutefois pas de chez vous avec cette merveille, les jaloux risqueraient de vous la piquer...



www.coindugeek.com

Tee-Shirt I'm with noob:

Oubliez le tee-shirt «Je suis avec un imbécile →» et faites place à «I'm with noob». Très drôle pour les gamers et incompréhensible pour les autres, une idée de derrière les fagots.



www.coindugeek.com

Course poursuite Space Invaders

Bien sûr, le lien avec le jeu est inexistant mais on aime l'idée. Dans votre chambre, lancez une course poursuite entre vos amis d'enfance. Mais ne les perdez pas sous un meuble, vous seriez grandement peiné!

www.topgeek.net



www.coindugeek.com

Delorean Retour vers le futur

Une trilogie de film que tout bon geek se doit d'avoir regardé. Jouez avec votre nouvelle voiture et laissez tomber les "Hot Wheels". Il y a même les effets visuels et sonores!

Pistolet / horloge 007

Tel un véritable espion, dégainez votre arme afin... de connaître l'heure. Bon, ce n'est pas exactement pareil. Vous pourriez tenter d'éliminer vos ennemis, cela au risque de passer pour une personne avec une grande imagination!



www.amazon.com

Mug Dick

Mais, mon Dieu! Ce n'est pas possible. Non, on ne peut pas y croire. Eh bien si! Un mug « Di... ». Les créateurs, non fiers d'écrire ce mot, remplacent l'anse par le D. Les meilleures idées sont toujours les plus simples. Et les plus difficiles à trouver.

www.coindugeek.com



Glaçons / balles AK-47

Des balles d'AK-47 en guise de glaçons. Finis les cubes classiques. Pour les possesseurs de cette arme, voici le moyen de ne plus payer vos munitions. Après le paintball, faites place au Iceball.

www.materiel.net

Anti-Stress Tardis Doctor who:

Vous êtes dans Call of Duty. Soudain, à une kill de la MOAB, un campeur vous tue à la mitrailleuse. Une rage intensive vous submerge. Vous vous apprêtez à lancer la manette que vous tenez en main. Plutôt que de commettre cet acte insensé, déchaînez-vous sur la cabine de Doctor Who: lancez-la, mordez-la. Bref, tout ce que vous auriez pu faire subir à votre malheureuse manette bien aimée (malgré tout).

<http://lageekerie.com>



Prenez votre destinée en main

Destiny

ZERAS



Destiny; prévisible ou surprenant? Pâle copie de Halo ou jeu original? Vaut-il la peine d'être acheté ou est-ce un décevant opus digne de prendre la poussière dans un coffre au grenier?

DESCRIPTION DU JEU

Destiny, développé par Bungie à qui l'on doit la saga Halo et édité par Activision – éditeur de Call of Duty – est un jeu d'un nouveau genre. Multijoueur, First Person Shooter, Destiny peut être très nerveux mais à la fois être très posé et calme. L'alternance des phases

d'exploration et de « repos » à la Cité permettent à ce MMO de revendiquer un genre qui lui est propre.

L'HISTOIRE

Le Voyageur, un être de lumière venu apporter son aide aux habitants de la Terre rendit nombre de planètes de notre système solaire habitables. C'était l'âge d'Or de l'humanité. La paix et la tranquillité n'étant pas éternelles, les Ténèbres, ennemis de toujours du Voyageur l'ont retrouvé et combattu. À la fin de cet âge sombre, les humains retrouvèrent le Voyageur flottant au dessus de la Terre. Pour se protéger, ils érigèrent la dernière cité sur Terre, un havre de paix et de prospérité sous son ombre. C'est à cette heure que sont nés les Gardiens. Vous êtes un Titan,

un Chasseur ou un Arcaniste et votre devoir est de retourner explorer les anciens mondes du système solaire, de combattre les ennemis de l'humanité et de retrouver ce que vous avez perdu. Vous êtes un Gardien.

LES CLASSES

Avant de débiter votre odysée à travers le système solaire, vous devrez choisir une classe et personnaliser votre personnage. Vous êtes l'un des derniers protecteurs de l'humanité sur Terre, la Lune, Mars et Vénus.

TITAN

Véritable machine de guerre blindée, votre force, votre armure et votre discipline vous permettront d'écraser vos ennemis comme de vulgaires mouches.

Vos combats seront violents et souvent très rapides mais faites attention : vous n'êtes pas pour autant invulnérable. Le Voyageur vous a légué deux pouvoirs qui vous seront très utiles :

- ☀ **Assaillant** : sautez puis écrasez vos poings sur le sol pour liquéfier vos ennemis grâce à la Lumière cryo-électrique.
- ☀ **Défenseur** : créez un bouclier de Lumière abyssale qui vous protège vous et vos alliés.

CHASSEUR

Si vous connaissez les voleurs dans World of Warcraft, vous retrouverez en un Chasseur leurs caractéristiques les plus marquées. Polyvalents, instinctifs, rusés et discrets, les Chasseurs gardent toujours leur couteau à portée de main pour effectuer des éliminations discrètes et les plus rapides possibles. Leur nom définit bien ce qu'ils font : traquer leur cible jusqu'à ce que mort s'en suive... La Lumière apportée par le Voyageur vous a fait don de deux pouvoirs différents, à vous aussi :

- ☀ **Pistolero** : matérialisez un pistolet ardent et éliminez vos ennemis grâce à la Lumière solaire.

- ☀ **Épéiste** : votre lame se charge en Lumière cryo-électrique et la foudre annihilera vos ennemis.

ARCANISTE

En admettant que vous soyez réfléchi, calculateur et cultivé, vous êtes un parfait Arcaniste. Les Érudits ayant fait de leur savoir une arme, les Arcanistes ont étudié et contrôlé la Lumière du Voyageur mieux que quiconque avant eux. Ils ne font pas qu'étudier les forces mystiques et théoriques : ils les appliquent et sont capables de semer la destruction tout autant que de soigner leurs alliés. La Lumière du Voyageur leur a enseigné deux pouvoirs distincts :

- ☀ **Voie abyssale** : envoyez une décharge de Lumière abyssale sur vos ennemis pour les désintégrer.
- ☀ **Chant solaire** : créez une Lumière solaire de vos mains pour renforcer l'efficacité de vos capacités.

LES NIVEAUX

Jusqu'au niveau 20, rien de bien spécial. Vous évoluez grâce aux points d'expérience gagnés – Pas très dur de les acquérir. Tuer des ennemis, remplir des contrats ou bien des missions, rien d'inhumain jusqu'ici. À partir du niveau





20, tout se complique. En effet, afin de monter de niveau, il ne vous sera plus demandé de récolter un maximum de d'expérience mais d'être un grand chanceux... Il se peut qu'une pièce d'armure que vous gagnez vous octroie de la Lumière. Vous devrez donc vous équiper d'armures et d'armes contenant de la Lumière et ce pour monter dans les niveaux. Attention, si vous retirez des pièces avec de la Lumière, votre niveau baissera en fonction de ce qu'il vous reste. De la chance on vous dit, ou beaucoup d'argent...

LES ENNEMIS

Quatre différentes races s'opposent à l'humanité, autant sur Terre que sur Mars ou Vénus. Vous devrez combattre chacune d'elles, le plus souvent à vos risques et périls.

LES DÉCHUS

Ils furent autrefois une riche civilisation, noble et organisée. Aujourd'hui, les Déchus n'en ont plus que les vestiges. Ressemblants à de simples charognards, ils sont capables de voyager loin. Bien que légers, ils ont la capacité de frapper très fort et disparaître aussi vite qu'ils sont apparus. Ils sont capables de survivre dans le froid lunaire ou la chaleur martienne sans avoir à s'adapter et sans combinaison, ce qui fait d'eux de redoutables ennemis. Mais pas les pires, sans aucun doute.

LA RUCHE

Les secrets sombres, lugubres et terrifiants que rassemble la Ruche dans les profondeurs de la Lune nous rappellent les forces qui ont entraîné la chute de l'humanité. La Ruche manipule les forces physiques d'une manière qui échappe encore aux hommes, à tel point que cela fait d'elle un adversaire

redoutable au combat. Elle vous attend, silencieuse et patiente, jusqu'à ce qu'elle vous tombe dessus sans aucun avertissement. Prudence donc dans les cavités lunaires.

LES VEX

Meurtriers, très hostiles, tenaces, robotiques, les Vex sont des entités très spéciales. Visiblement, ils auraient été – et le sont peut-être encore – fabriqués en masse à base d'un métal très proche du cuivre que l'on connaît aujourd'hui. Les essais de communication ont échoués et, chaque fois que vous les approchez, ils vous agressent. La hargne fait des Vex de sérieux adversaires.

LES CABALS

Depuis toujours, les Cabals se protègent, progressent puis se replient dans des camps retranchés, surveillés, préservés et entourés de fils barbelés. Ils sont une armée organisée, très efficace et présente sur tous les fronts. Très peu de Gardiens leur ont survécu, et même ceux-là ont du mal à en parler. Les Cabals seront sans doute vos plus redoutables adversaires. Très coriaces, ces mastodontes de plusieurs centaines de kilos vous feront rager plus d'une fois...

LES PLANÈTES EXPLORABLES

Destiny n'est pas seulement un jeu unique en son genre, mais aussi une expérience unique. Voyez Mars et Jupiter comme vous ne les avez jamais vu.

LA TERRE

Dévastée et pourtant relativement paisible aujourd'hui, la Terre était le foyer de l'humanité. Elle abrite la

toute dernière cité humaine, protégée par les Gardiens que vous incarnez. C'est d'ici qu'ils partent en direction des différentes planètes du système solaire.

LA LUNE

Abritant elle aussi les ruines de la gloire passée de l'humanité, elle est devenue l'une des destinations les plus dangereuses. Elle a d'ailleurs été interdite de tout voyage à toute autre personne qu'un Gardien très expérimenté. Une activité tectonique inquiétante et anormale ainsi qu'une intensification de l'activité ennemie font de la Lune un endroit très dangereux.

VÉNUS

Cette planète fut une destination de rêve après l'avènement du Voyageur, un véritable paradis. Aujourd'hui, il ne reste plus sur Vénus que des ruines et elle n'est plus aussi accueillante qu'auparavant. Les eaux de Vénus, raconte-t-on, se mirent un jour à bouillir pour finalement engloutir tout sur leur passage.

MARS

La colonie humaine martienne, une véritable métropole sur la planète rouge, a été détruite par le sable et les Ténèbres. Vex et Cabals s'y battent pour gagner ne serait-ce que quelques mètres. Mars est très peu connu aujourd'hui et personne ne sait ce qu'il est advenu de la gigantesque métropole qu'elle hébergeait...

LES MODES DE JEU

Pour ne pas rendre Destiny monotone, les développeurs ont décidé d'y inclure plusieurs modes de jeu, autres que la « simple histoire » de l'univers dans lequel vous évoluez.

HISTOIRE

Dans ce mode, vous suivez simplement les quêtes que les PNJs proposent et vous rendez tantôt sur Terre, tantôt sur Mars ou Vénus et plus tard sur la Lune. Chaque quête vous rapporte de l'expérience qui vous permet de monter en niveau, de posséder des pièces d'équipement plus puissantes, d'améliorer vos



compétences au combat et de détruire plus facilement vos ennemis.

EXPLORATION

Dans ce mode de jeu, vous vous baladez librement dans le système solaire – ou du moins ce que l'on en connaît. Vous pouvez simplement visiter ou vous unir à d'autres Gardiens pour trouver des ressources afin d'améliorer votre équipement et vous faire un peu d'argent.

MULTIJOUEUR

L'épreuve

Vous aimez Call of Duty, Battlefield, CS:GO et autres FPS massivement multijoueur ? Alors ce mode est fait pour vous dans Destiny. Unissez vos forces à d'autres Gardiens pour combattre une équipe adverse. Utilisez vos compétences et votre expérience au

combat pour annihiler vos adversaires et remporter la partie. Une récompense vous attend à chaque victoire. Enfin, si vous avez de la chance...

Assauts

Unissez-vous à deux autres Gardiens, prenez d'assaut une forteresse ennemie et survivez aux vagues d'adversaires. Leurs chefs vous tomberont aussi dessus afin de corser les combats. Seuls quelques Gardiens parmi les plus aguerris pourront survivre jusqu'à la fin.

La Tour

La Tour est l'espace social de Destiny. Vous voyez votre Gardien à la troisième personne et pouvez communiquer avec les autres joueurs, vous réarmer, former de nouvelles alliances et tout ceci avant de repartir à l'aventure. C'est la partie plus MMO de Destiny.

VERDICT

Certains vous diront que c'est un pé-tard mouillé à ne pas acheter, d'autres que le jeu en vaut vraiment le prix... Dur de départager. On peut dire que Destiny est très prenant jusqu'à la fin de la campagne. Après celle-ci, le jeu devient monotone malgré les efforts de Bungie. Pour toute référence, il y a les notes attribuées par notamment deux sites d'actualité vidéo-ludique : Gamekult a donné un petit 6/10 à Destiny, et JV.COM de son côté lui a offert un timide 15/20. Les avis sont donc mitigés pour ce blockbuster aux 500 millions de dollars de développement et le résultat est là. À vous donc de décider si Destiny est un must-have dans vos salons ou une boîte à laisser pourrir dans un coin de votre maison.

P411



ÉDITEUR) ACTIVISION ■ DÉVELOPPEUR) BUNGIE
GENRE) RPG - FPS - AVENTURE - MMO ■ DATE DE SORTIE) 09/14
SUPPORTS) PS3/PS4 - XBOX 360/ONE

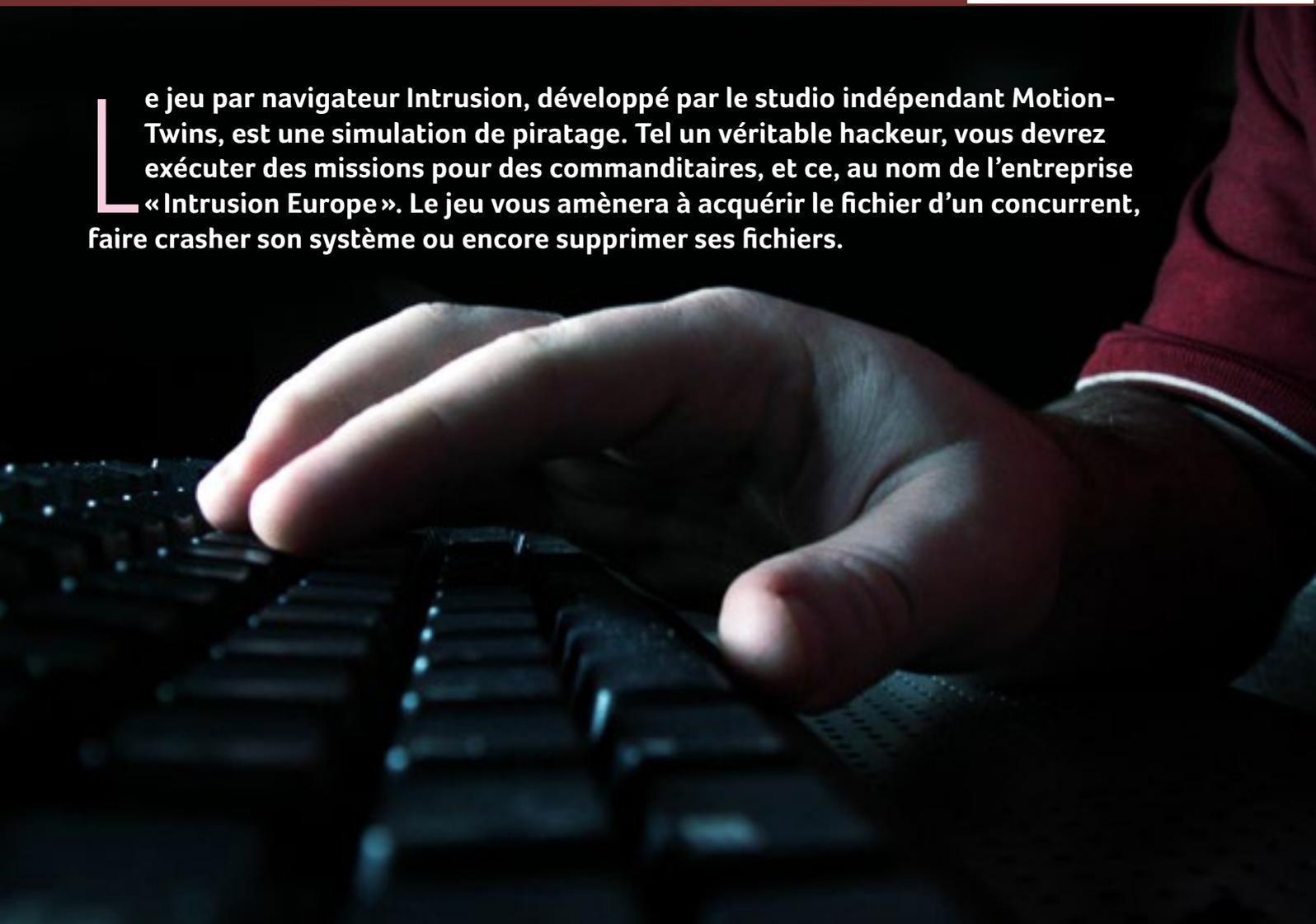
WWW.DESTINYTHEGAME.COM

INTRUS détecté !

Intrusion

RENZEJO

Le jeu par navigateur **Intrusion**, développé par le studio indépendant **Motion-Twins**, est une simulation de piratage. Tel un véritable hacker, vous devrez exécuter des missions pour des commanditaires, et ce, au nom de l'entreprise « **Intrusion Europe** ». Le jeu vous amènera à acquérir le fichier d'un concurrent, faire crasher son système ou encore supprimer ses fichiers.



THAT'S ALL ?!

Eh bien non car la tâche ne sera pas si aisée qu'elle n'en a l'air. En effet, comme dans tout ordinateur, il y a des antivirus de plusieurs types qui agiront selon les différentes attaques. Ainsi, un virus « fantassin » vous infligera des dégâts si vous lancez une

attaque alors que vous parcourez le même dossier que lui, un virus « harmonie » vous empêchera de corrompre le système et un virus « couveuse » vous bloquera la copie et l'extraction des fichiers PACK.

LES FICHIERS PACK ?

En effet, vous pourrez vous perdre et fouiller tous les documents personnels de vos victimes. Au cours de vos recherches, vous trouverez toutes sortes de fichiers stockés sur les ordinateurs. Ainsi, entre le simple fichier .jpeg d'un chat ou d'un bébé trop mignon et une vidéo d'un chien



« deck », vous pourrez choisir, en fonction des missions, quels virus vous emporterez avec vous. Ensuite, il faudra vous rendre dans la partie « missions » où vous pourrez choisir... la mission bien sûr ! À partir de là, vous voici dans le monde impitoyable d'un réseau. Pare-feu, ordinateurs, serveurs, imprimantes, tout, absolument tout est piratable. Vous devrez pénétrer dans les différents terminaux afin de trouver le fichier voulu. Vous devrez parfois détruire ou prendre le contrôle de machines pour accéder à celles se situant derrière. Pour se faire, vous devrez détruire les fichiers « coeur », protégés par les fichiers « gardien » ou encore corrompre – avec le virus corruption, compliqué n'est-ce pas ? – les fichiers « contrôle ». Mais attention ! Vous disposerez d'une quantité limitée de points de ressource qui baissera à chaque utilisation d'un virus. En fonction de l'attaque utilisée, les points chutent plus ou moins. Vous pourrez en recevoir de nouveaux en extrayant certains fichiers PACK. Pour réussir votre mission, il vous sera accordé un laps de temps au bout duquel vous serez repéré par l'administrateur réseau, votre accès sera alors bloqué et vous devrez recommencer la mission à zéro. Quelle joie!

P411

tendant d'attraper sa queue, vous devrez débusquer les fameux fichiers PACK. Ce sont des fichiers contenant des données monnayables que vous devrez extraire. Vous serez donc amenés à revendre des codes sources de programmes, des musiques inédites, des listing de numéros de série au marché noir qui vous proposera des prix différents chaque jour.

COMMENT GAGNER DES SOUS ?

Pour gagner de l'argent, vous devrez accomplir des missions de difficulté variable à raison d'une par jour. Trois niveaux de difficultés vous seront proposés, facile, moyen et difficile. Bien évidemment, les contrats les plus difficiles sont ceux qui rapportent le plus ! Vous pourrez refaire les missions autant de fois que nécessaire pour les réussir, cependant, la récompense sera de moins en moins importante. Il existe également deux autres moyens de gagner de l'argent : le piratage de carte bancaire et la vente de produits au marché noir. Vous prendrez plaisir, une fois une mission accomplie, à checker les mails et autres documents personnels afin d'y trouver les coordonnées bancaires de votre – pauvre – victime pour mieux la dépouiller.

RICHE, JE SUIS RICHE ! MAIS QUE FAIRE ?

Eh bien vous continuez de gagner de l'argent, encore plus facilement. Avec les ressources reçues lors des missions, vous pourrez passer par le « hackstore », le souk du hacker. Différents types de virus – dégâts, affections, combo et utilitaire – et chipset. Chip quoi ? Chipset ! Il s'agit de puces qui vous permettront, par exemple, de copier plus de fichiers pendant une mission ou encore d'accélérer la vitesse de transfert de vos virus.

C'EST QUOI L'PLAN ?

Avant de démarrer il vous faut créer votre deck de virus. Dans la partie



À fond! À fond! À fond!

Need For Speed : Rivals

» ZERAS



La course automobile a toujours été l'une des plus grandes forces et l'un des plus grands atouts de EA, autre que Battlefield ou Fifa. La licence Need for Speed a, elle aussi, fait le succès de cette entreprise. Ce dernier opus est-il aussi bon que les précédents? Analyse!

ALORS, NEED FOR SPEED RIVALS, C'EST QUOI DONC?

Pour faire bref, un jeu de course tout ce qu'il y a de plus simple et de plus instinctif. Pour faire plus long, Rivals est un opus surprenant et quelque peu unique en son genre. Vous intégrez la Police ou les Pilotes et devez accomplir des missions pour débloquer diverses voitures et divers atouts à utiliser sur la route. Chaque « clan » est unique, possède ses

propres voitures, ses systèmes de personnalisation, ses missions, ses garages, ses atouts, son système hiérarchique, ses outils de réparation... En bref, vous l'aurez compris: vous ne jouerez pas deux fois la même histoire grâce à ce système novateur. Aussi, et pour varier les plaisirs, il vous est possible de jouer – et c'est d'ailleurs la configuration de base de votre jeu – dans une partie multijoueur en continu. Ainsi, vous pourrez retrouver des copains policiers et des adversaires pilotes communs, ou



l'inverse, selon le côté que vous aurez choisi. Vous accomplirez des missions seul ou en multi, contre ou avec des joueurs et des bots. Il est possible de changer à chaque instant mais, comme il est dit plus haut, vous avez deux progressions différentes : l'une chez les Pilotes, l'autre dans la Police.

Choisissez-vous le bon camp ? Passerez-vous à l'ennemi ? À vous de décider !

VOUS LE VOULEZ NOTRE AVIS ?

La franchise Need For Speed a encore et a toujours eu un succès phénoménal auprès de la communauté. Certes, certains écarts ont eu lieu et EA a parfois perdu des fans ; néanmoins, des opus tels qu'Undercover ou Most Wanted ont rameuté des cohortes d'adeptes et, au final, Need for Speed n'a eu cesse de triompher. Mais qu'en est-il de cet opus ? Graphiquement, déjà, il est incontestable que Rivals est un jeu magnifique. Poussé par le moteur graphique Frostbite 3 – le même que pour Battlefield 4 – on a rarement vu un aussi beau NFS pour sa génération de console. Du point de vue de la jouabilité, Rivals est simple d'utilisation et épuré, pour un gameplay qui se veut accessible pour tous, même les moins aguerris. L'équation est simple, la réponse est



toute trouvée et le jeu est très bon direz-vous. Eh bien non, le jeu n'est pas très bon. Graphiquement, encore une fois, il est simplement génial : les effets d'eau de pluie, les feuilles, la violence des chocs sont très bien reproduits. Cependant, et c'est là où le jeu pêche, il est très répétitif. Que vous soyez Flic

être plus compliqué à battre. À cela près que ce n'est pas le cas. Chaque bot est très simple à vaincre et cela ne fait que rendre le jeu plus monotone. Il y a bien un « mode » d'exploration mais même cette partie du jeu est répétitive et vous vous ennuierez sans doute très rapidement.



ou Pilote, vous reproduirez sans cesse les mêmes actions, des missions très – trop ? – similaires et vous ne cesserez de battre vos adversaires à plate couture, malgré les différents niveaux de difficulté. Car oui, la difficulté des pilotes adverses – des bots, du moins – est définie par le « niveau de recherche » des fameux pilotes. Autrement dit, si un pilote est très recherché, il est censé

En bref, vous l'aurez donc compris, Need for Speed: Rivals est un très bon jeu mais à très petites doses. Savourez-le, dégustez-le mais attention aux overdoses : elles peuvent vous valoir un aller simple dans la case abandon. **P911**

Souvenirs d'enfance

Fallout New Vegas

TSUIKO

Fallout New Vegas, Alias Les 50's Bling-Bling Post Apocalyptique, est un univers particulièrement noir où rodent des goules, des super-mutants et autres bestioles encore plus hideuses au passé lourd et discret. Avec ce volet de la série des Fallout, Bethesda pousse l'univers de cette série plus loin. Mais vous souvenez-vous des anciens opus? Ceux qui ont posés les fondations et créés le succès de cette série.



L'ORIGINE DE FALLOUT

Dans un univers uchronique post-apocalyptique où l'humain a ravagé la Terre par une guerre nucléaire globale, une entreprise fit de cette guerre, un profit. Vault-Tec Corporation, en collaboration avec RobCo Industries, construisit des bunkers atomiques.

Officiellement, ceux-ci ont été conçus dans le seul but d'abriter jusqu'à mille personnes dans le cas d'un danger nucléaire. En réalité, ils faisaient partie d'une série d'expériences secrètes orchestrées par le gouvernement des États-Unis.

Aujourd'hui, malheureux que vous êtes, vous avez dû sortir de l'un de ces bunkers. Dehors, tout n'est plus que chaos ; entre l'esclavagisme humain, le cannibalisme, les mutants et les sectes, quelques groupes de gens raisonnables tentent de survivre en formant des



villes fortifiées à partir des vestiges de l'ancienne Amérique.

LE DÉCOR EST PLANTÉ, QU'EN EST-IL DU GAMEPLAY ?

La série des Fallout est avant tout du RPG en OpenWorld. À savoir que, dans ce monde, la plupart de vos actions ont des conséquences sur l'histoire. Choisir de tuer ou non un androïd en fuite, choisir de cafter ou non son existence à son maître aura un impact important sur le futur de ces machines dans le jeu. Dans ce monde chaotique, un mot d'ordre pour ceux qui tentent de survivre : Liberté. En effet, vous avez la possibilité d'aller n'importe où et d'effectuer n'importe quel type d'interaction : à

vous de voir si vous êtes le flic gentil, le Jean-foutiste ou bien Jack la fripouille. Comme dans tous les RPG, il existe des quêtes. Elle peuvent être exécutées de plusieurs façons : être le péon de service et simplement la réaliser ou bien tuer le donneur de quête, comme vous pouvez exploiter la victime ou encore la charmer pour la tuer dans son lit...

Cette liberté d'action est la force de cette série car il est peu probable de re-faire exactement le même parcours. De plus, le jeu se veut si libre qu'il est même possible de créer du contenu et ainsi, rajouter des dizaines d'heures de gameplay

LA SÉRIE DES FALLOUTS

Black Isle Studio – créateur des Baldur's gate – développa en 1997 puis en 1998 un univers très vaste et complet qu'est celui de Fallout. Cet univers, aussi bien réalisé que cohérent, offrit au joueur une immersion digne de Wasteland. Avec ses combats au tour par tour qui relevaient plus de la tactique que du bourrin, l'action du jeu pouvait être longue mais épique.

Quant à Fallout 3 repris par Bethesda Softworks, les habitués de Fallout gardaient une certaine réticence. Effectivement il était possible que la suite de l'histoire des Fallout soit imprégnée de l'influence des The Elder Scrolls, au ton scénaristique moins dur et aux graphismes plus sobre et clair. Mais Bethesda n'en fit rien, il garda l'esprit et l'ambiance des anciens opus tout en y apportant son expérience acquise à travers la série T.E.S. Au final, Fallout 3 profita du moteur graphique et des middlewares de T.E.S : Oblivion tout en mêlant l'atmosphère – post-apo – des 50's et l'histoire de Fallout.

FALLOUT NEW VEGAS

À l'instar de son prédécesseur – Fallout 3 –, New Vegas est dans la continuité de Fallout 2. Ce choix est justifiable par le fait qu'Obsidian Entertainment – Le développeur de FO New Vegas – a été

créé par cinq anciens développeurs de chez Black Isle Studios. Cette fois, vous incarnez un coursier qui se fait capturer, tuer froidement puis enterrer non loin de l'ancienne ville de Las Vegas la bien nommée sous un tas de poussières uniquement pour votre marchandise – un jeton de platine. Votre but, si vous l'acceptez, à moins d'envoyer tout valser et d'aller faire tout exploser à coup de mini-nuke est de vous venger et de récupérer ce jeton.

L'histoire paraît légère et simple mais son contenu ne l'est en aucun cas. Du retournement au ton mature en passant par des blagues à l'humour noir, votre objectif vous fera découvrir les craintes abyssales et les revers de ce monde.

Là où FO 3 ne faisait que « titiller » le RPG, là, FO New Vegas nous oblige plutôt à utiliser des armes telles que le charisme, le charme et le dialogue plutôt que les blasts, fusils à pompe et grenades.

Quant aux relations avec les PNJ et les clans, FO New Vegas vient à offrir un système de clans bien mieux fait et des dialogues plus poussés, de bonne qualité et aussi plus variés que son prédécesseur.

En conclusion, les graphismes et les grandes lignes du gameplay nous donnent l'impression que FO New Vegas est un DLC Standalone de Fallout 3 à la manière d'un Mount & Blade : Warband. Cependant ce nouvel épisode poursuit la lignée des Fallout avec une bonne écriture scénaristique et un univers encore plus immersif.

Pour finir, nous pouvons ajouter le fait qu'un fallout 4 est en préparation. En effet, Bethesda a déjà déposé la marque. Apparemment il serait pour fin 2015. Il faudra donc être patient.

De plus Interplay – Éditeur de Black Isle Studio – a décidé, quant à lui, de préparer un Fallout Online ! **P911**

Chapeau l'artiste



Hat Boy

» NAASMAR

Il est loin le temps où nous pressions frénétiquement les boutons de notre GameBoy Color pour venir à bout de Peter, alors maître de la ligue Pokémon dans Pokémon Rouge – ou même Bleu ou encore Jaune. Cependant, notre « seconde vie » de Dresseur Pokémon est gravée à jamais en nous et un petit retour en enfance ne fait jamais de mal. C'est ce que nous propose HatBoy, alias Vaughn Pinpin, grand fan de Pokémon mais également de... Tim Burton et de l'univers de L'Étrange Noël de Monsieur Jack !

ce monde déjanté peuplé de créatures et de personnages plus surprenants les uns que les autres. Vaughn a eu la brillante idée de mêler cet univers sombre à l'univers coloré de Pokémon, l'univers imaginaire le plus répandu sur le globe, celui avec lequel, nous autres gamers – en grande partie – avons grandi ! Ce vaste monde peuplé de créatures aux pouvoirs spectaculaires – oui, oui, même ce bon vieux Magicarpe – qui est si cher

QUI ÊTES-VOUS, VAUGHN ?

Artiste/illustrateur et gamer habitant à Quezon City, aux Philippines, notre cher Vaughn tient un blog sur lequel il partage ses créations (<http://hat-boy.tumblr.com/>). Il y publie souvent des esquisses, des dessins, des travaux montrant l'étendue de son talent toujours dans un style très sombre qui lui est propre. L'artiste étudie la "Visual Communication" à l'Université, ce qui est l'équivalent des Écoles d'art, de publicité et/ou de graphisme en France et dans les pays francophones. Petite touche d'humour quand même, il prétend suivre un enseignement de sorcellerie, de minage et de nécromancien. On vous laisse imaginer le bonhomme ! De plus, ce cher Vaughn a sans doute trouvé le bon filon, avec l'ouverture de son e-shop sur le site Society6 qui propose tee-shirts, mugs ou encore autres coques pour smartphones... On peut aisément imaginer qu'un fan lambda achètera un tee-shirt avec un Bulbizarre version Burton en son centre. Le blog est alimenté régulièrement tout comme ses pages de réseaux sociaux.



LE PROJET « BURTON X PKMN », « MON CHER JACK, TU DOIS CHOISIR ENTRE CES TROIS POKÉBALLS »

Souvenez-vous de l'Étrange Noël de Mr. Jack, cet univers imaginé par Tim Burton et mit sur pied par Henry Selick qui a bercé les fêtes de Noël de notre enfance. En passant de Jack Skellington à Oogie Boogie le monstre sadique, de la magie de la ville d'Halloween au monde de Noël, on ne peut que se souvenir de





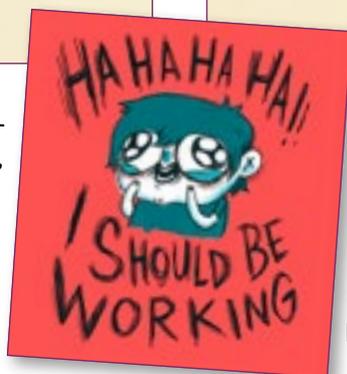
à notre âme de joueur ! Le parallèle entre ces deux œuvres étant presque impossible car évidemment sans lien direct, c'est seulement l'aspect graphique qui a intéressé ce cher HatBoy. C'est à partir de là qu'on se rend compte qu'avec un peu de créativité et de talent, un artiste est capable de rapprocher deux éléments totalement opposés.

Selon sa définition, le projet "Burton x PKMN" est son interprétation du monde des Pokémon sous des traits "burtoniens", et s'ancre, en quelque sorte, comme un hommage aux deux génies que sont Burton et Tajiri. C'est avec le logiciel Photoshop et une tablette graphique qu'il donna naissance aux Pokémon de la première généra-



tion sous des traits nettement moins mignons, mais tout aussi remarquables que les dessins des artistes japonais de la série. L'univers "dark" de son projet pourrait tout simplement être intégré

à la ville d'Halloween. On imagine volontiers un petit Pikachu sur l'épaule de ce



même ! Certaines bandes dessinées disposent d'un humour implicite, que l'on comprend parfois après coup, donnant alors tout son charme aux travaux présents sur le blog.

On peut également trouver des dessins et des esquisses qui n'ont aucun rapport avec

bon vieux Jack Skellington, ou bien un Mackogneur en guise de garde du corps d'Oogie Boogie... On vous laisse admirer quelques-uns de ces Pokémon.

LES COMICS, OU LE REFLET DE LA VIE QUOTIDIENNE DE L'ARTISTE

« Burton X PKMN » n'est pas son unique projet, vous l'aurez sans doute deviné. En effet, sur son blog, Vaughn propose des « comics ». Ce sont de courtes bandes dessinées humoristiques où il se met parfois en scène lui-même, comme par exemple sur le thème des cookies. Il relate avec légèreté des éléments de sa vie quotidienne en se représentant par le bonhomme possédant une capillarité bleutée et portant un petit chapeau. On y distingue ainsi un semblant d'air de « mèmes », ces illustrations débiles qui font ricaner le web chaque jour. On retrouve donc toute une série de petites planches assez drôles où l'on peut étonnement se retrouver soi-

le projet « Burton x PKMN », comme par exemple « une créature issue d'un lagon noirâtre » ou bien un Captain America re-dessiné... Cependant, on remarque qu'une majorité des dessins se rapprochent du style si particulier de l'Étrange Noël de Monsieur Jack.

En somme, beaucoup d'humour, de beaux dessins et de souvenirs qui



remontent dans ce blog sympathique qui saura ravir les fans de Pokémon et de Jack Skellington. Il fait partie de ceux que l'on conserve dans nos favoris tant la qualité est au rendez-vous ! À partager sans hésiter à tous les fans de Pikachu et de ce vieil épouvantail qu'est Jack. **P911**

COCO KIT

Projet Ara

SKY_TECH_1



LES AVANTAGES

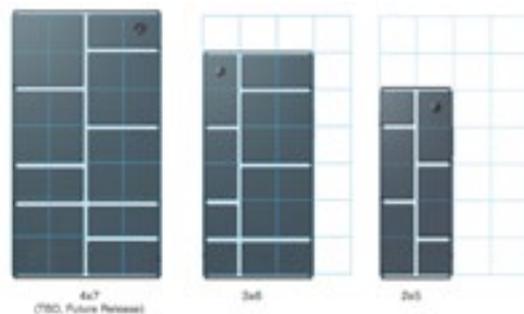
Que de bons points ! Écran fissuré ? Rachetez seulement cette pièce ! Vous voulez un appareil photo plus puissant au détriment du Bluetooth ? Soit ! Le Projet Ara se veut être un « Open Hardware » – comprenez que le téléphone sera entièrement customisable, que ce soit au niveau du matériel ou du design. Google affirme aussi que la durée de vie de ces appareils serait de cinq-six ans, ce qui est supérieur à nos téléphones actuels. L'un des plus gros avantages de ce projet

Mais qu'est-ce que c'est que ce nom ? C'est pas un magazine sur les animaux ! Vous avez raison, mais ici, il n'est pas question de perroquet. En effet, le projet Ara est le chouette nom que Google a trouvé pour son petit bijou. Le PhoneBlocks, ça vous dit quelque chose ? Tout est dans le nom : le principe est de « construire » soi-même son téléphone. Impossible ? Vous avez mal lu... On pourrait comparer la construction de l'appareil avec les Lego ! Quelques encoches, des blocs à glisser et fini, votre GSM est fin prêt !

LE DÉBUT...

Imaginé par le designer hollandais Dave Hakkens, le projet est rapidement soutenu. L'idée n'est pas nouvelle et a pour but de réduire les déchets électroniques. Oui, le dessin est écologique mais aussi économique. Pour une fois que écologie rime avec économie, autant en profiter ! En 2013, Google s'empare de cette idée et met

sa société Motorola sur le coup, avant de le lui retirer à cause de son rachat. Il faudra attendre avril 2014 pour apercevoir le premier prototype. Tout ce qu'on peut en dire, c'est qu'il en jette ! Pas question d'électronique mais bien de présenter le design et le fonctionnement très intuitif à cette occasion.



est que vous serez toujours à la pointe de la technologie. Plus besoin d'acheter un nouveau téléphone pour 500 euros, changez la partie obsolète !

LE DESIGN

On s'attaque à des nouvelles possibilités. Google confie qu'il sera possible d'imprimer les « blocs » avec le design souhaité. Comment ? Avec une imprimante 3D pardis ! Des options illimitées en bref. À cela, rajoutez les éternels coques soit disant « protectrices » – on sait tous que c'est juste pour le style – et vous obtenez



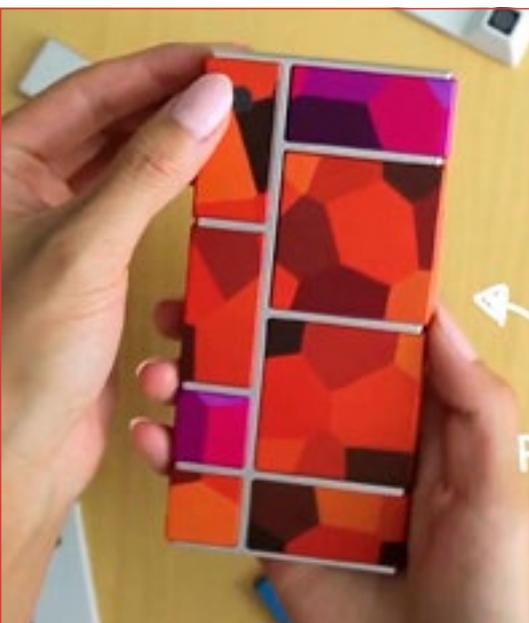
GOOGLE COPIE LE PHONEBLOKS?

Si certains crient au plagiat, Google explique que cette idée était en développement un an avant que Dave Hakkens ne présente la sienne au public. L'annonce de ce dernier aurait obligé le géant de sortir l'artillerie lourde pour tirer et abattre toute concurrence... Mais rien ne nous prouve que Google n'a pas purement et simplement plagié le projet de Dave...

le HardWare le plus personnalisable du marché.

DIFFÉRENTS MODÈLES?

Google proposera trois modèles pour son téléphone. Le Mini avec une taille de 118 mm/45 mm, le Medium grand de 141mm/65mm et le papa ; le modèle Large de 164mm/91mm. Pour tous ces appareils, comptez 10mm d'épaisseur. Afin que les blocs soient compatibles d'un modèle à un autre, le plus petit possèdera deux modules à l'avant pour six à l'arrière. Le Medium, deux avec huit emplacements derrière et enfin, le Large qui ne supportera qu'un seul module à l'avant mais neuf à l'arrière. Choisissez bien votre modèle donc!



ANDROID, QUAND TU NOUS TIENS...

Eh oui, l'OS sera bel et bien Android, ce qui est logique en soi lorsqu'on sait que Google l'a créé. Celui-ci risque toutefois de subir quelques modifications pour supporter le changement de modules, car oui, pas besoin d'éteindre votre appareil pour « construire » votre téléphone! Open HardWare donc? Open Source aussi alors? Pas pour le moment, mais il se peut que, petit à petit, à force que l'écosystème d'Ara s'installe, il s'ouvre.

CONSTRUISEZ VOS PROPRES MODULES!

Mise à part la possibilité de changer le design du bloc, il vous sera possible de fabriquer les modules. Google souhaite que tout le monde soit actif. Comprenez par là que les particuliers s'y connaissant auront tout autant de chance que les grosses sociétés de créer leurs matériels.

COMMERCIALISATION

Le projet vous fait rêver? Il n'est plus très loin! Avec une sortie prévue début 2015 – certains annoncent février 2015 –, le Ara de base ne devrait pas excéder les 50 euros incluant l'écran, la base où attacher les modules et un

LEXIQUE

- ☀ **OS:** système d'exploitation disponible sur l'appareil
- ☀ **HardWare:** la machine en tant qu'objet physique
- ☀ **Open HardWare:** Appareil entièrement personnalisable – au niveau physique – afin de se l'approprier
- ☀ **Motorola:** Société spécialisée dans la téléphonie, rachetée par Google en août 2011, puis revendue par ce dernier à Lenovo en janvier 2014 – société chinoise.

capteur Wi-Fi. Le prix est appelé à varier en fonction de la qualité et de la finition des modules. Entre le Generator ou le Luxe, vous aurez plusieurs choix définissant la finition de l'appareil. Le Solid sera Unicolore tandis que le Pop sera constitué de couleurs bien pétantes ainsi que des plus neutres. Bref, rendez-vous en 2015 pour nous envoyer les photos de vos téléphones!

PAII



Entre ENFER & PARADIS

Far Cry 4

CERBERUS



Il est des jeux qui sont attendus plus que d'autres. Dès l'annonce de sa sortie, il y a quelques mois, Far Cry 4 pouvait se vanter d'en faire partie. Nouvel opus d'une saga dont le nombre de fans n'a fait qu'accroître au fil des années, le jeu d'Ubisoft s'annonçait comme LE FPS à posséder. Mais la barre a été placée très haut avec le succès largement mérité de la précédente édition et les joueurs furent intransigeants. Tant mieux, car les développeurs ont particulièrement travaillé leur nouveau bébé et promettaient déjà de longues heures de jeu qui en devaient nous en mettre plein la vue. Parole tenue?



UN PETIT COIN DE PARADIS

Dans ce quatrième volet de la saga Far Cry, le décor est planté à Kyrat, une terre aux allures de paradis, nichée au cœur des sommets de l'Himalaya. Mais ce petit éden abrite aussi l'enfer. À sa tête se trouve le despote auto-proclamé et votre ennemi juré : Pagan Min, un homme qui se

situe à la frontière de la folie furieuse. Il vous faudra le combattre, lui ainsi que sa horde de sbires pour libérer la terre de vos ancêtres. Dans votre quête, vous incarnez Ajay, dernier de la famille Ghale, une lignée de rebelles à l'origine de la faction qui lutte contre le despotisme nommée

Sentier d'Or. La résistance et la révolte coulent dans vos veines. Tant mieux, car vous êtes de retour au pays pour réaliser le dernier souhait de votre chère mère décédée : disperser ses cendres à Kyrat. C'est en explorant le territoire et en rejoignant les rangs du Sentier d'Or que

vous en apprenez un peu plus sur votre histoire et celle de la terre de vos aînés. D'une façon ou d'une autre, vous devrez libérer Kyrat, et pour cela, il vous faudra faire preuve de force et de bravoure.

L'ENFER, C'EST LES AUTRES

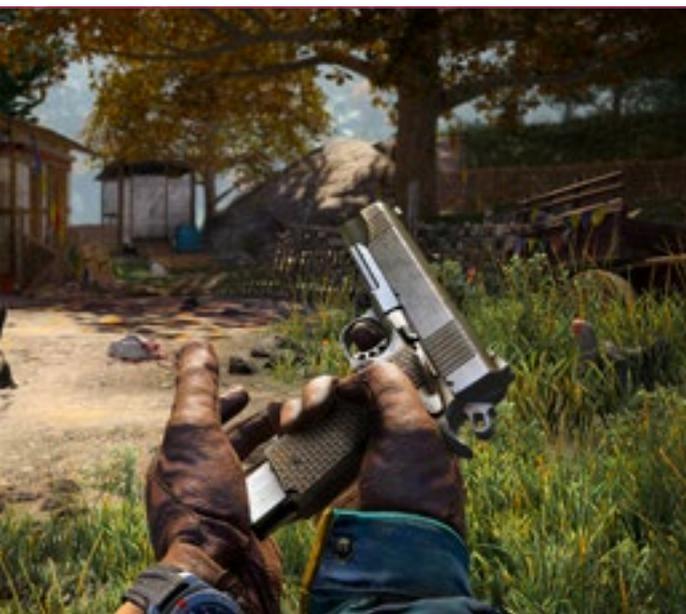
Kyrat est une région sauvage et dangereuse. Entre forêts abondantes et monts enneigés, vous devez progresser

TOUS LES CHEMINS MÈNENT À KYRAT

Dans ce monde de dangers, il est possible de progresser en adoptant ses propres techniques et en s'adaptant au cas par cas. Que vous soyez furtif ou bourrin, ou que vous préférerez surprendre en attaquant par les airs, vous aurez de quoi affronter les ennemis. À chaque problème, plusieurs solutions.

PLUS ON EST DE FOUS...

Le petit plus non négligeable de ce quatrième opus de la saga, c'est que vous pouvez évoluer dans le monde ouvert en coopération en faisant intervenir un deuxième joueur à tout moment – merci la MàJ 2.0 de la Playstation 4 – car vous pourrez vous faire aider d'un ami même si celui-ci est chez lui et ne possède pas le jeu. Pour cela, il vous suffira de lui fournir une clé de



en faisant face au danger, tout en organisant votre survie avec la collecte des ressources. Pour fabriquer votre équipement et vos précieuses seringues, la faune et la flore ont également été très travaillées. Enfin, c'est en débloquent vos compétences pour devenir un véritable guerrier rebelle que vous arriverez à atteindre votre objectif. Rien d'extraordinaire pour les amateurs de la saga, puisque le gameplay n'est pas remanié mais simplement amélioré. La saga Far Cry a également toujours fait la part belle à l'ésotérisme. Kyrat n'échappe pas à la règle car le territoire possède son univers parallèle, chargé de mysticisme et de légendes : Shangri-La. Vous pourrez y transcender votre esprit et lutter contre de nouveaux ennemis, accompagné d'un noble tigre blanc qui s'avérera être un précieux allié.

L'arsenal est riche et varié, de la puissante mitraillette pour l'attaque éclair au couteau traditionnel pour privilégier la discrétion. Vous pouvez également vous munir de votre arc pour cibler de plus loin – rudement efficace quand il s'agira de chasser. Pour les déplacements, les véhicules sont plus nombreux et divers que dans les précédents titres de la série. D'ailleurs, vous pourrez même vous déplacer à dos d'éléphant. C'est graphiquement que le jeu se démarque. Le moteur, annoncé par les développeurs comme très performant, devrait permettre une expérience séduisante aussi bien sur PC que sur consoles Next-Gen. Et on ne peut pas les contredire sur ce point !

Kyrat, lui permettant de vous rejoindre pour deux heures. Du côté du multijoueur, vous ne jouerez pas à armes égales. En effet, différents modes existent mais soit vous combattrez avec un arc-à-flèches soit avec des armes classiques. Un peu dommage, sachant qu'il n'est pas possible de se battre comme au bon vieux temps. À l'image de son aîné, en revanche, ce nouveau volet est également livré avec un éditeur de niveaux. Vous pouvez ainsi créer, partager et télécharger de nouveaux contenus pour le jeu. Toujours appréciable pour les âmes créatives.

En bref, le scénario à la sauce aigre-douce, spécialité de la maison, et les graphismes spectaculaires ont de quoi convaincre les derniers réticents. Far Cry 4 est le FPS à posséder sur Next-Gen.

P911

ÉDITEUR) UBISOFT ■ DÉVELOPPEUR) UBISOFT MONTRÉAL
GENRE) FPS ■ DATE DE SORTIE) 11/14
SUPPORTS) PC, PS3/PS4, XBOX 360/XBOX ONE

WWW.FAR-CRY.UBI.COM

Zombi indie

Unturned

SHAFTIX

Au hasard, on pourrait dire que Unturned est un jeu de plus avec des zombies... Et on aurait raison, sauf que celui-ci « révolutionne » le type. En effet, le système de craft pourrait rappeler du Minecraft tandis que la survie nous remémorer ce bon vieux DayZ. Assez proche de ce dernier en somme... Mais bon, disponible gratuitement sur Steam ou pour le prix de 5\$ en version Gold, il serait bête de ne pas s'y attarder !



UNTURNED, L'ANALYSE QUI TOURNE

Il s'agit d'un jeu type bac à sable/survie. Certains caractères du jeu pourront faire penser vaguement à Minecraft comme mentionné plus haut. En réalité, il s'agit d'un jeu d'aventure où le joueur est dans un monde tout à fait banal. Il y a des villages, des voitures, des ports, un phare... Vous voyez, ce monde est bel et bien ordinaire. Cependant, n'allez pas penser que ce n'est qu'une promenade en ville : la nuit, de nombreux zombies

vous attaquent. Ensuite, votre niveau de radioactivité augmente, vous perdez de l'énergie, la faim et la soif se font ressentir. Il est temps de trouver un refuge ! Le tout se déroule dans un univers aux graphismes très basiques et cubiques, ce qui participe à l'effet Minecraft. Cependant, cette simplicité n'impacte en rien le contenu, puisque de nombreux items sont présents sur votre map, pour vous aider à survivre, qui n'est autre que votre seul but – si ce n'est vous amuser.

LE COMPTE GOLD

Bien que ce jeu soit un FreeToPlay, il est également possible d'acheter un compte Gold qui apporte quelques goodies, pour 5\$...

- ☀ *Un nom coloré en or dans le Chat, la liste des joueurs, etc.*
- ☀ *Plus d'options dans la customisation du personnage.*
- ☀ *Accès aux serveurs Gold.*
- ☀ *Un thème d'interface sombre.*
- ☀ *Des vêtements plus fancy.*
- ☀ *X2 expérience donnée par les animaux, zombies, etc.*
- ☀ *Plus de drops/loots incluant des objets uniquement Gold Member.*

UNTURNED, IN GAME

En jeu, il y a le mode Solo et le mode Multijoueur. Il faut savoir que vos équipements solo seront présents, peu importe le serveur multijoueur sur lequel vous irez. Néanmoins c'est à vos risques et péril puisque le PvP est activé – du moins sur certains.

Lorsque vous entrez en jeu, vous atterrirez à un endroit quelconque. Dans votre inventaire, il n'y aura que 4 slots – cases – disponibles. Vous devrez



survivre, nu comme un ver, dans un monde hostile, peuplé de zombies qui n'ont qu'une seule envie ; jouer avec votre cerveau. Une fois arrivé dans un secteur d'activité tel qu'une ferme ou une ville, vous devrez trouver rapidement une arme et un sac à dos qui améliorera considérablement le nombre de slots disponibles dans votre inventaire. Ensuite, amassez un maximum de munitions pour vos armes à feu et tentez de trouver de l'essence pour vous déplacer en voiture. Après cela, vous continuerez d'explorer puis améliorerez votre équipement. Il y a également un système de craft qui sera abordé plus loin dans l'article. Vous devrez aussi penser à bien manger, prendre des médicaments et des bandages pour vous soigner après avoir subi des coups de zombies car votre vie ne se régénère pas toute seule. Petit conseil ; ne mangez jamais une

nourriture précédée de l'adjectif Moldy. On ne vous en dira pas plus sur son effet, mais il n'est pas du tout valorisant. Consommez une Moldy food seulement en cas de faim extrême – c'est d'ailleurs un succès à débloquer. Il y a plusieurs choses très plaisantes à fabriquer et/ou à trouver, telles que des gourdes qui vous enlèveront cette contrainte de devoir trouver des boissons ou encore des pièges.

LE CRAFT C'EST BIEN... À CÔTÉ DES ZOMBIES C'EST MIEUX

Au niveau des crafts, il vous faudra d'abord acquérir des matières premières comme le bois avec une hache, hache que vous obtiendrez dans les ruines de la caserne de pompiers. Il y a vraiment énormément de crafts. Il serait stupide de tous les énumérer ici mais allez jeter un œil sur le Wiki du jeu qui est très ergonomique. Bien sûr, certains crafts ne seront accessibles pour vous qu'au fur et à mesure de votre progression dans le jeu !

QU'EN PENSER ?

Unturned est un jeu addictif. Bien que difficile à prendre en main au début, on retiendra l'interface simpliste. Très amusant en multijoueur mais tout aussi captivant en solitaire, il nous plonge au cœur de l'action ! Passer à côté des



SUCCÈS

Il existe aussi des succès (« achievements » en anglais). En voici trois significatifs...

- ☀ **Crimes Against Zombanity:** abattez 1000 zombies !
- ☀ **A Bridge Too Far:** il vous faudra traverser le Confederation Bridge, qui est un pont présent dans le jeu.
- ☀ **Hunter:** il vous faudra chasser 100 animaux.

zombies en rampant afin d'éviter de se faire repérer ou encore courir pour sauver votre vie, vous ne verrez pas le temps passer. Ce qui est vraiment étonnant, c'est de jouer à un jeu aussi bien réalisé alors que son créateur – Nelson Sexton – a... 16 ans ! Encore une preuve qui démontre que l'âge ne fait pas tout...
p911



JOUER OU AIMER ?

Le jeu vidéo : briseur de couples ?

» CERBERUS

Selon les statistiques de l'Agence Française pour le Jeu Vidéo, plus de la moitié des joueurs seraient en fait des femmes, et pourtant, nombreuses sont celles qui déplorent la présence d'une console ou d'un PC dans leur salon. En effet, la précieuse manette de monsieur serait en train de détruire leur couple petit à petit. P911 a mené l'enquête.

LE PROBLÈME

Avachi dans le canapé, Bastien a les yeux rivés sur l'écran. On ne l'entend pas. Seules les pétarades de sa mitrailleuse se font entendre de la sortie audio du téléviseur. Il est bientôt 20h et il entame sa dixième heure de jeu d'affilé. Une attitude que Coralie, sa compagne, ne comprend pas : « Depuis qu'il joue aux match-makings, il a disparu de la surface de la Terre. Il est dans son monde et ce qui se passe autour, il le remarque à peine ». Et il a peut-être tort, car ce soir Coralie s'est apprêtée. Elle a mis sa plus jolie robe, s'est pomponnée pendant une heure et ce soir, elle sort

avec ses copines. Elle précise « Je lui ai dit que j'allais sortir. Et je lui ai répété ! Depuis une semaine ! Mais quand je vais passer la porte, c'est à ce moment-là qu'il va s'en rendre compte, parce qu'il n'écoutait pas quand je lui ai dit. Et du coup, il va s'énerver ». Le manque de communication, c'est le premier problème dans un couple dans lequel une addiction aux jeux vidéo s'est immiscée.

CHRONOPHAGIE ET ADDICTION

Même problème chez Deborah : « Budget, temps, tout y passe ! C'est bien simple, moi, je n'existe même plus ». Dans son couple avec Cédric, au début tout était rose. La belle passait avant tout le reste dans le cœur de son homme. Mais avec le temps, les choses ont changé. Il faut dire qu'à leur rencontre, il n'allumait pas sa console dès qu'il avait cinq minutes de temps libre. Maintenant c'est devenu un réflexe. Selon Deborah, la journée type de Cédric est très simple : « il se lève, se sert un café et allume la console. Ensuite il va bosser quand même, mais il part le smartphone à la main, et je sais qu'il joue dans les transports. Plusieurs fois, je l'ai vu emmener sa console portable discrètement glissée dans sa poche. Il travaille dans une banque. J'espère que les clients ne le voient pas jouer. Je le prendrais mal à leur place. Le soir, quand il rentre du travail, il s'installe devant la télé pour jouer jusqu'à ce que je l'appelle pour le dîner, il se



contente alors de mettre pause et de changer la source du téléviseur pour qu'on puisse regarder les infos pendant le repas. Le dessert à peine terminé, il retourne s'installer manette en main jusqu'à ce qu'il aille se coucher». Un véritable calvaire pour Deborah qui se retrouve à assumer seule l'ensemble des tâches de la maison. «Qu'il ne s'occupe de rien dans la maison, c'est une chose, mais des fois j'aimerais bien qu'il s'occupe au moins de moi», précise-t-elle.

LA PLACE DU COUPLE

Coralie ne reçoit pas beaucoup plus d'attention de la part de Bastien. Elle préfère encore en rigoler: «Il est capable de sortir les dates précises de toutes les sorties de jeux, mais par contre, mon anniversaire, il s'en rappelle pas, au bout de 6 ans de couple!». Question d'intérêt. La mémoire est sélective et on retient plus facilement des dates pour des sujets qui nous passionnent. Que penser alors de la façon dont Bastien voit son couple? «Mais non, je l'aime!», argue-t-il, «mais ce qu'elle me raconte est rarement intéressant, alors je préfère jouer». Incompréhensible. Comme si ses jeux étaient une sorte de bulle dans lequel il éviterait d'entendre sa femme quand elle parle trop. Et sa compagne a bien essayé de ne plus prononcer un seul mot: «Ma copine Sophie m'avait conseillé d'essayer un petit truc, je n'ai pas ouvert la bouche



pendant trois jours de suite. Je n'ai rien dit, rien demandé». Bastien n'avait même pas remarqué, trop absorbé par ses jeux.

DES CONCESSIONS

Chez Belinda, on a trouvé la parade. «Nous, on fait tout à deux. Et c'est presque normal pour un couple. Quand je pars en vacances, c'est avec lui. Quand je dors, c'est avec lui. Pour les jeux, c'est pareil, c'est avec

lui». Dans le salon, Belinda et Pascal jouent en coopération et leurs parties multi-joueurs se font sur écran partagé. Et la règle d'or, c'est surtout de ne jouer que sur certaines plages horaires. Elle précise: «on s'autorise un moment de jeu le week-end seulement, soit le samedi, soit le dimanche. Jamais les deux». Et le reste du temps est libre pour faire d'autres activités à deux. Des concessions qui ont permis au couple de ne jamais se disputer. Ce qui n'était pas le cas dans le couple de Clara chez qui les éclats de voix en dehors des sessions de jeu ont fini par prendre le dessus. «Mon ex passait tellement de temps sur son jeu de rôle, que j'ai fini par le quitter pour un mec de sa guilde», explique-t-elle.

POUR RÉSUMER

Avoir une passion et se détendre sur des jeux vidéo, c'est bien. Mais avant d'y consacrer tout votre temps, n'oubliez pas de regarder ce qui se passe dans le monde réel. Vous risqueriez peut-être d'atteindre le game over avec tout autre chose que votre partie.

P411



mamamiaasia

Rétro MIA

SKY_TECH_1

La Rétro MIA est un salon destiné aux jeux rétro et tous produits provenant d'Asie. Nous avons reçu des invitations afin de nous y rendre et ce fut avec grand plaisir. Bien que tout le continent soit mis en avant, c'est bel et bien le Japon qui nous propose des aliments et jouets que nous n'avons pas chez nous. Mais la partie rétro reste, pour nous, la plus intéressante...



UN UNIVERS PARALLÈLE

Accompagné de mon fidèle compagnon Arthur, nous nous rendons aux guichets afin de présenter nos tickets. Sitôt validés, nous nous empressons de rentrer pour découvrir un univers rempli de Gamecube, SNES, Vectrex et on en passe... Mais qui dit Asie dit Cosplay. D'une part, les quelques personnes s'étant associées pouvaient proposer des groupes entiers de personnages, notamment Payday 2, qui étaient vraiment magnifique! D'autre

part, certains préféraient se la jouer solo avec des costumes très travaillés.

LE PREMIER TOUR RÉVÉLATEUR

Allez, il est temps d'avancer! Le début de notre premier tour nous révèle que le salon se concentre énormément sur les produits du soleil levant. Lorsque nous arrivons dans la partie rétro, le gérant du stand «Hénallux» nous attrape pour nous proposer une partie de Counter Strike 1.6. Pourquoi refuser? Adorant les FPS, je m'en sors plutôt bien avec un

ratio de deux. Arthur, n'étant pas habitué à ce type de jeu, finit avec un ratio médiocre mais a tout de même réussi à me faire rager plus d'une fois. Il faut avouer que jouer quelques heures, la veille, à BF3 sur une console pour ensuite passer à du rétro, ça change!

LE MONDE DES GEEKS

On continue notre tour du salon et entrons enfin dans la véritable partie rétro. Trois stands se démarquent du reste: PXLBBQ, Be-Games et Gamevent. Oculus Rift avec Zelda, des manettes



JOUER

EN TOUT PETIT

Sélection de jeux pour smartphone

ZERAS

Le GSM, quelle magnifique invention ! Appeler, envoyer un SMS, surfer, tant de possibilités qu'offre ce petit appareil ô combien utile. Le plus important pour nous, petits geeks que nous sommes, c'est bel et bien les jeux vidéo disponibles dessus ! Mais comment choisir les meilleurs ? Lisez cet article et saturez la mémoire de votre téléphone avec ces applications !

RISK

Vous avez toujours aimé les jeux sur plateau ? Vous êtes un conquérant refoulé et incompris ? Alors Risk est fait pour vous. Combattez vos adversaires sur la carte du monde et contrôlez-en la plus grande partie possible. Le gagnant est celui qui aura détruit ses ennemis et qui contrôlera la Terre entière. À jouer seul ou à plusieurs, Risk est un jeu de stratégie qui ravivera le petit Napoléon Bonaparte qui sommeille en chacun de vous...

ÉDITEUR > EA ■ GENRE > STRATÉGIE / PLATEAU

SUPPORTS > APPSTORE (IPAD) ■ PRIX > 5,99 €

DATE DE SORTIE > MARS 2011



AC PIRATES

Vous aimez les pirates et les aventures pleines d'or et de femmes ? Nul doute qu'AC Pirates vous conviendra parfaitement ! Combattez vos ennemis, réussis-



sez des missions simples et complexes pour augmenter votre butin et asseyez votre puissance sur vos ennemis.

ÉDITEUR > UBISOFT ■ GENRE > AVENTURE / COMBAT

SUPPORTS > APPSTORE (IPHONE/IPAD) / GOOGLE PLAY

STORE (ANDROID) ■ PRIX > GRATUIT

DATE DE SORTIE > SEPTEMBRE 2014

BIO INC.

Vous vous souvenez de Plague Inc. ? Mais si, l'application qui vous propose une



simulation de l'extinction de la race humaine via une bactérie que vous créez. Bio Inc. est identique, au détail près que ce jeu vous propose de tout faire pour tuer un unique être humain. Affligez lui des souffrances de tout type via ses différents systèmes – immunitaires, nerveux, parmi d'autres – et tuez-le. Ne devenez pas psychopathe non plus.

ÉDITEUR > 9262.9518 QUEBEC INC.

GENRE > SIMULATEUR HUMAIN

SUPPORTS > APPSTORE (IPAD) / GOOGLE PLAY STORE

(ANDROID) ■ PRIX > 2 €

DATE DE SORTIE > JUILLET 2014

HEARTHSTONE

Nous en avons parlé dans le dernier numéro et le jeu est donc disponible pour les tablettes ! Jeu de cartes, développé par Blizzard et basé sur l'univers de Warcraft, Hearthstone est très bon pour faire de courtes parties avant d'aller en cours ou de faire ses devoirs. De quoi passer un peu de temps sur votre tablette.

ÉDITEUR > **BLIZZARD** ■ GENRE > **CARTES**
 SUPPORTS > **APPSTORE (IPAD)** ■ PRIX > **GRATUIT**
 DATE DE SORTIE > **AOÛT 2014**



THE ROOM

Vous aimez les énigmes ? Vous aimez les défis ? Alors jouez à The Room ! Chaque partie de la boîte que vous avez décou-



vert vous défiera et tentera de vous faire abandonner. Réussirez-vous à vous en sortir et à déjouer son plan ? Trouverez-vous les secrets que renferme la boîte ?

ÉDITEUR > **FIREPROOFS STUDIOS LTD.**
 GENRE > **ÉNIGMES / DÉFIS**
 SUPPORTS > **APPSTORE (IPAD) / GOOGLE PLAY STORE (ANDROID)** ■ PRIX > **1€**
 DATE DE SORTIE > **SEPTEMBRE 2013**

METALSTORM

Fana d'avions militaires ? Incarnez un pilote expérimenté dans cette simulation



troisième personne de combats aériens et détruisez des bots mais aussi d'autres joueurs en ligne pour asseoir votre suprématie. Devenez le meilleur pilote de chasse !

ÉDITEUR > **Z2LIVE INC.**
 GENRE > **SIMULATEUR DE VOL / COMBAT AÉRIEN**
 SUPPORTS > **APPSTORE (IPAD)** ■ PRIX > **GRATUIT**
 DATE DE SORTIE > **SEPTEMBRE 2013**

COMMANDER

Vous possédez Battlefield 4 ? Tant mieux ! Le mode de jeu commandant est jouable sur votre tablette. Rejoignez une partie, commandez vos troupes – incarnées par d'autres joueurs – et gagnez face à vos adversaires. Faites un meilleur score commandant que votre homologue ennemi et remportez des batailles !

ÉDITEUR > **EA** ■ GENRE > **STRATÉGIE**
 SUPPORTS > **APPSTORE (IPAD) / GOOGLE PLAY STORE (ANDROID)** ■ PRIX > **GRATUIT**
 DATE DE SORTIE > **JUILLET 2014**



REAL RACING

Fan de courses automobiles ? Pilote aguerri ou jeune conducteur ? Peu importe votre style et votre expérience, vous trouverez votre bonheur dans Real Racing – 2 et 3. Faites la course avec des IA, obtenez de nouvelles voitures, personnalisez-les et battez des joueurs en ligne !

ÉDITEUR > **EA** ■ GENRE > **COURSE DE VOITURES**
 SUPPORTS > **APPSTORE (IPAD) / GOOGLE PLAY STORE (ANDROID)** ■ PRIX > **GRATUIT**
 DATE DE SORTIE > **AOÛT 2014**

p911

Dernièrement, avez-vous rendu visite à **nos partenaires** ?

OoDemoniak

Mine Box Radio

Max 5336

MR Game

Lunaria Esport

W3 Community

Gam3-Over

Walmouss

Nations Glory

Geek Mexicain

Voltstation

Dantazz

Edio Games

RockStarMag.fr

Machini

Logan

P911

VOTRE RÉFÉRENCE DU JEU INDIE

WWW.P911-MAGAZINE.COM

→ **Nouveau site**

→ **Nouvelle ligne éditoriale**

→ **Nouvelle vie!**



P911 n°4 débarquera bientôt!

Toujours gratuit et en PDF!

www.p911-magazine.com