LE MAGAZINE QUI RÉVOLUTIONNE LE JEU VIDÉO

CANARD PC

SPÉCIAL NUMÉRO ANNIVERSAIRE

24 PAGES ROCAMBOLESQUES

ASSASSIN'S CREED MIRAGE

BAGDAD KIFFÉ



n° 448

CYBERPUNK 2077 PHANTOM LIBERTY

KEANU LE SURVIVANT

MICRO KID'S, HUGO DÉLIRE, PIXIFOLY...

QUAND LA TÉLÉ CROYAIT AU JEU VIDÉO

TOTAL WAR PHARAOH

MOMIE FOR NOTHING

1ER NOV 2023

L 17410 - 448 S - F: 8,90 € - RD

CH : 14,20 CHF BEL/LUX : 9,40€ CAN : 15,50 $CAD NCAL : 1480XPF

Jouez sans limite.

Au-delà de la performance avec les processeurs Intel® Core™.



intel. CORE i5 intel. CORE i9 intel. CORE i7

Grâce aux performances optimisées et aux nouvelles fonctionnalités, prenez encore plus de plaisir à jouer et à travailler.

Les technologies Intel peuvent nécessiter du matériel, des logiciels ou des services compatibles, susceptibles de ne pas être disponibles sur tous les systèmes. Contactez le fabricant pour connaître les caractéristiques complètes du système. Les résultats effectifs peuvent varier.
© 2023 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © Intel Corporation.

Édito

par Ellen Replay

En 2019, Ivan a eu le malheur de déclarer « *Survivre, c'est déjà une réussite* » lors d'un entretien portant sur *Canard PC*, et chaque membre de la rédaction dispose d'un petit pense-bête pour se souvenir de le vanner tous les jours avec ça. Aujourd'hui, je suis quand même un peu obligée de lui donner raison : la presse vidéoludique a subi une longue succession de tempêtes au fil du temps, mais en dépit des galères, des crises et des moments de doute, *Canard PC* est toujours là. Le 26 novembre 2023, cela fera exactement 20 ans que vous nous offrez la possibilité d'écrire toutes les idioties qui nous passent par la tête, de nous épancher sur des titres qui n'intéressent que nous et d'en dégommer un paquet d'autres, d'expérimenter et de se planter (parfois), de faire écrire toutes sortes de personnes talentueuses et de parler de ce qui fait qu'on aime encore le jeu vidéo après toutes ces années. Tout ça, ce serait impossible sans vous, qui êtes toujours au rendez-vous pour nous lire, nous regarder, nous envoyer des colis truffés de friandises et de mots adorables. Voici donc un numéro spécial anniversaire, où vous trouverez, pêle-mêle : une frise chronologique retraçant l'histoire secrète de *Canard PC* de 2013 à 2023, une réflexion sur l'évolution du jeu vidéo au cours de ces vingt dernières années par Ivan, les résultats de notre dernière game jam, un jeu concours et bien d'autres choses – le mois d'octobre a aussi été très chargé en nouvelles sorties. Santé, à toutes les années de survie (même si ici, on préfère dire « *réussite* ») qui nous attendent !



Retrouvez tous nos articles sur le site **www.canardpc.com**

Sommaire

News p. 6

La couv' p. 13
Canard PC a 20 ans !

Tests p. 38
Assassin's Creed Mirage, Total War : Pharaoh, Mortal Kombat I, Lies of P...

Sévices après-vente p. 59
L'IMFDB, les langues fictives comme mécaniques de jeu, le JV à la télé...

Bientôt sur vos écrans p. 83
Prince of Persia : The Lost Crown, Holstin, Foundry, Hometopia...

C'est pas du jeu p. 91
Download, Canard Dé, Canard Peinard...

13

En couv Canard PC a 20 ans !



n° 448

Illustration de couverture : © Reno / Canard PC

Les membres de la rédaction

Ellen Replay @Icth
Izual @Izual
L.-F. Sébum @akaAgar
Ivan Le Fou @IvanLeFou
ackboo @ackboo
Florian Agez @Furolith

materiel.net

Informatique & High-Tech

Déjà plus de 20 ans qu'on envoie du lourd sur votre bureau.

▸ PC sans délai de montage ◂

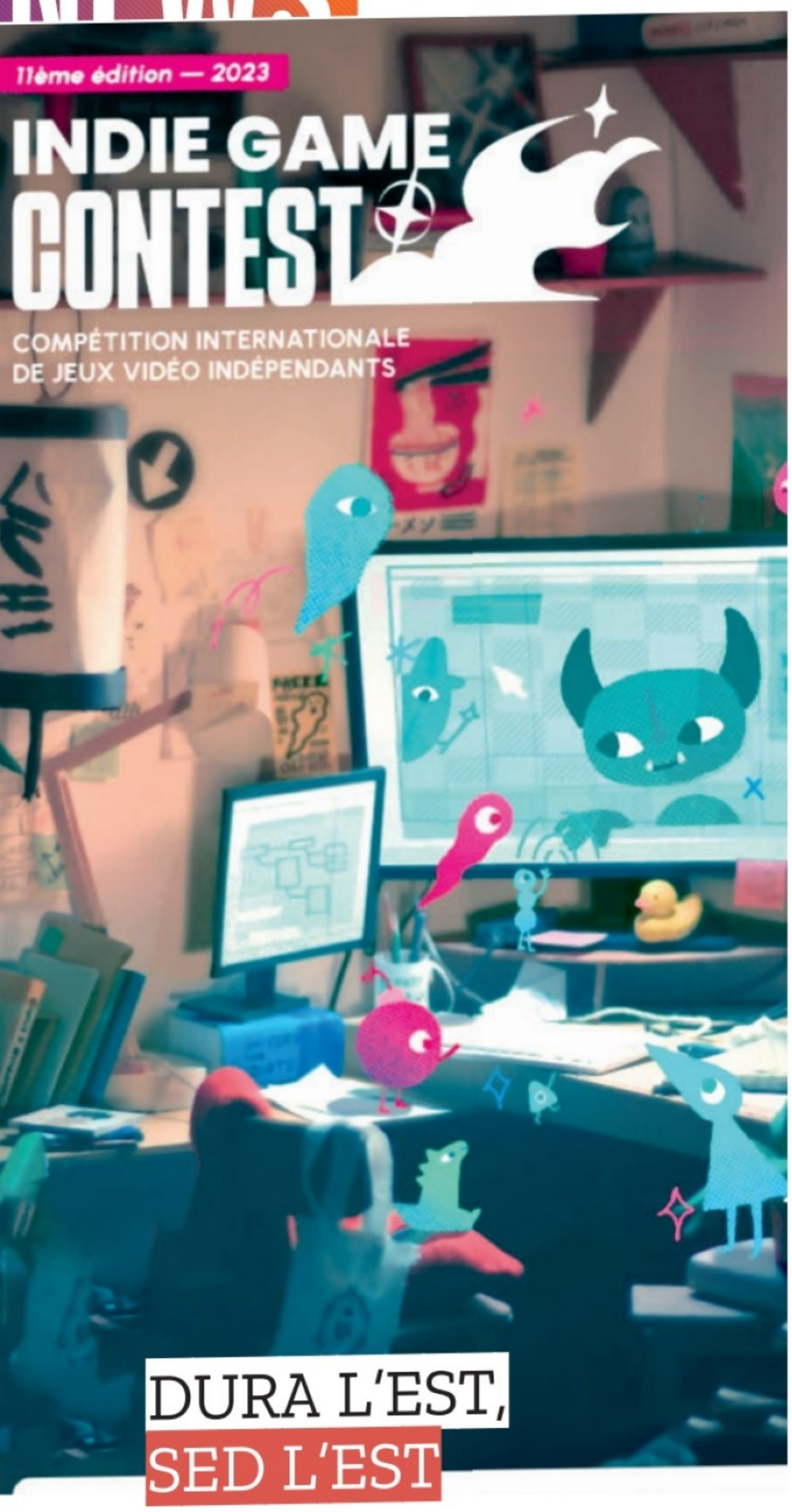
▸ Expédiés en 24h ◂

▸ Assemblés en France ◂

www.materiel.net

Conformément à l'article L.121-21 du Code de la consommation, le consommateur dispose d'un délai de 14 (quatorze) jours pour exercer son droit de rétractation.
MATERIEL.NET BP 64505 Grandchamp des Fontaines - 44245 La Chapelle sur Erdre Cedex.

Vous êtes les joueurs,
nous sommes le matériel.



DURA L'EST, SED L'EST

Comme chaque année se déroule à Strasbourg l'Indie Game Contest, concours de jeux indépendants qui, pour la première fois lors de cette 11e édition, n'est plus organisé dans le cadre du Festival européen du film fantastique de Strasbourg mais directement par l'association East Games, qui aide et soutient les développeurs de la région. Au programme de l'événement – dont *Canard PC* est comme chaque année partenaire –, des jeux en accès libre, une expo et des conférences et tables rondes, dont une à laquelle participera *Canard PC*, le 16 novembre à 17 h. Pour le reste, cela se passe au Shadok, 25 presqu'île Malraux à Strasbourg, du 13 octobre au 25 novembre 2023. Plus d'informations sur *EastGames.org*. **LFS.**

Après avoir beaucoup traîné les pieds, ce qui n'est pas très prudent sur une île aussi pluvieuse, c'est un coup à avoir de l'eau qui rentre par les coutures des semelles, les Anglais ont à leur tour validé l'acquisition d'Activision Blizzard par Microsoft, qui peut donc continuer tranquillement sur son petit chemin de conquête du monde en chantonnant « pom pom pom pom ». **LFS.**



Double **ou crève**

Connaissez-vous Miłogost Reczek ? Non ? Eh bien c'est trop tard, il est mort en 2021. Inutile de trop vous en vouloir cependant, vous aviez peu de chance de croiser son chemin, Reczek étant certes un acteur célèbre, mais uniquement en Pologne, raison pour laquelle CD Projekt l'avait embauché pour prêter sa voix au docteur Viktor Vektor dans la version polonaise de *Cyberpunk 2077*. Restait un gros problème au moment d'enregistrer le doublage de l'extension *Phantom Liberty* : comment faire doubler un personnage par un mort ? C'est très simple : en demandant



à un autre acteur d'enregistrer les répliques, puis en utilisant une IA pour transformer sa voix en celle de Reczek. Non sans bien sûr, insiste CD Projekt, avoir auparavant demandé l'autorisation à sa famille, car le Polonais est de nature polie. **LFS.**

Le jeu vidéo : **un monde de hyènes**

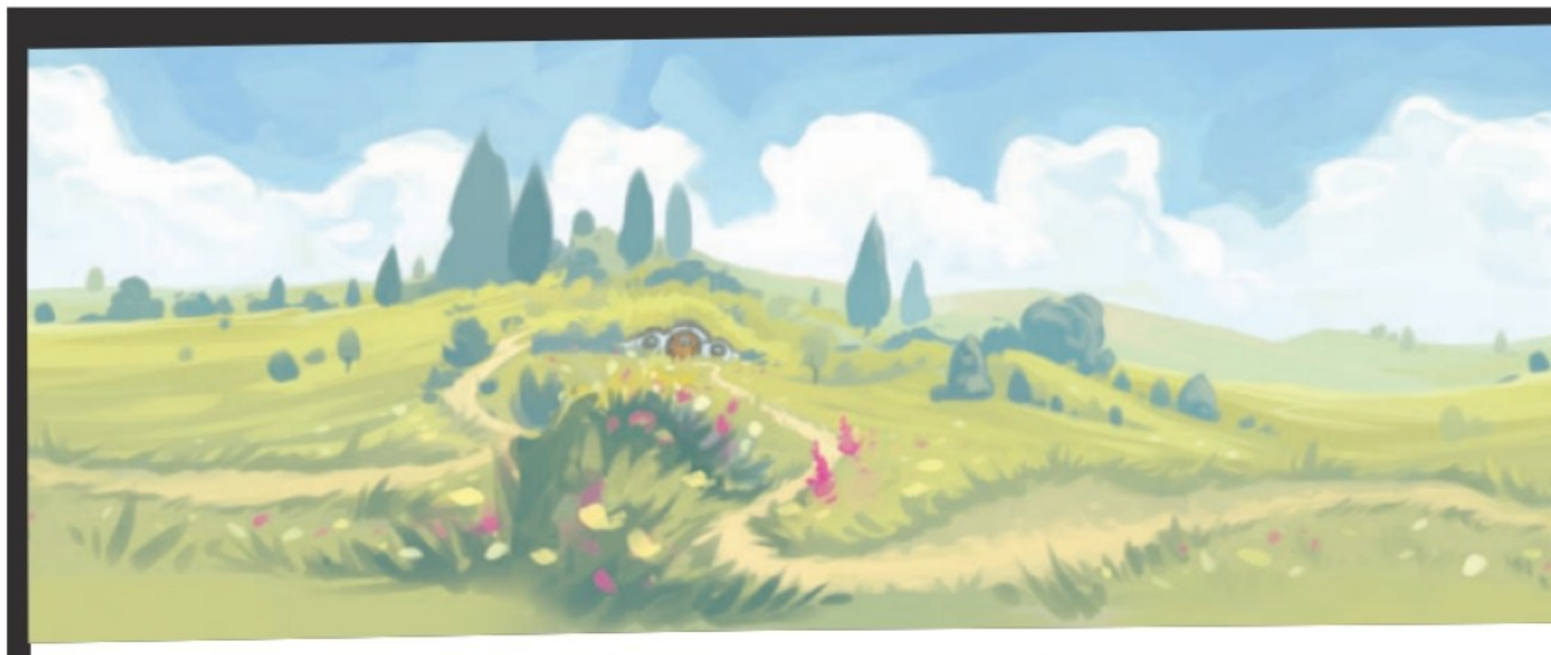
Après avoir passé les trois dernières décennies à nous pondre du *Total War* à la chaîne (le nouvel épisode, *Pharaoh*, est testé page 50), le studio anglais Creative Assembly a voulu se diversifier en lançant un shoot multijoueur arcade plein de couleurs vives, *HŸENAS*, inspiré des jeux à la mode comme *Overwatch* et *Apex Legends*. Une phase de bêta-test privé a été organisée il y a quelques semaines, avec des joueurs recrutés sur Internet. Et il faut croire que le résultat fut mitigé : *HŸENAS* vient d'être annulé et des licenciements vont suivre dans le studio anglais. D'après Polygon, ce revers s'inscrit dans le cadre plus large des « réformes structurelles » dans lesquelles s'est engagé Sega, qui aurait bazardé d'autres titres en développement dans ses studios européens. L'éditeur japonais possède notamment Amplitude, Two Point Studios et Sports Interactive. **A.**



Dotage



Le 4 octobre est sorti *Dotage*, un jeu de gestion tout mignon qui flirte avec le minimalisme. On doit y construire un village en faisant super gaffe au placement d'ouvriers : chaque péon est précieux et parfois, il faut envoyer le bûcheron cueillir des mûres ou puiser de l'eau en surveillant avec anxiété le stock de bois coupé. Décors croquignolets mis à part, *Dotage* ressemblerait quand même à pas mal d'autres jeux de gestion s'il ne reposait pas sur deux idées marrantes : le tour par tour, où l'on donne son travail à chaque habitant avant de cliquer sur le bouton qui passe la journée, et le roguelite, car une accumulation d'événements négatifs rendant fous les habitants condamne chaque partie à l'échec à moyen terme. Sauf que réussir certaines choses octroie des points à dépenser dans des améliorations permanentes, qui rendront la partie suivante plus facile. Tout ne fonctionne pas à 100 % et je regrette la linéarité de l'arbre des améliorations, mais pour une fois qu'un jeu de gestion fait quelque chose de nouveau, je ne vais pas trop me plaindre. I.



J'AI DÉPENSÉ SANS COMTÉ

Avec un trailer plein de vide, Private Division, la filiale de Take-Two Interactive qui s'occupe des petits studios indépendants, annonce *Tales of the Shire* pour 2024. On savait depuis plus d'un an qu'ils travaillaient sur un jeu dans l'univers du *Seigneur des Anneaux*, on sait désormais que ce sera dans les pattes poilues d'un hobbit… et c'est à peu près tout. Ils promettent un jeu « réconfortant », ce qui nous fait une belle jambe. Un jeu narratif ? de gestion ? Mais arrêtez, puisqu'on vous dit qu'on n'en sait rien ! Allez, histoire de ne pas vous laisser partir sans infos intéressantes, sachez que ce sera le premier jeu en propre de Wētā Workshop, une boîte pourtant mondialement célèbre pour ses effets spéciaux et de post-prod' (la trilogie de Peter Jackson, *District 9*, etc.), et que sa division numérique Wētā Digital a été rachetée par Unity en 2021. Logique, puisque son nom signifie « Dieu des choses laides ». P.

ERRATUM : Une erreur a été malencontreusement placée dans l'ours du n° 447, du fait de l'assimilation par un cerçeau défivient de deux fonctions et noms proches : en lieu et place d'Élise Godmuse (graphiste de son état) à l'entrée Rédactrice graphique, il aurait fallu lire **Éloïse Garcia** (notre nouvelle maquettiste). La (ir)responsable de l'erreur présente ses excuses aux deux personnes concernées pour l'inconvénient occasionné. Bon ok, en vérité on était bien trop heureux de ressortir un encadré Erratum planqué sous un meuble plein de poussière pour le numéro des 20 ans. **S. (enfin je crois)**

Another one bites **the Dust 514**

La vie de développeur chez CCP doit être un calvaire. Oh, bien sûr, tout le monde continue de chanter les louanges d'un *Eve Online* toujours vivant vingt ans après sa sortie, mais la triste vérité est celle d'une vocation contrariée. Tel Claude Dubois dans *Starmania*, ils ne font pas ce qu'ils auraient voulu faire. Eux rêvent d'un FPS depuis presque toujours, et ils ont essayé, beaucoup essayé. Trop même, diraient les esprits perfides, qui se souviennent du *Dust 514* de 2013 sur PlayStation 3 (fermé en 2018), du *Project Legion* de 2014 (jamais sorti), du *Project Nova* de 2018 (annulé en 2020). Pas nous. Chez *Canard PC*, on se réjouit de les voir annoncer *EVE : Vanguard*, qui est exactement ce que vous craigniez : un module FPS PvPvE connecté à *Eve Online*, dont une partie arrivera dans la foulée de l'extension Havoc du 14 novembre. Pour les inscrits, une carte sera jouable dès décembre. Bonne chance, donc, à *EVE : Vanguard* (fermé en 2026). P.



Au revoir Sergiy

Après huit ans de service, Sergiy Galyonkin quitte (apparemment en bons termes) Epic Games. C'était l'un des piliers de la boîte, et certainement son employé le plus connu et le plus vocal, avec son patron Tim Sweeney. Galyonkin a notamment créé Steam Spy, lancé l'Epic Games Store en 2018 et fut l'un des artisans du succès de *Fortnite* en tant que directeur de la stratégie éditoriale. Il révèle aussi, dans son petit message d'adieu, que son ex-employeur serait en train de se transformer pour devenir « *Epic 5.0* », passant du statut d'éditeur/développeur de jeu et de moteur 3D à celui de « *plateforme* ». L'ami Sergiy explique qu'il n'est plus la bonne personne pour opérer de changement. Et il n'est pas seul, puisque Epic a licencié 16 % de ses employés (environ 830 personnes) fin septembre. **A.**

Guerre de l'upscaling, **épisode 25**

AMD vient de sortir le FSR 3, nouvelle itération de sa technologie d'upscaling concurrente du DLSS de Nvidia.
Et c'est une bonne nouvelle, car la politique de Nvidia, qui consiste à réserver certaines fonctionnalités du DLSS à ses GPU les plus coûteux, commence à en agacer plus d'un, dont moi. Le FSR 3, qui fonctionne donc sur (quasiment) n'importe quel GPU, permettra aux gueux de bénéficier de la « Frame Generation », cette nouvelle technologie proche de la magie noire qui laisse l'IA générer des images en temps réel afin d'améliorer la fluidité du jeu. *Immortals of Aveum* et *Forspoken* sont les deux premiers titres à implémenter le FSR 3. Les premiers retours sont positifs, avec des gros gains en performance, même sur



des GPU d'il y a plus de cinq ans. Le FSR 3 devrait se généraliser dans les prochains mois, notamment sur le très attendu *Frostpunk 2*, avec des résultats que ses développeurs polonais qualifient de « *fantastiques* ». **A.**

Son état était pourtant **(back)stab !**

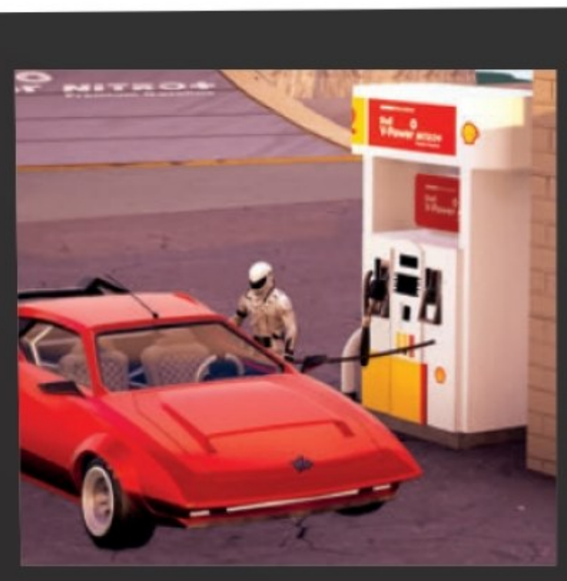


Counter-Strike 2 est un enfant qui a le respect de son papa *Counter-Strike : Global Offensive*. Il lui ressemble beaucoup, en plus joli et plus jeune évidemment, et a patiemment attendu depuis le printemps, en faisant des bêtas, des tests, des… oh et puis mince, place aux jeunes ! Le 27 septembre, il a regardé son paternel dans les yeux, lui a murmuré « *11 ans déjà, tu as eu une belle vie* », puis a débranché la prise d'un coup sec. Vraiment sec, car une mise à jour a simplement fait passer le jeu en version 2, pour tout le monde. Au point de tomber entre deux rounds de matchs pros du circuit officiel, c'est dire. Un tickrate en temps réel et un passage au moteur Source 2 qui touche les lumières, les reflets, la fumée volumétrique. Panique chez les plus acharnés, qui doivent réapprendre à lancer une grenade. Au moins les cartes iconiques restent les mêmes et les skins sont transférés, ils évitent donc l'arrêt cardiaque. **P.**

L'irrésistible appel du tapis roulant



Les développeurs de *Planetary Annihilation*, sorti en 2015, ont bien compris que le STR de papa n'était plus vraiment un genre d'avenir. Alors ils ont trouvé une astuce. Leur prochain jeu, *Industrial Annihilation* sera toujours un STR avec des petits tanks futuristes et de grosses explosions nucléaires (car qui n'aime pas les explosions nucléaires ?), mais toute la partie *base building* sera inspirée des jeux d'usine à la *Factorio* et *Dyson Sphere Program*. On devra donc créer de vraies chaînes de production et dérouler des kilomètres de tapis roulants afin de construire les habituels troupeaux d'unités à envoyer au combat. Voilà, votre intérêt pour ce jeu vient d'être multiplié par 72. Une première version anticipée d'*Industrial Annihilation* devrait être disponible sur Steam au second trimestre 2024. **A.**



Bien décidé à remettre dans le droit chemin ces petits salopiauds wokes de la nouvelle génération qui préfèrent glander sur leur PC plutôt que de faire des tours en 4x4, Shell s'est lancé dans un partenariat avec Epic et organisera dans *Fortnite* les Shell Ultimate Road Trips, sortes de compétitions en bagnole sur une île dédiée où il sera possible de s'arrêter pour faire le plein, car c'est le genre d'expériences extrêmes que cherche la jeune génération. **LFS.**

PAYDAY 3

DÉPLUME LES BANQUES...

... POUR LES 20 ANS DE CANARD PC

18
www.pegi.info

PS5 XBOX SERIES X|S STEAM EPIC GAMES STORE

© 2023 STARBREEZE. Developed by STARBREEZE. Published by DEEP SILVER, a division of PLAION GmbH, Embracer Platz 1, 6604 Höfen, Austria. PLAION is a registered trademark. Payday is a registered trademark of STARBREEZE. PAYDAY 3 uses the Unreal® Engine. Unreal® is a registered trademark or trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2023, Epic Games, Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved.

STARBREEZE ENTERTAINMENT

DEEP SILVER

Le cuiseur vapeur Russel Hobbs

PAR ACKBOO



Un cuiseur vapeur à trois plateaux (mais en pratique, je n'en utilise qu'un seul) de Russel Hobbs, environ 45 € sur Amazon.

Manger des légumes verts, c'est important. Mais qu'est-ce que c'est pénible à préparer. Après des années passées à les cuire dans une grande marmite d'eau bouillante, comme au Moyen Âge, j'ai décidé d'investir dans un cuiseur vapeur dédié en janvier dernier.
Et je peux l'affirmer après dix mois de pratique intensive, ça change la vie. Le temps de préparation se résume à vingt secondes : vider trois verres d'eau dans le machin, balancer la moitié d'un sac de légumes Picard dans le bac en plastique, et tourner le minuteur. L'appareil fait peu de bruit, peu de vapeur, mais au bout d'une vingtaine de minutes (il faut tâtonner sur quelques essais pour trouver la durée de cuisson optimale), j'ai mes brocolis cuits à la perfection, avec leurs vitamines bien préservées.
Le nettoyage est tout aussi rapide : je vide l'appareil dans l'évier, je passe le bac en plastique sous le robinet, c'est dix secondes chrono. Résultat, je m'empiffre de légumes verts tous les jours de la semaine – en les noyant sous la mayonnaise bien sûr, mais c'est un problème qu'aucun appareil électroménager ne pourra corriger.

All Tomorrows

PAR LOUIS-FERDINAND SÉBUM

Un des livres les plus fascinants qu'il m'ait été donné de lire, disponible gratuitement en PDF : *cpc.cx/alltomorrows*

Paru en 2006, ce livre – ou plutôt ce PDF d'une centaine de pages que l'auteur a diffusé gratuitement sur Internet – est l'œuvre de jeunesse de l'artiste turc Cevdet Mehmet Kösemen, à qui l'on doit entre autres *Snaiad*, un projet Internet participatif invitant à décrire l'écosystème (cohérent) d'une planète imaginaire. Mais revenons à *All Tomorrows*. Sur un ton d'historien, il résume le destin de l'espèce humaine d'aujourd'hui à son extinction. Ses moments de triomphe, ses drames, les modifications plus ou moins volontaires qu'elle va subir. Ce qui rend *All Tomorrows* fascinant, bien plus par exemple que *Man After Man* de Dougal Dixon, est son absence totale de limites. L'histoire se déroule sur un milliard d'années, l'intelligence disparaît et naît au fil des ères, le plan anatomique d'*homo sapiens* est modifié au-delà de l'entendement. *All Tomorrows* est proprement vertigineux. Quant aux illustrations qui ornent la moitié de ses pages, à mi-chemin entre surréalisme et *body horror*, elles vous hanteront pour le restant de vos jours.



Room 237

PAR ELLEN REPLAY



Un documentaire de Rodney Ascher, disponible en DVD et Blu-ray.

J'ai vu *Shining* un nombre incalculable de fois, et pourtant, je continue encore d'y découvrir de nouveaux détails – ce qui n'est pas si étonnant quand on connaît le perfectionnisme de Stanley Kubrick. Après tout, on parle quand même du type qui aurait fait repeindre les murs d'un cinéma new-yorkais pour s'assurer qu'il n'y ait pas de reflet sur l'écran lors de la diffusion d'*Orange mécanique*.
Kubrick n'est pas le seul à être aussi obsessionnel vis-à-vis de ses films : le documentaire *Room 237* s'attarde sur différentes interprétations (plus ou moins tordues) de fans invétérés de *Shining*. L'un d'eux estime que le film est en réalité une manière pour le réalisateur de s'excuser d'avoir filmé de fausses images de l'alunissage d'Apollo 11, tandis qu'un autre soutient mordicus que *Shining* est une relecture du mythe du Minotaure. Il y a aussi une personne qui pense que Kubrick a fait incruster son visage en post-production dans des nuages visibles au début du film, ou encore le réalisateur du documentaire qui estime que Danny est une métaphore du cerveau de ses parents. J'ignore si l'un d'entre eux a plus raison que les autres, mais en réalité, on s'en fiche complètement : *Room 237* est un documentaire qui montre à merveille la puissance évocatrice du cinéma, et notre besoin irrépressible de trouver une interprétation, aussi tarabiscotée soit-elle, à tout ce qui défile devant nos yeux (même lorsqu'il s'agit d'un détail trivial, comme une boîte de conserve sur laquelle figure un chef amérindien en train de fumer le calumet).

L'UNITÉ DANS LA TOURMENTE

Au terme d'un mois dont les cadres d'Unity parleront longtemps à leur psy, John Riccitiello, PDG de l'entreprise, a démissionné, de façon bien sûr parfaitement volontaire. Rappelons qu'Unity avait décidé, entre autres changements de modèle économique particulièrement idiots, de facturer ses clients à chaque installation de leur jeu utilisant leur moteur, ce qui avait provoqué un vent de panique chez un grand nombre de studios indés. Afin de réparer les pots cassés, et alors que le cadavre de Riccitiello continuait de fumer sur le bûcher, le PDG par intérim Jim Whitehurst a envoyé un gros mail de lèche à tous les détendeurs d'un compte Unity, dans lequel il les félicite d'avoir développé « *des jeux incroyables et des expériences 3D en temps réel qui ravissent [leurs] clients* ». Oui, même à moi, qui pourtant n'ait jamais pondu que des prototypes pourris, c'est dire si les choses vont mal. **LFS.**

Argent **trop cher**

Tandis que les studios dégraissent plus vite qu'un chirurgien plasticien californien soucieux de finir ses douze liposuccions quotidiennes pour se payer une nouvelle piscine, l'industrie du jeu vidéo, elle, continue de battre des records. D'après Laura Miele, présidente de l'*entertainment* chez Electronic Arts (et on se demande bien qui sont les autres présidents d'une boîte qui ne fait que de l'*entertainment* ? Y a-t-il un président de la plomberie ?), le jeu vidéo représenterait aujourd'hui un marché de 350 milliards de dollars, qui devrait encore croître de près de 40 % au cours des trois prochaines années, si toutefois l'humanité n'a pas péri d'ici là par le glaive, par la famine ou par la peste, ça ce n'est pas elle qui le dit, hein, c'est moi, et c'est sans doute pourquoi, contrairement à madame Miele, je ne suis jamais interviewé par Bloomberg. **LFS.**



On connaît **la Shang Tsung**



Sébum l'évoquait, au sujet de *Mortal Kombat 1*, le douzième de la série, car plus rien n'a de sens : la violence interdit la monétisation YouTube et réduit l'exposition chez les streameurs. Un problème pour Ed Boon, qui se questionnait sur un mode basse violence. La solution était plus simple : il suffisait de sortir une version Switch. Fini l'horreur du gore, place au rire, devant l'aspect visuel du jeu, qui tire des larmes de sang à la console de Nintendo, pour un résultat catastrophique au point d'être comique. Question exposition, c'est une réussite, et les qualificatifs pullulent : « *horrible* », « *douloureux pour les yeux* », « *irrespectueux* ». Tandis que l'équipe de communication avale son douzième Valium, Ed Booon affirme qu'« *un certain nombre de problèmes soulevés seront pris en compte* » dans une mise à jour. Une manière polie de dire « *on va faire ce qu'on peut, mais n'attendez pas de miracle non plus* ». **P.**

Après le coloré *Dave the Diver*, les Coréens de Mintrocket gardent le même cap et annoncent *Nakwon : Last Paradise*, un jeu de furtivité et de récolte, à la troisième personne, en PvPvE, dans un Séoul infesté de zombies intuables. Pardon… quoi ?! **P.**

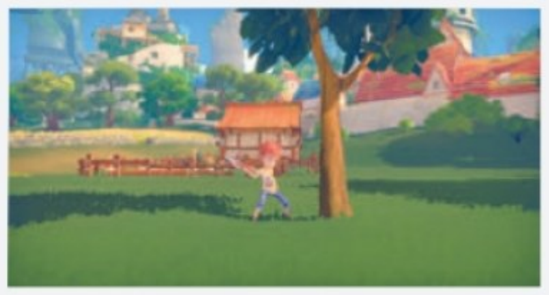
RUBRIQUE JUDICIAIRE

Libération rapporte que cinq ex-employés d'Ubisoft ont été placés en garde à vue les 3 et 4 octobre. Ces arrestations ont été faites dans le cadre d'une enquête démarrée il y a un an par le parquet de Bobigny. L'enquête fait suite aux plaintes déposées à l'été 2021 par le syndicat Solidaires Informatique et deux victimes, concernant des accusations de harcèlement moral et sexuel à Ubisoft, révélées par *Libération* il y a trois ans. Parmi les personnes placées en garde à vue se trouvent Serge Hascoët, l'ancien directeur créatif de l'éditeur français, et son bras droit Tommy François, tous deux écartés d'Ubisoft en 2020. **A.**

Encore un drame du Brexit

Le vénérable studio britannique Team17, qui a fait son beurre en sortant des dizaines d'épisodes de sa franchise *Worms* depuis les années 1990, a un peu plus de mal avec sa branche édition, inaugurée en 2013. D'après Eurogamer, la boîte est entrée dans une phase de restructuration et devrait procéder à des licenciements, particulièrement dans son département Assurance Qualité, avec une cinquantaine de départs prévus sur un effectif total d'environ 400 personnes.

Même le PDG vient de sauter, c'est vous dire si la situation est tendue. Cela fait bien longtemps que Team17 n'a pas publié de jeux à succès : *My Time at Portia* et le FPS multi *Hell Let Loose*, leurs derniers titres un peu remarqués, datent quand même de 2019. **A.**



Vipère au joystick



Tous les compteurs d'ironie de la rédac ont grimpé au niveau 7 sur l'échelle ouverte d'Alanis Morissette lorsque nous avons appris que l'armée américaine utilisait le simulateur de vol *DCS World* pour entraîner les futurs pilotes ukrainiens de F-16. Rien de très surprenant à première vue, puisque le logiciel a déjà été utilisé par le passé pour former la garde nationale de l'US Air Force au pilotage du A-10, avec un certain succès à en croire sa performance du 28 mars 2003 (attendez, je dois rebooter mon compteur d'ironie, il vient de faire un dépassement de capacité). Bref, tout cela serait assez banal si *DCS World* n'était pas développé par Eagle Dynamics, un studio russe. **ÉLFS.**

Yes you Cannes



Cette fin d'année, devait se dérouler la première édition du « Cannes Gaming Festival », un festival de jeu vidéo qui, vous l'aurez deviné car nos lecteurs sont réputés pour leur sagacité, aurait eu lieu à Cannes. Manque de bol, l'événement a été reporté et il faudra attendre l'année prochaine pour avoir la chance de voir une sorte de croisement entre les Pégases et la PGW dans une ville peuplée à 90 % de retraités et de millionnaires désœuvrés. Le plus rigolo reste la raison de l'annulation : le Cannes Gaming Festival est en effet le premier événement à être victime de son succès avant même d'avoir lieu, les organisateurs ayant pris peur devant la réponse très positive de l'industrie (qui a dû sentir le bon filon pour organiser un pince-fesses) et ayant préféré se laisser une année de plus pour organiser les choses comme il faut. Il est vrai qu'il serait dommage d'accueillir le ministre avec un stand à hot-dogs. **LFS.**

On a fait **une Bullet**

Dans un rapport financier pour début 2023, les Polonais de People Can Fly reparlent d'*Outriders*, sorti en 2021, et acclamé par la critique (4/10 dans *Canard PC*, par un Kahn Lusth admiratif). Ils en causent surtout pour dire « *hé, mais on n'a pas touché de royalties par notre éditeur, Square Enix !* ». Je le savais, Square est un mauvais payeur ! Square voleurs ! Square esc… ah, attendez, le document continue et explique que ces royalties dépendaient des bénéfices tirés du jeu et que, visiblement, « *les ventes ont été insuffisantes pour couvrir les coûts et les dépenses du développement* ». Plus simplement, ils n'ont pas eu leur part du gâteau, car il n'y avait pas de gâteau. Mais pas d'inquiétude, *Bulletstorm VR* arrive le 14 décembre et tout le monde adore la licence, le jeu de base (6/10, par Louis-Ferdinand Sébum, un grand fan) et sa *Full Clip edition* (PIGEON/10, par un Guy Moquette extatique). **P.**



« Un seul être vous manque, et tout est dépeuplé ». Chris Metzen, qui a travaillé sur toutes les franchises de Blizzard durant 23 ans, avant sa retraite en 2016, était déjà revenu comme conseiller depuis 2022. La relève n'est visiblement pas prête, et il vient d'être nommé directeur créatif exécutif pour tout ce qui touche à *Warcraft*. **P.**

Duke Nukem **Forever and ever**

Oui monsieur, oui madame, Duke Nukem revient. Il a toujours ses gros muscles, sa coupe en brosse, son marcel rouge et il… s'est recyclé dans le flipper. *Duke Nukem : Big Shot Pinball* sera une table spéciale pour *Pinball M*, le prochain jeu de flipper de Zen Studio. Car vous ne le saviez peut-être pas, mais en 2023, ce genre n'est pas mort. Il continue sa petite vie, avec la série des *Pinball FX* du même développeur. Le dernier épisode, *Pinball FX3*, sorti en 2017, continue d'être alimenté en DLC – il y en a pour 300 € de tables additionnelles à acheter. Si cette info vous a donné une irrésistible envie de débloquer de l'extra-ball, sachez que le jeu de base est gratuit sur Steam, et que vous pouvez rejouer au meilleur flipper PC de tous les temps (le *Space Cadet* de Windows) tout aussi gratuitement sur GitHub. **A.**

LA COUV' DU 448

Dix ans de CPC : 2013-2023
p. 14

Les pires couv'
p. 24

Le jeu concours
p. 27

Vingt ans de jeu vidéo
p. 30

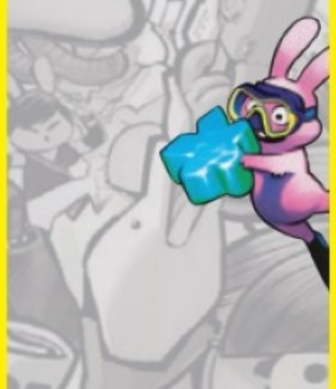
Canard PC en 2043
p. 32

Make Something Horrible : résultats
p. 34















© Reno





PAR LA REDACTION

Dix ans de Canard PC : 2013-2023



Il y a une décennie, on fêtait les 10 ans de *Canard PC* en retraçant l'histoire secrète du magazine, de 2003 à 2013. Cette frise chronologique s'étalait sur cinquante pages et trois numéros. Parce que le papier coûte plus cher, et qu'on tient quand même à la santé mentale de Toto et Sonia, on s'est limité à dix pages pour les 20 ans (ce qui a demandé énormément d'autocensure et d'abnégation). Voici donc les événements qui ont marqué la rédaction de 2013 à 2023 – du moins, ceux qu'on a le droit de raconter.



2013

20 novembre
Parquée depuis 2010 à l'étage -2 de la pépinière d'entreprises Soleillet, la rédaction aspire à revoir la lumière du jour. Lord Casque Noir craque la tirelire et organise un déménagement vers des terres lointaines mais plus hospitalières : le rez-de-chaussée du même bâtiment. Les rayons du soleil terrifient Denis et DocTB, qui choisissent les bureaux les plus obscurs, tout au fond.



Novembre-décembre
Nos nouveaux locaux ne sont pas juste mieux situés sur l'axe vertical, ils sont aussi plus grands. Genre, beaucoup plus grands. L'unique pièce séparée de l'open-space, qu'une entreprise normale aurait transformée en lieu de réunion, devient une salle de pause avec de l'herbe en plastique au sol, une machine à café qui fait un bruit de tronçonneuse et une cible à fléchettes particulièrement sonore. Seul hic : la pièce n'a pas de porte. Maria Kalash, dont le bureau se trouve juste à côté, prend l'habitude d'apporter des boules Quiès. Aujourd'hui encore, on ne s'explique pas comment à la même période nous avons réussi à attirer de nouveaux collègues : Pollynette pour assister Casque, Dandu pour co-écrire *Canard PC Hardware* et Katell pour maquetter le magazine pendant que Toto finit *Dark Souls* pour la sixième fois.



2014

8 février
Nous sommes depuis trois mois dans nos vastes locaux du niveau zéro de Soleillet. Enhardi par le luxe qui entoure la rédaction (pour la première fois depuis des années, elle a des fenêtres sans barreaux qui ne donnent pas sur un mur), Casque décide de passer à l'étape supérieure : faire décorer les locaux par des graffeurs, comme dans les MJC branchées de banlieue. Aussitôt dit aussitôt fait, de grandes frises mettant en scène des personnages façon *GTA* ornent désormais les murs de la rédac. « *Mais vous n'avez pas peur que Couly le prenne mal, que les locaux aient été décorés par quelqu'un d'autre ?* », se demande je ne sais plus qui, quelques minutes avant que Couly franchisse la porte, se mette à gueuler « *mais c'est quoi cette merde branchouille ? Les Allemands faisaient déjà mieux dans les années 1970 !* » et gribouille des lapins et des inscriptions « pipi caca » partout pour marquer à nouveau son territoire.

24 février
Un étudiant un peu trop naïf propose de monter un site de guides de jeux vidéo pour nous et de le remplir de contenu lors d'un stage. Ivan accepte par sadisme et le force à écrire un guide complet sur *Hearthstone*. Il s'exécute sans broncher. Flairant l'aubaine, la rédaction profite de cette faiblesse et lui





refile les tests de plusieurs hack 'n' slash hongrois dont personne ne veut. Le piège se referme sur Izual, qui devient rédacteur à *Canard PC*.

13 mars
Depuis qu'il a fini de monter son Star Destroyer impérial en Lego, Lord Casque Noir darnaude* dans les locaux en mûrissant son prochain coup. Un jour, il débarque à la rédac avec un 4×4 télécommandé de la taille d'un petit chien. L'air épouvanté des rédacteurs lorsque l'engin fonce vers eux lui plaît tant qu'il décide de passer au niveau supérieur et de se ramener avec un drone aérien, qui vrombit au-dessus des têtes telle une épée de Damoclès, mais une épée de Damoclès qui renverse aussi le café des gens sur leur bureau à cause d'un mauvais pilotage.

5 juillet
Après une énième défaite sur *Hearthstone*, Ivan Le Fou désinstalle le jeu et convainc ackboo de lancer un magazine sur complètement autre chose que les jeux vidéo. Ce sera un beau trimestriel avec des photos sur papier glacé et des articles de fond sur la technologie et le numérique : *Humanoïde Magazine*. Un beau succès même si, pour atteindre la rentabilité, il faudrait le bourrer de pubs. On s'y refuse en tentant un coup d'éclat : tripler les ventes du cinquième numéro grâce à une couverture sur Manuel Valls, qui « cartonne en ce moment, tout le monde se l'arrache ». Il n'y aura pas de sixième numéro.

* Darnauder, verbe intransitif, 1er gr. Du nom de famille « Darnaudet ». Forme particulière, déambulatoire, de procrastination ayant tendance à gêner le travail des collègues.



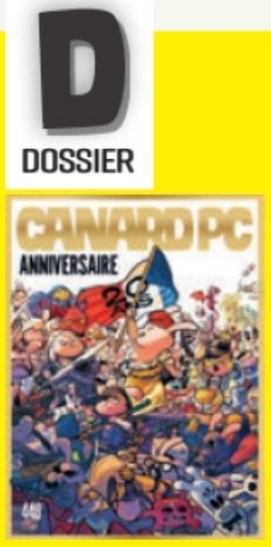
18 décembre
Les vendeurs de viande crue du quartier sont en deuil : Omar Boulon quitte *Canard PC*. Sa lettre de départ, publiée dans le n° 309, contient de maigres mais lucides pistes de réorientation : « *Étudions les compétences que j'ai développées au cours ces dernières années : 1) une capacité surnaturelle à dire aux gens ce qu'ils font mal ; 2) les moyens de leur dire le plus méchamment possible. L'application dans le monde réel semble difficile, hors Éducation nationale.* »

2015



1er mars
On sort une nouvelle formule du magazine pour le dépoussiérer un peu, avec un très beau visuel mais surtout un très beau jeu de mots : « Gare au Göring » pour *Hearts of Iron 4*.

3 mars
Depuis quelques jours, un curieux attroupement se crée à chaque fois qu'ackboo s'installe à son PC. Guy Moquette, Monsieur Chat, Ivan Le Fou, Lord Casque Noir et Izual en particulier passent des heures à regarder par-dessus l'épaule du colosse blond de la rédaction, qui





commente parfois à haute voix pour édifier les masses : « *Et là regardez, si je clique sur ce bouton je vois où il y a des embouteillages. – Oooooh…!* » Oui, ackboo teste *Cities : Skylines*, le premier bon clone de *SimCity* depuis douze ans, et le soir tous ses collègues rentrent chez eux avec des étoiles dans les yeux.

15 mai
On surkiffe tellement *Kerbal Space Program* qu'il trône en couverture de notre n° 318. Une très grande fierté. Et l'une des pires ventes de l'histoire du magazine.

18 juillet
Alors comme ça, les autres journaux se vendent mieux avec des titres racoleurs imprimés sur du papier tue-mouche ? Nous aussi on peut le faire…

Octobre
Un mal nouveau gangrène la rédaction. Sur l'impulsion de Casque, Pollynette s'est mise à *Counter-Strike : Global Offensive* et y fait preuve d'un talent surnaturel. Curieuse de ce prodige, la rédaction entière installe le jeu et y gaspille des après-midis entiers lors de matchs à cinq contre cinq dont Polynette ressort toujours gagnante. L'obsession pour *Counter-Strike* atteint un tel paroxysme que la sonnette connectée de la rédaction abandonne sa sacro-sainte marche impériale au profit d'une voix sonore qui annonce « Counter-Terrorists win ».





2016

1er janvier
Un rideau rouge à flonflons a été tendu sur un mur de la rédac. Tout le monde est réuni devant ; Ivan et Casque, tenant chacun la poignée d'une paire de ciseaux, coupent le cordon qui ouvre le rideau, révélant une inscription en lettres de feu : « 2016 – ANNÉE DES PROJETS ». Émue aux larmes, la rédaction applaudit et… bon, OK, ça ne s'est pas vraiment passé comme ça, mais 2016 reste l'année où on se lance dans plein de trucs.



7 juin
Parce que chaque semaine de nouveaux kiosques à journaux ferment, on se réveille un matin en se disant que quand même, ça serait pas con d'avoir nos articles sur un site Internet. Preuve que l'idée est géniale, tout le monde l'a eue 20 ans avant nous. On lance une grande campagne Kickstarter pour financer notre premier site payant. C'est la première fois qu'on vous sollicite sérieusement et vous financez le projet à plus de 430 % de son objectif initial. Encore merci pour ça.

30 juin
Libération, un vrai journal avec de vrais journalistes, consacre ses deux pages centrales à *Canard PC* et à son projet de site payant sur le jeu vidéo. Un charmant article, même si une photo de Pipomantis l'indique comme étant Netsabes et qu'une légende appelle Izual « Théo Dezalax ». Pendant une année entière, il ne répondra plus qu'au nom de « Dark Dezalax, destructeur des mondes ».

19 septembre
Il a fait chaud cet été, alors on décide de produire nos propres rafraîchissements. Avec les gens de la Brasserie de l'Être, on brasse nous-mêmes notre bière, une IPA dont Katell dessine l'étiquette. Au moment de mettre en vente, une inquiétude nous étreint soudain : 1 000 litres, est-ce que ça n'était pas un poil beaucoup ?



7 novembre
Les canards de notre forum caressent depuis longtemps l'idée d'une montre *Canard PC* fabriquée par Luch, une marque d'horlogerie soviétique. Chiche. Izual prend le projet en main et discute lui-même avec l'usine biélorusse. Quand son contact, le sympathique Viktor, est remplacé du jour au lendemain par un Dmitry beaucoup plus glaçant, il réalise un peu tard que de l'autre côté du rideau de fer,

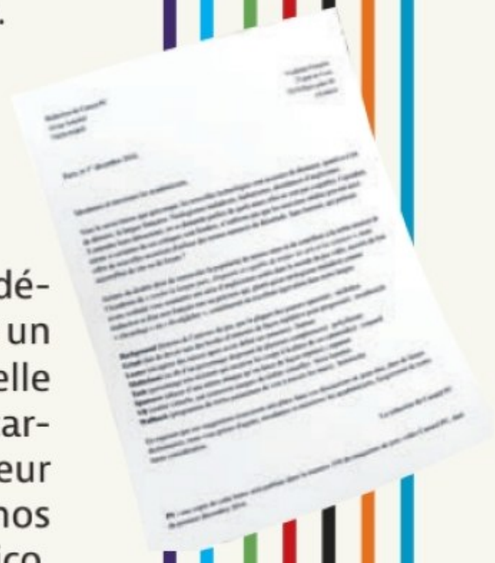


on n'a pas les mêmes pratiques managériales qu'ici.

Décembre
Nos bien-aimés dirigeants ont décidé que cette année, il devait y avoir du *Canard PC* sous chaque sapin de France. La bière, la montre Luch et le livre d'Izual dédié à *Fallout* (troisième livre *Canard PC* en deux ans, après *L'Encyclopédie du jeu vidéo* et *Call of Duty : les Coulisses d'une usine à succès*) ne suffisent pas. Sous l'impulsion de Guy Moquette (qui aime les cubes en bois) et Ivan Le Fou (qui aime les magazines qui se vendent), *Canard PC* lance un hors-série sur les jeux de plateau, le premier d'une longue série.

2017

15 janvier
On reçoit un courrier de trois pages de l'Académie française, qui répond à une lettre envoyée un soir où l'on n'était pas très sobres, dans laquelle on proposait de traduire « grind » par « escarboucle » et « wallhack » par « holotriche ». Leur texte est argumenté et poli, mais on sent que nos suggestions ne seront pas dans le prochain dico.



23 mars
Pour ses 20 ans, l'éditeur NCsoft (*Guild Wars*) nous envoie un gâteau de 4 kg en forme d'écran CRT. Il est rempli d'une pâte crémeuse et beurrée trop riche pour nos foies et finit à la poubelle, non sans avoir macéré deux jours sur la table basse de la salle de pause.



11 mai
La pépinière d'entreprises Soleillet trouve qu'après quatorze années, *Canard PC* n'a plus grand-chose d'un pépin mais ressemblerait plus à un genre d'arbuste mutant vénéneux. Nous nous inscrivons en faux contre cette description mais pas le choix, il faut déménager. On trouve de nouveaux locaux dans un immeuble de bureaux pas très loin, le Cargo. Sans savoir qu'on s'apprête à pénétrer dans un monde très différent : celui des jeunes entreprises branchées.



Juin
Le Cargo, c'est un peu le cœur battant de la start-up nation. Au milieu d'un quartier refait à neuf avec moins de personnalité qu'un type dont la série préférée est *The Office*, il accueille les licornes de demain. Enfin, peut-être pas les licornes, mais disons des chevaux mythologiques boiteux et borgnes à la corne tordue. Dans ces entreprises dont les raisons d'être sont aussi incompréhensibles que les noms, tout un peuple de gens bizarres, entre deux cours de Pilates, s'adonnent à des activités curieuses. Ceux du bureau d'à côté, par exemple, s'applaudissent à heures fixes, sans doute à l'initiative d'un happiness manager dément. De l'autre côté, une dame arpente les couloirs du matin au soir, téléphone à la main, en braillant du globish à 130 dB « *on a overperformé sur l'overboarding je t'envoie ça ASAP* ».



Juillet
Les gens du Cargo se croisent très peu (à part aux cours de Pilates). Il faut dire que l'architecture du lieu est hostile. Dans le vaste puits de lumière central, le lierre accroché aux parois sèche lentement (l'architecte a dû oublier de prévoir un moyen de l'arroser). La pièce dédiée aux pauses cigarettes est vide, à l'exception d'un sapin synthétique triste et d'un micro-onde à l'odeur suspecte. Quant aux salles de réunion partagées, elles semblent avoir été conçues par un Barbapapa et sont à la fois dépourvues de fenêtres (voir le monde extérieur risquerait de détourner les gens de leur objectif : la création de richesses) et d'angles (sans doute pour que les réunions ne soient pas interrompues par des chiens de Tindalos).

3 octobre
Arrivé tôt le matin, Pipomantis a encore oublié son badge et doit attendre deux heures devant la porte que quelqu'un arrive pour lui ouvrir. Le poignant récit de son attente remplace l'édito du numéro suivant.

11 décembre
De concert avec Mediapart, Netsabes et Maria Kalash (duo vite surnommé Kalabes et Netsalash) commencent à publier les articles de « Crunch Investigation », qui réunit plusieurs enquêtes sur les conditions de travail des salariés de l'industrie du jeu vidéo. Il s'agit, encore aujourd'hui, du dossier qui nous permet d'avoir un argument de poids quand on souhaite montrer à quelqu'un que *Canard PC* ne fait pas que mettre des 3/10 à des jeux médiocres entre deux blagounettes.

2018



1er janvier
Un rideau noir à flonflons a été tendu sur un mur de la rédac. Derrière se trouve une inscription en lettres de feu : « 2018 – ANNÉE DES DÉPARTS ». Bon, OK, ça ne s'est pas vraiment passé comme ça non plus, mais 2018 reste l'année où beaucoup de salariés de





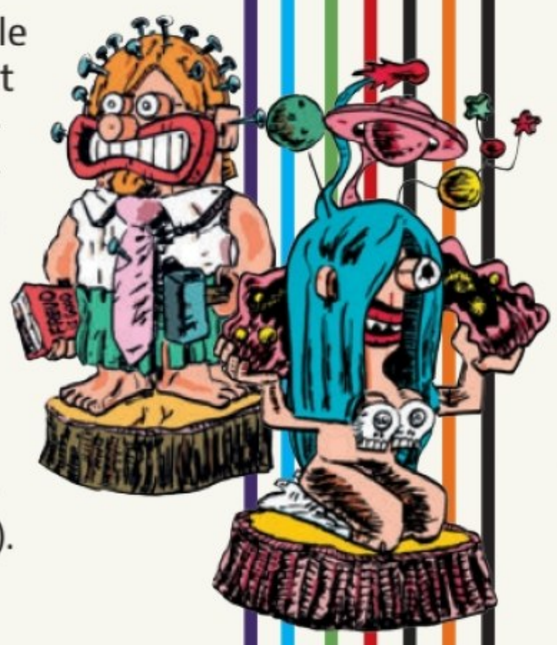


Canard PC sont partis vivre d'autres aventures, comme on dit dans les ressources humaines. Entre février et octobre s'enchaînent des adieux déchirants : Katell part en février, suivie par Pipomantis en mars, Guy Moquette en mai, Maria Kalash en juillet, Netsabes en août et Doc TB en octobre. D'un coup, ça met un gros coup de pression aux personnes qui restent et aux nouveaux contributeurs du magazine (qui s'imaginent déjà devoir remplir des énormes chaussures avec des petits petons de bébé).

12 mars
Parce que la vie n'est pas assez difficile pour la presse indépendante en 2018, notre distributeur Presstalis choisit d'en remettre une couche en menaçant de ponctionner une partie de nos revenus pour se sauver de la faillite. Une campagne Ulule est lancée pour demander un soutien financier à nos lecteurs, qui en moins d'une semaine explosent l'objectif – vraiment, à ce stade ils méritent au moins une entrée dans le *Livre Guinness des records*.



30 avril
Le magazine devient mensuel et accueille deux nouvelles plumes : Noël Malware et Ellen Replay. Au tout départ, ils sont particulièrement intimidés par leurs collègues et ne viennent à la rédaction qu'en se coordonnant, pour avoir la certitude d'être en force. Ils finissent néanmoins par s'intégrer en montrant à Louis-Ferdinand Sébum qu'ils peuvent être aussi nuls que lui à *Left 4 Dead 2* (où ils se font atomiser, toutes statistiques confondues, par Coach – pourtant joué par une IA).



7 mai
Il y a des départs beaucoup plus amers que d'autres : le lundi 7 mai 2018, Jérôme Darnaudet, alias Lord Casque Noir, décède à 49 ans des suites d'une longue maladie. Le numéro suivant n'est pas très drôle : on n'a pas vraiment le cœur à blaguer. Mais on se rattrape depuis, quand on écrit une vanne bien vacharde et qu'on l'imagine partir dans l'un de ces éclats de rire sonores dont il était coutumier. Espérons qu'il se marre bien là-haut, avec son Windows Phone et un Lego Étoile Noire de 14 000 pièces.



12 novembre
Oni débarque à la rédaction pour épauler Dandu sur *Canard PC Hardware*. Son calme olympien, sa maîtrise admirable des jeux de baston et sa capacité à passer d'un test de carte graphique à un sextoy connecté sans sourciller font instantanément grimper le niveau de coolitude de la rédaction.

26 novembre
Canard PC fête ses 15 ans ! Pour l'occasion, on sort un hors-série spécial avec plein d'anecdotes sur la rédac, sous la plume de (quasiment) tous les membres de *Canard PC* depuis ses débuts.

5 décembre
Après quelques streams bricolés un peu à l'arrache, *Canard PC* diffuse sa toute première émission sur Twitch en coproduction avec O'Gaming, présentée par Ivan qui revêt son meilleur costume trois pièces pour l'occasion. Non sans appréhension, la rédaction s'apprête à apparaître sous le feu des projecteurs après avoir passé des années à écrire de sa tanière. Tout le monde est excessivement stressé – en particulier Ellen Replay, que l'un des membres de l'équipe d'O'Gaming, agacé, accuse d'être stone à cause de sa propension à se toucher les cheveux. Mais près de 3 000 spectateurs sont au rendez-vous, et on rentre tous chez nous aussi heureux que soulagés.



Photo : O'gaming







2019

18 décembre
Après trois années passées dans les profondeurs de la start-up nation, la rédaction peut enfin partir vers de plus vertes contrées. Adieu le Cargo, ciao Paris, bienvenue à Malakoff, riante bourgade des Hauts-de-Seine. Au programme, un grand espace (180 m²), une cuisine équipée, un vrai studio avec une régie et un fond vert pour l'incrustation vidéo comme dans les rêves les plus fous de Monsieur Chat. Tout n'est pas parfait : Ivan aura bientôt couvert la régie de papiers où il note des slogans étranges (« *Le décrassage est au footballeur ce que le vinaigre blanc est à la cuisine : ça pique, ça pue mais c'est efficace* ») et le canapé bleu du studio est si inconfortable que personne ne veut y poser les fesses. Mais dans l'ensemble, aucun doute, il s'agit de la plus belle rédac' de l'histoire de *Canard PC*. Et c'est dans cette sublime rédac' que, le 16 mars 2020, toute l'équipe assistera à l'annonce présidentielle du premier confinement avant de repartir chez elle et de laisser les locaux déserts pendant près d'un an.





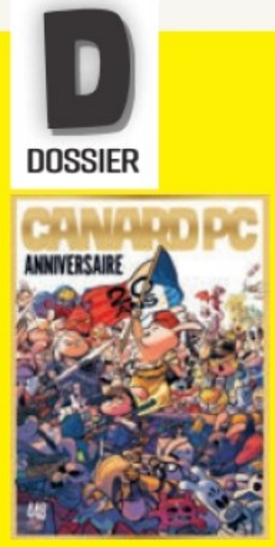
19 décembre
Malakoff est une ville étrange à plus d'un titre. Déjà, elle est communiste depuis bien avant la naissance de Karl Marx, chose étrange dans un département plus habitué aux échanges de mallettes entre cadors du RPR qu'aux salles polyvalentes Youri Gagarine. Mais surtout, les restaurants y ont des noms d'une transparence presque angoissante. Juste à côté de la rédaction, on trouve un bistrot qui s'appelle Le Bistrot. En face, une pizzeria, La Pizza, dont les commentaires sur Google Maps sont à la limite du fanatisme religieux (« *Ma pizza était délicieuse. Ma vie a radicalement changé* », « *Jamais on ne m'avait servi plus douce pitance je suis émerveillé par la bonté de ce grognard* », « *Depuis que j'y ai goûté je me sens beaucoup mieux, aussi bien sur le sens physique que sur le sens moral* »).

20 décembre
On découvre que tout n'est pas aussi limpide que les restaurants à Malakoff. Sur la place de la mairie, une énorme statue d'escargot, dont personne ne sait ce qu'elle signifie mais qu'Ellen Replay peut passer des heures à regarder, est là pour nous rappeler que les Hauts-de-Seine restent une terre sauvage et mystérieuse.

2020

Mars
Covid et confinements obligent, les rédacteurs ne peuvent plus venir au bureau et étanchent comme ils le peuvent leur soif d'interactions sociales en diffusant énormément de streams sur Twitch – dont un nombre alarmant de parties d'*Among Us*, durant lesquelles on aura notamment appris qu'absolument aucun membre de la rédaction ne sait bluffer.

1er avril
Alors qu'on est super fiers de notre magnifique couv' sur *Doom Eternal*, à cause du confinement le numéro 405 est le premier de l'histoire de *Canard PC* à ne pas pouvoir être imprimé et sortir en kiosque. Pourtant, comme le note Sonia dans l'ours, vu les pénuries de PQ c'est à ce moment-là qu'on a le plus besoin de papier.







2021

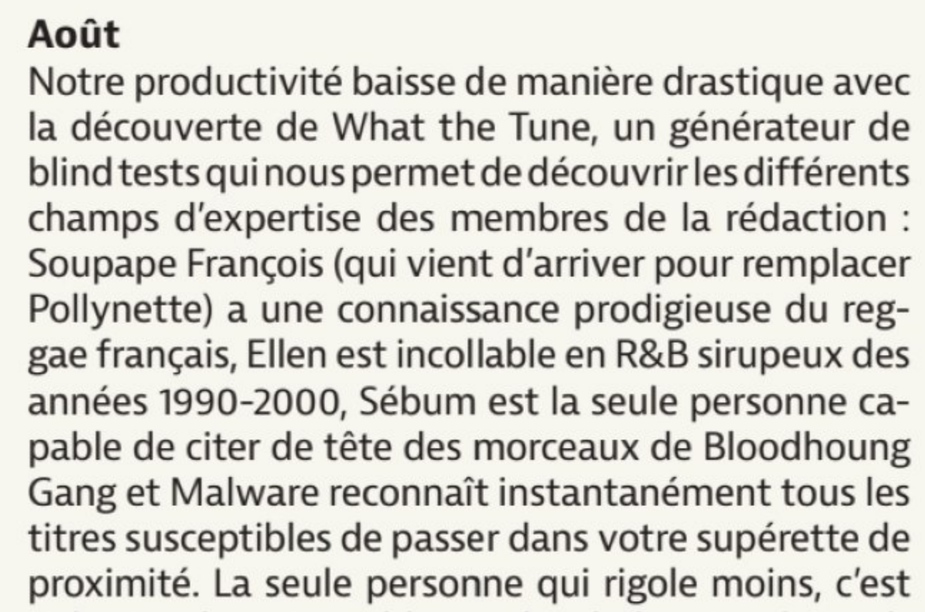
1er juin
Monsieur Chat, qui a beaucoup à faire avec la partie vidéo de *Canard PC* et l'identité visuelle de toute la boîte, confie les rênes de la direction artistique du magazine à Toto. Ce dernier élabore une nouvelle formule moderne et élégante, idéale pour notre époque raffinée.



21 juin
Quand la rédaction n'est pas à La Pizza ou au Bistrot (où Ivan commande systématiquement, chaque jour à la même heure, alors que le soleil est haut dans le ciel, une salade campagnarde), elle pique-nique sur le parking à l'arrière des locaux. Littéralement sur le parking, puisque la table pliante achetée sur les deniers de l'entreprise est dépliée sur l'une des places goudronnées, qui il faut le reconnaître sont assez larges (c'est un parking d'entreprise, conçu pour accueillir des fourgonnettes). Dit comme ça, cela peut sembler incroyablement glauque, mais ce serait sans mentionner le très beau chat des voisins qui, une fois par semaine, passe nous faire coucou pendant le repas.









Août
Notre productivité baisse de manière drastique avec la découverte de What the Tune, un générateur de blind tests qui nous permet de découvrir les différents champs d'expertise des membres de la rédaction : Soupape François (qui vient d'arriver pour remplacer Pollynette) a une connaissance prodigieuse du reggae français, Ellen est incollable en R&B sirupeux des années 1990-2000, Sébum est la seule personne capable de citer de tête des morceaux de Bloodhoung Gang et Malware reconnaît instantanément tous les titres susceptibles de passer dans votre supérette de proximité. La seule personne qui rigole moins, c'est Kahn Lusth, qui semble proche de la crise de nerfs au moment où résonnent les notes de « La Groupie du pianiste » pour la troisième fois de la journée.

1er septembre
Nos repas sur le parking atteignent leur sommet avec la fête organisée pour le départ de Pollynette – qui part se consacrer à sa carrière de streameuse professionnelle – durant laquelle Noël Malware réalise une incroyable performance de beatboxing. « *Je n'ai jamais rien vu d'aussi hip-hop depuis* 8 Mile », déclare François qui, précisons-le tout de même par honnêteté, n'a pas grandi dans une cité du 9-3 mais dans une grande maison à la campagne avec des ânes et des poneys.

Octobre
Outre Soupape François, « le nouveau Pollynette » (même s'il préfère la randonnée à *Counter-Strike*), la rédaction bénéficie de nouveaux renforts en coulisses. Depuis le mois de mai, l'œil aiguisé



d'Eloïse Mushroom file un coup de main bienvenu à Toto côté maquette, tandis que Monsieur Chat fait équipe avec Jules, alias Sylvester Standalone, qui est formidab', puisque bien qu'âgé de seulement 13 ans (c'est en tout cas l'impression que donne son visage perpétuellement juvénile et réjoui), il a déjà interviewé la moitié du show-business français.

2022

18 janvier
Comme ackboo ne vient pas souvent à la rédac (le garçon est d'un naturel solitaire), qu'il nous manque un peu et qu'on a trouvé dans un carton un vieux buste de coiffure (ne cherchez pas), Denis l'a posé sur son bureau afin de faire une présence. Tout se serait bien déroulé si le bureau d'ackboo n'avait pas été si près de l'entrée, là où passent les facteurs venus poser le courrier et qui, selon leur tempérament, sursautent en apercevant cette tête décapitée ou bien la prennent pour un rédacteur et lui disent bonjour. Pour éviter les quiproquos, on préfère finalement la remplacer par une plante qu'on appelle aussi « ackboo », ce qui est tout de même beaucoup moins étrange. Sauf bien sûr quand quelqu'un traverse la rédac en demandant « *quelqu'un a pensé à arroser ackboo ?* ».

1er février
Jusque-là confiné au jeu de plateau sur les hors-série idoines où il épaulait Kahn Lusth, Perco apparaît enfin dans la section jeux vidéo de *Canard PC*. À lui on ne donne pas les tests de hack 'n' slash hongrois mais de RPG français. C'est pire.



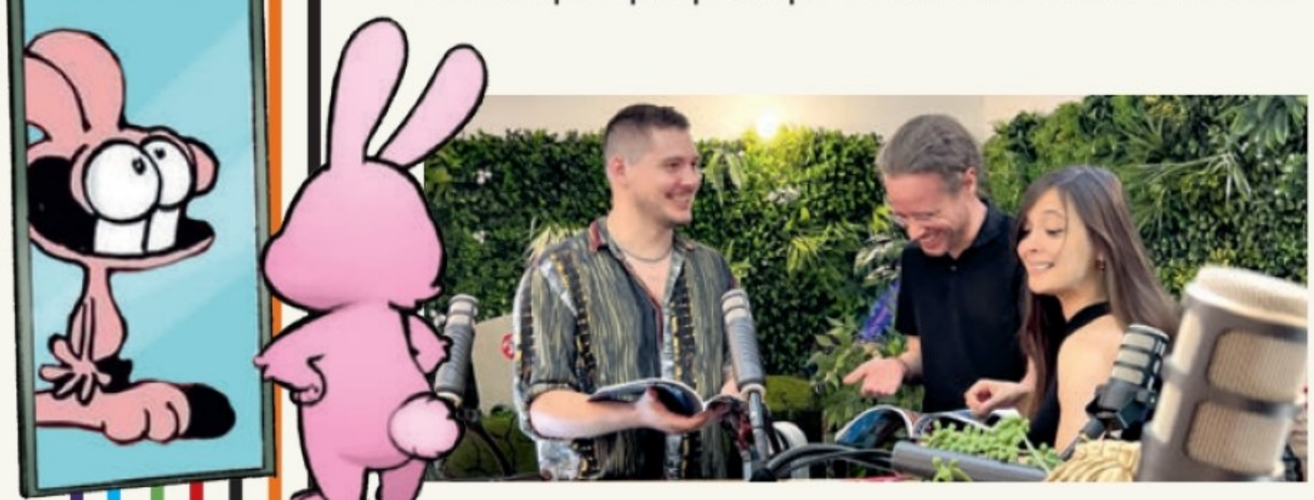
Juillet
L'année 2022 n'est pas que celle où l'on découvre qu'il faut arroser ackboo, c'est aussi celle de l'invasion de l'Ukraine par la Russie et de l'explosion du prix du papier, ce qui contraint *Canard PC* à licencier plusieurs personnes pour la première fois de son histoire : Jules, Oni, Fishbone et Ellen Replay doivent partir, portés par nos torrents de larmes. Autre nouveauté dans l'histoire du journal, pour la première fois aussi l'un de ses collaborateurs part à la retraite : après dix-neuf ans de fiers et loyaux services, notre dessinateur historique Couly va se la couler douce et laisse la place à la nouvelle génération, incarnée par Reno.





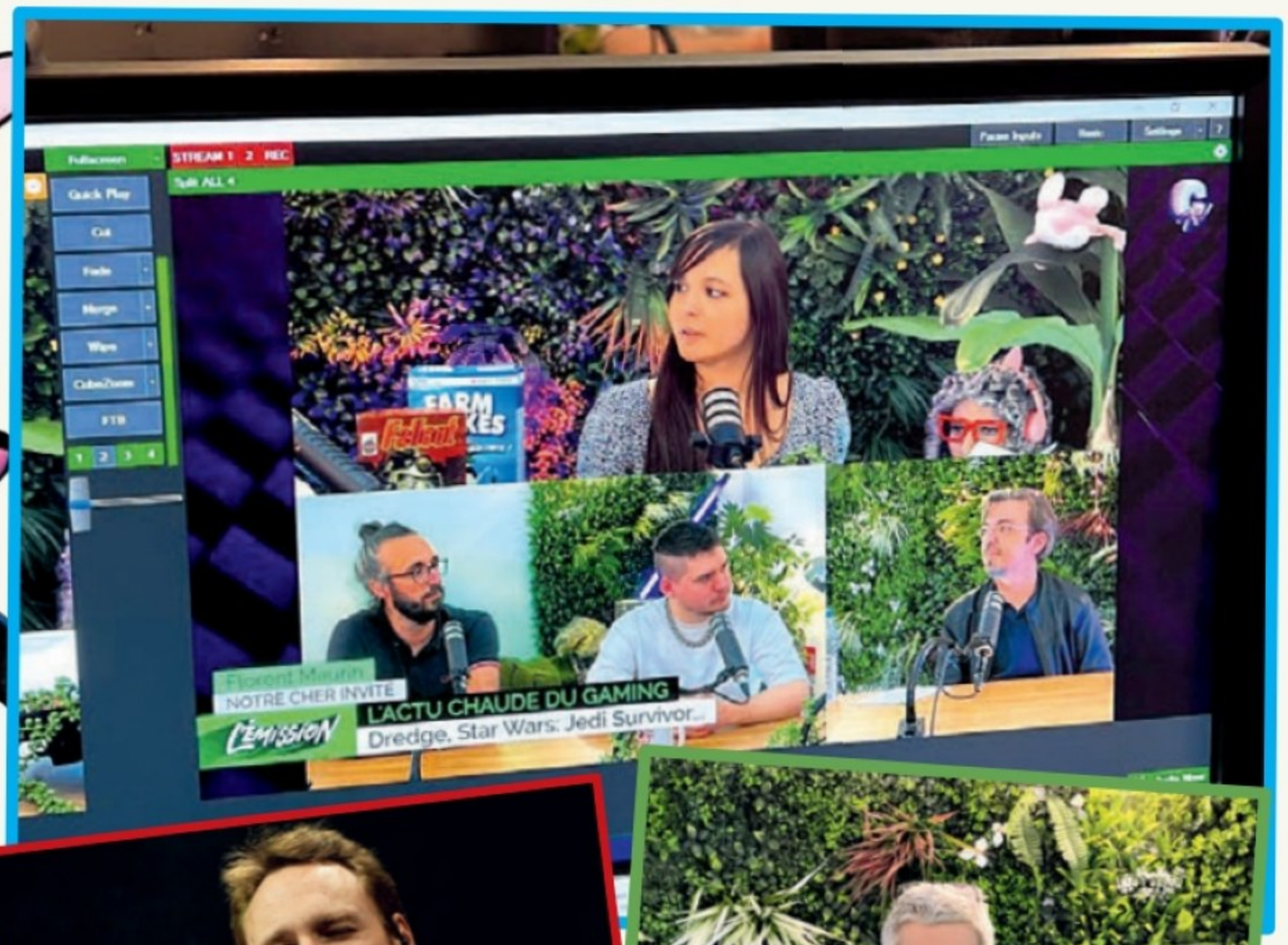
17 novembre
C'est le grand départ ! Enfin, pas vraiment : désormais embourgeoisée et implantée dans la banlieue sud, la rédaction quitte Malakoff pour Arcueil, à même pas trois kilomètres à l'est. C'est ainsi qu'âgé de dix-huit ans, mais déjà comme un retraité parti se mettre au vert, *Canard PC* délaisse les bureaux tristounets pour une petite maison sur deux étages, avec studio en sous-sol et mezzanine. « *Oh, c'est joli !* », s'exclame toute la rédac en chœur et en découvrant le petit bâtiment en briques dans un ancien quartier ouvrier. « *Mais ça sent pas un peu la beuh ?* », s'interrogent certains, qui ont le nez plus fin ou davantage d'expérience. Le doute plane, mais les précédents occupants étant des producteurs de rap, on préfère aérer. On passera d'ailleurs pas mal de temps la porte ouverte au cours des mois suivants, car la baie vitrée géante qui occupe toute la façade de la maison se révèle plus esthétique que pratique durant les fortes chaleurs.















2023

1er janvier
Tel un sauveur dans la nuit (comment qualifier autrement une personne capable de tester des souris sans fil haute performance sans avoir envie de se lover en position fœtale et de pleurer à seaux ?), Furolith débarque à la rédaction pour devenir le nouveau rédacteur en chef de *Canard PC Hardware*. Grâce à son élégance naturelle et ses goûts sûrs en matière d'opéra, nos discussions habituellement potaches de la pause-déjeuner s'élèvent à un tout autre niveau.

18 janvier
Kahn Lusth annonce son départ de la rédaction et choisit de le fêter en organisant une grande raclette dans les locaux. Tout juste avons-nous le temps de sécher nos larmes et de dissiper les conséquences tragiques de cet attentat olfactif que Noël Malware pose, lui aussi, sa démission. Les courriers de lecteurs éplorés se succèdent, et nous attendons avec crainte de savoir qui sera suffisamment inconscient pour reprendre la rédaction en chef du magazine : la réponse est finalement Ellen Replay, qui fait son grand retour dans un ultime rebondissement narratif. Sonia l'accueille chaleureusement en lui soufflant « *allez maintenant, tu nous emmènes jusqu'aux 20 ans ?* ». Mission accomplie.



6 février
Soucieux de créer un environnement de travail accueillant, Soupape François se lance dans une série de grands travaux, comme la construction d'une table de studio avec Monsieur Chat ou le marouflage de la baie vitrée, avec un film dépoli afin de nous protéger du soleil et des regards inquisiteurs. Si la construction du studio se déroule sans heurts, la pose du film est à l'origine d'une des plus grandes catastrophes de l'histoire récente de *Canard PC* : le *marouflagegate*. Un coup de raclette maladroit déchire légèrement un bout de papier, juste en face du bureau de François, désormais contraint de vivre avec sa faute en permanence sous les yeux. Le pauvre a été contraint d'installer un énorme parasol au-dessus de son bureau, officiellement à cause du « soleil » mais surtout pour oublier son erreur et pouvoir à nouveau dormir la nuit.



Mars
Il était déjà là à Malakoff, mais c'est à Arcueil qu'il s'installe pour de bon. Lui, c'est Soupape François, l'assistant à tout faire de la rédaction, qui s'occupe du téléphone, du courrier, d'écrire dans le mag' et dans la newsletter, d'aider Ivan quand il est fatigué, de distraire Denis quand il essaye de travailler et, de façon générale, de faire vivre la rédac dont il devient l'un des piliers. Il faut dire qu'il s'est installé dans le bureau près de la porte pour accueillir les facteurs (il y a des gens qui ont un bon



contact avec les enfants ou avec les animaux, François a un bon contact avec les facteurs) et repousser les gêneurs (il fait de la boxe).

5 juillet
Si nous sommes plutôt habitués à recevoir des colis foireux (vous seriez surpris de savoir jusqu'où un éditeur est prêt à aller pour qu'on parle de son jeu), ce mois surpasse toutes nos attentes : Denis reçoit successivement six bouteilles de Pepsi Zero, un sac en toile représentant un champ de lavande survolé par trois montgolfières, des stylos Bic, une paire de sneakers en plastique qui aurait parfaitement sa place au musée des immondices, des écouteurs Bluetooth, un drone miniature et des objets plus aléatoires les uns que les autres. Le souci, c'est qu'il nous assure ne jamais rien avoir commandé.

13 juillet
Après enquête, Soupape François nous révèle enfin la clé du mystère des colis indésirés : Denis est victime d'un *brushing scam*, ou arnaque au brossage, qui consiste à commander des objets de qualité discutable à la place de personnes qui n'ont rien demandé pour pouvoir laisser des commentaires dithyrambiques en leur nom sur Amazon. La mascarade s'arrête quelques semaines plus tard et, même si la vie continue à la rédaction, les journées n'ont plus le même charme quand on ne reçoit pas de couverture de pique-nique étanche de bon matin.

23 août
Si en 2022, la rédaction, après des années de disette, a enfin été en mesure de revenir à des salons comme Paris est Ludique (où Denis a vendu des réclames à tour de bras, au point de nous faire envisager de sortir un numéro exclusivement composé de publicités) et Essen (où Perco a renoué avec son amour du système ferroviaire allemand), en 2023 nous pouvons enfin revenir à la Gamescom. Nous sommes tellement heureux que nous avons l'impression d'évoluer dans une comédie musicale où tout le monde transpire le bonheur (en particulier dans les halls publics du Koelnmesse, où règnent toujours des effluves de sueur et de déodorant masculin) : Cologne ressemble toujours autant à une zone industrielle, le bar l'Extrablatt sert toujours







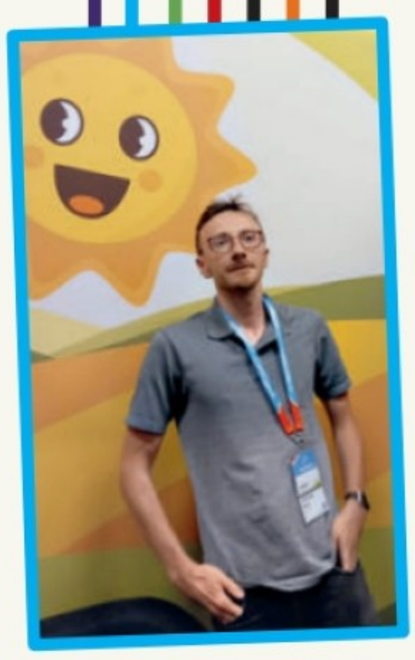
des bières aussi tièdes, notre hôtel semble tout droit sorti d'un film d'horreur d'Ari Aster. Bref, tout va bien dans le meilleur des mondes.

30 septembre
Il se passe quelque chose d'étrange à la rédac. Jusqu'alors peu soucieux de leur style vestimentaire, les rédacteurs sont de plus en plus nombreux à débarquer vêtus de seyantes combinaisons moulantes en Lycra et de chaussures couvertes de pointes. C'est que chez *Canard PC* désormais, au grand désespoir d'Ivan qui reste enchaîné à son scooter, on ne parle plus que de vélo. Ellen Replay a appris le mot « shimano » et le répète à tout bout de champ parce qu'elle le trouve rigolo, Sébum et François débattent des carrefours où il faudrait ajouter un panneau M12. Quant à Denis, il a lancé une émission vélo de deux heures hebdomadaires sur la chaîne Twitch de *Canard PC*, chaîne sur laquelle, rappelons-le « *on pourra mettre d'autres types d'émission, mais il faudra qu'elles aient un lien avec le jeu vidéo* », avaient insisté Chat et Ivan à son lancement.



20 octobre
Il est 23 h 44, Toto a perdu six kilos depuis le début de la journée mais ça y est, la frise des 20 ans est bouclée. « *C'était quand même marrant de se rappeler de tout ça*, lance quelqu'un. *Il faudrait faire une frise des 20 ans tous les mois.* »





Vous en voulez encore ? Replongez-vous dans les dix premières années de *Canard PC* grâce aux 50 pages de notre frise de 2013, disponibles gratuitement sur notre site : **cpc.cx/genese**



PAR L.F. SÉBUM

Les pires couvertures de Canard PC

VINGT ANS DE SUCCÈS ET QUELQUES RATAGES

Au cours de ses vingt années d'existence, *Canard PC* a connu d'innombrables succès, qui ont bâti puis conforté sa réputation de premier magazine de jeu vidéo de la galaxie. Mais il a aussi connu quelques très rares échecs. Un inventaire détaillé nous a permis d'en dénombrer six, couvertures ratées ou tout simplement ventes catastrophiques, que nous proposons de découvrir ici dans un exercice de transparence dont pourraient s'inspirer bien des responsables politiques.

CANARD PC N° 20, PARU LE 14 AVRIL 2004.

Commençons par un échec qui n'est pas le nôtre, très chers lecteurs et lectrices, mais le vôtre. Car si *Singles* était un jeu assez médiocre, clone des *Sims* qui espérait réussir à attirer le chaland avec un contenu olé-olé, c'est la pudibonderie de notre lectorat qui a condamné ce numéro à faire un gros bide. Ce *Canard PC* n° 20 et bien d'autres par la suite nous l'ont confirmé : dès qu'on met un vague bout de peau nue en couverture, le lecteur rougit et n'ose pas aller payer le magazine à son kiosquier.





CANARD PC N° 177, PARU LE 15 SEPTEMBRE 2008.

Comment une couverture pareille a-t-elle pu finir chez l'imprimeur ? Il a fallu pour ça le concours de deux grands esprits. Tout d'abord celui d'une ex de Monsieur Chat, notre directeur artistique. Animée des meilleures intentions du monde, elle avait offert à la rédac une peluche à l'effigie du lapin de Couly, cousue main dans une matière que la science n'est toujours pas parvenue à identifier. Le deuxième grand esprit, comme toujours, était celui de Lord Casque Noir qui, en voyant la bête, s'est immédiatement exclamé quelque chose comme « *Surpuissant ! On la met en couv' tout de suite !* ». Et voilà comment *Spore* s'est retrouvé dans le *Canard PC* n° 177 avec une couverture qui, involontairement, a parfaitement résumé l'esprit et l'esthétique du jeu. Et dire que Will Wright ne nous a même pas envoyé un mot de remerciement.





CANARD PC N° 237, PARU LE 1ER JUILLET 2011.

Aujourd'hui encore, toute la rédaction tient le *Canard PC* n° 237 pour un échec commercial mais une réussite esthétique. Certes, son côté avant-gardiste n'a pas dû l'aider à trouver son public. Son Georges Marchais sur fond bariolé, son Mi-24 Hind d'un rouge saturé au milieu d'un ciel bleu uni déchiré par une grosse explosion, tout cela était sans doute un peu beaucoup pour les gens qui venaient simplement acheter un magazine de jeu vidéo. Mais qu'importe. Comme toutes les grandes œuvres incomprises en leur temps, le *Canard PC* n° 237 sera un jour exposé dans les musées et reconnu comme une étape majeure de l'histoire de l'art.

CANARD PC N° 318, PARU LE 15 MAI 2015.

L'un des jeux indés les plus attendus de tous les temps, qui plus est complètement dans la cible *Canard PC* : aucun doute, cette couverture *Kerbal Space Program* ne pouvait pas faire un bide. Raté : ça a été l'un des pires flops de l'histoire du magazine. Quant à savoir pourquoi… Certains disent que le jeu, qui venait de sortir d'une très longue période d'accès anticipé, n'était plus assez neuf pour attirer le chaland. D'autres que la tronche verdâtre des kerbonautes avait dû faire peur aux clients. Une chose est certaine : ce n'était pas de la faute de l'accroche, absolument irréprochable. Non non, aucune chance.





CANARD PC 350, PARU LE 1ER DÉCEMBRE 2016.

Oui, je sais. En voyant cette couv', vous vous dites que ce n'est pas possible, qu'il était évident qu'on allait droit à la catastrophe, que n'importe quelle personne sensée aurait freiné des quatre fers et serait partie dans une autre direction avant qu'arrive la date du bouclage. Mais vous savez, quand on a le nez dans le guidon, c'est toujours différent. Après tout, de *Hotline Miami* à *Doom*, Couly avait fait de superbes réinterprétations de jeux par le passé. Alors, lui demander de recréer la couverture du célèbre Bestiaire monstrueux de *Donjons & Dragons*, avec ses trois monstres sur fond blanc, pour un dossier sur *D&D*, ne pouvait qu'être une bonne idée. Hein, hein, pas vrai ?





CANARD PC N° 365, PARU LE 1ER SEPTEMBRE 2017.

Là, pour le coup, on n'y est pour rien. Cette couv', toute la rédaction s'accorde là-dessus, est l'une des grandes réussites de Monsieur Chat. Une fausse jaquette façon *pulp novel* pour *Wolfenstein : The New Colossus*, avec prix en cents et police de caractères à l'ancienne, difficile de trouver une meilleure idée. Mais là encore, le public a été refroidi par tant d'audace et le *Canard PC* n° 365 est resté sur les étals des kiosques, décevant toutes espérances et brisant la foi en l'humanité de Monsieur Chat, qui a noyé son chagrin dans une bouteille (de lait, qu'il utilise pour remplir la gamelle à côté de celle des croquettes).

COINCOURS

par Sonia

20 ans, ça se fête… Gagnez une Ferrari !

Connaissez-vous bien Canard PC ?



Vous le saurez (et nous aussi) en ~~résoudant~~ résolvant notre grille de mots-croisés qui revient sur 20 ans de mots-clés de l'histoire du magazine. Avoir une super mémoire ou bien tous les anciens numéros (ou un moyen de les consulter) constitue une faute grave et un avantage honteux… mais nous vous remercions de nous avoir achetés ! À l'intuition ça peut marcher aussi, notre degré de sadisme s'étant forcément allégé depuis la grille concours du numéro des 10 ans. La preuve : cette fois vous n'aurez qu'à nous **renvoyer simplement par mail la grille complète** et euh… bon ok, à trouver aussi le nombre total de participants à ce concours. Hmm ? Et pourquoi une grille de 21 cases sur 21 alors qu'on fête nos 20 ans ? Ne restez pas figés dans le passé… nous rentrons précisément dans notre 21e année (et parce que 19,5 cases que noires, ça n'existe qu'en calembourie).



Bonne chance !

Envoyez votre grille complète (la dessiner à la main plutôt que la photo-capturer peut orienter favorablement notre jugement complètement partial) ainsi que la réponse à la question subsidiaire à : *courrier@canardpc.com* en précisant "Concours 20 ans" dans l'objet.
Date limite de participation : le 15 décembre 2023.
Une seule participation par foyer, sinon les huissiers ils viennent vous péter la figure.



À GAGNER :

1er prix : une Ferrari* + un abo numérique d'un an intégral à Canard PC/Hardware/Hors-série (parce qu'on sait bien que les bagnoles, vous vous en fichez un peu)
+ un mug Canard PC (parce qu'on sait bien que vous nous lisez juste pour profiter de nos goodies)
+ un t-shirt Canard PC + un sticker Canard PC (pour coller sur votre Ferrari)

2e prix : une PlayStation 5 Edition Photo** + un abo numérique d'un an à Canard PC/Hardware/Hors-série + un mug Canard PC + un tapis de souris

3e au 5e prix : un abo numérique d'un an à Canard PC/Hardware/Hors-série + un mug Canard PC

6e au 8e prix : un mug Canard PC + un tapis de souris

9e et 10e prix : un mug Canard PC (décidément, nos lecteurs ont soif)

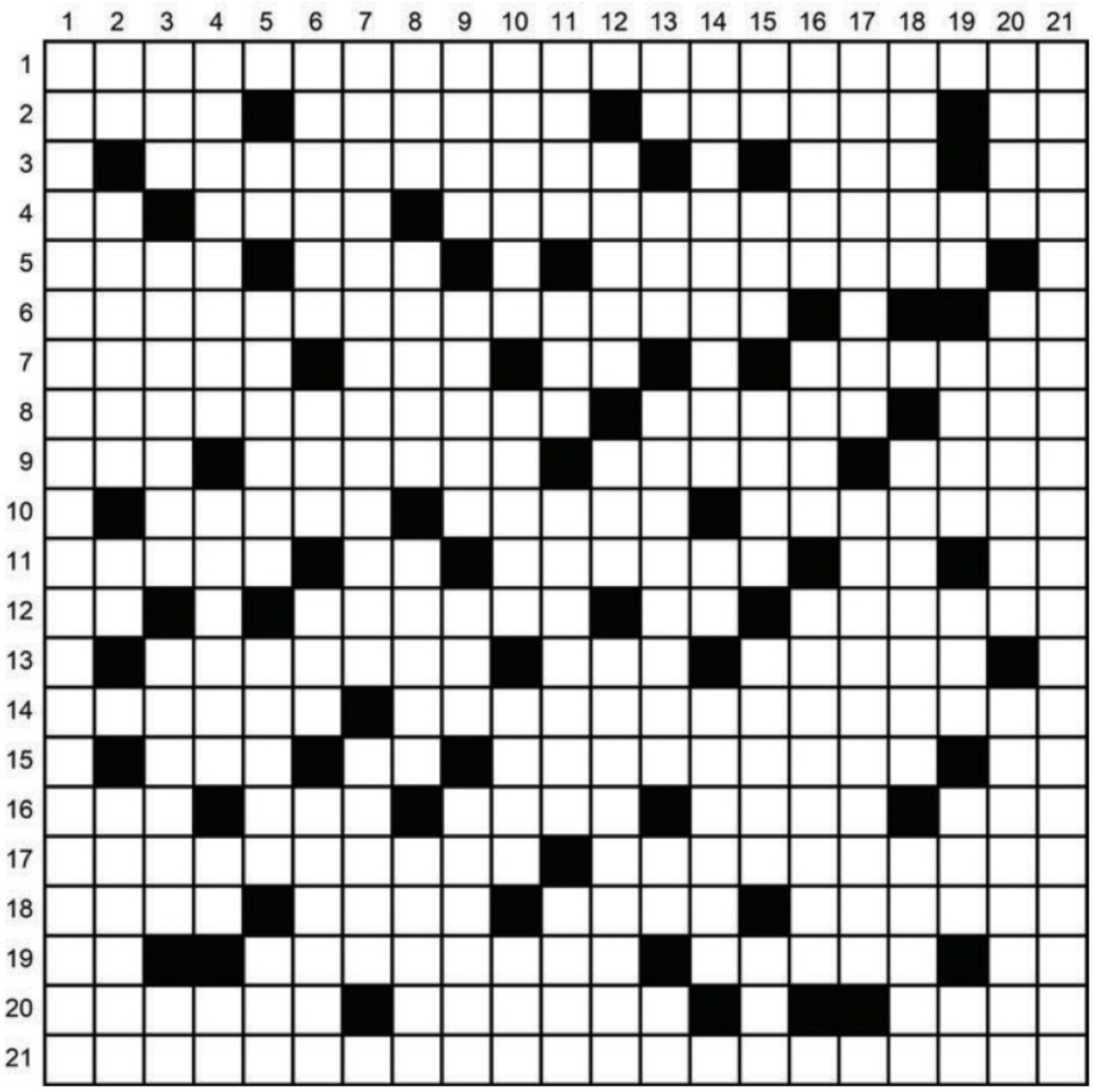
NB : Pour les abonnés, prolongement de l'abonnement en cours.
Le concours est également disponible sur notre site internet.

Voir aussi sur notre boutique en ligne :
boutique.canardpc.com / canardpc.myspreadshop.fr

Grille page suivante, tournez svp ! Sinon vous ne pourrez pas jouer (et vous ne pourrez pas gagner la Ferrari).

* Consommation : 0 litre aux 100 ! Offert : un box pour la garer (une boîte, quoi). Échelle : 1/24 (mais peut-être qu'en en achetant 23 autres, ça en fait une vraie, du coup ?).
** Console écologique, consommation annuelle : 0 kWh/jour. Modèle extra plat. Waring, ne pas revendre sur eBay : scammer, c'est mal.

Coincours : La grille des ~~20~~ 19,5 ans de Canard PC !



Horizontalement.

1. Phrase fétiche de Slipman, alias Lord Casque Noir en super-héros, dont le deuxième mot désigne "évidemment" le petit surnom de Canard PC.

2. Meuporg de Hènecésaufte. Du pur Pipo chez Canard PC. On lui a fait ni chaud ni froid. Interjection.

3. Sceau de certification apparu dans les tests hardware à partir du n° 126, et qui restera quelque temps avant de disparaître fortuitement, un peu en même temps que celui du Banania d'ailleurs... Célèbre site américain de jeux vidéo. Petit nom du processeur de la PS2.

4. Réseaux sociaux confidentiels. MMO-RPG pour lequel nous avons organisé un concours de sous-titres dans le n° 255, qui paraîtra avec son test dans le numéro suivant. Application exclusivement iPad des années 2010 qui permettait de lire les tests de Pipomantis et Netsabes sur tablette.

5. Bordel of shit. Agent de l'ordre qui n'est pas Marie Kondo (c'est pas passé loin). Asticoté par Jean Bonneaud – alias Salakis sur notre forum – tel l'arroseur arrosé (ou pas, finalement), notamment pour le Canard PC Hardware n° 32 sur les arnaques en ligne.

6. Après le magazine qui fait rire, l'équipe de Canard PC lance à la rentrée 2016 un breuvage qui fait rire : quel est son nom exact ? (Quoi, quelle question difficile ? Ne me dites pas que le camion du verre est passé ?!). Type de carte mémoire.

7. Appelle en espagnol. Payé pour cliquer, dans la langue de Molière déguisé en Shakespeare. D'outre-Atlantique. Ce que nous montrent les Mexicains sur la couverture du n° 318 ; si si, osez regarder, il n'y est même pas du tout question de gabardine intergalactique (malgré ce que vous espérez sans doute très fort).

8. Rédactrice en feuché. Invités mignons et réguliers du magazine, notamment dans certains Canard Peinard, dans le test de Fallout 3 (qui, en plus de se payer 0 sur 10, vous en offrait à la place des screenshots du jeu), ainsi que dans chaque recoin des pages de droite du numéro des 10 ans. Jour de parution de Canard PC lorsqu'il était hebdomadaire (les trois premières lettres, sinon c'est trop facile. Car je vous rappelle qu'il y a une Ferrari à gagneeer !).

9. Homme politique introduit sur notre page d'abo dédiée par un joli jeu de mots trouvé par Zoulou, fin 2011 : " ___ n'arrêtait pas de le dire : l'abonnement !". Sujet du dossier écrit en collaboration avec Mediapart et Le Monde sur plusieurs numéros en 2018. Esturgeon sibérien (pas de garantie qu'on le prononce comme ça doit se prononcer). Rubrique qui fut proche de la lapinière pendant longtemps.

10. Retours de son. Mascotte intemporelle qui fait son apparition pour la toute première fois dans le Canard PC n° 18. Boisson fétiche de Fishbone (sans alcool) souvent citée dans l'Actu hard (une bonne vingtaine de fois, donc vous ne pourrez pas dire que vous ne saviez pas. Notre moteur de recherche non plus).

11. Un des personnages du manga Hunter × Hunter (pas de souci pour vous, il y en a à peine une centaine ; je lis d'ailleurs qu'il a "un faciès très particulier", cela devrait donc être un jeu d'enfant). Pronom démonstratif. Sur les images qui ont suscité la polémique dans nos jeux de l'été 2013. Carte maîtresse. Lettres au milieu du courrier.

12. Dingue alors, ce mot est juste à côté du "12", et on demande justement une période de 12 Canard PC, c'est fou non ? Jeu de sports mécaniques dont la preview a été écrite quasi intégralement en onomatopées par Kahn Lusth dans le n° 277 (je vous le ferais bien mais à l'écrit j'imite super mal les m... euh ouups, j'ai failli le dire). Roleplay intimiste. "L'armoire à saveurs", "L'armoire à cigares" ou "Le placard astéroïdes" ont chacun été celui derrière (ou plutôt dans) lequel pouvait se cacher Omar Boulon.

13. La "porte du Sahara" au Maroc (si vous trouvez les définitions trop difficiles, je vous rappelle qu'il existe Internet, c'est trop bien comme truc, y a même un site qui porte le nom de "Canard PC", exactement comme nous, dingue non ? Bon j'y retourne). Studio de développement de Nintendo qui a sorti de belles pépites, majoritairement sur ses consoles portables. Supporta.

14. Membre de la rédac qui a dessiné les lapins dans le n° 131 (bon ok en vrai c'est Couly, mais en fait non c'est lui, mais en fait si c'est Couly, mais... hmm). Dans le n° 94, notre célèbre lapin rose entonne pour la première fois ce qui deviendra sa chanson fétiche à travers les âges et les numéros : quelles sont ses paroles ?

15. Partie de Trainz Railroad Simulator. L'hélium dans le tableau des éléments. Ennemis du premier jeu de "Développez couché", qu'on trouve aussi en version collier (in)humain dans l'Actu Hard, ainsi que dans un photomontage de l'article sur Super Street Fighter du n° 200, pour finir en Papier culture dans le n° 447 (oui, on a l'air d'aimer ça...). PlayStation en version mini.

16. Morceaux de melon. Donne son nom à un jeu de plateau, d'ailleurs revisité par nos soins dans le n° 343. Nom du chattologue

de Didier Couly (non, personne ne rentre dans son intimité, rassurez-vous, laissez tomber cette page Doctolib). Célèbre patronyme issu d'un fameux calembour de Lord Casque Noir : "James ____ , l'idole déjeune". Sur les plaques minéralogiques slovènes.

17. Personnage de Couly doté de lunettes qui exerce la fonction de professeur cybernocrate de l'école de Vienne. Célèbre joueur de Dishonored, de contrebasse, et de flûte en traversière de ta gueule.

18. Le S de PNS (ah bah voilà, vous ne lisez jamais le magazine en entier, c'est pourtant dans l'encadré à la fin du mag, et c'est d'ailleurs aussi la fin de notre société anonyme, cette fois c'est sûr !). Colère juvénile. Rédacteur vénère (si j'en juge le nombre d'utilisations des mots-clés "tronçonneuse", "lance-flammes" et "tête de cheval sous l'oreiller du développeur" dans sa carrière). Relatif à la fleur de lis.

19. Agent de liaison. Mascotte née sous le crayon de Couly mais dont l'utilisation dans nos pages était prohibée depuis 2003 pour des questions de droits... jusqu'à la disparition de notre "concurrent" ; elle revient donc en 2013, dans le n° 283 ! Dans la filmographie de l'Indien S.J. Sinu (les cinéphiles internationaux apprécieront, dommage qu'ils ne soient pas là en ce moment). 501 romain.

20. Le P de LBP, testé dans le n° 183 par Nardine de Rotschild. Écrit ses pages. URL.

21. Numéro de Canard PC inaugurant la toute première "nouvelle formule" de notre histoire.

Verticalement.



1. Vous êtes dessus (les deux lettres de fin étant un judicieux diminutif, la coïncidence quand même...).

2. Pour l'État islamique. Alertes de décrochage dans les avions. Pronom personnel. Le L de LBP, testé dans le n° 183 par Nardine de Rotschild (vous trouvez que cette définition ressemble au 20 horizontal ? Vous avez décidément une excellente mémoire ! C'est carrément de la triche...).

3. Tête de coyote. Pour quel jeu plusieurs fois en une de Canard PC a-t-on notamment annoncé sur la couverture : "Six ans d'attente, six pages de test", puis "Retour vers le foutoir", puis conseillé de "Manger de l'atome" ? Rédacteur (de son petit nom) qui avait été choqué (oui, même lui) par le jeu X-Blades, au point de lui infliger un -10/10 (oui, moins dix sur dix). Son jour est en hautes résolutions.

4. Malédiction de la préface de notre "Encyclopédie du jeu vidéo", pas loin du tout de Francis la LAN d'ailleurs (tu verras, tu le retrouveras ♫♪ enfin si je peux te tutoyer, ami lecteurtrice). Rubrique de Maria Kalash. Tapé après le login. Version de Windows.

5. Être anglais. Jeu de ninjas infiltrés. Numéro 22x14-e1980-9310CG à la fin de la lettre de motivation originale d'Omar Boulon, parue il y a exactement 10 ans dans le numéro anniversaire (ceux qui sont restés ici sans bouger depuis une décennie seront donc sacrément avantagés). Péquin moyen.

6. Démarrage du PC (j'imagine qu'une fois de plus, un des "40 immortels" y est sûrement pour quelque chose...). Le P de PES sur la une du numéro un. Modèle ou matricule abrégés. Sur place en vieux dialecte (tellement vieux qu'il est complètement pas-vivant).

7. L'URL du tout premier site Internet officiel du magazine (sans le préfixe www). Constructeur de matos qui était un peu trop sensible à nos vérités et, certain que son alimentation "n'explose pas quand on l'utilise avec modération, voire éteinte" (tandis que Doc TB l'a testé en conditions normales), nous a conduits en justice.

8. École nationale de musique. Dessiné par notre illustrateur Reno sur une couverture glorifiant un célèbre hack & slash en 2022. Encore fourré dans les bêtises (je ne vise personne). Musicien espagnol surnommé "le roi de la rumba" (ah ben voilà, vous n'écoutiez que de la country électrique, et maintenant vos oreilles ne savent plus).

9. Nom de code des stages commando. En plein milieu de l'Encyclo, celle du jeu vidéo par exemple, toujours en vente sur notre boutique ! (oui ok, vous l'avez déjà, mais ça ne coûte rien de réessayer. Enfin si, 15 euros, mais bon, quand on aime, on ne compte plus les livres qu'on a en double). L'orotidine monophosphate pour ceux qui ne veulent pas écrire l'orotidine monophosphate. Trait d'esprit et ADN canardiens.

10. Prennent leur revanche dans un jeu de Puppygames testé par Raphi Le Sobre dans le n° 232. Habite Morhange, ville de Moselle, oui certes le mot est un peu difficile mais je vous rappelle qu'il y a une FERRARIII À GAGNNNEEEER ! Association sportive universitaire lyonnaise que seuls les handballeurs et les fans d'acronymes devraient trouver tout de suite (c'est-à-dire tout le monde). Symbole de l'untriennium.

11. Morceau de saucisson. Passée sous vos yeux. Héros de Didier Couly amateur d'énigmes et de bon tabac. Zone de STALKER.

12. Toujours très Net chez Canard. Petit nom d'un célèbre album d'AC/DC. Autopunis sens dessus dessous, et moyen subtil de caser des anagrammes dépourvus de sens justement, afin de varier les plaisirs... Comment ?... Vous n'aimez pas les anagrammes ni les excuses bidons ?

13. Anciennement, désignait un retweet, mais je crois que maintenant on l'a dans le reQ. Festival viking et métal (ah tiens c'est bizarre, comme par hasard quand vous êtes avec votre copine vous faites semblant de ne pas savoir). Hebdomadaire, puis bimensuel, puis mensuel (mais arrêtez de nous regarder comme ça enfin...). Chanteur d'in excess (réfléchissez bien, c'est très subtil, si si...). Pas loin de l'autoroute.

14. Piédestal de sculpture. Désigne l'Île-de-France. Prêtant main-forte.

15. Petit nom des pays d'Europe. Plan cinématographique. Armes de tir. Envoyer un texto. Gros succès.

16. L'édito du n° 141 vous encourage à investir dedans, mais plus sérieusement (jamais !), particularité de lapin (et de Capt'ain Ta Race, vu par un lapin sans doute). Loisirs latins. Peut s'unir sans se marier et sans référence à une boule jaune de jeu vidéo (mooon dieuuu que c'est mauvaaais, penser à bien effacer ce jeu de mots pourri avant parution... ... Ah, vous êtes là ?).

17. Parlent avec les mains. Apparaît en photo compromettante pour sa dignité, mais tout sourire, dans le Papier culture sur la nouvelle ville qui nous héberge début 2009, Pantin.

18. Après stricto dans une locution latine. Tout le contraire des no-life (svp faites preuve d'ouverture d'esprit, une case noire de plus et c'est tout l'édifice qui s'écroulait, l'imprimeur qui faisait grève parce qu'on lui siphonne toute son encre noire, réjouissez-vous plutôt que cette grille ait été conçue de manière artisanale, 100 % à la main ! (et sans les aisselles). A hébergé notre campagne "Sauvez Canard PC" en 2018.

19. Version de Pokémon. Courrier électronique simplifié. Conclut le cri du canard (je vais vous le faire, on me dit souvent que je l'imite bien : "Couac, couacouac, couac". Naaan mais normalement je l'imite bien). Alliance de deux cartes graphiques sur la carte mère. Deux en bâtons.

20. A écrit un brillant article sur les plaisirs et déplaisirs coupables de jeu vidéo... entre autres réussites chez Canard (et sans rapport avec des cartes). Personnel navigant. Téléversez à rebours des académiciens.

21. MMORPG dont le test signé Guy Moquette commence par : "Tout le monde veut savoir. Bon, peut-être pas TOUT le monde. Je pense par exemple que ma Tata Gisèle s'en cogne les varices, de _____. Mais il y a un paquet de gens qui veulent savoir si cette reconversion est une réussite ou un naufrage." Vous voyez, c'est très facile, on vous offre vraiment la Ferrari sur un plateau.



PAR IVAN LE FOU

20 ans de Canard PC : le jeu vidéo il a changé

Que s'est-il passé en vingt ans de *Canard PC* dans le paysage vidéoludique ? Bien sûr, la mutation majeure est celle du jeu mobile qui, parti de zéro si l'on oublie *Snake*, représente aujourd'hui plus de la moitié d'un marché qu'il a largement contribué à agrandir. Mais aujourd'hui, je vais me pencher plutôt sur les mutations considérables qui ont concerné PC et consoles.

Le journal *Canard PC* s'est lancé le 26 novembre 2003 comme un petit hebdomadaire de 32 pages, en papier journal, vendu 1,90 €. C'était avant Facebook (créé en 2004), avant Twitter (2006) et bien avant les vrais smartphones (l'iPhone n'est lancé qu'en 2007). Bref, la préhistoire. Autant vous dire que le paysage que nous avons vu défiler durant les 240 mois qui ont suivi a beaucoup évolué, et comme le constaterait Kylian : le jeu vidéo il a changé. Beaucoup, souvent.

EN 2003, STEAM N'EXISTAIT PAS. ENFIN SI, MAIS À PEINE. Techniquement, Steam a été lancé le 12 septembre 2003. Il ne s'agissait d'abord que de faciliter la distribution des patchs et updates, de *Half-Life* bien sûr, mais surtout de *Counter-Strike*, que Valve avait racheté trois ans avant. Pour jouer en réseau il y a 20 ans, il fallait patcher avec la dernière version en vogue (ou pas, si elle était trop buguée) et c'était une galère. Steam répondait à cela avec, derrière, l'objectif de devenir une plateforme de vente. Après l'avoir imposé aux joueurs de *Counter-Strike*, Valve rend Steam obligatoire pour la sortie de *Half-Life 2*, exemplaires achetés en magasins compris. Techniquement c'est un cauchemar pour les joueurs, tactiquement c'est extrêmement malin. Mais le vrai, l'authentique coup de maître de Valve vient ensuite.

LA VRAIE RÉVOLUTION, C'EST STEAMWORKS. Ce SDK (*software development kit*) est lancé en mai 2008. Il est gratuit, disponible pour tous, et permet à chaque studio qui le souhaite


CANARD PC
le magazine des zeux video
Deus Ex : Invisible War
On y a joué et on vous en parle avant tout le monde p.10
L'hebdo du JEU VIDÉO 1€90
Edito
PES 3
La référence du foot enfin sur PC p.16
Cartes graphiques
Nvidia : le comparatif. p.26
Call of Duty
Stalingrad mon amour. p.42
Le tennis au Top Spin
Rubrique console. p.31

Les cinq premiers numéros de Canard PC, *parus en 2003 entre le 26 novembre et le 23 décembre.*

d'intégrer toutes les composantes logicielles de Steam et donc de profiter du savoir-faire acquis par Valve sur un certain nombre de fonctions pénibles à développer. Steamworks propose un outil efficace, des fonctions

Valve va coloniser sans effort les PC du monde entier.

multijoueurs unifiées, une façon de gérer les DRM pour lutter contre le piratage et… il installe Steam. C'est du pur génie : les développeurs vont largement adopter ce SDK et tous les jeux concernés, quel que soit leur éditeur et où qu'ils soient vendus, vont automatiquement installer Steam chez leurs clients. Valve va coloniser sans effort les PC du monde entier.

EXPLOSION DE LA SCÈNE INDÉ, CONCENTRATION DES ÉDITEURS. Il est aujourd'hui difficile de faire comprendre en quelques lignes à quel point Steam a profondément transformé le marché. Steam a littéralement sauvé le jeu PC, qui était menacé de marginalisation face aux consoles dopées au succès mainstream de la PlayStation. Il a créé une plateforme de distribution directe permettant aux studios de reprendre la main face aux éditeurs, et donc directement permis l'émergence de ce qu'on appelle « le jeu indé » sur PC. Soudain, les jeux de niche pouvaient trouver un public (malgré le scepticisme des éditeurs) et un modèle économique. Il s'est ensuivi une grande effervescence de créations et de studios de toutes tailles (avec parfois de violents retours de bâton).

Heureusement, parce que parallèlement, le paysage des éditeurs de jeux n'a pas cessé de se concentrer. Alors qu'en 2003 on trouve une dizaine de gros éditeurs à côté des fabricants de consoles, l'émergence du jeu « Triple-A » (l'équivalent du terme « blockbuster » pour le cinéma) moderne change rapidement la donne : la conception s'organise en une chaîne industrielle où plusieurs studios et des centaines de personnes travaillent à assembler les pièces d'une déclinaison annuelle.


CANARD PC
le magazine des zeux video
Le simulateur de haut vol
Test de Lock On : Modern Air Combat
L'hebdo du JEU VIDÉO 1€90
WARNING
Cartes graphiques
Toute la gamme ATI. p.16
Dossier Watercooling
Mettez de l'eau dans votre PC. p.24
Uru : Ages Beyond Myst
Puzzle et déception. p.17


CANARD PC
le magazine des zeux vidéo
Star Wars, le jeu de rôle
Le test de Star Wars : Knights of the Old Republic
L'hebdo du JEU VIDÉO 1€ 90
Dossier watercooling
Deuxième partie : la pratique. p.22
Cartes graphiques
Le duel du haut de gamme. p.26
Beyond Good & Evil
Le jeu aux 100 gameplays. p.40

Dans cet univers qui impose des moyens de production importants et un rouleau-compresseur marketing, il n'y a rapidement plus assez d'oxygène pour les éditeurs de taille moyenne qui finissent absorbés les uns après les autres. Nous avons été au premier rang des observateurs, puisque notre numéro un coïncide avec la sortie du tout premier *Call of Duty,* une licence qui va transformer son éditeur Activision, alors un acteur de taille moyenne parmi d'autres, en un mastodonte bouffant Blizzard, et lui-même désormais digéré par Microsoft.

FREE-TO-PLAY : DE L'ESCROQUERIE À L'EXCELLENCE. Face à l'essor des licences annuelles à 70 €, un autre modèle émerge au cours des années 2000, celui du jeu gratuit et des micro-transactions. Initié à la fin des années 1990 par des jeux de rôle textuels, c'est depuis la Corée du Sud que le modèle économique du free-to-play (F2P) est raffiné puis diffusé sur le marché asiatique sous forme de jeux massivement multijoueurs. Le modèle gagne réellement le public occidental en attaquant simultanément deux segments opposés du marché : *Farmville* (et les jeux Facebook qui suivirent) crée littéralement en 2009 le marché « casual » pour le jeu vidéo, tandis que la même année se lance *League of Legends,* archétype du jeu compétitif hardcore.

L'avènement du smartphone (à partir de l'iPhone en 2007 mais surtout de l'AppStore en 2008) va consacrer le free-to-play comme le modèle grand public par excellence. D'abord synonyme de jeux bas de gamme et de recette à la limite de l'escroquerie, ce mode de distribution a fini par prouver qu'il pouvait générer des jeux intéressants, financièrement rentables tout en restant effectivement gratuit pour les utilisateurs qui le souhaitent. Qu'il puisse exister des jeux gratuits et pérennes de la qualité de *League of Legends, Apex Legends, Fortnite, Legends of Runeterra* ou *Rocket League* était difficilement imaginable pour nous en 2003.

DE LA BÊTA GRATUITE À L'ACCÈS ANTICIPÉ PAYANT. Parallèlement à la montée des free-to-play, notre tolérance à ce qui doit être gratuit ou payant dans un jeu a beaucoup changé. Au début était la bêta publique : un jeu, souvent multijoueur, testait son gameplay mais aussi son infrastructure technique en invitant les joueurs volontaires à essuyer les plâtres. Le jeu n'était pas fini, le contenu partiel, c'était évidemment gratuit.

Jamais le jeu vidéo n'a été aussi facile d'accès ni aussi varié en genre, budget, longueur ou esprit.

Puis vint *Minecraft*. Avec le succès d'une version « alpha » diffusée gratuitement, Markus Persson eut l'idée en 2009 de proposer aux joueurs de payer 10 € pour lui permettre de développer le jeu plus avant (il faisait cela sur son temps libre à


CANARD PC
le magazine des zeux vidéo
Les jeux de l'Anneau
Quand Gandalf joue à Warcraft III :
La guerre de l'Anneau, test p.10
Middle-Earth Online
Où en est-on ? p.14
Guide d'achat de Noël
Les six meilleurs jeux de 2003. p.18
Unreal 2 : XMP
Enfin l'add-on multijoueur. p.14
Cartes graphiques
FX 5700 Ultra ou 9600XT ? p.26

l'époque). C'est son succès qui a popularisé le principe d'un « accès anticipé » aux jeux indés pour aider à leur financement et amené Valve (encore eux !) à l'autoriser sur le magasin Steam en 2013, ouvrant presque du jour au lendemain un tout nouveau système de financement pour les studios. Ainsi nous sommes-nous habitués à payer volontairement pour des jeux pas finis. Si l'on veut être plus positif, on dira que l'acte d'achat d'un jeu vidéo s'est enrichi d'une miette de pouvoir, celui d'orienter les financements, à condition de supporter une partie du risque.

UN REGARD EN ARRIÈRE, MAIS JUSTE UN. Steam, la scène indé, la concentration des éditeurs, le free-to-play, l'accès anticipé… je n'ai abordé que les aspects économiques et structurels des changements du jeu vidéo. Mais bien sûr, les jeux eux-mêmes ont beaucoup changé, qu'il s'agisse des gameplays, du rapport du jeu au joueur et de celui des joueurs aux jeux. Certains regrettent une époque où la conception était plus artisanale. Personnellement, je n'ai aucun goût pour le rétrogaming et sa nostalgie. Je ne regrette pas les jeux du début du siècle, leur difficulté punitive érigée en principe, leurs interfaces accueillantes comme des tessons de bouteilles et leur prix unique. Jamais le jeu vidéo n'a été aussi facile d'accès ni aussi varié en genre, budget, longueur ou esprit. Cette industrie possède une fascinante faculté à se réinventer tous les cinq ou six ans. Alors rendez-vous dans dix ou vingt ans. Vous verrez, on crachera sur les jeux de 2023, ce sera chouette. ■


CANARD PC
le magazine des zeux vidéo
Deus Ex 2 : la déception
Le jeu est sorti aux États-Unis, nous l'avons essayé
Star Wars Galaxies
Chasse aux Jedis dans le jeu de rôles online de La Guerre des étoiles
Numéro double
Spécial Noël
Spécial Noël
Une collection de jeux idiots. p.42
Hardware
Le point sur les PC barebone. p.34
Ground Control II
Tactique à grand spectacle. p.22



Canard PC en 2043

NOS QUATRE SCÉNARIOS RÉALISTES

PAR ACKBOO

Une date anniversaire, c'est bien sûr l'occasion de faire le bilan et de se laisser aller à quelques pointes de nostalgie. C'est aussi le moment où, après avoir regardé en arrière, il faut se projeter vers le futur. *Canard PC* a 20 ans, mais à quoi ressemblera-t-il dans 20 ans ?

SCÉNARIO 1 : CANARD PC DANS UN MONDE POST-APOCALYPTIQUE

Voilà, ça nous pendait au nez : notre civilisation n'a pas survécu au Covid-53, ou à un énième dictateur en talonnettes qui a réglé ses complexes d'infériorité à coups de missiles intercontinentaux. La société telle que nous la connaissons n'existe plus. Quelques groupes de survivants errent dans les ruines fumantes des glorieuses métropoles du passé. Et pourtant, *Canard PC* s'apprête à sortir son 687e numéro. Le magazine est désormais ronéotypé dans un ancien bunker de l'Armée de Terre, puis distribué par des colporteurs à vélo dans ce qui reste de la France. Les abonnés se plaignent, car le magazine met parfois plus de six mois à arriver à cause des embuscades de brigands. Internet et l'industrie du jeu vidéo ayant disparu, le magazine se concentre dorénavant sur le rétro-gaming, que les gens pratiquent sur des consoles des années 1980-1990 achetées au marché noir (une Super NES vaut par exemple 50 rouleaux de PQ ou trois kilos de viande de chien). *F-Zero* fait ainsi la couverture, puisque nous en avons miraculeusement retrouvé une copie dans les cendres du Micromania de Créteil. On lui met un 7/10 : « *Le jeu reste une référence de la course arcade, mais seuls les possesseurs de gros panneaux solaires pourront le faire tourner au-delà de dix minutes.* » Étrangement, tout le monde semble plus heureux qu'avant.





SCÉNARIO 2 : LES GENS GRANDISSENT, TOUT SIMPLEMENT

Les jeux vidéo, pan-pan boum-boum, les paladins qui tuent les orcs, ça va bien cinq minutes ces bêtises d'adolescents attardés. Un matin de 2032, en pleine conférence de rédaction, alors que nous nous apprêtions à tester *Call of Duty 28*, *Total War : Warhammer 12* et *The Witcher 6*, Ellen Replay eut une révélation : « *Je… je crois que j'en ai marre de toutes ces conneries… J'ai envie de me reconnecter au réel, au vivant… Je veux sentir l'herbe humide sous mes pieds nus…* » Elle démissionne dans l'heure et devient éleveuse de porcs bio dans le Finistère. Choqué, Louis-Ferdinand Sébum lui emboîte le pas et se retire dans une chambre de bonne de Saint-Germain-des-Prés pour écrire son roman *Les Noisetiers ne font pas de fleurs en hiver*, qui décroche le prix Goncourt l'année suivante.

Izual tente de reprendre la direction du magazine, mais il fait un burn-out en deux semaines et part vivre dans une yourte en neutralité carbone au sein d'une communauté éco-autonomiste ardéchoise. Je me retrouve alors seul dans cette grande rédaction vide. J'essaye d'appeler Ivan Le Fou, qui coanime désormais une émission politique sur BFM TV avec Christophe Barbier, mais cela fait des années qu'il ne me prend plus au téléphone. Alors, je ferme une dernière fois les locaux de *Canard PC* et réintègre définitivement ma chambre au Clos du Menhir, l'EHPAD où je me suis installé en voyant poindre le crépuscule de ma vie de journaliste. Je suis content : ce soir, au repas, l'infirmière m'a dit qu'il y aurait des frites.

SCÉNARIO 3 : APRÈS LA SINGULARITÉ

C'est le jeudi 6 octobre 2039 vers neuf heures du matin que l'intelligence artificielle mise au point par une start-up d'Aulnay-sous-Bois, Synapseo, atteint la singularité et s'auto-améliore à une vitesse foudroyante. En 2043, plus aucun jeu vidéo n'est développé par des humains. Ce sont des gigantesques centres de calcul qui les produisent à la chaîne. Ubisoft, pionnier dans le domaine, sort quatre-vingts *Assassin's Creed* par an. Heureusement, l'intelligence artificielle a aussi profité à la presse.

Ainsi, le travail d'un journaliste chez *Canard PC* se limite à donner des instructions à AutoTextGen 6.5. Par exemple « écris-moi le test d'*Assassin's Creed : Medieval Ninja 7* sur trois pages en rajoutant des vannes en rapport avec l'actualité ». Huit millisecondes plus tard, le texte est prêt à être rendu et les lecteurs n'y voient que du feu. Officiellement, nous affirmons écrire nos articles nous-mêmes en refusant « *ces générateurs de textes artificiels qui ne remplaceront jamais la beauté et la spontanéité de l'écriture humaine* ». Officieusement, on joue à la pétanque, on se fait des après-midi mojitos. Sébum s'est mis au ski nautique. Ellen Replay fabrique des bougies parfumées qu'elle revend sur Etsy. La vie est belle.





SCÉNARIO 4 : RIEN NE CHANGE

Peut-être le scénario le plus effrayant. En 2043, tout sera comme en 2023. La couverture du prochain numéro ? *Cyberpunk 2079*, qui vient d'être dévoilé au TikTok Gaming Show de Riyad (présenté par Coca-Cola, Intel, Mastercard et le Saudi Petroleum Gaming Fund). Dans l'actualité : le conglomérat Microsoft-Sony-Activision-Blizzard-Ubisoft-Tencent annonce 460 000 suppressions d'emplois suite à l'échec commercial de *Skulls and Bones 2*, qui tourne à peine à 20 fps sur une GeForce 8090 vendue 7 500 €. Une *leak* sur 4Chan affirme que Nintendo sortira sa nouvelle console, la Swootch, en octobre prochain, avec *Super Mario Kart 52* en bundle. La presse salue déjà « *l'extraordinaire capacité d'innovation du constructeur japonais, qui sait sans cesse se réinventer* ». À la rédaction, la routine s'est installée. Ellen Replay teste un énième jeu d'horreur indé en faisant des petits bonds d'effroi. Izual compare chaque nouveau RPG à *Fallout 2* en marmonnant « *c'est quand même moins bien* ». Sébum joue à *Doom 3 Remaster - The Remake : The Re-Remake : Overdrive Edition*. Ivan Le Fou remplit les 315 pages du formulaire 53-C-1026 afin d'obtenir une subvention de l'Union européenne. Quant à moi, je termine l'écriture d'un article consacré aux 40 ans de *Canard PC,* en me posant cette question : à quoi ressemblera le magazine en 2083 ? ■



Crédit photo : Envato/MEFTAHYs-PROTOTYPE -melis82 -Macro_Media



PAR LA RÉDACTION

Make Something Horrible, édition spéciale 20 ans

Cette année, pour fêter les 20 ans du magazine, on a décidé d'exhumer le concours Make Something Horrible – la gamejam de jeux pourris de *Canard PC* – pour une édition placée sous le signe du nombrilisme.

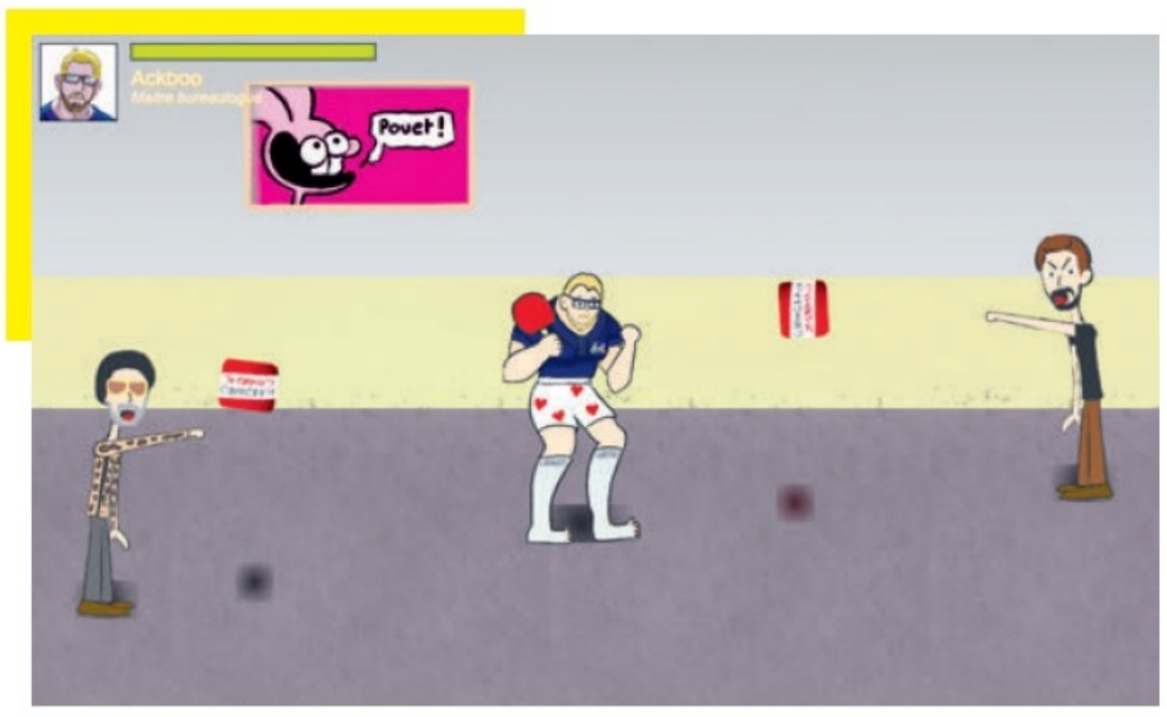
La consigne était très simple: tous les jeux soumis devaient avoir un rapport plus ou moins étroit avec le magazine, qu'il s'agisse d'un simulateur de bureaulogie ou d'un point & click sur la vie de la rédaction, pourvu qu'ils aient l'air d'avoir été bricolés sur Paint avec une direction artistique discutable. C'est difficile de le dire sans avoir l'air hypocrite, car ça fait presque dix ans que le concours existe et qu'on répète à chaque édition que vous avez surpassé toutes nos attentes, mais force est d'admettre que le choix s'est avéré très difficile cette année encore. De vos représentations approximatives du corps musclé d'ackboo à vos relectures d'événements marquants de l'histoire du magazine, en passant par vos exquises bandes originales composées avec des bruits de bouche, cette édition a été particulièrement riche. Voici notre sélection des grands gagnants (tous les jeux de la game jam sont à retrouver à l'adresse ***cpc.cx/MSH2023***).

Prix du GOTY de l'année :

STREETS OF MONTARGIS, PAR SOONAK NAARAK

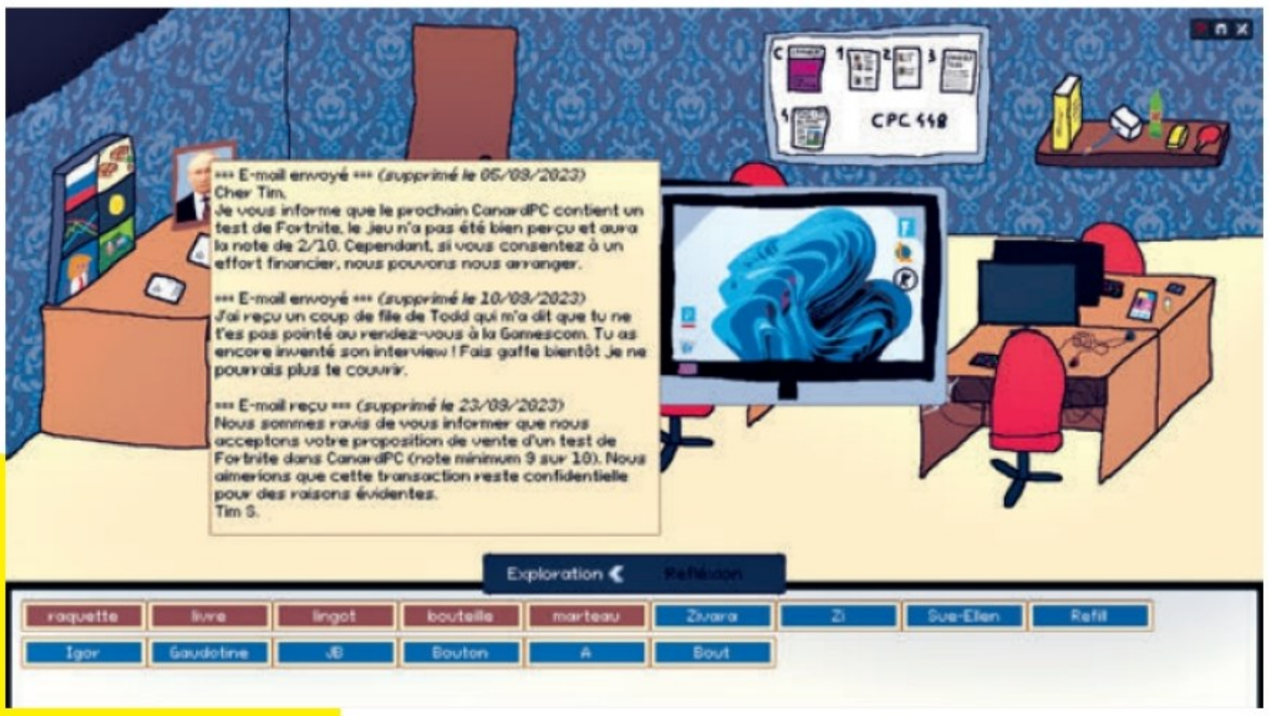
Autrefois, la ville de Montargis était un endroit heureux et paisible… jusqu'à ce qu'elle se trouve prise d'assaut par un conglomérat de bassistes nantais à cheveux longs armés de bouteilles de bière premier prix. Les rues de la Venise du Gâtinais et la tour de verre de *Canard PC* sont désormais envahies d'ennemis de toutes sortes : des akitas redoutables, des zombies assoiffés de sang, des *vault boys* impitoyables et (probablement l'une des pires immondices jamais vues dans le bestiaire vidéoludique) des imps bretons. Notre seul espoir prend les traits de notre héros ackboo, flanqué d'une raquette de ping-pong et de son uniforme de travail (à savoir un polo bleu marine, des chaussettes en laine d'Écosse et un caleçon orné de petits cœurs). La reprise de Francis Cabrel au piano, le doublage exceptionnel (mention spéciale pour les cris déchirants des ennemis qui résonnent dans la nuit), les décors soignés et l'inventivité des boss de fin élèvent sans effort *Streets of Montargis* au rang de chef-d'œuvre.

Pour mieux se rendre compte de l'investissement prodigieux engagé par le développeur, il faut se promener dans les méandres du bureau de Sébum, fabuleuse reproduction du premier niveau de *Doom*. Il faut se frayer un chemin au premier étage de la CPC Tower pour esquiver les cartes de visite assénées par Soupape François et Denis, qui auraient de quoi donner des sueurs froides au fan le plus invétéré des productions FromSoftware. Enfin, il faut prendre le temps de s'émerveiller devant la beauté du niveau à l'isométrique dédié à Izual, décimer les hordes de créatures sanguinaires qui protègent Ellen Replay et achever Ivan à grand renfort de sacs de brouzoufs pour se rendre compte à quel point *Streets of Montargis* est un monument du *beat them up*, une ode aux assets artisanaux et une fantastique leçon de médiocrité. – **Ellen Replay**









Deuxième prix :

CANARD PC, NID D'ESCROCS, PAR DATOH

Un lecteur de *Canard PC* est mort, le jour où il visitait la rédaction pour révéler le terrible secret d'un de ses membres, et c'est à nous de mener l'enquête. Comme dans le fabuleux *The Case of The Golden Idol* (dont datoh, pour le dire poliment, s'est fortement inspiré), on explore la rédaction à la souris pour trouver des indices : une note de frais sur un bureau, un courrier supprimé au fond d'un ordi, une ébauche du prochain numéro affichée au mur… autant d'éléments qui permettent, si l'on réfléchit assez, de tirer au clair l'ignoble assassinat qui a souillé ce sacro-saint sanctuaire de la presse. Alors bien sûr, c'est tout pourri, avec décors dessinés sous Paint, écriture volontairement bourrée de fautes et journalistes scandaleusement caricaturés (sauf pour Ivan repeint en gourou de la blockchain, là tout est vrai) – un vrai jeu Make Something Horrible. Sauf qu'on gamberge pour de vrai afin de trouver les liens entre les différents éléments et que le « eurêka ! » satisfaisant que l'on hurle en ayant trouvé le coupable, lui, n'a rien de pourri. Un aussi savant équilibre entre le pourlingue et le fignolé, ça ne se joue pas, ça se déguste. – **Izual**

Troisième prix :

BUREAU S'IL VOUS PLAÎT, PAR LOGOMAN

Avec une installation à plus de 230 Mo, des versions Windows, Mac et Linux, *Bureau, s'il vous plaît*, n'a presque pas sa place dans une game jam de *Canard PC*. On s'attendrait plutôt à le retrouver au catalogue des éditeurs les plus prestigieux comme Activision ou Ubisoft. Ce jeu à gros budget est un véritable simulateur Next-Gen de jugement bureaulogique, qui couvre tous les aspects de la discipline. Il permet d'abord de vivre le quotidien d'un magistrat assis à son bureau, qui doit condamner à la chaîne des délinquants sans états d'âme, sous la surveillance du ministère de la Justice.

Mais à l'instar de ce qui se fait chez CD Projekt, Rockstar ou Quantic Dream, l'équipe de développement a repoussé les limites du réalisme et de l'interactivité émotionnelle en proposant une multitude de quêtes secondaires à grand spectacle. Exploration des mines de la Mitterrandie, baston contre un fauteuil gamer, FPS arachnophobe, match de ping-pong endiablé contre un joueur à picots, autant de missions annexes haletantes qui nous ont scotchés à l'écran. Il est rassurant de voir qu'en 2023, des studios sont encore capables de produire des jeux Triple-A qui respectent le joueur. – **ackboo**



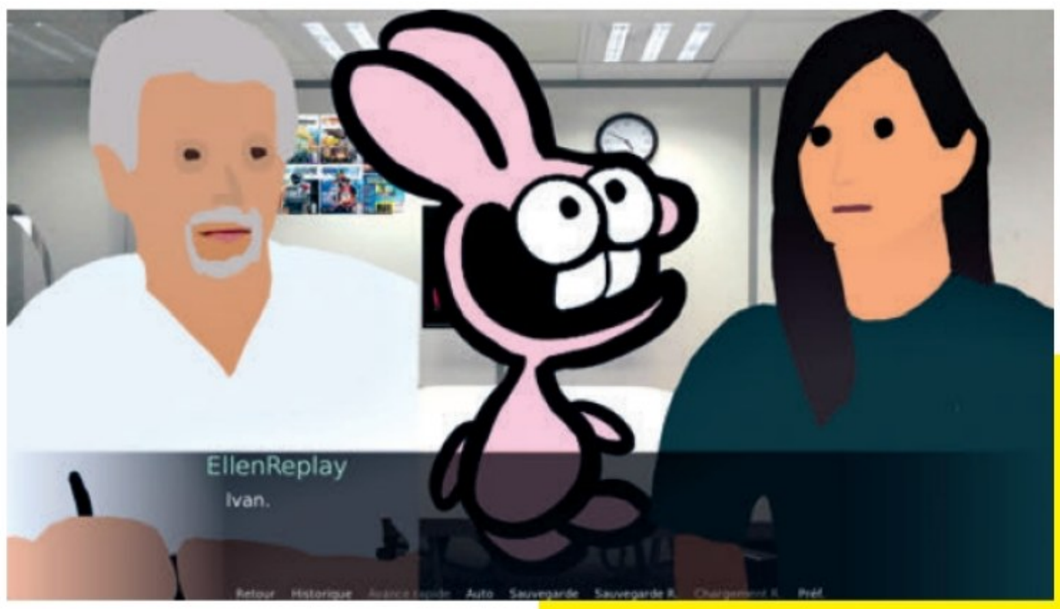




Prix du Goncourt :

CANARD PC THE GAME, PAR SANSANI7

La spécificité de l'industrie du jeu vidéo française, la « french touch » comme disent les experts et les gens responsables de donner des coups de tampon sur les formulaires de demande de subvention, c'est l'écriture. L'émotion. Le verbe. Car nous sommes un peuple qui aime les livres et les histoires, que voulez-vous, c'est notre point commun avec les élèves de CP. Il aurait donc été profondément antipatriotique de ne pas distinguer *Canard PC The Game* qui, avec ses fins multiples et sa fine écriture, a su parfaitement recréer l'ambiance d'une réunion de crise chez Presse Non-Stop. – **Louis-Ferdinand Sébum**



Prix du photoréalisme :

LA VÉRITÉ - CANARD PC, PAR HUITREMAGIQUE

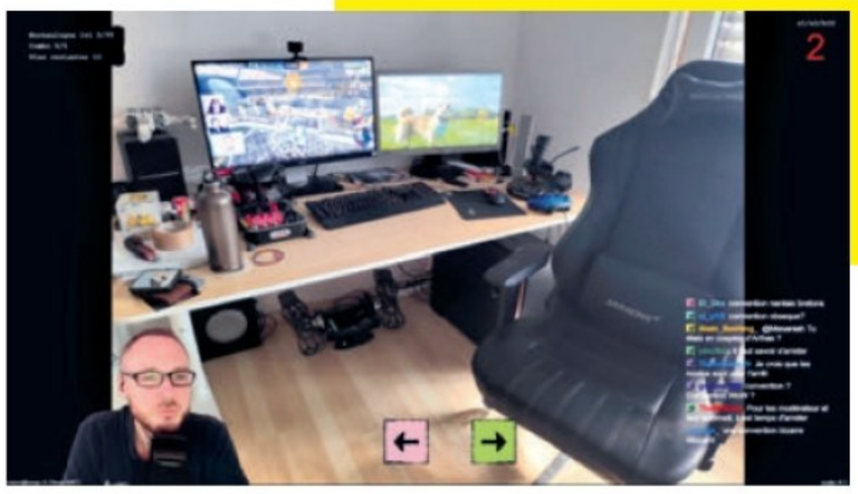
Bien sûr, les graphismes ne font pas tout. On aurait par exemple bien aimé que *La Vérité - Canard PC* soit un peu plus long et que les énigmes de ce point & click soient plus étoffées. Mais un jeu aussi visuellement travaillé, où les visages des protagonistes ont été copiés-collés avec tant de précision dans des décors d'un réalisme inouï (il faut voir Ellen Replay, parfaitement reconnaissable du haut de son mètre quatre-vingt) mérite d'être salué pour sa contribution à l'avancée de la technique vidéoludique. – **Louis-Ferdinand Sébum**



Prix de l'aménagement intérieur, ex æquo :

BUREAULOGIE JUDGE, PAR BMAGIC1
ET **MEURTRE AU BOUT DU STREAM,** PAR ULTIMEOPPORTUN

Notre gamejam est formelle : après les jeux de zombies, les city-builders et les boomer shooters, la prochaine grande mode que connaîtra le jeu vidéo sera le simulateur de bureaulogie. C'est pourquoi nous avons tenu à distinguer deux titres aussi méritants que très différents l'un de l'autre. *Bureaulogie Judge*, plus orienté action, qui a su fidèlement recréer l'intensité de l'expérience bureaulogique, et *Meurtre au bout du stream*, pourvu de mécaniques de gameplay très originales et d'un scénario digne des meilleurs polars. – **Louis-Ferdinand Sébum**





Il n'y a pas que les gagnants dans la vie

Nous n'aurions pas la place d'écrire sur tous les jeux de la game jam, mais envoyons quand même des fleurs à Eskimon pour le rigoureux simulateur d'examen bureaulogique *BBIERE*, à Gaddy pour l'inventif *CPC Relecteur-Correcteur Sim*, à Bob Dupneu pour le joli travail de mémoire sur *Les (surpuissantes) aventures de Slipman*, à raaaahman pour l'ambitieuse 3D et la sublime illustration de *Akita Survivors*, à kay14 pour l'incompréhensible mais magnifique *Canard PC '83*, à Faith pour le didactique *Ackboo The Judge* et à Isator pour le vertigineux jeu de gestion *Canardverse* (même s'il a lâchement abandonné le développement au prétexte que son fils venait de naître). Merci et bravo également à awakejon, chuchuw, clem2k, deverdeb, franzoar, Liven, LudoGameBxl, meilleur_desespoir, mr_lapinou, PBeS Studio, primoferal, romain-1, SanSan17, UltimeOpportun et wolrajhti !

CANARD PC TV

Votre semaine en vidéo*

En live sur Twitch
et en replay sur YouTube

Lundi

Lundi Cozy / 12:00
La découverte de jeux tranquilles avec Izual

Twitch délires / 19:00
Scroll News / 20:00
L'actualité du jeu vidéo avec L-F. Sébum

Mardi

Let's Bicyclette ! / 14:00
Du vélo dans Paris (ou ailleurs), avec DenisDenis

Mercredi

L'émission de Canard PC / 20:00
Les débats de la rédaction (un mercredi sur deux)

Time Attack / 20:00
L'émission consacrée au Speedrun avec ITlau (un mercredi par mois)

Vendredi

Le Navigateur / 11:00
La revue de presse tech et numérique, avec Ivan Le Fou

Dimanche

Le Tribunal des Bureaux / 20:30
Délibération bureaulogique en direct avec ackboo

Et beaucoup d'autres programmes en fonction de l'actualité : Let's Play, conférences, interviews, etc.

* Horaires et périodicité pouvant varier en fonction des différentes manifestations atmosphériques et de la rotation de la Terre.











Suivez-nous pour être informés :

canardpc · CanardPCMag · @canardpcredac · canardpcmagazine

EN TEST

39 Assassin's Creed Mirage
44 Payday 3
46 Mortal Kombat 1
48 EA Sports FC 24
50 Total War : Pharaoh
52 Lies of P
54 Goodbye Volcano High
56 Cocoon
58 Forza Motorsport



ASSASSIN'S CREED MIRAGE

EN TEST

EN TEST

Assassin's Creed Mirage © Ubisoft



Assassin's Creed Mirage

BAL À L'ABBASSIDE

Par **Perco**

Ha ha ha, oh l'autre, il a des charentaises aux pieds ! C'est vieux comme tout, ça gratte, c'est passé de mode, ça… ça… ça s'enfile vite quand même, et c'est chaud. Oh bon sang… c'est confortable ces trucs !

Tout le monde a son *Assassin's Creed* préféré, tout le monde a même sa période *Assassin's Creed* préférée. Une seule chose est sûre : hormis les spécialistes et les fans absolus, les gens normaux continuent de dire « *Le Assassin's Creed pirate qui était bien* », « *Mais si, le Assassin's Creed en Égypte* » ou encore « *Rahhh, mais si, celui en Grèce là, comment il s'appelle ?* ». Cela ne changera pas, mais on se souviendra peut-être avec tendresse de ce nouveau « *Ah, zut, j'ai oublié. Celui qui se passe à Bagdad* ». À supposer que l'on s'en souvienne.

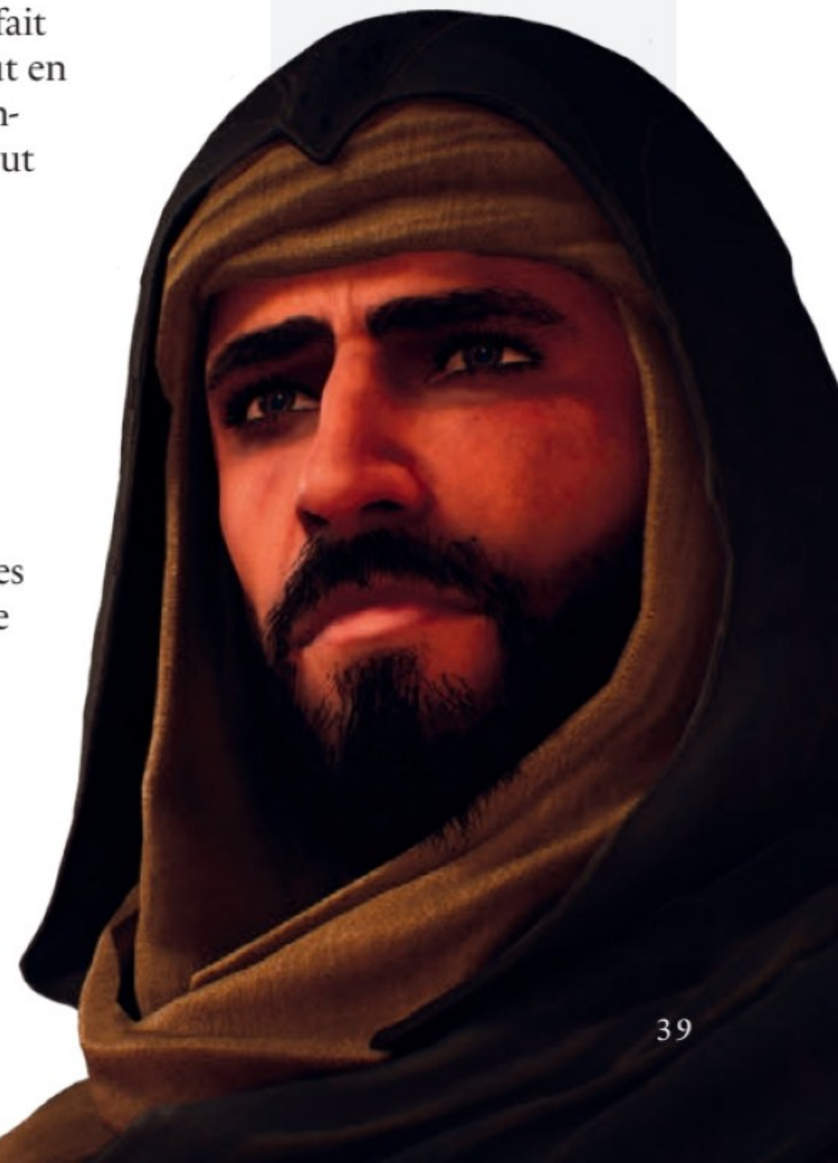
Parkour initiatique. Ubisoft Bordeaux a transformé un petit gâteau en… en moyen gâteau. Ce qui ne devait être qu'un DLC pour *Valhalla* a pris son indépendance, et ne suit plus les dernières traces de la série. Mais quand on change d'avis sur la route, il y a toujours deux options : partir à l'aventure ou rebrousser chemin. C'est ce dernier choix qui a été fait,

Mirage cherche à réduire et à tirer le meilleur de peu.

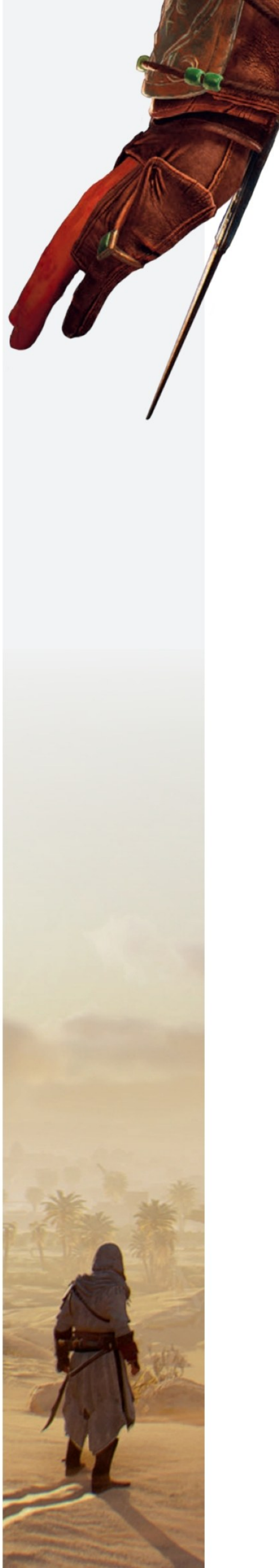
assumé et revendiqué. En arrière toute ! Même le héros y est recyclé. Basim, déjà connu depuis *Valhalla*, y trouve son *origin story*, de voleur des rues de la banlieue de Bagdad à membre aguerri de « Ceux qu'on ne voit pas », plus connus en France sous le nom de « Serveurs à qui vous voulez passer une commande en terrasse ». Il y a tout de même quelque chose qui puisse faire l'unanimité entre traditionalistes barbus de l'école Altaïr et Gros-Monde-ouvertistes de l'école Eivor : c'est joli, designé avec amour, les jeux de lumière sont splendides, et le terrain de jeu, le Bagdad du IXe siècle, est mignon comme tout. Un terrain restreint, dans lequel on passe l'essentiel de notre temps, même si les alentours, du désert aux oasis, sont accessibles. À se demander si le jeu n'ose pas aller au bout de sa logique et d'un recentrage purement urbain. À l'image de tout le reste, *Mirage* cherche à réduire et à tirer le meilleur de peu. Avec sa licence qui vieillit et son moteur de 2017, on serait bien en peine de lui demander plus.

La Bagdad au doigt. Ce Bagdad – qui fait un moonwalk pour sembler avancer tout en retournant au point de départ, le Moyen-Orient – est lui-même un symbole de tout ce que les Bordelais cherchaient à faire : un cercle. De rempart en rempart, en virevoltant vers son centre, il dévoile des quartiers aux ambiances diverses, sa taille raisonnable permet de la truffer d'habitants qui vaquent à leurs occupations, ses toits sont pensés pour remettre au goût du jour le fameux freerun de la série, ses bâtiments notables permettent de s'y repérer sauf si, comme moi, votre sens de l'orientation est parti acheter des cigarettes en 1988 (mais il va revenir, j'y crois). D'en haut, on y retrouve, comme promis, les sensations des premiers épisodes et un peu de la vitesse qu'Ubisoft avait oubliée. Il y a des moments de grâce, fluides

Genre : action, infiltration
Développeur : Ubisoft Bordeaux (France)
Éditeur : Ubisoft
Plateformes dispo : Windows, PS4/5, Xbox One/Series,
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 40 Go
Date de sortie : 6 octobre 2023
Langues : français, anglais, arabe







et élégants, l'escalade y reprend de la saveur avec l'idée la plus bête du monde : remettre des appuis, des margelles qui dépassent, des prises qui obligent à ne pas courir comme un légionnaire en azimut brutal. Ensuite, comme d'habitude, on grimpe sur un poteau en visant un muret et on saute d'un toit en essayant d'en descendre doucement. J'en viens à me demander si même cela n'est pas fait exprès, tant tout reprend les codes initiaux de la série. Une maniabilité parfaite, voilà qui aurait détonné.

Le crime express de l'Orient. À partir des bureaux des assassins répartis dans la ville (ouverts de 9 h à 17 h, laisser les colis à Karim de la tannerie, qui transmettra), on y suit une trame principale pas passionnante et qui nous perd dans les noms de ses personnages secondaires. Une série d'enquêtes, qui ne sont que des missions permettant progressivement de débloquer les informations qui mènent aux cibles principales : les membres de l'Ordre (qui est très méchant, on le rappelle). Ces grands assassinats se déroulent dans des lieux bien gardés, avec plusieurs voies d'entrée ou de routes possibles. Que ce soit sur ces moments de type « Black box » ou sur des missions préalables, c'est là que se montre le choix le plus radical fait par Ubisoft Bordeaux : en finir avec les assassins qui agissent comme Conan le Barbare. La vraie lame secrète qui tue en un coup est là, il faut être discret, utiliser son aigle apprivoisé pour repérer les gardes et leurs routes, trouver comment ouvrir des portes barricadées de l'autre côté, piquer des clés dans des poches, se fondre dans la foule, s'accroupir dans les buissons ou s'asseoir sur un banc pour entendre un dialogue qui ouvre une piste. Et pour bien marquer le fait que cette manière de jouer est la seule envisageable, les développeurs ont

Les développeurs ont utilisé tout l'arsenal pour rendre les combats les plus merdiques possible.

Un petit jeton, pour rester propre et digne

Pour nous inciter à aller remplir quelques missions secondaires, quelques contrats aux objectifs divers, du vol à l'assassinat, *Mirage* a eu une bonne idée : donner des récompenses utiles. Vous y obtenez des jetons de différentes factions, qui sont une monnaie permettant d'obtenir des avantages auprès de certains PNJ dans les missions principales. Avec une diversion, en facilitant un accès ou autre, elles rendent la vie plus facile. Vu la difficulté très très raisonnable, il est même bien plus agréable et immersif de se servir de ce mécanisme et de ne pas recourir aux outils et pouvoirs de Basim, volontairement.



Garé au cordeau.







Croyez-le ou pas, il y a quatre gardes morts dans cette cahute.

utilisé tout l'arsenal pour rendre les combats les plus merdiques possible. Caméra aux fraises à l'intérieur de n'importe quel bâtiment, fluidité aux abonnés absents, contres et ripostes inintéressants, bugs de collision… Non, c'est vraiment du grand art pour vous dire de ne pas aller au charbon et de vous planquer.

Suffisant pour que ça Perse ? Mais un héritage, ce sont aussi des dettes. Certaines sont ineffaçables. Oui, les tours et les sauts de la foi dans les charrettes de foin pour débloquer les points d'intérêt et activités annexes sont là, même si cette approche est ringardisée depuis longtemps, car elle est un marqueur devenu inexpugnable, surtout dans un épisode qui cherche à réinventer en n'inventant rien ou presque. Je vous l'accorde, c'est un concept. Pourtant, ici encore, *Assassin's Creed Mirage* arrive à le faire agréablement, en évitant l'effet guirlande de Noël d'objectifs, de missions, de flèches dans tous les sens. La même chose, mais mieux dosée, qui n'effraie pas celui qui n'a pas six mois de chômage à combler devant lui[1]. On retrouve aussi encore un arbre de compétences, beaucoup plus réduit, et des outils d'assassins améliorables, des couteaux de lancer aux bombes fumigènes. Presque tout est dispensable voire pire, contre-productif. En les débloquant, on peut, par exemple, améliorer un pouvoir de téléportation enchaînant les exécutions multiples ou obtenir des couteaux qui dissolvent les corps. C'est incohérent avec l'angle pris, le mieux étant de s'obliger à se concentrer sur les gadgets non létaux, ou de faire comme si tout cela n'était pas là et de procéder autrement (voir encadré page précédente). Et si vous vous faites repérer, soyez gentils et essayez de ne pas trop prêter attention à l'IA des gardes, toujours débile pour ne pas avoir l'air d'innover.

Même à prix contenu, des charentaises sont des charentaises. On s'y sent à son aise, mais on a un peu honte.

GOTY 2007. Tout cela reste bien agréable… et culpabilisant. Parce que c'est confortable, connu, que rien ne dérange, mais qu'on a déjà joué à ce jeu, avant même de le lancer. Ses artisans ont fait au mieux avec les outils à leur disposition, mais ne sont pas des sorciers. Un coin du cerveau en profite, en mode automatique, un autre se questionne : « *Est-ce là ce que j'en suis réduit à espérer de meilleur pour cette série ? Me régurgiter ses origines, avec respect mais sans surprise, et dégraisser ce qui débordait ?* » Même à prix contenu, des charentaises sont des charentaises. On s'y sent à son aise, mais on a un peu honte. Reste un bel espoir, celui que le travail sur *Mirage* soit un axe suffisamment convaincant pour qu'Ubisoft se dise que, finalement, faire plus petit n'est pas synonyme de catastrophe. À l'heure où l'on attend toujours des détails plus précis sur les projets *Red* et *Hexe*, et de la plateforme *Assassin's Creed Infinity*, dont on se disait « *ah, tiens, une surcouche de hub et d'interconnexion floue entre les jeux, pile-poil ce qui manquait pour tout alourdir encore plus* », ce ne serait pas forcément un mal. ⁑

1. La trame centrale se plie en une vingtaine d'heures, poncer l'ensemble en moins de trente.

⁑ Notre avis : Conclusion : si ça se trouve, ce sera l'épisode préféré des nostalgiques, un comble. Celui qui sera comme dans leur souvenir, c'est-à-dire mieux qu'il ne l'était à l'époque. Et pour un studio de la taille d'Ubisoft Bordeaux, c'est un bel exploit. De là à s'extasier et y voir un jeu inoubliable, il y a une margelle.

50 € **7**









JUSQU'À 3 DISQUES DE STOCKAGE

3X TRIPLE DISPLAY · M.2 M.2 2× NVME SSD · UP TO 64 GB · DISPLAYPORT · HDMI 2.0 · 2.5" HDD/SSD

QUATRE SOLUTIONS MINI-PC ULTRA-COMPACTES

Découvrez vite la 12e génération de processeurs Intel Core dans la famille de produits ultra-compacts XPC nano (type NUC) de Shuttle. Quatre niveaux de performances sont disponibles. Ils peuvent être combinés avec beaucoup de mémoire vive et plusieurs périphériques de stockage de données. Capables de prendre en charge jusqu'à trois écrans 4K, ces petits appareils de 14 × 14 cm sont adaptés à de nombreux domaines d'utilisation.

Plus d'informations sur : **WWW.SHUTTLE.EU**

* Prix public TTC conseillé.
Accessoires illustrés non inclus dans la livraison. Sous réserve de modifications et d'erreurs.

amazon.fr · HARDWARE.FR · LDLC.com

XPC NANO NC40U

- Processeur Intel Celeron 7305
- Contrôleur graphique UHD Intel pour processeurs Intel de 12e génération
- Jusqu'à 64 Go de mémoire vive DDR4 (SO-DIMM)
- 2× NVMe (avec fonction RAID), 1× SATA 2.5"
- 1× HDMI 2.0b, 1× DisplayPort 1.4a
- 2× M.2-2280, 1× M.2-2230
- Gigabit Ethernet
- 2× USB 3.2 Gen 2 (10 Gbit), 4× USB 3.2 Gen 1 (5 Gbit), 1× USB 3.2 Gen 1 (5 Gbit) Type C
- Cavalier Always-on
- Support fourni pour le montage mural/VESA

XPC NANO NC40U3

Comme le NC40U, mais avec ...

- Processeur Intel Core i3-1215U

XPC NANO NC40U5

Comme le NC40U, mais avec ...

- Processeur Intel Core i5-1235U

XPC NANO NC40U7

Comme le NC40U, mais avec ...

- Processeur Intel Core i7-1255U

À PARTIR DE **€ 217,–***

Shuttle®



Par **Izual**

Payday 3

ARNAQUE, CRIME ET BOTS CATATONIQUES



Qu'est-ce qui fascine tant les studios dans le *always online*, cette pratique qui force les joueurs à jouer via Internet même en solo ? Il faut que ça soit une attraction vraiment puissante pour que des boîtes observent le lancement de *Sim City 5* et de *Diablo 3* et se disent : « *Quelle réussite. Je veux ça pour mon jeu.* »

Je suis tellement fatigué des lancements catastrophiques de jeux uniquement en ligne que je n'ai même plus la force de faire des phrases complètes, désolé. Alors voilà, *Payday 3*, *always online*, polémique, serveurs kaputt, joueurs qui font la queue sur le menu, quasiment impossible de jouer, évaluations Steam catastrophiques, absence de surprise générale. Je crois que vous avez saisi l'idée. Depuis le lancement du jeu, les serveurs sont plus ou moins revenus à la vie mais le mal est fait : s'il y a bien un truc qu'il faut éviter lorsqu'on sort un jeu de braquages, c'est d'avoir l'air de voler les gens, par exemple en leur vendant un jeu auquel ils ne peuvent pas jouer.

Un après-midi de chien. Pourtant, dans le cas de *Payday 3*, il y a pire que d'être coincé sur le menu principal (où il nous force à créer un compte sur la surcouche de Starbreeze, ça fait toujours plaisir) : c'est de réussir à y jouer. Car la recette de *Payday 2*, qui ne me choquait pourtant pas trop en 2013, passe beaucoup moins dix ans plus tard : même sans s'attendre à un simulateur de braquages hautement perfectionné, il y a de quoi tomber de haut lorsqu'on se rend compte qu'on est tombé sur un mauvais *Left 4 Dead* se déroulant dans une banque.

Lors de mon premier casse, avec mon équipe de quatre braqueurs, on a tué un petit 215 policiers. C'était encore assez modeste par rapport aux braquages de plus grande ampleur de la suite (dans une boîte de nuit ou une galerie d'art) mais ça donne une bonne idée de ce en quoi consiste *Payday 3* : un FPS décérébré qui trouve plein de prétextes pour nous faire traverser une banque dans tous les sens – aller chercher une combinaison, aller chercher un outil, etc. – afin qu'on se heurte aux vagues d'ennemis qui poppent en boucle devant le lieu du crime. Tout ça pourrait au moins donner un

Genre : FPS
Développeur : Starbreeze Studios (Suède)
Éditeur : Deep Silver
Plateformes dispo : Windows, PS5, Xbox Series
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 46 Go
Date de sortie : 21 septembre 2023
Langues : français, anglais



défouloir rigolo… si c'était bien fait. Mais voilà, les flingues sont des pistolets à bouchons et les ennemis et nous-mêmes relevons de l'éponge à points de vie, ce qui donne des fusillades sans joie, qui se résument d'ailleurs souvent à avoiner dans le dos de grappes d'ennemis figés et trop cons pour se retourner.

S'il y a bien un truc qu'il faut éviter lorsqu'on sort un jeu de braquages, c'est d'avoir l'air de voler les gens.

Quand les policiers sont de face, ça n'est guère mieux puisqu'on remarque alors qu'ils ne savent pas se mettre à couvert, ou que leur réaction à une grenade jetée à leurs pieds est de se plier en deux pour la regarder fixement jusqu'à ce qu'elle explose, une procédure pourtant absente des manuels de police.

Ocean's Four. Reste la possibilité de s'infiltrer et de piller la banque sans confrontation directe, ce qui ne fonctionne évidemment jamais avec des joueurs pris au hasard sur Internet. Heureusement, une astuce (laisser tourner plusieurs minutes à vide le matchmaking réglé sur « amis seulement ») permet de lancer une mission en solo et là, j'avoue avoir passé un agréable moment à rentrer dans une petite banque pour en faire le tour en tant que client, puis en explorant l'arrière-cour et le toit en jouant à cache-cache avec les gardes et les caméras. Mais cette approche reste équilibrée pour quatre joueurs au lieu d'un et elle prend donc un temps fou, d'autant que les objectifs sont toujours très mal expliqués. Et tout ça pour une infiltration quand même bien moins stimulante que le moindre *Splinter Cell*, *Dishonored* ou *Deus Ex*. Du coup, je ne sais même plus si le fait que les huit braquages du jeu se terminent en cinq heures est à ranger dans les points négatifs ou positifs : au moins, on ne souffre pas longtemps. «

L'injuste prix

Entre deux braquages, *Payday 3* permet de dépenser notre butin dans de l'équipement persistant, comme de nouvelles armes à emmener en mission ou des cosmétiques type masques, vêtements et autocollants d'armes. Bon, comme on récupère assez vite des millions de dollars, le moindre jogging coûte 200 000 $, mais vous savez, c'est le prix à payer quand on ne veut pas d'habits fabriqués par des enfants. Cette progression persistante est une chouette idée car elle donne un véritable enjeu aux braquages… mais elle verrouille du même coup la plupart de l'arsenal derrière des dizaines d'heures de grind et nous laisse en attendant le choix entre trois fusils moisis.

Tout le monde connaît bien la célèbre tactique de la police, « envoyer un type tout seul par la grande porte contre quatre bandits surarmés ».

« Notre avis :
L'absence de tactique et d'infiltration complexe réserve *Payday 3* aux amateurs de shoots qui ne veulent pas trop réfléchir, hélas j'ai peur que le jeu déçoive même ceux-là. À moins qu'ils cherchent spécifiquement des sensations de tir lamentables, des ennemis bêtes à pleurer et une absence de finition, mais bon pour ça il existe déjà *Fallout 76*, pas la peine de racheter un jeu.

40 €

4



Par **L.F. Sébum**

Mortal Kombat 1

KOMME D'HABITUDE

Désolé mais dieu ou pas, Liu Kang est un peu naze. Déjà, pourquoi un être omnipotent choisirait-il de se trimbaler avec la dégaine d'un type qui va vous alpaguer en soirée pour vous proposer de rejoindre son polycule ? Et puis franchement, si j'avais eu comme lui la chance de pouvoir recréer de zéro le cosmos, la terre, le ciel et tout ce qui s'ensuit, j'aurais sans doute fait preuve d'un poil plus d'originalité.

À la fin de l'épisode précédent, intitulé rappelons-le *Mortal Kombat 11*, le sablier du temps, sa gardienne Kronika et la totalité de l'univers avaient été détruits par le dieu du feu Liu Kang, promu nouveau gardien de la Création et chargé de rebâtir l'univers entier. Situation compliquée pour monsieur Kang et au moins autant pour les auteurs de NetheRealms, qui, à force de surenchère, s'étaient coincés dans un cul-de-sac narratif. Le prochain *Mortal Kombat*, avions-nous tous pensé à l'époque, serait donc probablement un nouveau reboot, un peu comme l'avait été l'excellent *MK9*, seul moyen de remettre sur les rails une licence condamnée à partir en vrille dans des histoires de plus en plus tarabiscotées dès qu'on lui lâche la bride. C'est le cas. Enfin, presque. *MK1*, comme son nom l'indique, est bel est bien un reboot. L'histoire reprend du début, avant même le combat du premier *MK*, qui n'a jamais eu lieu, puisque tout l'univers a été réinitialisé comme un vieux smartphone prêt à partir sur Le Bon Coin. Mais contrairement à celui de *MK9*, l'univers rebooté de *MK1* est différent. Liu Kang, dans sa grande bonté et une totale méconnaissance de la licence, a en effet tenu à créer un univers où règnerait la paix entre les royaumes. Pour ce faire, il a réécrit l'histoire de certains personnages afin de leur faire passer le goût de l'hubris. Ex-Dieu du tonnerre, Raiden est devenu un petit paysan. Le sorcier Shang Tsung est désormais un bonimenteur tout juste capable de fabriquer de faux élixirs. Quant à Shao Kahn, il ne règne plus sur l'outre-terre mais n'est qu'un général aux ordres de Sindel, devenue bienveillante impératrice de l'Outreterre. Est-ce original ? Ma foi, oui. Est-ce que ça fonctionne ? Pas du tout.

Retour de flamme. Le problème de cette réécriture, censée faire table rase de kilomètres de lore incompréhensible, c'est qu'elle ne satisfera pas grand monde. Si, comme moi, vous connaissez un peu les personnages, vous poufferez cinq minutes en voyant Kung Lao installer des lames sur son chapeau de paysan ou en apprenant comment Quan Chi est devenu pâlichon, puis vous réaliserez que l'histoire, timeline rebootée ou pas, est finalement la même suite de combats inter-dimensionnels entrecoupés de six heures (!) de



Genre : baston
Développeur : NetherRealm Studios (États-Unis)
Éditeur : Warner Bros. Games
Plateformes dispo : Windows, PS5, Xbox Series, Switch
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 90 Go
Date de sortie : 19 septembre 2023
Langue : français



cinématiques aussi nanardesques que de coutume. Et même davantage : la plupart des personnages autrefois méchants étant devenus à peu près décents (sauf Sub-Zero, qui lui est devenu complètement crétin, sans doute en raison d'un rhume de cerveau), un bon tiers des combats a lieu sur un malentendu. Les types se maravent donc la gueule jusqu'aux os avant de réaliser qu'en fait ils étaient dans le même

Ajouter à l'arsenal de son personnage principal l'attaque de glace de Frost ou la téléportation de Motaro ouvre des possibilités tactiques nouvelles.

camp, ce qui devient hilarant – certes de façon involontaire – au bout de la dixième fois. Reste que je souhaite bien du courage aux joueurs découvrant la licence avec cet épisode, ils en auront besoin pour piger quelque chose à une histoire qui oscille entre *private jokes* pour fans et références à une timeline différente où tous les personnages qu'ils viennent de découvrir se comportent différemment.

Kopain-kopain. Si la réinvention de l'univers est ratée, celle du gameplay reste timide. Seule grande nouveauté, l'arrivée des « kaméos » : en plus de son combattant, chaque joueur choisit un allié dans un roster secondaire, qui peut être appelé dans l'arène d'une pression sur un bouton le temps d'exécuter une attaque spéciale. L'idée est excellente, non seulement parce qu'elle permet de jouer (ou, disons, de jouer à moitié) des affreux longtemps restés dans les caves du roster mais surtout parce qu'elle constitue un moyen de créer un grand nombre de combinaisons. Ajouter à l'arsenal de son personnage principal l'attaque de glace de Frost ou la téléportation de Motaro ouvre des possibilités tactiques nouvelles que les maniaques du comptage de frames ont déjà commencé à étudier.

Le seul reboot entièrement réussi, dans ce *MK1*, est celui de ses personnages. Seuls ou par paires, ils sont la grande réussite du jeu, la raison pour laquelle vous voudrez continuer à jouer et à explorer ses saisons – gratuites, elles consistent en une suite de combats avec une vague surcouche rôlistique, qui permettent de gagner des machins cosmétiques. Contrairement aux deux épisodes précédents, qui cherchaient à renouveler l'intérêt avec une flopée de nouveaux protagonistes plus ou moins réussis, ce nouvel épisode revient à ses premières amours, les films d'arts martiaux : cyborgs, flics et bandits ont été relégués au rang de kaméos, place aux ninjas et aux sorciers, dont le redesign relève du grand art. Il faut voir Sub-Zero et ses membres qui se transforment en lames de glace, Kenshi qui enchaîne désormais les coups d'épée comme un personnage de *Tekken*, Reptile qui oscille en permanence entre ses formes humaines et sauriennes…

L'histoire de *Mortal Kombat*, finalement, n'est pas celle du combat entre notre monde et l'Outreterre. C'est celle de la lente, très lente, individuation de personnages qu'à l'origine seul un changement de palette distinguait et que, épisode après épisode, on prend plaisir à retrouver toujours mieux pensés, plus beaux, plus différents. C'est une licence qu'on aime comme on aime un enfant un peu con : on a beau savoir qu'il n'aura jamais le prix Nobel, on est toujours heureux de le regarder grandir.

Notre avis : *Mortal Kombat 1* ne restera pas dans l'histoire comme l'épisode le plus révolutionnaire d'une série déjà peu connue pour ses innovations majeures. Il n'en reste pas moins un jeu de baston solide, visuellement sublime, aux combattants très réussis et offrant assez de profondeur pour occuper les obsédés de la compète et du comptage de frames.

70 €

7



Par Roberto Larcos

EA Sports FC 24

DIDIER DROP BAS

Tout fout le camp : l'inflation redouble, l'extrême droite est aux portes du pouvoir, l'effondrement climatique a commencé et *FIFA* ne s'appelle même plus *FIFA*. Quel monde va-t-on laisser à nos enfants ?

C'est devenu un grand marronnier de la rentrée vidéoludique : la sortie du nouveau *FIFA*, qui s'appelle désormais *EA Sports Football Club 24* (ou plutôt *FC24*). La faute à un différend financier entre la FIFA et EA Sports, dont on ne sait finalement pas grand-chose, mais qui n'a en réalité aucun impact sur le résultat. Le nom change, mais le jeu reste le même : un simulateur de foot plutôt joli, qui reproduit à la perfection les visages et les corps des plus célèbres joueurs, vante un réalisme sans bornes mais propose un gameplay toujours plus arcade. *FC24* a la gueule d'un jeu de foot, mais se joue de plus en plus comme du hockey sur glace. Au centre de ce jeu de moins en moins bon et de plus en plus rentable, on trouve le fameux mode « Ultimate Team » qui permet, à l'aide d'un système de cartes à collectionner, de constituer son onze de rêve puis d'affronter des joueurs du monde entier. Une très bonne idée sur le papier, qui se révèle vite un cauchemar de joueur (un cauchemar qui se renouvellerait chaque année).

Des meufs, mais rien de neuf. Cette saison encore, pour espérer récupérer les meilleurs joueurs et pouvoir rivaliser avec le reste de la communauté, deux solutions s'offrent à vous : dilapider votre temps ou votre argent. Dans les deux cas, cela se terminera probablement par des cris aigus et un jet de manette par la fenêtre, suite à un énième contre défavorable. Le coût (en termes de temps ou d'argent) est donc immense. Dans cette affaire, EA Sports – qui cumule des centaines de millions de bénéfices grâce à ce fameux mode – est probablement le seul à ne pas se demander ce qu'il y gagne.
En situation de monopole sur ce très fructueux marché, déserté par Konami, EA Sports peut donc se permettre de proposer chaque année une simple mise à jour facturée 80 balles. Cette année, on peine même à voir ce qui a changé par rapport à l'édition précédente. Les menus ont bien été épurés, mais n'en deviennent pas pour autant plus compréhensibles. Reste, dans ce marasme, une nouveauté de taille : l'inclusion des joueuses féminines dans Ultimate Team. Le foot devient donc un sport mixte, où les femmes sont aussi fortes que les hommes, voire plus. Un vrai pari de la part d'EA Sports, qui aura probablement un véritable impact sur l'effort du foot féminin dans le monde. Grâce à ce jeu, des dizaines de millions de joueurs vont enfin mettre un nom et un visage sur les meilleures joueuses professionnelles. Ce n'est pas suffisant pour claquer 80 balles, mais ça méritait quand même d'être signalé.

Genre : simulation de foot
Développeur : EA Sports (États-Unis)
Éditeur : Electronic Arts
Plateformes dispo : Windows, PS4/5, Xbox One/Series
Plateforme test : Xbox Series
Téléchargement : 45 Go
Date de sortie : 29 septembre 2023
Langue : français

Notre avis :
Peut-être le plus mauvais *FIFA* depuis une dizaine d'années. La licence change de nom, mais pas de gameplay, et continue de mettre en avant son mode de jeu le plus toxique. À quand le retour d'une concurrence digne de ce nom ?

80 € **4**

PCSPECIALIST

TERMINEZ L'INSTALLATION DE VOS RÊVES

Configurez votre PC ou ordinateur portable de jeu personnalisé sur

WWW.PCSPECIALIST.FR

Profitez d'une remise **exclusive de 15 €** avec Canard PC via le code **CAN23**



Par **ackboo**

Total War : Pharaoh

HIÉROGLYPHES AND LET DIE

Il faut reconnaître un talent à Creative Assembly : ils ne baissent jamais les bras. On aurait pu penser qu'après avoir raclé les fonds de tiroir de l'Histoire depuis deux décennies pour nous trouver de nouvelles guerres à mener, ils allaient faire une petite pause. Peut-être même changer d'air, s'essayer à un nouveau style en vogue comme le *visual novel* ou le *dating sim*. Que nenni.

Non, Creative Assembly semble s'être donné une mission, une quête, un absolu : nous faire revivre *tous* (je dis bien *tous*) les vieux conflits de l'humanité. J'imagine leur brainstorming, ça doit être chaud. « *John, on fait quoi pour le prochain épisode ? – Attends, je tape "guerre" dans Wikipédia et je te dis... L'épopée napoléonienne, ça te branche ? – Déjà fait, en 2010. – OK, alors le Japon médiéval, avec les samouraïs et tout le bazar ? – Négatif, on a sorti deux épisodes dessus. – Et la Chine médiévale ? – Non, il y a eu* Three Kingdoms *en 2019. – OK, je sais, écoute ça : la Grèce antique ! On fait des soldats en jupette, on pourrait même faire un DLC avec des créatures mythologiques ! – Ouais, bravo, ça s'appelle* Troy *et ça date d'il y a trois ans. Bon sang, ressaisis-toi frérot !* ». Mais ils finissent toujours par trouver une terre vierge. Une contrée et une période historique que nous n'avons pas encore ensevelies sous des tas de petits cadavres en 3D. Voici donc *Total War : Pharaoh*, qui se déroule à la fin de l'âge de bronze de part et d'autre du Nil. Ou, dit de manière un peu plus directe : une skin égyptienne pour *Total War*. Car on ne va pas se mentir, après plus d'une douzaine de titres publiés en vingt ans, Creative Assembly tourne en rond. Leur franchise est un peu devenue le *FIFA* du jeu de stratégie historique.

Total War 2k23. Pour cet épisode, le vénérable développeur anglais a de nouveau fait confiance à sa filiale bulgare. Après le très honnête *Total War Saga : Troy* en 2020, Creative Assembly Sofia a donc eu la mission de nous refaire à peu près la même chose, à peu près la même époque, mais en version hiéroglyphes et pyramides. Vous noterez que le suffixe *Saga* disparaît, car il est réservé aux « petits » *Total War* à moins de 50 euros. Sur le papier, *Pharaoh* est donc un « gros » *Total War*, vendu au tarif brutal de 60 euros. Nos amis bulgares ont dû se creuser les méninges pour nous rajouter du contenu, de la nouveauté, parce qu'à ce

Genre : stratégie
Développeur : Creative Assembly Sofia (Bulgarie)
Éditeur : Sega
Plateformes dispo : Windows, macOS,
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 50 Go
Date de sortie : 11 octobre 2023
Langues : français, anglais

prix-là, il faut quand même sérieusement motiver l'acheteur. Là encore, j'imagine qu'il y eut d'épiques séances de brainstorming. Mais qu'il devient compliqué d'apporter un souffle de fraîcheur à une formule aussi âgée.

Les vétérans de la série déplaceront leurs troupes en pilote automatique.

Au niveau des combats tactiques, c'est simple : rien ne bouge. C'est la même limonade, les mêmes formations, la même interface. Vous avez comme toujours douze milliards d'unités d'infanterie différentes, qui ne se démarquent l'une de l'autre que par d'infimes variations de leurs statistiques. Et très franchement, les techniques pour remporter les batailles face à l'IA n'ont pas fondamentalement changé depuis *Rome : Total War* en 2004. Les vétérans de la série déplaceront leurs troupes en pilote automatique (et regretteront, comme sur *Troy*, l'absence d'artillerie).

Par Osiris, Isis et Osef. Les rares nouveautés (disons plutôt, les « variations) – sont à chercher dans la partie stratégique. Il y a quelques changements mineurs du côté de la gestion des avant-postes, de nouvelles divinités à vénérer et un énorme arbre de décrets royaux (touffu et peu lisible). Comme toujours, ces sous-systèmes servent à choper des myriades de bonus (-10 % en coût d'entretien des unités ! +5 % de production de nourriture !) que nous connaissons par cœur. Apparaissent aussi un mini-jeu d'influence à la cour du pharaon – d'ailleurs assez mal expliqué, j'ai mis plusieurs parties à comprendre comment en tirer profit –, une guerre civile égyptienne à négocier et des vagues d'invasion scriptées. Bon, voilà. Cela ne changera pas grand-chose aux habitudes prises sur *Troy* et les mille autres épisodes de la franchise. Le grand drame de *Pharaoh* n'est pas tellement sa qualité *absolue*. On y retrouve tous les défauts classiques (notamment des campagnes qui peuvent devenir répétitives et une IA discutable, surtout lorsqu'elle défend un siège) et les points forts des grosses productions de Creative Assembly. Non, ce qui fait de *Pharaoh* un jeu assez banal est son absence de brio, de folie, d'innovation par rapport aux *Total War* que nous avons pratiqués des centaines d'heures. Engoncés dans les contraintes du réalisme historique, les game designers bulgares n'ont pas pu être aussi créatifs, aussi foufous que leurs collègues anglais sur les *Total War : Warhammer*, beaucoup plus fun, fantaisistes, audacieux dans leurs mécanismes et leurs unités. On se retrouve donc à jouer avec des soldats sans originalité, des généraux sans personnalité, à appliquer les mêmes stratégies, les mêmes tactiques que sur des *Total War* sortis il y a cinq, dix, quinze ans. Cela n'est pas forcément désagréable, mais j'ai de plus en plus de mal à m'enthousiasmer. «

« Notre avis :
Oui, OK, bien sûr, les *Total War* historiques ne sont jamais de mauvais jeux. Les décors sont splendides, la réalisation est soignée, la formule reste efficace. Ceux qui découvriront la série à travers *Pharaoh* seront sûrement enchantés. Mais en tant que vieillard du jeu vidéo, cet énième épisode à 60 euros m'a fait prendre conscience qu'à raison d'une nouvelle skin *Total War* tous les deux ou trois ans, mon amour pour cette glorieuse franchise s'épuise. Il faudra un reboot ambitieux si Creative Assembly veut, à nouveau, faire battre mon cœur.

60 € **7**

Lies of P

RIEN À VOIR AVEC LES TIGRES ET LA MER

Par **Tisseur de rêves**

« Merci pour cette présentation coco, on a bien aimé ta vision de Pinocchio. *Mais on se pose juste une question. Tu veux reprendre quoi précisément des Souls ? – Oui. – Et tu as combien d'autres références ? – Oui. »*

C'est peu ou prou ainsi que j'imagine le brief avant le lancement du développement. Librement inspiré du *Pinocchio* de Carlo Collodi, *Lies of P* a décidé de cocher une à une toutes les cases plébiscitées par les joueurs avides de défis arides depuis 12 ans. Des *Dark Souls*, il reprend les principes généraux : des ennemis coriaces et violents, des boss impressionnants et mortels, une montée de niveau basée sur six caractéristiques, des feux de camp. De *Sekiro*, il intègre le système de parade précise pour faire monter une jauge de « stupéfaction », menant *in fine* à un critique ravageur, et le bras mécanique multifonctions. De *Bloodborne*, on retrouve l'esthétique noire et dégoulinante, le gothique romantique cédant le pas à un steampunk huileux. Ajoutons des inspirations de *BioShock* pour la trame principale et de *Dead Space* pour le design de certains ennemis. Niveau références, on a vu pire.

Madeleine de rouste. Pour faire prendre cette mayonnaise, il fallait que l'exécution soit irréprochable. *Lies of P* a su éviter les écueils majeurs – hitboxes approximatives, caméras aux fraises, ennemis simplistes – avec brio (hormis quelques situations exceptionnelles), sans rien sacrifier à la difficulté. On s'y attendait vu le genre, mais répétons-le : c'est chaud, parfois même brûlant. Certains ennemis sont de véritables sacs à PV, et il s'avère vite indispensable d'apprendre à caler correctement ses parades. Une nécessité accentuée par les deux phases de la plupart des boss, la seconde faisant souvent passer la première pour une promenade de santé. Histoire de ménager les nerfs des joueurs, les développeurs ont toutefois eu la délicatesse de placer les points de *respawn* proches de leurs arènes, histoire de ne pas avoir à cavaler deux heures avant de se faire éclater en deux secondes chrono.

Une expérience sans concessions, mais jamais inutilement pénible.

Le chocolat est donc à la fois goûteux et dur à croquer, mais qu'en est-il de son écrin ? Eh bien, il a de la gueule. Krat est une reconstitution crasseuse du Paris de la Belle Époque, des costumes et vitrines jusqu'aux illustrations inspirées des œuvres d'Alfons Mucha. On arpente ses ruelles tortueuses, on escalade des toits, on explore une usine, une arcade, et même un marais qui se paie le luxe de ne pas être une purge à traverser. Les différents environnements, pour certains splendides, sont servis par un level design intelligent, qui vous fait arpenter les lieux en long et en large avant de vous faire débloquer un raccourci salvateur. C'est un aspect bienvenu que l'on peut généraliser : sans rien céder sur la difficulté, le jeu fait beaucoup pour vous simplifier la vie. En découle une expérience sans concessions, mais jamais inutilement pénible.

Du pur SoulsPorn. Loin des scénarios cryptiques, celui de *Lies of P* suit globalement la trame du *Pinocchio* original, en y adjoignant une mystérieuse substance, l'Ergo. On y rencontre pêle-mêle la Renarde et le Chat Noir, Alidoro et le Pêcheur monstrueux, Romeo et Gepetto, bien souvent dans des rôles revisités. De fait, je ne saurais que trop vous conseiller de parcourir le roman de Collodi en amont, bien plus sombre que la version Disney, pour ne pas passer à côté des multiples références. L'histoire met largement l'accent sur l'importance de la vérité et des mensonges, auxquels P sera régulièrement confronté, et qui auront une influence majeure sur les fins disponibles.

En dépit de tous ces éloges, *Lies of P* n'est pas parfait. On regrettera quelques petites scories comme cette propension, du début à la fin, au piège idiot ou au zombie dans le placard. Certains niveaux auraient gagné à être un rien plus longs. Et la difficulté de certains passages peut paraître excessive, même pour un habitué du genre. Toutefois, ces points relèvent du pinaillage. J'aurais aimé vous parler des nombreux secrets planqués, de certains boss mémorables, de la beauté de certaines musiques, mais je préfère vous laisser découvrir tout cela par vous-même. Retenez ceci : si vous aimez les Soulsborne, vous devez jouer à *Lies of P*. Un P c'est tout.

Genre : Soulsborne
Développeurs : Neowiz Games, Round8 Studio (Corée du Sud)
Éditeur : Neowiz Games
Plateformes dispo : Windows, PS4/5, Xbox One/Series, MacOS
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 39,7 Go
Date de sortie : 19 septembre 2023
Langues : voix en anglais, textes en français

Notre avis :
Lies of P est une déclaration d'amour magistrale à toutes les belles choses que FromSoftware et quelques autres ont apportées depuis une douzaine d'années. Impitoyable mais profondément juste, il offre ce que les masochistes de tout poil attendaient : un héritier spirituel à *Bloodborne*. Ce n'est pas le jeu qui réconciliera les allergiques avec le genre, mais pour tous les autres, il serait criminel de passer à côté de cette expérience qui flirte avec l'excellence.

60 € **8**



La première d'une longue série d'emmerdes.



Au bonheur des armes

Impossible de faire l'impasse sur la plus belle innovation proposée par le jeu. Si le nombre d'armes est relativement restreint par rapport aux palanquées auxquelles nous a habitués FromSoftware, elles sont presque toutes recombinables à l'envi. Vous voulez une lame de rapière sur un manche de lance ? un poignard avec une tête de clé à molette ? une pelle sur un piston ? Mais comment donc ! La garde détermine le mouvement d'attaque, tandis que la lame joue sur la portée, les dégâts et la vitesse d'exécution. Dès lors, on trouve forcément chaussure à son pied, et l'on peut s'adapter en fonction des ennemis d'une zone donnée, voire des boss rencontrés.





Par **Furolith**

Goodbye Volcano High

NE SAVENT-ILS PAS QUE C'EST LA FIN DU MONDE ?

Que feriez-vous si le début de votre vie devait coïncider avec la fin du monde ? Voilà l'épineuse question à laquelle doivent trouver une réponse les jeunes dinosaures anthropomorphes qui servent de héros à *Goodbye Volcano High*, eux qui viennent à peine d'entamer leur dernière année de lycée quand les infos se mettent à évoquer un astéroïde dont la trajectoire menace de croiser celle de la Terre.

Notre avatar sur cette terre alternative, c'est Fang, un esprit rebelle-mais-pas-trop comme on peut l'être à son âge, qui se rêve en nouvelle icône pop-rock indé de cette côte pangéenne ressemblant très fort à une Californie préhistorique. Cette aspiration musicale sert de support aux séquences de jeu de rythme (assez simplistes, mais tout de même très agréables) qui parsèment le jeu, et offrent à Fang l'opportunité de mettre à intervalles réguliers des mots sur ses états d'âme. Autour d'iel, toute une galerie de personnages tous plus attachants les uns que les autres, avec lesquels les amitiés, et les crushs, se font et se défont au rythme des décisions du joueur.

Dino Crisis. Comme souvent dans les jeux narratifs « à choix », le scénario de *Goodbye Volcano High* fonctionne parce qu'il raconte quelque chose d'inéluctable. La fin de l'histoire, on la connaît, et nos décisions n'y changeront rien ; elles ne sont là que pour altérer la couleur de l'aventure, l'état d'esprit avec lequel on vit ces événements qui nous dépassent. Et bien sûr, renforcer l'empathie que l'on ressent envers les personnages. Ces derniers ne sont rien d'autres que des autoportraits, plus ou moins libres, des jeunes artistes du studio montréalais KO_OP, zoomers et fiers de l'être, pour qui l'astéroïde est une métaphore limpide du monde affreusement anxiogène dans lequel ils ont grandi. On y voit le dérèglement climatique, nos paysages politiques délabrés, et même un peu de Covid. Bref, tout ce qui fait que ça devait être bien naze d'être un jeune adulte ces dernières années. Comment continuer à vivre et à espérer quand tout semble perdu autour de nous ? Voilà ce qu'est le sujet profond de *Goodbye Volcano High*.

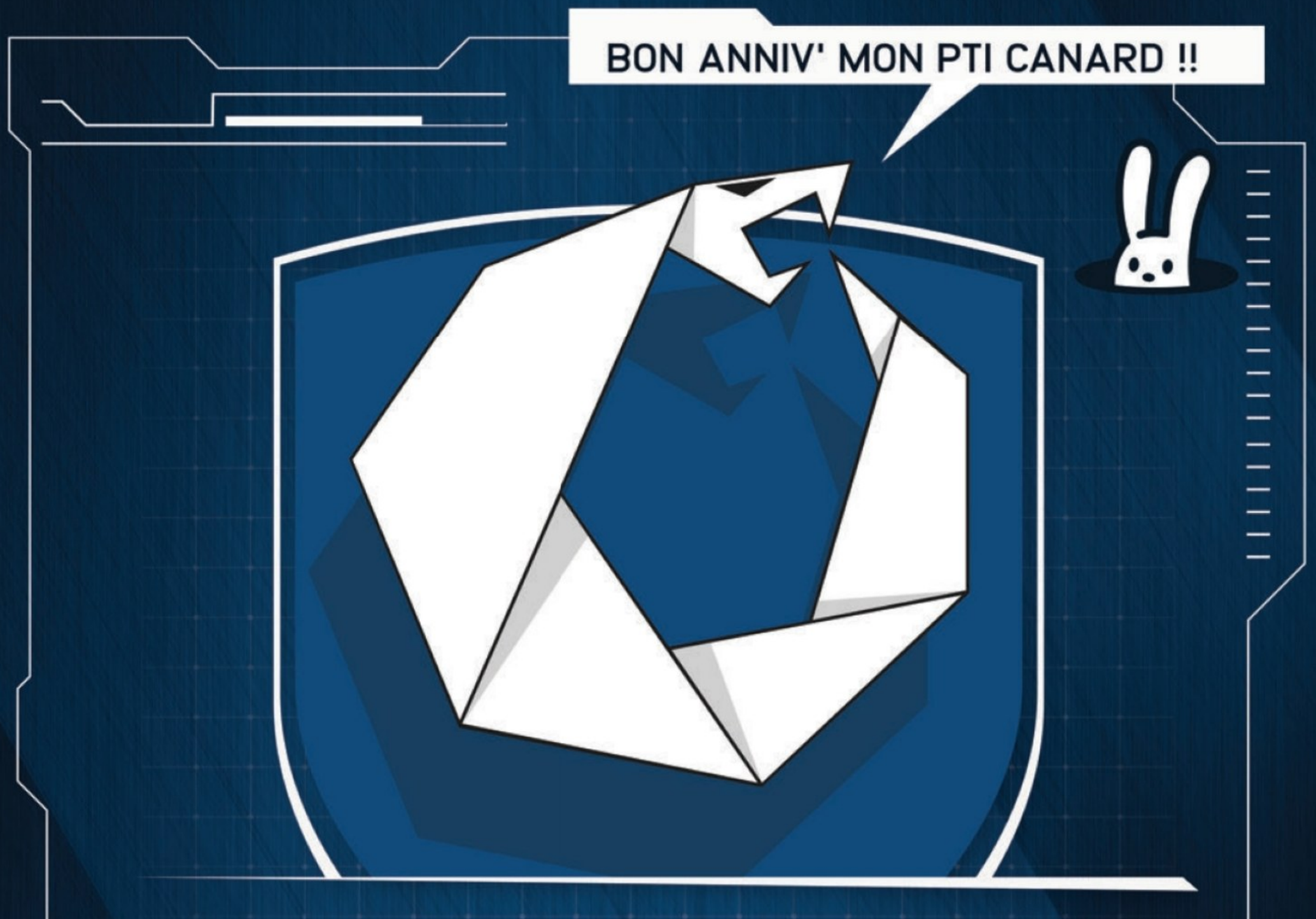
L'honnêteté m'interdit de passer sous silence les assez nombreuses maladresses que commet le jeu : sa mise en scène et son animation trop statiques, son rythme pas toujours très maîtrisé, ses bugs assez nombreux aussi, surtout côté audio (dommage pour un jeu à moitié musical !). Mais vous savez quoi ? Tout ça, je n'en ai cure. Ce que j'ai retenu de ce récit, c'est son propos juste, sincère, parfaitement ancré dans son temps. C'est le portrait d'une génération qui, parce qu'on l'a privée de son droit à l'insouciance, a choisi de s'arroger par la force de l'esprit, contre vents et marées et astéroïdes, son droit à l'optimisme. Je vous mets au défi de ne pas en ressortir bouleversé.

Genre : teenage-movie interactif
Développeur / Éditeur : KO_OP (Canada)
Plateformes dispo : Windows, PS4/5
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 5 Go
Date de sortie : 29 août 2023
Langues : anglais sous-titré en français

Notre avis :
Le moment le plus difficile dans *Goodbye Volcano High*, c'est à la toute fin, quand il faut dire au revoir à ses personnages. Et si c'était ça, la marque des jeux qui comptent vraiment ?

29 € **8**

TON OUTIL DE PC SUR MESURE



CONFIGOMATIC

BY TOPACHAT

NOUVELLES FONCTIONNALITÉS
TOUJOURS **100% COMPATIBLE**



Configure ton PC sur
www.ConfigoMatic.com

RCS 403 554 181 - 2 rue des Érables CS21035 - 69578 Limonest CEDEX. Photos non contractuelles, voir conditions sur le site.

Cocoon

DE L'ORBE EN BARRE

Par **Perco**

Pour comprendre mon point de vue sur *Cocoon*, il faut savoir deux trucs : dans une autre vie j'ai été enseignant, et je hais les puzzles. Cela fait de moi un expert dans l'art de ne pas comprendre les choses.

Il est arrivé l'air de ne pas y toucher. Un petit jeu auquel on jette un œil, car Jeppe Carlsen et Jakob Schmid – des anciens de Playdead (*Limbo*, *Inside*) – sont dans l'équipe. On le lance, c'est joli, c'est très joli (même si l'on en reparlera). Quelques heures plus tard, on a pris une leçon, et le prof est bon. De loin, c'est pourtant le portrait-robot du puzzle game que j'exècre. Uniquement de loin. Plus on se rapproche, plus on s'émerveille de l'affûtage dont il a bénéficié, et de sa capacité à vous faire croire que vous êtes intelligent. C'est le Graal de la didactique : préparer le terrain pour que des cons progressent sans s'ennuyer. Croyez-le sur parole, avec moi, y'avait du boulot.

Aucun souci à sphère. Dans les papattes d'un… je ne sais pas, un homme-insecte qui ne vole pas, vous débaroulez dans un étrange monde en *low poly*, pour faire ce que l'on fait toujours dans le genre : appuyer sur des interrupteurs, déclencher des machines, ouvrir des ponts, trouver comment aller de A à B alors que cela semble impossible. C'est beau, mais extrêmement bizarre. Tout est étranger dans la direction artistique, le mécanique se mêle à l'organique ou l'insectoïde, les câbles aux spongieux. Puisqu'il faut puzzler, puzzlons ! Notre bestiole tire une sphère gluante, aligne deux ouvertures de portes, etc. La particularité ? Il le fait avec ses boules. Kevin, Brandon, vous sortez avec vos allusions graveleuses là !
Des orbes lumineux donc. Un seul au départ, orangé. Il faut les porter, un seul à la fois, et ils servent tous de piles universelles ou de déclencheurs, pour interagir avec des environnements de plus en plus tarabiscotés, qu'on lit pourtant avec une étrange facilité. Ces orbes s'ajoutent au fil du jeu, et chacun révèle un pouvoir, une fois un boss battu. L'orange révèle des plateformes invisibles, le vert active des ascenseurs éthérés, le violet… vous verrez. Oh, un détail : on peut librement plonger et ressortir – littéralement – dans ces orbes, qui sont autant de mondes imbriquables. En embarquant les autres sphères débloquées, le tout devient un jeu de Matriochka brillant. Pas brillant parce qu'il est malin – il l'est –, brillant, car il sait orienter.

Oui, mais si on dense ? Je sais, ce n'est pas clair et ça semble terriblement complexe, comme si l'on vous forçait à revoir le *Tenet* de Nolan jusqu'à ce que vous ayez tout compris. C'est là qu'on revient à la didactique et à des concepts comme la zone proximale de développement et la pédagogie spiralaire. Si si, ce sont de vrais trucs, je vous assure. En cinq ou six heures (voir encadré), il y a mille idées de game design par seconde, je n'exagère pas. Pourtant, jamais vous ne pesterez plus de deux minutes. Un tour de force si maîtrisé qu'il peut se contenter d'un seul bouton. Musique, indicateurs au sol, construction des niveaux, tout participe, comme une main invisible et délicate, à vous guider sans vous tirer le bras. Juste ce qu'il faut, jamais trop. La densité incroyable du jeu en devient digeste, voire légère, sans ennuyer. Loin d'un *Viewfinder* qui gère mal son gimmick, son tempo et sa courbe, *Cocoon* est un maître, un vrai. En un rien de temps, parce qu'il sait fermer les espaces devenus inutiles, confiner l'effort là où il doit se passer, introduire sans cesse des nouveautés sans frimer, on apprend en agissant. Prendre l'orbe rouge dans l'orbe vert, puis plonger dans un monde et utiliser l'orbe blanc pour tirer sur le tout, transmettant le tir comme à travers des réalités parallèles, pour débloquer un passage ? Facile. Tout s'est fait par l'environnement, sans heurt.

Si beau, et pourtant sybillin. *Cocoon* me fait sentir intelligent, c'est faux. Je suis toujours un idiot, je déteste toujours les puzzles. C'est lui qui est futé et me dit, en silence : « *Mais c'est super, tu as trouvé ! Bravo toi, tu es vraiment très doué. Allez, plus dur, autrement, mais tu verras, tu sais faire.* » La quantité de trouvailles et de travail pour pondre et condenser une progression pareille est prodigieuse. Mais ça reste un jeu de puzzle[1], il reste quelques rares blocages agaçants

Cocoon me fait sentir intelligent, c'est faux. Je suis toujours un idiot, je déteste toujours les puzzles.

et, si son univers ne manque pas de personnalité, il manque de clarté dans le propos, s'il en a un. Je vous disais que *Cocoon* est beau. Les images ne lui rendent pas justice, tant il faut le voir bouger, s'animer, vivre, pour en prendre pleine conscience (l'eau, mais l'eau !). Désert, marais, aucun environnement n'est raté. Mais *Cocoon* est aussi dégueulasse, dérangeant, glauque. Il laisse un sentiment de nausée, qu'il n'explique jamais. Globalement d'ailleurs, il n'explique rien de son personnage, de son intrigue, de son sens. Voilà qui participe sans doute de cette ambiance si étrange, mais à ce point ? Quand l'onirique devient si abscons, moi, au fond de la classe, je décroche.

1. Une très bonne poutine québécoise reste une poutine, et je sais que cela n'engage que moi.

Genre : puzzle game
Développeur : Geometric Interactive (Danemark)
Éditeur : Annapurna Interactive
Plateformes dispo : Windows, PS4/5, Xbox One/Series, Switch
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 2,16 Go
Date de sortie : 29 septembre 2023
Langues : anglais, français

Notre avis :
Un jeu brillant pour son genre, peut-être un des meilleurs jamais faits. Une délicatesse et une profusion d'idées impressionnantes dans un univers malsain, qui donneront un orgasme aux fous de puzzles et aux créateurs de jeu, sans faire souffrir les autres. Un titre à montrer dans les écoles de game design, même si j'espère secrètement que les étudiants utilisent ces leçons pour faire autre chose que du puzzle avec une histoire impénétrable.

23 € **8**

Macaron la durée

« *Gnagnagna, c'est trop court pour ce prix.* » Écoute-moi bien Brandon : il a fallu six ans et demi à Geometric Interactive pour compacter ces quelques heures sans la moindre trace de gras, sans déplacements inutiles (ou juste ce qu'il faut pour se creuser les méninges). Il a fallu repenser les énigmes les plus simples, car certaines ne semblaient pas optimales aux développeurs, qui ont expliqué à Polygon que les deux premières portes étaient devenues un running gag interne, tellement ils en ont fait d'itérations. Donc, ça vaut largement ses 20 euros. En plus tu as le Game Pass Brandon, tu râles vraiment par principe !



Par **Furolith**

Forza Motorsport

ET VOUS, LA BAGNOLE, VOUS AIMEZ ÇA ?

Forza Motorsport 7, c'était il y a six ans déjà. « Déjà » ? Je devrais plutôt écrire « seulement », tant j'ai l'impression que c'était il y a une éternité. C'est qu'il s'est passé bien des choses pendant tout ce temps, et notamment la sortie de non pas un, mais deux épisodes de la série *Forza Horizon*, fort goûteux au demeurant. On en serait presque rendu à penser que de nos jours, c'est bien *Motorsport* qui est devenu un spin-off d'*Horizon*, plutôt que l'inverse.

Pourtant, entre les deux, pas bien difficile de différencier l'aîné sérieux et bosseur du petit frère un peu con-con qui s'envoie des splifs à longueur de journée. D'autant plus s'agissant de ce *FM* huitième du nom (mais sans « 8 » à la fin), qui pousse le curseur d'austérité à un niveau franchement inattendu, que ce soit par la grisaille (littérale) de ses menus ou la neurasthénie de ses voix-off. Même pas besoin d'aller chercher à l'*Horizon* pour trouver du contraste, rien que *FM7* prend des airs de fête foraine en comparaison. Ici, c'est *serious business* : on s'adresse aux amateurs de course automobile, la « vraie »; ceux pour qui le plaisir de la bagnole, c'est se pointer sur un circuit, et y tourner inlassablement en rond, point barre.

Le Forza du destin. Dans le cadre d'une telle philosophie, la principale chose qui compte (pour ne pas dire la seule), c'est le comportement des caisses. De ce point de vue, le *Forza Motorsport* nouveau est… OK. Il fait le taf. C'est déjà pas mal de la part d'une série qui n'a pas toujours été au sommet de ce point de vue, loin de là. Il y a des choses très positives, comme la gestion du poids des voitures, des transferts de masse, de la rigidité des châssis. Et du moins bon, comme la simulation de l'adhérence, parfois un peu stéréotypée. On s'amuse bien dans les voitures survireuses, qui demandent un vrai doigté pour être pilotées à leurs limites (toutes aides désactivées, ça va sans dire) ; un peu moins en revanche dans les caisses sous-vireuses, qui ont une malheureuse tendance à toutes se comporter de la même manière. Jouer au volant n'y change pas grand-chose, la faute notamment à des effets de retour de force trop peu détaillés.

Alors bon, ça n'empêche pas *Forza Motorsport* d'être un bon jeu de caisse, puisqu'il n'a de toute façon jamais eu l'ambition d'être une simu' hardcore. On n'aura pas besoin de se faire violence pour poncer son très généreux contenu, que ce soit en solo ou en multi (en espérant pour ce dernier que le système de pénalité, *a priori* plutôt bien réglé, résiste aux assauts des crétins ordinaires qui avaient si vite transformé le online de *FM7* en arène de MMA motorisé). Mais en fin de compte, vous savez quoi, je vais vous la donner, cette phrase que vous attendiez depuis le début : oui, dans le genre, je préfère assez largement *Gran Turismo 7*. Allez hop, c'est dit, vous savez dans quelle case me ranger, on peut passer à la suite.

Genre : VROUM-VROUM
Développeur : Turn 10 (États-Unis)
Éditeur : Microsoft
Plateformes dispo : Windows, Xbox Series
Plateformes test : Windows, Xbox Series X
Téléchargement : 118 Go
Date de sortie : 10 octobre 2023
Langue : français intégral

Notre avis :
Ne serait-ce que parce que la catégorie des jeux de caisses « simcade » est tristement sous-peuplée depuis quelques années, en particulier sur PC, on aurait tort de faire la fine bouche devant ce *Forza Motorsport* solide sur ses appuis, à défaut de briller en quoi que ce soit.

70 € (Steam)
80 € (Xbox / Windows Store)

7

SÉVICES APRÈS-VENTE

448

60 **La Caravane patche**

62 **Dossier :** Quand les langues fictives deviennent mécaniques de jeu

68 **Dossier :** L'IMFDB, l'inépuisable catalogue des armes de jeux vidéo

70 **Interview :** Nicolas Bonzom, auteur de Télé Start

74 **On y joue encore :** Cyberpunk 2077 : Phantom Liberty

76 **Je vis des hauts et des bas :** Peut-on parler des jeux auxquels on n'a pas joué ?

80 **Je vis des hauts et des bas :** Le casque gaming : une mascarade qui n'a que trop duré

82 **Cabinet de curiosités :** Devolved



On y joue encore :
Cyberpunk 2077 p. 74

Cyberpunk 2077 © CD Projekt Red / CD Projekt

LA CARAVANE PATCHE

MISES À JOUR NOTABLES ET EMPLÂTRES SUR JAMBES DE BOIS

PAR IZUAL



◀ SOUS LES PROJOS

Warhammer 40,000 : Darktide

Vous vous souvenez de *Darktide* ? En fait, il y a des chances pour que vous le confondiez avec un autre jeu *Warhammer 40,000* genre *Mechanicus*, *Inquisitor* ou *Gladius*. *Darktide*, c'était la suite de *Vermintide 2*, sortie beaucoup trop tôt à Noël dernier. Mais si, le jeu que Kahn Lusth a détesté là. Vous vous rappelez ?

J'exagère : Kahn Lusth n'a pas vraiment « détesté », car *Darktide* reste un *Left 4 Dead* de science-fiction jouissif, avec des fusillades satisfaisantes et des combats au corps-à-corps irréprochables. Mais disons qu'en notant le jeu 6/10, Kahn a souligné – comme l'ensemble de la presse et des joueurs – ses nombreux défauts, à savoir une progression peu accrocheuse, des missions et scénarios sans intérêt, des bugs, une boutique trop avide, pas assez d'armes, etc. Bonne nouvelle, depuis, *Darktide* a eu droit à une douzaine de grosses mises à jour qui ont modifié en profondeur l'équilibrage, les cosmétiques, les missions, la progression. Le plus récent patch a même « réinventé les classes » et jeté à la poubelle le précédent système de montée de niveau pour le remplacer par des arbres de talent avec de nouvelles compétences. De l'avis de la communauté, le jeu a plus ou moins atteint le degré de finition qu'il aurait dû avoir à sa sortie, même s'il lui reste quelques lacunes. Les plus prudents d'entre vous attendront un an de plus pour se le prendre, mais personnellement je me le suis noté pour les soldes de Noël.

Redfall

Arkane ne laissera pas mourir *Redfall*. En tout cas, c'est ce que je comprends en voyant qu'après un gros patch en juin, le jeu vient de recevoir une seconde mise à jour importante, concentrée sur les performances et les combats. Espérons que les efforts d'Arkane continueront dans la durée, car il y en a bien besoin.

Among Us

Voilà deux ans et demi qu'*Among Us* n'avait pas eu de nouvelle map. Un problème réglé depuis le 24 octobre et l'arrivée de *The Fungle*, mi-plage inquiétante, mi-jungle de champignons. Une nouveauté peut-être motivée par la concurrence féroce de *Goose Goose Duck*, qui compte déjà dix maps et deux fois plus de joueurs actifs qu'*Among Us*.

Team Fortress 2

Si vous vous dépêchez, vous pourrez peut-être participer au nouveau mode de jeu de *Team Fortress 2*, qui sera désactivé le 7 novembre. Il s'agit d'un chouette affrontement asymétrique entre des joueurs normaux et des joueurs zombies – chaque mort rejoignant bien sûr le camp des zombies. C'est quand même sympa que le jeu ne soit plus laissé à l'abandon.

Dome Keeper

Ce p'tit jeu sympa de défense de base continue de faire son chemin tranquillement : il vient par exemple de se doter de deux nouveaux dômes à défendre, le dôme tesla et le dôme artillerie, à l'armement unique. Il y a quelques mois, il a aussi retravaillé en profondeur le second perso jouable du jeu, l'Assesseur, pour rendre ses balles rebondissantes beaucoup plus agréables à utiliser lorsqu'on mine. De plus, on en sait davantage sur les plans du studio Bippinbits pour le jeu : outre la coop' locale qui devrait arriver bientôt (peut-être suivie par du multi en ligne), les développeurs caressent l'idée d'implanter deux nouveaux modes de jeu, l'un pacifiste et concentré sur la terraformation de la planète, et l'autre, encore plus ambitieux, en forme d'aventure au long cours où, après avoir vidé une planète de ses ressources, on migrerait vers une autre, puis encore une autre. C'est super, mais à ce compte-là autant faire *Dome Keeper 2*, non ?



Diablo 4

Depuis le 17 octobre et pour quelques mois, c'est la « saison du sang » sur *Diablo 4*. Une saison (et son battle pass) qui, fait rare pour un jeu-service, a été très bien accueillie par les joueurs – beaucoup plus que la première saison du jeu. Au rayon perfectionnement, on note une minimap dézoomée, des changements au système d'armure, des rééquilibrages profonds pour toutes les classes et surtout des montures plus rapides et aux contrôles plus fins et plus agréables, ce qui bonifie une grosse partie du jeu. La saison se concentre plus particulièrement sur le thème du sang, avec plein de nouveaux ennemis vampires à envoyer au pieu et de puissants « pouvoirs vampiriques » à acquérir. Même les nouveaux arrivages sur la boutique du jeu ont été applaudis, et pour couronner le tout, *Diablo 4* est arrivé sur Steam. C'est presque trop beau pour être vrai, mais rassurez-vous, Blizzard n'a pas changé tant que ça : le lancement de la saison a été une calamité, avec une connexion impossible pour beaucoup de joueurs.

Squad

Les développeurs de *Squad*, le FPS militariste à 50 contre 50, en ont eu marre de ressembler à un *Battlefield* et ont sorti une mise à jour spéciale en septembre dernier. Dedans, l'*Infantry Combat Overhaul*, censé forcer la coopération en équipe et empêcher un joueur de se prendre pour Rambo et de zigouiller vingt ennemis à lui tout seul. Un objectif atteint en jouant sur plusieurs leviers : les armes qui sont devenues difficiles à contrôler et à manier, une mécanique de tir de suppression impitoyable (qui rend du même coup les véhicules terrifiants), ainsi que quelques petits ajouts comme le besoin de se faire la courte-échelle avec un poto pour passer un mur. Les retours sont globalement positifs, beaucoup de joueurs saluent l'incroyable regain d'immersion du jeu, mais comme on l'imagine, les vétérans avec 2 000 heures au compteur sont mécontents qu'on ait cassé leur jouet et organisent du *review bombing* sur Steam. Quel bonheur d'être développeur de jeux vidéo, dites.

LE THERMOMÈTRE DLC

Underrail

Si vous vous demandez quoi m'offrir à Noël (et je me doute que c'est une préoccupation quasi quotidienne parmi nos lecteurs), ne réfléchissez pas plus : pour moi, Noël est déjà arrivé, sous la forme d'un communiqué du studio Stygian Software annonçant un DLC surprise pour *Underrail*. *Underrail*, c'est ce jeu de rôle incroyable de 2015, qui mise tout sur la tactique et l'exploration, et qui n'a eu droit qu'à une seule (mais longue) extension en 2019. Eh bien depuis le 1er novembre, voilà, il en a deux. Et même si *Heavy Duty* reste un petit DLC, n'ajoutant que des armes lourdes (lance-grenades, miniguns, mitrailleuses) et une nouvelle série de quêtes où l'on sera accompagné d'un compagnon (grande première), je reste merveilleusement pantois que la vie nous fasse un tel cadeau. De Noël, donc.

EN CHANTIER

Core Keeper

Ce *Terraria* souterrain n'en finit plus de s'agrandir, avec un septième patch rajoutant un biome inédit de jungle luxuriante, un nouveau boss aquatique, plein de nouveaux objets et la possibilité de faire de l'élevage.



Gas Station Simulator

Le simulateur de station-service paumée qui a tant ravi ackboo a refondu son système de gestion d'employés : il est désormais possible d'en embaucher davantage, de classer leurs tâches par ordre de priorité et de définir leurs horaires et leur salaire. Le studio en a profité pour annoncer un DLC qui permettra d'ouvrir une station-service sur une île volcanique.

PAR ELLEN REPLAY

Quand les langues fictives deviennent *mécaniques de jeu*

L'ART ET LA GRAMMAIRE

Des runes anciennes de *Heaven's Vault* aux idéogrammes cryptiques de *Chants of Sennaar*, les langues fictives occupent une place à part dans les jeux vidéo. Tantôt considérées comme un outil commercial (à l'instar du simlish inventé par le studio Maxis pour minimiser les coûts de doublage lors de la conception des *Sims*), tantôt utilisées pour renforcer l'immersion du joueur dans un monde inconnu (à l'image des glyphes mystérieux de la citadelle de *Stray*), elles peuvent aussi donner de formidables mécaniques de jeu.

À l'époque où il était étudiant à Oxford, J.R.R. Tolkien est tombé sur un livre de grammaire finnoise et n'a jamais oublié le sentiment qui s'est emparé de lui à ce moment précis. « *C'était comme découvrir une cave remplie de bouteilles d'un vin extraordinaire, d'un type et d'une saveur jamais goûtés auparavant. J'en suis sorti complètement enivré.* » Influencé par cette langue qui lui était jusqu'ici inconnue, Tolkien s'est mis à développer sa propre langue fictive, qui lui inspirera ensuite une histoire, puis un monde tout entier – celui du *Silmarillion*, où des peuples elfiques échangent dans une langue de son invention, le quenya. À rebours de Tolkien, fasciné par la linguistique au point que certains exégètes avancent qu'il a créé la Terre du Milieu uniquement pour que ses langues disposent d'un endroit pour exister, les développeurs de *Chants of Sennar* n'ont pas commencé par inventer différentes langues, mais un univers.

LA LIGUE DES CHAMPOLLIONS. Dans ce jeu du studio indépendant Rundisc, on incarne un voyageur solitaire, sorte d'émissaire de paix arrivé dans une tour vertigineuse pour décrypter les langues de quatre peuples qui n'arrivent plus à communiquer entre eux. « *L'idée de départ, c'était de faire un jeu avec une direction artistique radicale, parce qu'on savait qu'avec notre petite équipe, on ne pourrait jamais rivaliser avec des jeux photoréalistes*, raconte Julien Moya, en charge de la partie graphique et artistique du jeu. *J'ai commencé par m'inspirer de Philippe Druillet, notamment connu pour ses couleurs extrêmement vives mais harmonieuses, avec des jaunes très vifs, des bleus électriques. Au début, le jeu ressemblait à une sorte d'*Inside*, où on contrôlait un personnage fait prisonnier par une secte dans une gigantesque abbaye, dont il fallait s'échapper. Il y a quelques idées qu'on retrouve dans le jeu final, comme les décors inspirés de l'architecture romane du premier niveau, mais quand on s'est rendu compte que le gameplay n'était pas aussi original que l'aspect visuel, on s'est dit qu'il fallait pousser jusqu'au bout et trouver un concept qui sorte des sentiers battus.* » Le gameplay final de *Chants of Sennaar* se trouve à la croisée de plusieurs autres jeux appréciés du studio : il y a par exemple *Return of the Obra Dinn*, une enquête où le joueur doit déterminer la cause de la mort de différents membres de l'équipage d'un bateau, avant de noter dans son journal l'identité correspondant aux corps retrouvé par raisonnement déductif ; ou encore *Outer Wilds*, qui repose sur un apprentissage empirique. *Chants of Sennaar* dépend aussi d'un système de validation, qui prend la forme d'un journal où il est possible de consigner une hypothèse par glyphe rencontré, et laisse toujours le joueur trouver la solution par lui-même. « *Ce qui est intéressant dans l'approche organique d'*Outer Wilds*, c'est que le joueur y découvre des choses parce qu'elles existent – elles ne sont pas uniquement là pour que le joueur les découvre*, poursuit Moya. *Ce n'est pas un point & click à l'ancienne, tout est logique et présent pour une bonne raison, et c'est la philosophie générale dont on a essayé de s'approcher le plus possible.* » L'idée de traduire des langues vient directement du jeu *Heaven's Vault*, qu'il a commencé six mois avant le développement mais qui lui est malheureusement vite tombé des mains : « *J'adorais le concept de traduire des langues inconnues, même si j'ai trouvé que la réalisation retombait très vite. C'est ce qui a inspiré notre concept de jeu, qu'on a voulu rendre plus efficace : on s'est dit qu'au lieu de créer une langue morte, ce serait plus interactif d'imaginer une langue vivante, que l'on n'apprendrait pas uniquement en lisant de vieux documents ou en regardant des runes, mais en observant les PNJ vivre et dialoguer. Notre fil rouge, c'était de retranscrire l'effet qu'on ressent lorsqu'on débarque dans un pays dont on ne maîtrise pas la langue, et qu'on cherche à comprendre progressivement en se baladant, en écoutant les gens discuter, en regardant les journaux, les affiches et la télévision jusqu'à distinguer des petites bribes de phrases.* »

> ***« Nous voulions retranscrire l'effet que l'on ressent en débarquant dans un pays dont on ne maîtrise pas la langue. »*** – Julien Moya

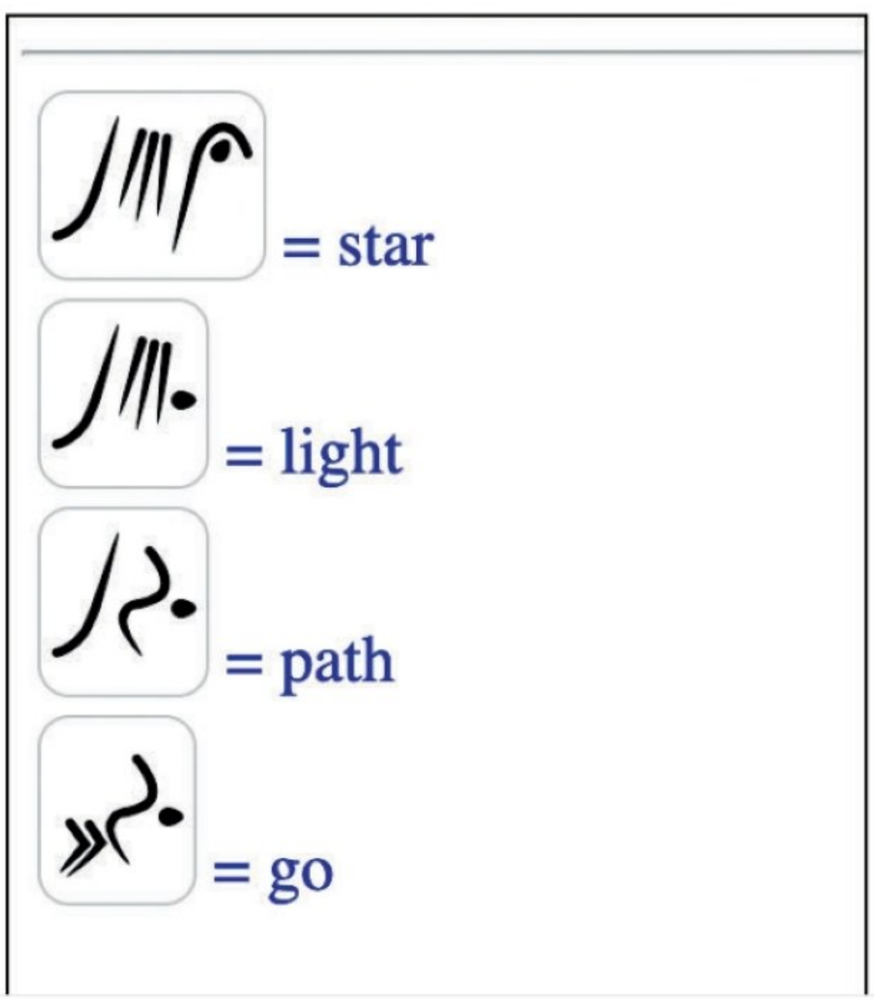
EN TOUTE SYNTAGME ET CONSCIENCE. L'écrivain britannique Jon Ingold, scénariste du jeu *Heaven's Vault*, a grandi avec un père anthropologue dont le sujet d'étude portait sur l'organisation sociale et politique du peuple autochtone du Sápmi, en Finlande. Dans sa maison d'enfance, des étudiants et des conférenciers du monde entier venaient régulièrement échanger avec son père, évoquant

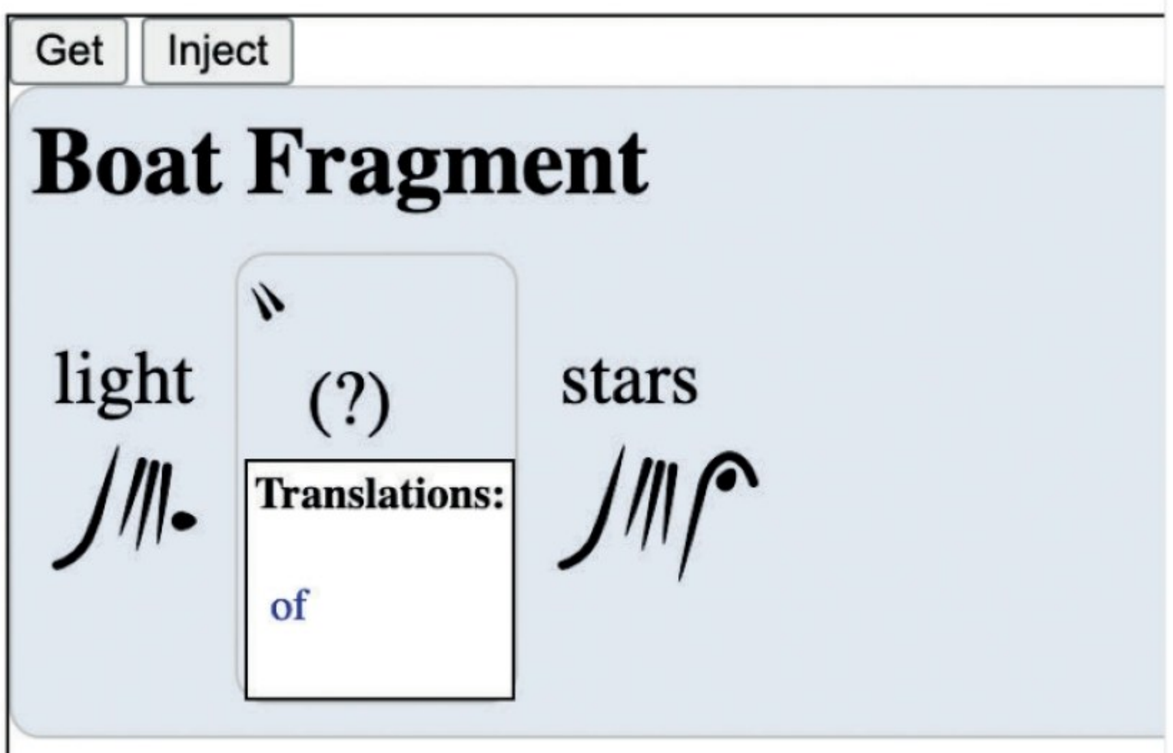
Heaven's Vault (2019)



Chants of Sennaar (2023)









leurs recherches dans des lieux qui lui semblaient aussi distants que mystérieux, comme les îles du Pacifique et l'oblast de Mournmansk. « *Ils racontaient des histoires incroyables, riches en détails sur le quotidien de ces peuples éloignés, toujours avec une joie très communicative. Cela m'a beaucoup marqué, dans le sens où j'ai rapidement compris que le monde était bien trop grand pour que je puisse le comprendre, tout en me réconfortant à l'idée qu'il y avait un moyen de comprendre n'importe quelle personne à l'autre bout du globe en apprenant sa langue.* » Avant même de centrer son jeu sur la traduction d'une langue ancienne, Ingold a l'idée

> ***« On voulait vraiment montrer que les civilisations passées étaient constituées d'êtres humains à part entière, et la langue était une bonne manière de le communiquer. »*** – John Ingold

de développer un titre fondé sur le concept d'archéologie spatiale. « *C'est un thème qui m'est venu à force de regarder des épisodes de* Stargate *en boucle après la naissance de mon fils, quand la frontière entre mes jours et mes nuits a progressivement disparu*, se souvient-il. *C'est une série très divertissante, mais qui n'honore pas vraiment son thème lié à l'espace et l'histoire ancienne, et je voulais en faire quelque chose de plus complet. Parmi mes autres influences, il y a eu la merveilleuse série* Babylon 5*; le travail de Gene Wolfe, passé maître dans l'art de bâtir des mondes inconnaissables; et celui d'Ursula Le Guin, qui a imaginé des civilisations avec une vraie dimension politique.* » Désireux de concevoir un jeu de SF à rebours des AAA essentiellement portés sur le combat, il imagine le personnage d'une archéologue, à mille lieues d'aventuriers comme Nathan Drake ou Lara Croft. « *Ce cliché éculé est fondé sur une perspective très coloniale, qui traite les cultures anciennes comme des cultures extraterrestres*, estime Ingold. *Lorsque Lara Croft apprend une langue ancienne en collectionnant des runes, le joueur n'apprend pas avec elle. On voulait vraiment démontrer que les civilisations passées étaient constituées d'êtres humains à part entière, avec un vécu, et la langue était une bonne manière de le communiquer.* »

CERTAINS L'AIMENT CHOMSKY. Beaucoup de jeux ont recours à des langues fictives avec un code très simple à déchiffrer, dans lequel une lettre de l'alphabet est simplement remplacée par un glyphe obscur – souvent pour étoffer le sentiment d'immersion du joueur et lui donner l'illusion d'être propulsé dans un univers inconnu, comme dans la forteresse abandonnée d'*Ico* ou le royaume d'Hyrule dans *Zelda*. Dans le jeu d'action-aventure *Tunic*, qui se caractérise entre autres par sa difficulté particulièrement corsée et le fait de ne jamais prendre le joueur par la main, la langue fictive du jeu n'est pas une mécanique à part entière, mais son décryptage est bien plus complexe. « *J'ai imaginé une langue à base de glyphes pour aider le joueur à se sentir évoluer dans un monde où il n'est pas censé exister*, me détaille le développeur Andrew Shouldice. *C'est en quelque sorte une retranscription d'un sentiment que j'avais en tant qu'enfant, quand je regardais des modes d'emploi alors que j'apprenais encore à lire, et que tout me paraissait confus et mystérieux.* » Pour composer les runes de sa langue fictive, Shouldice s'est reposé avant tout sur l'aspect visuel. « *Je voulais quelque chose qui ait l'air à la fois consistant et homogène, mais assez intéressant visuellement pour qu'on ait le sentiment d'être face à une langue d'un autre monde. Il fallait que cette langue se dévoile en arrière-plan, qu'elle apporte un peu de profondeur, sans distraire le joueur pour autant – elle n'a pas été conçue spécifiquement pour être traduite.* » Et pourtant, des utilisateurs de Reddit l'ont décryptée en l'espace de quelques jours, avant même que le jeu ne sorte officiellement. Ce n'était pas une tâche facile : la langue de *Tunic* – affectueusement surnommée « *trunic* » par les joueurs – n'est pas un simple chiffrement lettre par lettre de l'anglais. La langue est phonétique, dans le sens où elle ne se décode pas à l'aide de lettres, mais de phonèmes. « *Nous vivons dans un monde post-*FEZ [dont la langue ancienne, le Zui, repose sur un chiffrement par substitution, NDLR]*, et je sais que beaucoup de personnes vont recourir à cette méthode de décodage quand elles feront face à un langage mystérieux. En créant des règles un peu plus complexes pour les glyphes de* Tunic*, j'espérais au moins leur compliquer la tâche.* »

Level 3 | Fatigue 3/10 | Find an Artefact | Find an Engraving | Reset Translations | Visit an Expert

UNSOLVED

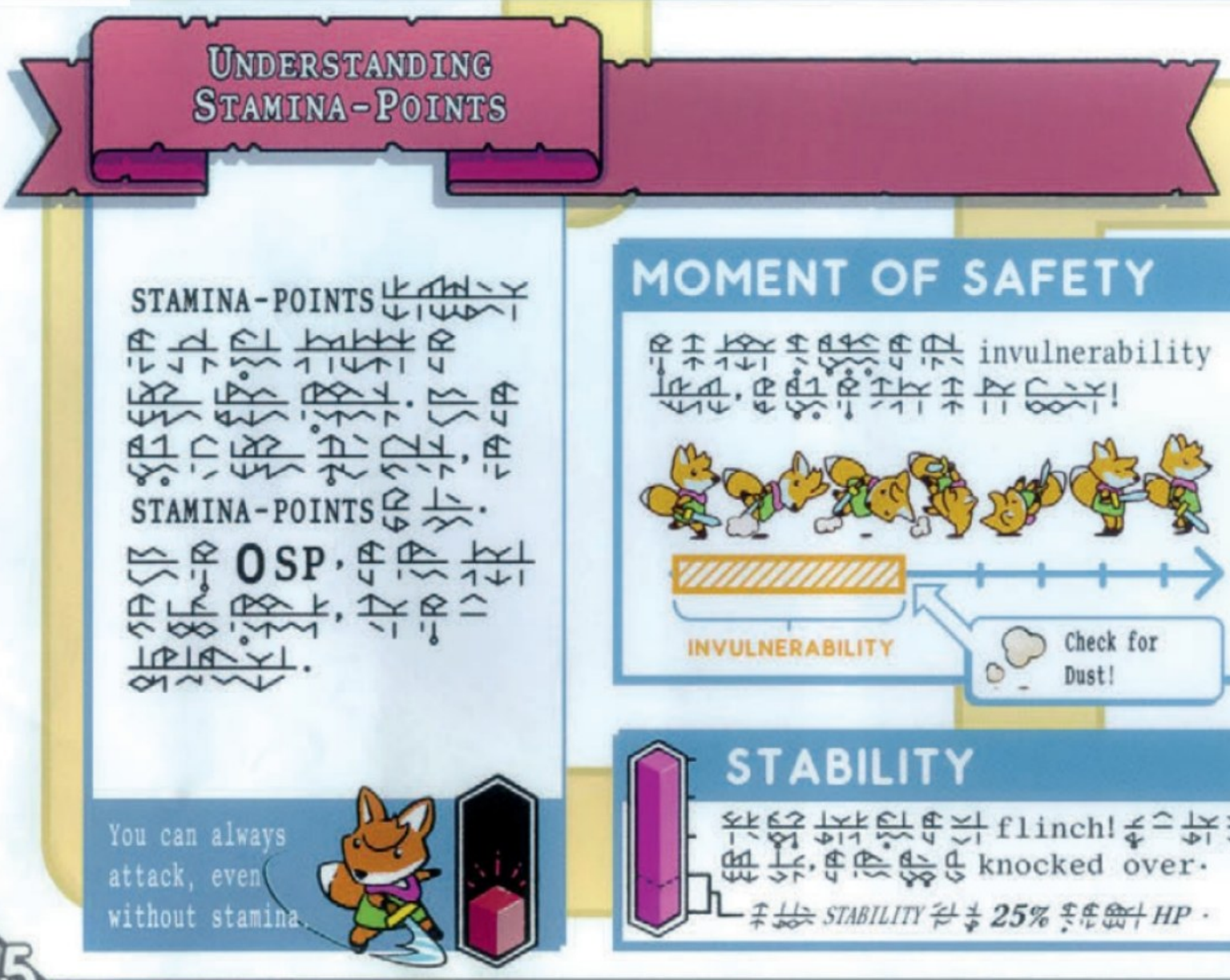
o A small, painted box:

small ↗ us join marriage end × of in

× = ??? (1)
» = ??? (1)
ς = ??? (1)
↗ = ??? (1)
ς = ??? (1)

KNOWN

↗ = us (1)

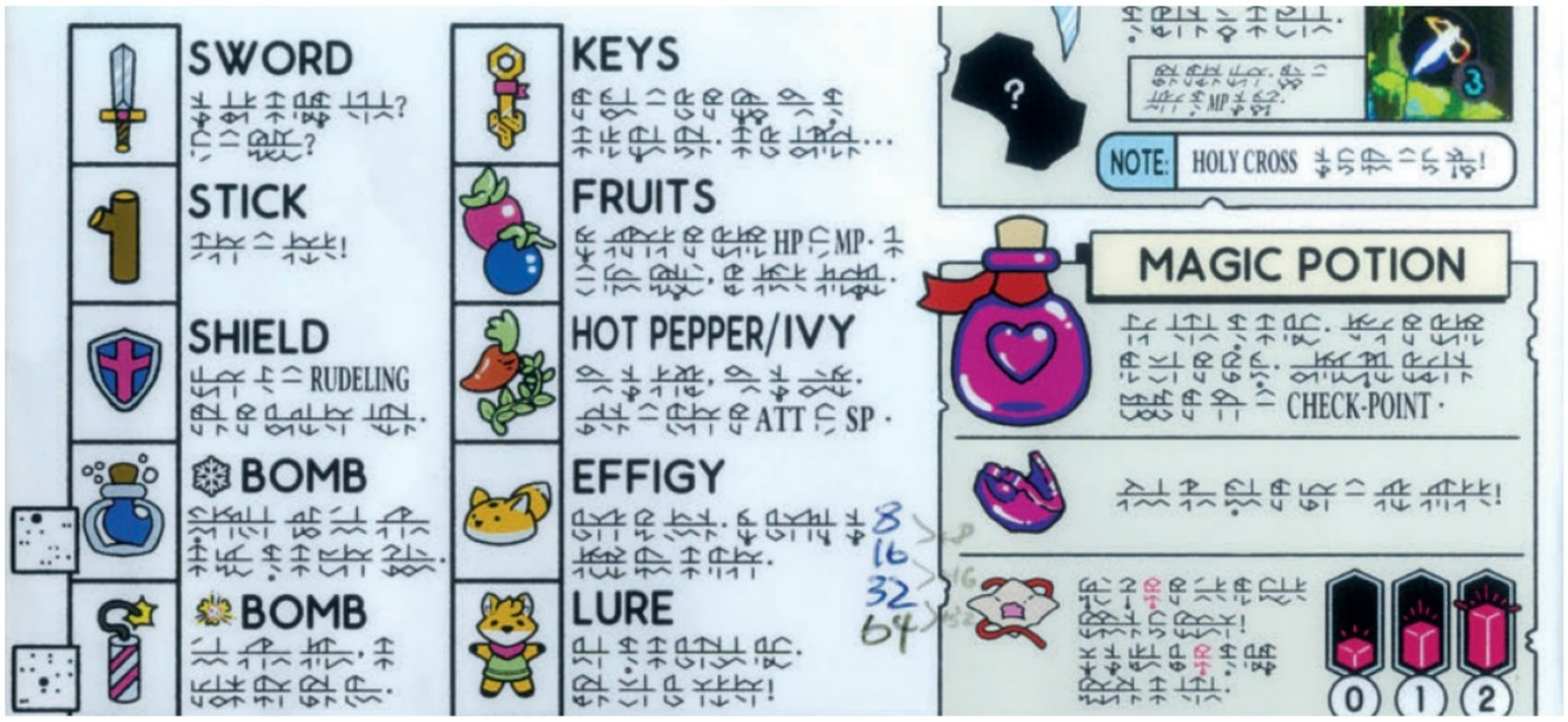




A D

Chants of Sennaar (2023)





TROUVER SAUSSURE À SON PIED. La dimension visuelle du langage s'est avérée tout aussi importante pour *Chants of Sennaar*, dans la mesure où les développeurs se sont inspirés de vraies langues pour leur aspect graphique – de la même manière que l'architecture des différents niveaux puise son influence au sein de différentes cultures. Ainsi, le premier niveau du jeu, celui des dévots, est inspiré dans son architecture par l'Antiquité européenne et proche-orientale, tandis que leur langue mélange les alphabets latins et phéniciens. Celle des bardes mêle l'hébreu et le sanskrit, tandis que celle des guerriers rappelle le futhark nordique. « *Comme on le répète assez souvent, nous n'avons aucune prétention linguistique, et nous savons qu'il est impossible de créer une langue avec 40 signes maximum,* nuance Julien Moya. *On s'est concentrés sur l'aspect visuel des différents glyphes pour qu'ils évoquent l'histoire de leur peuple : on a étudié des alphabets et des systèmes qui évoquaient quelque chose d'étrange, comme le système de numérotation des moines cisterciens employés au Moyen Âge, qu'on retrouve dans le niveau des alchimistes.* » Il cite aussi le hangeul coréen en source d'inspiration, qu'il juge « incroyablement efficace » : « *C'est un alphabet très récent, qui date du XV^e^ siècle, composé de 60 caractères divisés par une partie haute et une partie basse. Quand je suis allé en Corée du Sud, je me suis surpris à décrypter la langue assez rapidement.* » Si les développeurs de Rundisc ne se sont pas inspirés de langues de fantasy comme le klingon ou l'elfique, mais de langues réelles, c'est surtout pour leur côté évocateur : « *C'était très important pour nous que le monde donne l'impression d'être réel et d'exister depuis des millénaires. Même si la langue des guerriers n'est pas du futhark à proprement parler, son aspect convoque l'imaginaire du joueur, qui va se faire sa propre construction mentale lui-même et rajouter des briques pour donner de la cohérence et de l'épaisseur au monde dans lequel il évolue.* »

L'EMPIRIQUE CONTRE-ATTAQUE. Pour ce qui est de la grammaire et de la syntaxe, tout a été pensé en termes de gameplay, comme me le décrit Thomas Panuel, développeur en charge du code et du game design de *Chants of Sennaar*. « *Avant qu'on implémente le système de validation, on s'est demandé comment le joueur pourrait décrypter les glyphes plus facilement. Au départ, le jeu était beaucoup plus ouvert et difficile, et il a fallu beaucoup de réajustements pour permettre au joueur de faire des associations. C'est une chose qui se perd un peu au fil des niveaux suivants, le premier étant plus simple que les autres, mais il existe beaucoup d'éléments communs dans la langue des dévots, comme le fait que les verbes soient systématiquement soulignés ou que les noms de lieux soient entourés par des carrés.* » Au cours des phases de playtests, les développeurs ont réalisé que personne n'utilisait le même raisonnement pour décrypter les différentes langues : « *Ce qu'on aime bien avec le système de déduction linguistique du jeu, c'est qu'il remet beaucoup de personnes au même niveau. Malgré des profils très hétérogènes, les capacités de réussite étaient assez similaires, que les gens soient de gros joueurs ou non. On a donc tenu à ne pas mettre de séquences qui nécessitent beaucoup de skill ou d'adresse, et on a vite imaginé un système qui permettait de faire des rééquilibrages assez vite : si les joueurs galéraient, on rajoutait une enseigne, un dialogue, ou une toute autre manière de comprendre un glyphe, et on fermait l'accès à une partie du niveau pour éviter qu'ils ne se trouvent trop submergés.* »

IL NE NOUS PREND PAS POUR DES IDIOMES. Le studio de Jon Ingold a lui aussi expérimenté avec de nombreux prototypes avant d'aboutir à la langue ancienne de *Heaven's Vault* : « *Nous nous sommes inspirés du chinois pour la forme de certains glyphes, de l'alphabet cunéiforme et des hiéroglyphes, mais aussi de l'allemand et du finnois, qui utilise peu d'articles et de prépositions et repose sur les mots composés en raison d'un vocabulaire de base relativement restreint. Notre objectif n'a jamais été de créer une langue fictive, mais de faire un jeu qui donnait l'impression d'apprendre une langue. Celle qu'on a inventée est très logique, parce que nous tenions à nous assurer à ce que les joueurs ne soient pas trop déroutés – là où aucune véritable langue n'est complètement logique !* » Son plus grand défi a été de trouver l'équilibre entre une langue suffisamment accessible pour qu'elle puisse être déduite par le joueur, mais aussi suffisamment complexe pour que ce dernier ne soit pas toujours certain de son hypothèse. « *On a essayé plein de manières de rendre notre langue cryptique et intéressante, avec une grammaire bizarre, des agencements différents, mais on revenait souvent à une langue très logique. On voulait que les joueurs puissent amener leurs erreurs et leurs incompréhensions jusqu'à la fin du jeu, pour montrer qu'ils ne pourraient pas comprendre complètement la langue*, conclut Ingold. *Il y aura toujours des contradictions et des hypothèses hasardeuses, parce que cette ambiguïté amène une forme de réflexion : et dans la fiction, c'est la réflexion, et pas les faits, qui créent une forme de réalité.* » ■

Le Pavé numérique_

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, IDIOTIES TECHNOLOGIQUES, CYBER-PAS-SÉCURITÉ, RÉSEAUX ASOCIAUX...



L'actualité du numérique

COMME VOUS NE LA LIREZ PAS AILLEURS.



Une NEWSLETTER GRATUITE CHAQUE MERCREDI.

AVEC UN RÉSUMÉ FACÉTIEUX DE L'ACTUALITÉ DES NOUVELLES TECHNOLOGIES, DES BONS PLANS ET DES PROMOS.



Une version PREMIUM POUR ALLER PLUS LOIN.

AVEC DES ARTICLES SUPPLÉMENTAIRES POUR METTRE EN PERSPECTIVE LES PROGRÈS, IMPACTS ET SURPRISES DE L'INDUSTRIE NUMÉRIQUE ET DE SA CULTURE.

Soutenez le lancement d'une nouvelle publication indépendante !

DE L'INFORMATION, UN PEU DE SEL, DES EFFORTS POUR VOIR AU-DELÀ DE L'EMBALLEMENT DU MOMENT, DES ANGLES ORIGINAUX ET UNE CERTAINE APPÉTENCE POUR LES QUÊTES ANNEXES.

Le Pavé numérique_

INSCRIPTION GRATUITE :

lepavenumerique.substack.com

PAR IZUAL

Plongée dans l'IMFDB, l'inépuisable *catalogue des armes de jeux vidéo*

Depuis 2007, l'Internet Movie Firearms Database recense les armes qui apparaissent dans les films et les séries, mais aussi les jeux vidéo. J'ai discuté avec des contributeurs de cette encyclopédie excentrique mais précieuse.

Le pistolet principal d'*Half-Life 2* ? Un Heckler & Koch USP Match. Le plus puissant fusil sniper de *GTA 5* ? Un Barrett M107. Quant au premier fusil à pompe de *Far Cry 6*, il s'agit d'un Baikal MP-133 – mais il est capable de tirer sept cartouches alors qu'il ne devrait pouvoir en contenir que quatre. Toutes ces infos sont disponibles sur l'Internet Movie Firearms Database (IMFDB), un wiki avec presque 30 000 articles, dont plus de 800 dédiés aux jeux vidéo.

VALLÉE DE L'ARME. Sur l'IMFDB, chaque fiche a la même structure : un court résumé de l'œuvre en question, quelques notes générales sur son arsenal et puis, immanquablement, la longue et scrupuleuse liste illustrée de tous les flingues qu'on y trouve, classés par catégorie. J'avais depuis longtemps l'habitude d'y passer en sortant d'un film ou d'une série, pour savoir – simple curiosité, n'étant pas féru d'armes – quel pistolet manie John Wick ou quel fusil à lunette fait tant de merveilles entre les mains de Mike dans *Better Call Saul*. Mais depuis quelques années, j'ai découvert la section jeux vidéo de l'IMFDB et je dois avouer que j'y fais souvent de petites incursions.

En général, c'est quand j'ai joué à un FPS : j'aime bien savoir si l'arme que j'utilise est fictive ou non, si elle est modélisée fidèlement ou non, si elle a des caractéristiques conformes à la réalité ou non. La plupart du temps, les articles ne sont pas des listes désincarnées ; on y trouve des petites infos, des précisions pour experts ou des anecdotes. C'est comme ça que j'ai appris que le puissant fusil à pompe de *Doom* est en réalité un jouet en plastique des années 1980, ou que le silencieux de l'Ingram MAC-10 de *Left 4 Dead 2* est « le célèbre modèle Mitchell Werbell » et non pas, comme je l'imaginais, un tube en plastique scotché à l'arrache.

LES TÂTONS FLINGUEURS. Je trouve ça fascinant d'avoir accès à ce genre de savoir extrêmement spécialisé en deux clics. C'est que si l'IMFDB paraît moins austère que Wikipédia (ses pages contiennent souvent des blagues) et que tous, parmi sa centaine de contributeurs actifs, ne sont pas des experts en armement, ils bénéficient de l'aide de nombreux passionnés d'armes, qu'ils peuvent solliciter sur le Discord de l'encyclopédie. « *Quels sont ces trois fusils ?* », demande un internaute le 4 octobre, en montrant des captures d'écran floues d'un *Call of Duty*. « *Steyr HS .50 M1, hybride AK + AN-94, ACR .450 Bushmaster* », répond sobrement un autre moins d'une heure plus tard.

L'identification n'est pas toujours aussi facile. Les jeux vidéo adaptent souvent les armes réelles en retirant certaines de leurs particularités, quand ils ne contiennent pas des armes fictives qui mélangent plusieurs flingues réels, comme l'imposant revolver d'*Alien Isolation*, une fusion du Chiappa Rhino 50DS et du Mateba Model 6 Unica, ce qui ne coule pas de source. En revanche, la production d'images d'illustration est beaucoup plus facile pour les jeux puisqu'une simple capture d'écran de l'inventaire ou d'une animation de rechargement donne un bon résultat. « *Aujourd'hui, il y a même le mode photo, ou le bouton "screenshot" sur les manettes de PS4 et Xbox One. Alors que dans les films, on est dépendants du cadre, de la lumière et de la vitesse de l'action* », explique Dannyguns, un Polonais de 25 ans qui est souvent obligé de se passer les scènes de film image par image pour espérer obtenir une capture à peu près nette.

LES VŒUX REVOLVER. Dans mes discussions avec les contributeurs, j'ai découvert des profils assez divers : ce sont certes souvent des hommes dans la vingtaine, mais ils viennent d'un peu partout dans le monde, pas juste d'Amérique et d'Europe. « *On voit des Sud-Américains, des gens d'Asie du Sud-Est, d'Afrique. Ils mettent des films et des séries télé qui viennent de là-bas, ils expliquent ce qu'utilise leur police locale* », raconte Solarriors, un Suisse de 28 ans. Les motivations à contribuer varient elles aussi. Si tous les participants aiment les armes à feu, certains s'y intéressent pour le tir sportif, d'autres pour leur perspective historique, d'autres encore pour leur usage policier plutôt que militaire, sans forcément en avoir une expérience pratique. « *Beaucoup n'ont jamais tiré et ont une relation plus numérique aux armes* », note Solarriors.

Beaucoup de contributeurs n'ont jamais tiré et ont une relation plus numérique aux armes.

Je m'attendais à ce que les passionnés d'armes soient très critiques de leur implémentation par les développeurs. Au contraire, mes interlocuteurs se sont en général montrés satisfaits des arsenaux de jeux vidéo, à l'exception d'une critique récurrente – visant souvent *Call of Duty* – sur les armes utilisées par certaines factions alors qu'elles n'y auraient pas accès dans la réalité. « *Il y a aussi une très bonne diversité*, souligne Andrea, un Italien de 20 ans. *On voit souvent des modèles récents et intéressants, ou au contraire des armes plus obscures. Bien sûr, ça manque de réalisme, mais c'est mieux comme ça. Il ne faudrait pas qu'il n'y ait que des fusils d'assaut, des AK et des Glocks dans les jeux vidéo.* » C'est vrai. On flânerait moins sur l'IMFDB. ■

Control is an action-adventure game developed by Remedy Entertainment of *Max Payne* and *Alan Wake* fame. The protagonist, Jesse Faden, infiltrates the mysterious Federal Bureau of Control only to find it in the midst of an attack by a supernatural force called the Hiss and in total lockdown.

Due to the Oldest House (the supernatural setting of the game) only allowing technology that has sufficiently taken root in mankind's collective consciousness to function, weapons used by the FBC and Hiss-controlled FBC are (mostly) an eclectic mix of old throwbacks.

Contents [hide]

1 Pistols
- 1.1 "The Service Weapon"
- 1.2 Glock 19

2 Submachine Guns
- 2.1 PM-63 RAK

3 Shotguns
- 3.1 NeoStead 2000
- 3.2 Serbu Super Shorty

4 Rifles
- 4.1 Heckler & Koch HK416
- 4.2 Hybrid Rifle
- 4.3 Kel-Tec M43

5 Machine Guns
- 5.1 Hybrid Machine Gun
- 5.2 Minigun

6 Grenade Launchers
- 6.1 RG-6

7 Grenades
- 7.1 M67 Hand Grenade

Control



Release Date:	**August 27, 2019**
Developer:	**Remedy Entertainment**
Publisher:	**505 Games**
Platforms:	**PC** **Playstation 4** **Xbox One**
Genre:	**Action Adventure**

Pistols

"The Service Weapon"

An integral part of the game's story and gameplay, the Service Weapon acts as Jesse's sole firearm throughout the game. In the story of *Control*, the Service Weapon is an Object of Power- an artifact imbued with powerful paranormal properties that can be bound to a user, allowing them to wield that object's abilities. The Service Weapon is said to "choose" its next wielder, and anyone chosen by the Service Weapon will be the new director of the Federal Bureau of Control. Visually, The Service Weapon resembles a hammerless revolver (along the lines of a Kimber K6s or Smith & Wesson Bodyguard 38, albeit larger, and with heavy [illegible]), and presumably fires ballistic rounds. Lore-wise, the weapon is implied to have changed throughout history, always taking the form of something that humanity at large would its revolver-like shape.

Extrait de la fiche de *Control*.

Colt M1911A1

The Colt M1911A1 pistol appears in the game as the main weapon of the CPF officers. Ropeburn has one lying on his desk in Chapter 4, "Heat". Two nickel plated versions are used by Miller. The M1911A1 is incorrectly portrayed to be a DAO pistol.



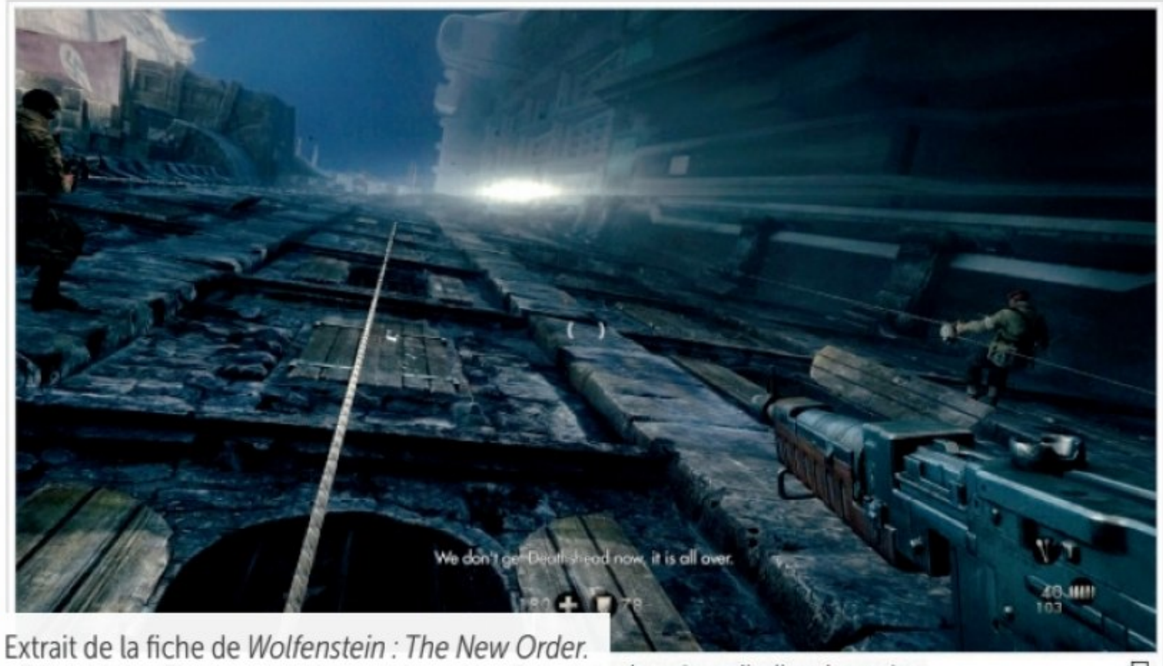
Extrait de la fiche de *Mirror's Edge*.

Thompson M1928A1

Blazkowicz and his fellow troops use a variant of the Thomson M1928A1 simply called the "SMG" with a variety of extra bits and pieces stuck to it during the 1946 opening level. Some versions seen in the hands of Allied troops have custom vertical foregrips; Blazkowicz's version never has this. It actually appears to eject small rifle casings. It is weak to the point of being practically useless, and has no equivalent in the 1960s levels; it does not itself appear in those levels either, and it has no upgrades.



Thomson M1928A1 - .45 ACP



Extrait de la fiche de *Wolfenstein : The New Order*.



PAR L.F. SÉBUM

Interview : Nicolas Bonzom

AUTEUR DE TÉLÉ START, 40 ANS D'ÉMISSIONS DE JEUX VIDÉO EN FRANCE

Dans *Télé Start*, paru en septembre dernier aux éditions Omaké Books, le journaliste Nicolas Bonzom revient sur quarante ans de traitement du jeu vidéo par la télévision française. On y découvre que, contrairement à ce qu'on pourrait penser, la télé, réputée frileuse, a très tôt proposé des émissions de qualité, certaines si originales et audacieuses qu'on n'a pas résisté à l'envie d'aller discuter avec l'auteur du livre pour qu'il nous en dise plus.

ITW

Canard PC : Bonjour Nicolas ! En lisant ton livre j'ai découvert que très tôt, la télé française s'est énormément intéressée au jeu vidéo et à l'informatique.

Nicolas Bonzom : Oui, à cette époque-là, le début des années 1980, il y a à la télé d'un côté des types comme Daniel Bilalian, un journaliste qui ne sait pas de quoi il parle et diffuse déjà dans son JT des reportages avec tout le vocabulaire de la dépendance et de la maladie, mais aussi des gens comme par exemple Georges Leclere, un vrai passionné. Il animait sur TF1 *Tify… s'il te plaît, raconte-moi une puce*. Il avait une chronique où il parlait de jeu vidéo et d'informatique, parfois de façon assez poussée. Chaque semaine il devait expliquer une commande BASIC aux téléspectateurs de l'époque, qui déjà savaient à peine ce qu'était un ordinateur, alors le BASIC… (*rires*). C'était presque trop en avance. Mais c'était l'État qui encourageait cela, bien avant le plan Informatique pour tous [NDLR : porté par Laurent Fabius en 1985, sur lequel ackboo est revenu dans le nº 440], il tenait déjà à donner une culture informatique aux Français.

Et puis au début des années 1980, on a assisté à une véritable explosion de jeux télé qui utilisaient le jeu vidéo.

Oui, il y a au début des années 1980 une vraie effervescence. Très tôt, les responsables des programmes télé se sont dit « *attends, il y a un truc là qui passionne les gamins, un truc qui est en train de monter, c'est le jeu vidéo* ». Et c'est comme ça qu'on a vu arriver des émissions avec des gamins qui s'affrontaient en direct sur des jeux vidéo rudimentaires, de l'e-sport avant l'heure. Et pas seulement en France ! Il y avait *Léo contre tous* sur RTL au Luxembourg, *Super Champion* sur TMC, *Microludic* sur TF1… Et ça faisait un carton, ils allaient même dans les lycées pour organiser des compétitions.

Ce qui est fou, c'est qu'en général la télé est frileuse avec les concepts un peu originaux et là c'était des émissions à gros budget, par exemple Pixifoly.

En fait, tout ce qui s'est passé durant les années 1980 et jusqu'au début 1990 ne l'a été que parce qu'à un moment il y avait une personne passionnée, un animateur, un producteur, qui a été au bon endroit au bon moment et a réussi à convaincre les responsables, qui à l'époque ne savaient pas du tout ce qu'était le jeu vidéo. C'était effectivement le cas avec *Pixifoly*, une émission complètement dingue avec un plateau gigantesque, des animateurs incrustés dans l'image, une télé géante au milieu du sol pour que les enfants soient plongés dans le jeu… Mais voilà, c'est une émission qui avait comme conseiller technique Jean-Michel Blottière, futur rédacteur en chef de *Tilt*. Et les gens ont eu confiance, ont dit « *allez, on y va* ».

Ces émissions et les dessins animés inspirés de jeux vidéo, souvent adaptés pour le marché français (on se souvient de William Leymergie et de *Pac-Man*) ont dû faire beaucoup pour la promotion du jeu vidéo auprès du grand public, non ? Parce qu'à l'époque, le taux de pénétration des consoles était très faible.

Oui, pour la plupart des gens il fallait encore aller dans une salle d'arcade. Pour les dessins animés, l'autre raison c'est qu'ils évitaient aux producteurs d'avoir à se gratter la tête pour trouver une histoire. On prenait un jeu vidéo à la mode, on écrivait quelques mauvais scénarios avec le personnage et hop, on savait que les gamins allaient regarder.

> ***« Les gamins qui regardaient la télé, qui voyaient les enfants se déplacer dans ces décors,*** avaient l'impression d'être devant un jeu vidéo. **»**

Le traitement du jeu vidéo par la télé a beaucoup changé au fil des années et les dessins animés sont un peu la seule constante, d'ailleurs.

Il y a eu *Pac-Man*, *Mario*, puis *Sonic*, puis *Pokémon*. Et là j'ai appris que Netflix bossait sur une sorte d'*anime Lara Croft*. Comme quoi…

Mais revenons aux années 1980. Ce qui est marrant dans toutes ces émissions, c'est qu'on sent une vraie fascination pour l'aspect technique, pour ces nouvelles images. À l'inverse, au début des années 1990, le jeu vidéo est plus installé et on voit des émissions qui, sans vraiment mettre en scène des jeux vidéo, s'inspirent de sa culture et son esthétique.

Oui, comme *Les Chevaliers du Labyrinthe*, présenté par Georges Beller. Les gamins qui regardaient la télé, qui voyaient les enfants se déplacer dans ces décors dessinés sur Amiga, avec ces pièges à éviter, tout ça, ils avaient l'impression d'être devant un jeu vidéo, ça reprenait vraiment le vocabulaire du jeu. En interrogeant des gens pour mon bouquin, je me suis rendu compte que ça a énormément marqué les spectateurs. ➢



Micro Kid's (FR3, 1991). *(Crédits photo : Chaîne YouTube « Oldschool is beautiful »)*



Nicolas Bonzom *(photo utilisée avec son aimable autorisation)*

Télé Start, 40 ans d'émissions sur les jeux vidéo en France, de Nicolas Bonzom, éditions Omaké Books, 368 pages, 24,90 €



Game One en 2000, pour le lancement de la PlayStation 2. *(Crédits photo : Chaîne YouTube « MacDjer »)*

Et puis il y a l'arrivée du jeu à distance, avec *Hugo Délire*.
Qui lui aussi a énormément marqué les gens alors qu'il n'a duré qu'une saison. Enfin, après il y a eu *Les Délires d'Hugo* pendant quelques mois, une version en plateau. Mais celle dont on se souvient, avec Karen Cheryl face à l'écran, n'a duré qu'une saison.

Ça a aussi été le cas du jeu télé *Carmen Sandiego*, disparu très vite alors qu'il avait lui aussi beaucoup de succès. Comment on explique que ces émissions ne durent pas ?
Dans le cas de *Hugo* c'est marrant, le réalisateur m'a raconté qu'ils voulaient récupérer le créneau pour diffuser le loto, qui était vu comme moins segmentant. Mais si on prend toute l'histoire du jeu vidéo à la télé, il y a très peu de choses qui ont duré longtemps. On reste toujours sur des sortes d'expérimentations, parfois audacieuses, mais qui ne durent jamais, sûrement parce qu'au fond les télés ne comprennent pas. Qu'est-ce qui a duré, finalement, à part *Micro Kid's* et *Le Journal des jeux vidéo* sur Canal+ ?

Parlons-en d'ailleurs. Ce qui m'a étonné en découvrant la chronologie des émissions, c'est que l'émission de jeu vidéo « de base », on pourrait dire, le journal sur l'actu des sorties comme il en existe pour le ciné et la littérature, est finalement arrivé très tard, dans les années 1990.
Avant *Micro Kid's* il y a eu eu « Gros plan sur la souris », mais ce n'était qu'une petite chronique sur Antenne 2, qui n'a pas duré longtemps. Pour répondre à ta question, je pense que c'est parce que pendant longtemps la télé n'a pas considéré le jeu vidéo comme un objet culturel parmi d'autres. C'était un loisir de gamins, donc les émissions étaient elles aussi des jeux pour gamins.

> ***« Quand tu parles de jeu vidéo, t'as pas tout le monde devant la télé.*** T'as les gens qui s'y connaissent, les gamins, quelques curieux et voilà. **»**

Même si *Micro Kid's*, qu'on doit aussi en grande partie à Jean-Michel Blottière, a été défendu par le ministère de la Culture.
Oui, il a été poussé par quelqu'un qui avait bossé avec Jack Lang au ministère, Alain Le Diberder. Un vrai visionnaire, pas seulement concernant le jeu vidéo, mais aussi sur les médias, la culture, la télé… Il s'est dit « *le jeu vidéo devient gros, il y a des studios français qui commencent à faire parler d'eux, il faut qu'on fasse quelque chose à la télé sur le jeu vidéo* ». De l'autre côté, Blottière cherchait quelqu'un pour porter son projet, ils se sont rencontrés, ça a donné *Micro Kid's*. Encore une fois, c'était une succession de hasards et c'est super bien tombé.

Un hasard qui, pour le coup, a fait des émules, avec *Télévisator 2* présenté par Cyril Drevet sur Antenne 2, Canal+ qui a fait des émissions…
Oui et c'était assez divers. Drevet essayait de faire un truc un peu plus rock'n'roll, moins gamin, qui collait bien avec l'imaginaire du jeu vidéo à ce moment, notamment les pubs Sega qui essayaient de rompre avec ce côté jouet pour enfants. Sur Canal+, il y avait *Cyber Flash*, où Chine Lanzmann avait une approche très adulte de l'industrie et de la culture autour du jeu vidéo.

Et ça s'est arrêté à la fin des années 1990. Alors qu'on était à l'ère de la PlayStation, au moment où le jeu vidéo devenait vraiment un marché énorme. Peut-être trop, d'ailleurs. Dans ton livre, tu racontes que quand elle a décidé d'arrêter *Micro Kid's*, la nouvelle direction de France 3 a dit à l'équipe : « *On fait la promotion d'une activité qui empêche les jeunes de regarder la télévision.* »
C'était une époque où la télé vieillissait, où elle avait envie de se recentrer sur des trucs qui permettraient d'avoir tout le monde devant la télé. Or, quand tu parles de jeu vidéo, t'as pas tout le monde devant la télé. T'as les gens qui s'y connaissent, les gamins, quelques curieux, et voilà. La fin de cet âge d'or correspond d'ailleurs plus ou moins, à quelques années près, à la fin de l'âge d'or de la presse de jeu vidéo.



Le fameux générique de *Pac-Man*, avec William Leymergie (dont les guignolades, paraît-il, ne faisaient pas rire ses collègues de France Culture). *(Crédits photo : Chaîne YouTube « Génération Club Do »)*

Pourtant c'est à ce moment qu'est apparue la chaîne qui ressemblait le plus à un magazine de jeu vidéo, notamment dans l'ambiance potache, Game One.
Oui, Game One était un peu le fruit de tout ça, un projet de niche, donc sur le satellite, pas sur les canaux hertziens réservés aux programmes plus grand public. Mais ça restait quand même un très gros projet. D'ailleurs au début, Canal+ l'a pensé comme international, franco-britannique, mais ça n'a pas marché, ils n'avaient presque aucun spectateur britannique et les gens ne comprenaient pas pourquoi la chaîne était tantôt en anglais tantôt en français, alors ils se sont recentrés sur la France. Tu parles du côté potache, mais c'est exactement ce qui me plaisait dans les premières années de Game One, cette ambiance, qui était celle de *Player One* et de *Joystick* à l'époque, les gens qui se vannaient dans les couloirs, qui débarquaient dans les émissions des autres…

C'est un peu aussi ce qu'a tenté de faire NoLife en 2007, avec pour le coup un budget bien moindre.
C'est le moins qu'on puisse dire. L'histoire est incroyable. Je reviens dessus dans le livre aussi, mais c'est vraiment deux types qui ont réussi à créer une chaîne de télé à partir de rien et à la faire survivre pendant onze ans. Comme ça a mal fini, les gens s'en souviennent comme d'un échec, mais c'est tout sauf un échec.

Et aujourd'hui, plus rien. Tu penses qu'on peut espérer revoir du jeu vidéo à la télé ?
Oui, et je pense que ça viendra de l'e-sport. C'est quelque chose paradoxalement que les chaînes comprennent mieux, elles savent comment le monétiser, elles voient le point commun avec les compétitions classiques. Après bien sûr, il faut voir quel e-sport. Un match de *FIFA* est immédiatement compréhensible pour les spectateurs. Pas un match de *League of Legends*. ■

L'abonnement numérique

49 € par an

Tout *Canard PC* dans votre poche pour seulement 49 € par an

+

Tous nos articles et l'actualité du jeu vidéo, du hardware et des jeux de plateau au jour le jour sur le site

www.canardpc.com

Toutes les versions numériques :

Canard PC
Canard PC Hardware
et nos hors-séries

grâce au kiosque numérique et à la nouvelle application Canard PC



CANARD PC

Télécharger dans l'App Store

DISPONIBLE SUR Google Play

Et pour 20 €* de plus : Tous les avantages du numérique + 12 numéros papier de Canard PC chez vous !

* abonnement de 1 an / 12 n° à *Canard PC* en France métropolitaine

Abonnement par CB et Paypal sur
boutique.canardpc.com

On y joue encore



PAR **NYX**

Cyberpunk 2077 : Phantom Liberty

KEANU LE SURVIVANT

Assis dans mon fauteuil aux bras bioniques chromés qui s'agitent telles des araignées dans un bocal, j'assiste en temps réel à la renaissance d'une œuvre. Suis-je au Louvre en l'an 2050, face à la Joconde qui me propose une balade nocturne dans la tête de Léonard de Vinci contre la modique somme de 5 000 eurodollars ? Non. Je suis devant mon ordinateur, prêt à plonger dans la version 2.0 de *Cyberpunk 2077* et de son extension *Phantom Liberty*.

Précisons un point avant de poursuivre : au moment de la sortie du jeu, je faisais partie du cercle très fermé des personnes qui pouvaient rétorquer « *Perso, je n'ai eu presque aucun bug* » d'un air suffisant. En dehors de quelques problèmes de quêtes et d'optimisation ici et là, mon expérience d'origine s'était déroulée presque sans accrocs. Sans pour autant occulter le lancement catastrophique sur les consoles old-gen et l'absence de nombreuses promesses, j'assume une certaine subjectivité quant à mon amour pour le jeu – un amour qui a été mis à l'épreuve lors du test de cette extension, réalisé à partir d'une version presse qui, ironiquement, s'est avérée difficile à prendre en main et truffée de bugs affectant la progression. Heureusement, ils se sont montrés bien moins incessants la première heure et demie passée.

Il a la pêche, Elba. Avec *Phantom Liberty*, le studio polonais a décidé d'ouvrir une nouvelle zone de Night City : Dogtown. Située dans le quartier de Pacifica, cette ville dans la ville est contrôlée par le colonel renégat Kurt Hansen, qui règne avec une main de maître sur ce bastion fortifié ou les lois ne s'appliquent pas. En guise d'ouverture, l'extension nous largue dans une première mission mémorable à la recherche de la présidente des Nouveaux États-Unis, dont l'avion s'est écrasé en plein cœur de Dogtown. D'une beauté sombre, cette nouvelle zone s'inscrit parfaitement dans le panorama de Night City, s'emboîtant telle la dernière pièce d'un puzzle resté inachevé. L'histoire se déroule juste avant la fin de la campagne initiale, et notre rôle sera de tout faire pour obtenir le remède qui viendra sauver V, à force de missions d'infiltrations, de filatures et de choix cornéliens. Tout ce qui faisait la force de l'écriture du jeu originel est présent dans cette extension.

Dans la peau de Solomon Reed, agent dormeur en manque de caféine aux faux airs de Rick Deckard, Idris Elba s'impose avec force et nous offre, avec Keanu Reeves, un duo inespéré. La réussite de cette extension réside en grande partie dans l'attention portée aux personnages secondaires, comme Rosalind Myers, présidente surcocaïnée des NUSA, qui dégomme tranquillement des soldats d'élite à la mitraillette après avoir survécu au crash de son avion. Il y a aussi Mr. Hands, le fixer de Dogtown, qui se rêve en nouveau maître des lieux à force de politiques crapuleuses ou encore Tyler et Jacob, deux bras cassés attachants, superbement interprétés et toujours prêts à donner un coup de main en échange de gros billets.

Phantom Liberty s'inscrit dans la quête de rédemption de *Cyberpunk 2077*. Après trois ans de bagne (et l'investissement d'une bonne poignée de zlotys) durant lesquels CD Projekt s'est efforcé de retravailler les fondamentaux du jeu, l'extension s'accompagne d'une mise à jour 2.0 gratuite qui transforme complètement l'expérience – au point qu'il est même

Genre : RPG
Développeur / Éditeur : CD Projekt (Pologne)
Plateformes dispo : Windows, PS5, Xbox Series
Date de sortie : 26 septembre 2023
Langue : français
Prix : 30 €





préférable de recommencer une partie depuis le début. En bon journaliste têtu, j'ai décidé de n'écouter personne et de reprendre là où je m'étais arrêté, après l'avoir terminé. Dire que j'ai été déboussolé serait un euphémisme : l'arbre de compétences a été revu de fond en comble, offrant désormais une vision plus claire et surtout des choix de gameplay distincts, allant du netrunner à l'armure faible mais aux capacités neuronales folles, jusqu'au gros bourrin boosté aux chromes qui plante à tout-va ses Lames Mantis dans la gorge des flics de la ville.

Résiste, prouve que tu existes. Sujet sensible à la sortie, la police est désormais surboostée au café et aux donuts, et un indice de dangerosité à la *GrTA* a été implanté pour tenter de vous neutraliser si vous veniez à devenir un peu trop violent avec les pauvres passants de Night City. Au niveau 5, vous entendrez la Max-Tac (l'unité d'élite d'intervention) débarquer avec ordre de vous anéantir illico presto; un sentiment glaçant mais qui pousse à vouloir relever le défi. On note aussi une autre nouveauté largement attendue : les combats en véhicule. Quel sentiment de liberté que de conduire, l'arme à la main, la tête à travers la fenêtre, et de tirer sur ses ennemis tout en semant le chaos à force d'explosions et de carambolages sans limites.

Phantom Liberty, c'est un peu ce qu'on nous avait promis au départ mais avec trois ans de retard.

En somme, *Phantom Liberty*, c'est un peu ce qu'on nous avait promis au départ mais avec trois ans de retard. Une IA digne de ce nom qui semble réellement exister, une police réactive, des combats en véhicule, une amélioration de la qualité de jeu avec des propositions de quêtes repensées. Désormais le butin s'adapte au niveau du joueur, les vêtements que l'on porte ne sont plus des indices d'armure et deviennent des cosmétiques purs – et surtout, il est possible de ne plus suivre une quête (Hanako ne nous attend plus à l'Embers, Dieu merci). Cela étant dit, la mini-carte est toujours incompréhensible, et les sensations de conduite et la maniabilité de la voiture sont misérables pour une production de ce niveau.

Never Fade Away. Il y a pourtant une pilule qui ne passe pas quand je constate la maîtrise quasi parfaite de cette extension. Pourquoi ça coince ? Parce que des DLC, il devait y en avoir plusieurs. Et après avoir traversé *Phantom Liberty*, un profond sentiment de vide m'envahit. Les yeux rivés sur l'écran noir de mon PC, j'attends, crédule, en espérant que le générique ne se termine jamais. Mon épopée dans *Cyberpunk 2077* m'a laissé avec l'impression d'avoir fait des choix qui viendraient réellement impacter la vie de V et de ceux qui l'entourent. Je me suis surpris à lâcher la souris pour réfléchir ; faut-il que je sois égoïste ? Vais-je revoir un jour ce personnage en choisissant cet embranchement ? Et si j'avais écouté Johnny plus souvent ? Finalement, les questionnements restent présents et ouvrent la porte à une réflexion plus grande.

Après un sinueux développement qui aura duré onze ans, les équipes de CDPR se concentrent désormais sur le Projet Orion, la suite du jeu, prise en charge par la branche nord-américaine du studio depuis octobre 2022. À nous d'espérer que ce nouvel opus sortira dans un bien meilleur état, tiendra ses promesses, et fera ressentir aux 25 millions de joueurs ayant traversé Night City les mêmes sensations qu'ils ont pu avoir dans cette épopée intense, glauque, unique, mais toujours terrifiante d'humanité. ■

PEUT-ON PARLER DES JEUX AUXQUELS ON N'A PAS JOUÉ ?

Ce que je ne lis pas me rend plus forte (Nietzsche)

Par **Kabouka**

Dans un essai qui a fait date dans le petit monde des gens qui lisent des essais sur la littérature, Pierre Bayard se demandait en 2007 « Comment parler des livres que l'on n'a pas lus ? ». Un titre volontairement provoc', mais qui cachait de belles réflexions sur notre rapport à la culture.

Rétablissons tout de suite les faits : non, le livre de Pierre Bayard n'est pas vraiment un manuel vous expliquant comment baratiner en société. En revanche, c'est une invitation à dédramatiser et désacraliser le livre et la culture, thématique qui m'a toujours tenu très à cœur et qui m'intéresse d'autant plus que j'observe, aujourd'hui, la façon dont le jeu vidéo emprunte en partie la voie inverse. On le sait bien, notre médium court depuis des années après le beau label « mais si, c'est de l'art, regardez je parle de dépression et y a pas de flingues » pour compenser des années à porter l'illégitimité de la culture geek et à se battre contre l'idée que le jeu vidéo n'est qu'un loisir pour ados attardés, violents et isolés du monde. Il était donc inévitable que, pour obtenir cette légitimité, l'industrie, ses créateurices et son public imitent ce qui se fait déjà dans le reste de la culture.

Pas lu, pas pris. Or, la littérature est un des arts qu'on sacralise le plus – il n'y a qu'à voir la façon dont on idolâtre le livre comme un objet intouchable et, bien sûr, celle dont plein de gens n'aiment plus lire, n'osent plus lire, parce que c'est vu comme trop pénible, trop snob, trop pointu. Il y a d'abord la « culture » à acquérir : on ne se sent pas légitime à parler de littérature si on n'a pas l'impression d'avoir lu les « bons » auteurs et compris les classiques. Il y a aussi la consommation : le nombre d'ouvrages lus par an, l'impression de n'avoir jamais lu assez pour avoir un avis littéraire « intelligent ». C'est là que Pierre Bayard intervient, en commençant par une réalité simple et provocante : en fait, des tas de gens, moi la première, passent leur temps à parler de livres qu'ils n'ont pas lus. Et le pire, c'est que c'est tout à fait normal.

Déjà parce que, dit-il, il y a plein de nuances dans les livres « non lus ». Il en définit même quatre catégories : les livres totalement inconnus, les livres lus mais oubliés, les livres parcourus et les livres dont on a entendu parler. Prenons Montaigne, qui raconte dans ses *Essais* qu'il ne se souvient même pas avoir lu certains livres, et tombe sur l'avis oublié qu'il a noté sur la page de garde : son avis sur cet ouvrage aura-t-il vraiment plus de valeur que s'il citait celui écrit par quelqu'un d'autre ? Si un prof, deux émissions de radio et trois amis vous ont parlé d'un livre en détail, ne le connaissez-vous pas déjà assez pour en parler ?

Gamine, j'ai passé beaucoup d'heures à regarder mon grand-père jouer. Mes souvenirs de *Max Payne* sur son écran, des niveaux de cauchemar, des fusillades, ne sont pas plus flous que ceux des jeux auxquels je jouais à 10 ans. J'ai passé des dizaines d'heures de ma vie à regarder un let's play commenté de *Tear Ring Saga*, un jeu du créateur de *Fire Emblem*, et j'ai un avis détaillé sur tout le scénario, le design des maps, les persos et les stratégies pour réussir. Pourtant, je n'y ai jamais joué, mais c'est la beauté et la spécificité du jeu vidéo : on peut vivre par procuration l'expérience d'autrui. La frontière entre les œuvres directement « vécues » et celles qu'on n'a pas « faites » est plus poreuse que jamais avec le jeu vidéo ; aux catégories définies par Pierre Bayard, on peut donc ajouter les œuvres vécues par procuration.

C'est la beauté et la spécificité du jeu vidéo : on peut vivre par procuration l'expérience d'autrui.

Salon de l'aigri culture. Mais si j'adore le potentiel incroyable de l'expérience du streaming et du jeu partagé, le sujet est plus profond que cela. À chaque sortie de mastodonte à la longue durée de vie, les mêmes débats reviennent sur la légitimité supposée d'un testeur à pouvoir donner son avis s'il n'y a passé que 40 heures sur les 100 annoncées par le studio. Faut-il vraiment aller au bout d'un jeu pour considérer qu'on y a vraiment joué ? Quelle est la durée minimale pour avoir « fait » un jeu dans une industrie où la moitié n'ont même pas de fin ? Si je lance un jeu et que je déteste l'expérience au bout de deux heures, dois-je considérer que je n'y ai pas joué et que je n'ai pas le droit d'en parler ? Ces questions peuvent sembler un peu vaines, mais à mes yeux, elles sont fondamentales pour réfléchir à notre rapport à ce médium.

À titre personnel, je joue de moins en moins et je n'ai jamais eu aussi peu de temps pour le jeu vidéo qu'en cette année où j'ai commencé à écrire dessus. Je n'ai d'ailleurs pas joué à tant de jeux dans ma vie – je suis une monomaniaque des RPG. Mon CV ludique ignore des tas de jeux qui me valent des « *mais t'y as jamais joué ? Oh, il faudrait* ». En revanche, mon paysage ludique personnel est plein à craquer d'œuvres en tous genres dont j'ai entendu parler dans les mille essais vidéos que j'ai dévorés sur

Au lieu de souffrir sur *Dark Souls*, je préfère être heureuse en regardant toutes les vidéos d'Iron Pineapple sur les Souls-like. Ça me réussit au teint (photo non contractuelle).

Les gens m'imaginent souvent comme ça : cool, mystérieuse et technophile. En réalité, je passe mes soirées sur Legifrance à potasser le Code Civil.

JE VIS DES HAUTS ET DES BAS Peut-on parler des jeux auxquels on n'a pas joué ?



YouTube, dans les articles de magazine, les threads Twitter, les podcasts, les discussions de forum et les ouvrages pointus que j'ai parcourus. Et je passe mon temps à parler, en sachant ce que je dis, de jeux auxquels je n'ai pas joué.

Je ne prétends pas les avoir faits, bien sûr. Je sais bien qu'en n'ayant jamais fini *Tales of Vesperia*, je ne peux pas avoir d'opinion sur la fin de son scénario, qu'en n'ayant jamais pu jouer à *BioShock* je passais à côté d'un classique. En revanche, j'ai assez touché à *Vesperia* pour avoir une opinion sur son atmosphère, son écriture et son système de jeu, j'ai vu largement assez d'essais vidéo sur *Dark Souls* pour pouvoir vous expliquer en détail l'apport de FromSoftware au jeu vidéo, je peux disserter sur la créativité de Lucas Pope ou l'inventivité de *Tunic*. Aucun de ces jeux ne m'est inconnu et, comme le souligne Pierre Bayard, le danger, c'est de croire que la culture se résume à empiler le plus d'œuvres possible et se taper des classiques en guise de passages obligés.

La culture, c'est comme la confiture… En réalité, la culture telle qu'on la mobilise généralement dans une conversation, c'est bien plutôt le fait de comprendre la situation d'une œuvre par rapport à toutes les autres, de comprendre les liens, les relations et les enjeux de pouvoir. L'idée ne devrait pas être de frimer en disant que oui, moi j'ai joué à *Outer Wilds*, mais de comprendre pourquoi *Outer Wilds* a eu un tel impact à sa sortie, ce qu'il apporte, ce qu'il fait de différent, dans quoi il s'inscrit et quelle expérience il fait vivre. Et, comme le dit Bayard, dès qu'on entend parler d'une œuvre, on se l'approprie déjà ; on l'analyse selon nos prismes personnels et on la fait entrer dans notre « bibliothèque intérieure », composée de toutes les œuvres qui nous ont formés, nous définissent et que nous interprétons à notre manière.

Trop souvent, je vois des gens ne pas oser donner leur avis sur une œuvre en pensant ne pas l'avoir « bien » faite, bien comprise, ne pas avoir joué à assez de jeux pour parler, bref, angoisser de la composition de leur bibliothèque intérieure. C'est le cas pour la culture « classique », habituée à une certaine hiérarchie de valeurs et de distinction sociale, mais c'est également présent dans le jeu vidéo. On méprise l'avis d'une personne ayant été trop nulle à un jeu pour « bien » le comprendre (le skill étant un enjeu propre au jeu vidéo), ou celui de quelqu'un vous disant adorer exclusivement les jeux Ubisoft et les *Call of*, preuve de mauvais goût qui autoriserait à invalider son expérience de jeu et ses arguments. Tout à coup, jouer ne suffit pas, voire devient secondaire : il faut le faire « bien », avec la bonne culture.

Pourtant, le skill, le pourcentage de complétion d'un jeu ou le fait d'avoir joué à tel jeu essentiel ne déterminent pas votre capacité à bien parler d'un jeu. Savoir parler de, et comprendre, une œuvre culturelle, ce n'est pas un don du ciel accordé aux gens assez intelligents, ce n'est pas non plus quelque chose qui s'obtient tel un succès au 1 000e jeu terminé. Comme un muscle, ça se travaille et s'apprend, en parcourant des avis plus informés que le nôtre, en discutant, en échangeant, en digérant des réflexions et en revoyant des œuvres sous un autre angle. Bien sûr que je peux parler d'un jeu que je n'ai pas fait : je sais qu'il n'y a pas une seule manière de connaître une œuvre, je refuse de céder à l'idée qu'il y a une seule « bonne » manière de jouer à un jeu, de le comprendre, de l'assimiler dans ma ludothèque intérieure.

Il n'y a pas une seule manière de connaître une œuvre, une seule « bonne » manière de jouer à un jeu, de le comprendre, de l'assimiler.

… plus on en a, plus c'est bon. L'ouvrage de Pierre Bayard donne quelques remèdes salutaires à ce rapport névrosé à la culture et à l'idée qu'il faudrait montrer patte blanche en toutes circonstances. D'abord, cesser d'avoir honte de n'avoir pas joué à un jeu – qu'il soit inconnu, parcouru, pas fini, ou trop dur. Ensuite, oser s'exprimer : non pas parler plus fort qu'autrui sans jamais se remettre en question, mais se libérer du sentiment d'illégitimité et ne pas hésiter à parler de soi, ses valeurs, sa subjectivité, son vécu. Sans avoir l'arrogance de détenir la vérité universelle, et avec une envie d'échanger et d'apprendre, rien n'empêche d'avoir un avis intéressant sur les jeux que vous n'avez pas faits, pas assez faits, pas bien faits – votre subjectivité n'a pas à être censurée par honte.

Je trouve absolument formidable que le jeu vidéo se soit constitué un canon, qu'il y ait des classiques, des noms qu'on cite avec révérence et nostalgie, des jeux qui bouleversent tout le paysage vidéoludique et dont tout le monde parle avec admiration. Il est également important qu'on sache faire preuve d'exigence, qu'on définisse des bons et des mauvais jeux et qu'on réfléchisse sur ce qui fait avancer le médium et ce qu'on est en droit d'attendre artistiquement et créativement. Mais je trouverais extrêmement triste que les discussions sur notre médium deviennent un festival à qui en fera le plus, une compétition à courir après la légitimité intellectuelle. N'ayez pas de dieux ni d'idoles, ne mettez rien ni personne sur un piédestal par obligation, aimez ce que vous aimez. Il y a bien des manières de ne pas jouer et pourtant d'aimer et de vivre le jeu vidéo. ■

Julie et Léa sont hilares : elles viennent de réaliser qu'elles prétendaient toutes les deux avoir aimé le dernier *Zelda* alors qu'elles ont juste lu le test d'Ellen Replay.

« Regarde chéri, cet imbécile de d4rkZuzu95 donne son avis sur Metroid Dread *et il n'a même pas fait* Hollow Knight *! Attends, je vais me foutre de sa gueule. »*

JE VIS DES HAUTS ET DES BAS

LE CASQUE GAMING : UNE MASCARADE QUI N'A QUE TROP DURÉ

Vos oreilles méritent la liberté

Par **ackboo**

Vous le savez, l'engagement politique a toujours été au cœur de ma vie. Durant toutes ces années à *Canard PC*, je n'ai jamais hésité à dénoncer les dérives de notre société. J'ai mené de durs combats contre les souris trop lourdes, contre les gens qui jouent au FPS avec un gamepad, contre les câbles mal rangés. Aujourd'hui, avec vous, j'ai décidé d'entamer une nouvelle bataille : préserver vos oreilles des horreurs du casque gaming.

Ces instruments du diable sont en effet devenus un périphérique standard du jeu vidéo. Comment ces engins objectivement stupides ont-ils pu coloniser la tête des gens ? Comme toujours, lorsqu'un produit est intrinsèquement inférieur, c'est le marketing qui s'est chargé du sale boulot. Ainsi, le casque gaming est aujourd'hui devenu un véritable accessoire de mode, que n'importe quel youtubeur doit se visser sur la tête pour faire *professionnel*. Certains détraqués achètent même des modèles avec des LED RGB ou des oreilles de chat intégrées (oui, ça existe, le Razer Kraken Kitty à 170 €).

Trop lourds, trop inconfortables. Pourtant, il n'y a rien de bon dans ces casques gaming. D'abord, ils sont encombrants. Ils traînent sur le bureau, on ne sait jamais où les ranger, alors il faut acheter un porte-casque idiot. Ils sont lourds, généralement plus de 250-300 grammes, ce qui donne l'impression de jouer avec une enclume sur le crâne. Ils sont moches, avec leur énorme coque en plastique chinois qui donne l'impression d'avoir la coupe de cheveux de la princesse Leia. Ils sont inconfortables, parce qu'ils appuient trop sur le haut du crâne et compriment les délicats cartilages des oreilles. Ils sont pénibles à utiliser en été parce qu'ils tiennent chaud, et que les mousses deviennent des éponges à sueur dégoutantes. Enfin, ils vieillissent mal, car les rembourrages partent en lambeaux et les articulations finissent par péter.

La forme supérieure du périphérique audio est, bien sûr, l'écouteur intra-auriculaire.

Surtout, le principe même du casque gaming (et du casque audio en général) n'a pas de sens. Quelle idée, franchement, de prendre des enceintes et de se les coller à un centimètre de l'oreille avec un bricolage en plastique bas de gamme ? La technologie moderne ne nous permet-elle pas de mettre au point une solution plus pratique ?

Miracle de la miniaturisation. Bien sûr que si. Cette solution, je vais vous la révéler ici même, car je ne voudrais pas vous voir errer, seuls, perdus, dans la grande plaine du consumérisme. La forme supérieure, définitive, ultime du périphérique audio est, bien sûr, l'écouteur intra-auriculaire. Je viens de regarder le rayon audio gaming de mon site de matos informatique favori : il propose 189 références de casques gaming circum-auraux (les modèles classiques, qui englobent les oreilles avec tous les problèmes que je viens de décrire) et seulement… huit écouteurs intra-auriculaires. C'est vous dire s'ils sont les grands oubliés de ce secteur. Et cette situation me paraît incompréhensible. Car l'écouteur intra-auriculaire, c'est la liberté. Liberté de ne pas se sentir oppressé, engoncé par un outil de torture moyenâgeux qui vous comprime les esgourdes et vous brutalise le crâne. Liberté d'avoir les oreilles au frais, de les sentir resplendissantes de santé et d'énergie, même après une session de jeu de six heures. Liberté de pouvoir s'immerger à fond dans un jeu vidéo sans être parasité par les bruits extérieurs de cette maudite *vraie vie*, que les casques gaming (particulièrement les modèles dits « ouverts ») sont incapables de bloquer.

Losing your religion. Je sens monter en vous la rage. Vous ne voulez pas entendre ces vérités. Vous vous accrochez à vos vieilles croyances, tels ces Romains qui refusèrent de comprendre le message qu'un certain Jésus vint leur délivrer. Il avait alors multiplié les pains. Je vais, plus modestement, multiplier les réponses aux arguments fallacieux que sortent en boucle ceux qui refusent de passer au casque intra-auriculaire.

« Le son est meilleur sur mon casque RazTechSeries à 300 € ! »
Je suis certain que le son est excellent. Il sera tout aussi bon sur un casque intra-auriculaire qui vous coûtera deux fois moins cher. Des marques comme Shure (Aonic 215, 130 €), FiiO (FH3, 150 €), Sennheiser (IE 100 Pro, 90 €) font des modèles au son irréprochable pour des prix abordables. Chaque fabricant à sa propre « signature » et permet à l'acheteur de s'orienter vers ce qu'il préfère – par exemple, des basses plus ou moins présentes. Mais ces modèles ne se trouvent pas au rayon gaming, car ce sont de *vrais* écouteurs.

« Je refuse de jouer avec un casque filaire. Et il y a trop de latence avec les intra-auriculaires sans fil ! »
C'est vrai si vous faites l'énorme erreur d'acheter un casque uniquement Bluetooth. Depuis deux ans, on trouve de nombreux intra-auriculaires sans fil qui permettent une connexion 2,4 GHz, similaire à celle des casques circum-auraux. J'utilise par exemple l'EPOS 270 GTX Hybrid (90 €) au quotidien et ne perçois aucun décalage entre le son et l'image.

« Les intra-auriculaires me font mal aux oreilles ! »
Possible avec certains modèles. Cela durera peut-être trois jours, puis le canal auditif s'habituera sans problème. Et chaque fabricant ayant ses « formes » particulières, il n'est pas difficile de trouver un intra-auriculaire qui s'adapte à la perfection. Certains, comme les nouveaux Logitech G Fits (250 €), permettent même de mouler les embouts à la forme de l'oreille.

« Mais je veux un micro sur mon casque ! »
Certains intra-auriculaires intègrent un micro, par exemple le Razer Hammerhead Pro Hyperspeed sans fil (230 €) et le Roccat Syn Bud Core (22 €). L'idéal, si vous êtes un gros pratiquant de jeux multijoueurs ou de réunions sur Skype, sera toujours d'acheter un vrai micro séparé : les oreilles de vos interlocuteurs vous remercieront.

« Je suis audiophile, et je pense que– »
Je ne négocie pas avec les terroristes.

Logitech G Fits



EPOS GTW 270 Hybrid



Corentin l'ignore car il est jeune et insouciant, mais son casque gaming de 18 kg applique une pression de trois tonnes par centimètre carré sur son crâne et ses oreilles.



Razer Hammerhead Pro Hyperspeed



Cabinet de curiosités

Par ***L.F. Sébum***

Devolved

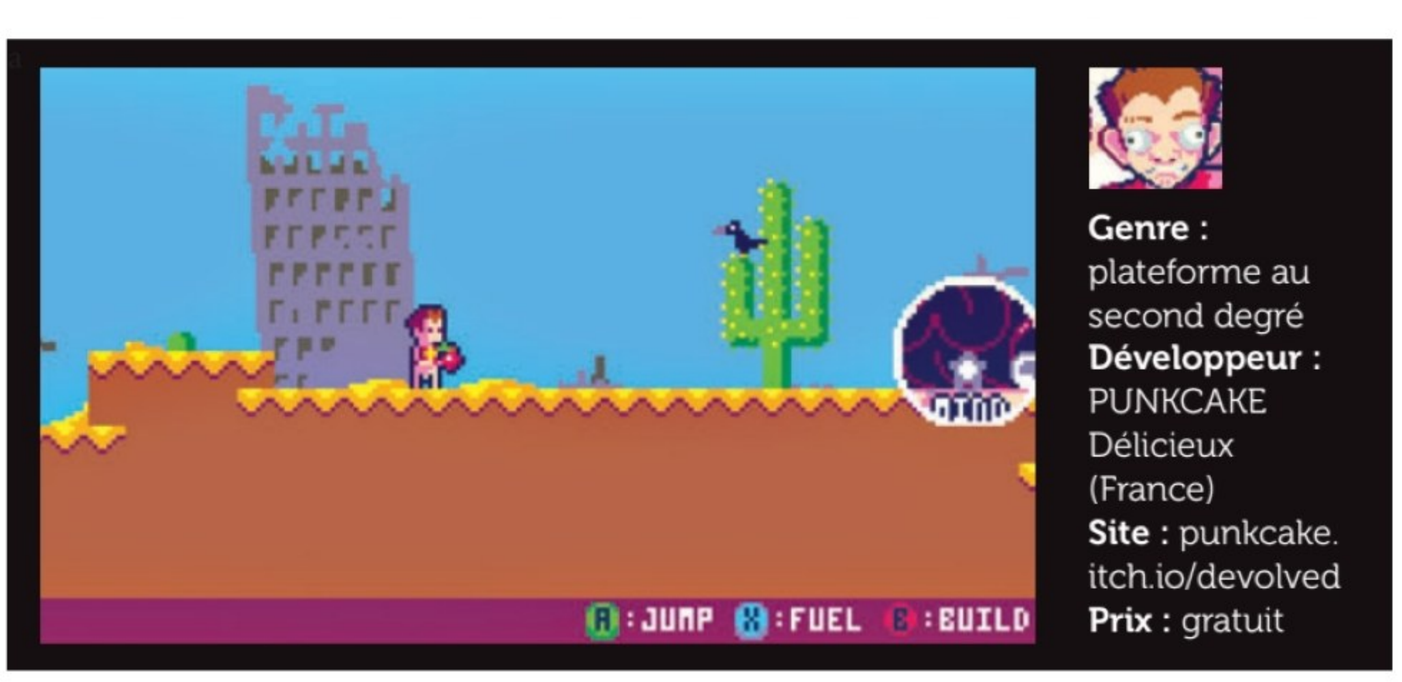


NEURONE ATYPIQUE

L'Apocalypse est derrière nous, la Terre est dévastée, l'humanité a disparu. Seul au milieu des ruines, un homme a survécu : Lloyd. Sur ses frêles épaules reposent désormais tous les espoirs de l'humanité. Cela pourrait être le pitch de 75 % des jeux vidéo depuis que les développeurs ont décidé que les zombies et la fin du monde étaient les seuls scénarios valables. À un détail près toutefois : Lloyd est complètement crétin.

Attention, hein, pas « un peu lent » ou « bébête ». Non non, complètement débile. Probablement en raison des radiations auxquelles il a été exposé, Lloyd ne dispose plus que d'un seul neurone, qui répond au joli nom de VX1357 et que le joueur va devoir promener dans la boîte crânienne toute creuse de Lloyd avec le (faible) espoir de sauver la vie de son propriétaire. Au début, c'est plutôt simple ; il faut dire que Lloyd a tout oublié, sauf comment marcher vers la droite. Il suffit donc de déplacer VX1357 à proximité de la zone du cerveau chargée d'avancer dans cette direction pour l'activer et pour que le petit Lloyd se mette à avancer avec la même assurance que Super Mario. Mais rapidement, ça se corse. En récupérant les bouts d'ADN qui traînent par terre (et arrêtez de vous dire « *comment ça des bouts d'ADN qui traînent par terre ?* », tout le monde sait qu'il y a des bouts d'ADN qui traînent partout, comment ferait la police scientifique sinon), Lloyd va peu à peu regagner certaines de ses capacités et se rappeler comment sauter, ramasser des objets, les déposer, ouvrir et fermer la bouche et même, tenez-vous bien, marcher vers la gauche.

Sans cerveau et sans pantalon.
Le problème est que même une fois doté de toutes ces facultés (et non pas de toutes *ses* facultés, n'allons pas jusque-là), Lloyd ne sera jamais contrôlé directement par le joueur, qui du début à la fin devra faire sauter VX1357 sur ses petites dendrites afin de mouvoir le pauvre crétin. Heureusement, ce qui reste du cerveau de Lloyd étant particulièrement mou, VX1357 pourra arracher des petits bouts de méninges afin de construire des passerelles et même déplacer les différents « blocs » responsables des fonctions de Lloyd pour rendre son poste de pilotage plus agréable. Placez les blocs « aller vers la droite » et « sauter » l'un à côté de l'autre, par exemple, et vous pourrez activer les deux à la fois et, miracle, sauter vers la droite.
Alors oui, c'est atrocement difficile. Quand des ennemis vont commencer à s'en prendre à Lloyd, ou qu'il devra éviter des éléments dangereux du décor, *Devolved* glisse doucement de la catégorie « petit jeu à concept rigolo » à « mélange de puzzle game et de platformer bien rude » mais c'est aussi ce qui fait son charme. Au moins autant que l'originalité de son concept de « jeu au second degré » ou la qualité de sa réalisation, avec notamment une musique dont le mixage change de façon subtile selon la place accordée sur l'écran au cerveau de Lloyd et à son environnement. Sans oublier le fait que Lloyd, pour une raison pas plus spécifiée que la cause de l'Apocalypse, ne porte pas de pantalon. C'est aussi ça la magie du *pixel art* : on peut se permettre des choses qui passeraient moins bien avec l'Unreal Engine. ■



Genre : plateforme au second degré
Développeur : PUNKCAKE Délicieux (France)
Site : punkcake.itch.io/devolved
Prix : gratuit

BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS

À VENIR

84 HOLSTIN
86 SCARLETT DEER INN
87 PRINCE OF PERSIA : THE LOST CROWN
88 FOUNDRY

EN CHANTIER

Vos rédacteurs se penchent sur des jeux vendus en cours de développement

89 SENGOKU DYNASTY
90 HOMETOPIA







À VENIR

GENRE : *HORREUR, SURVIE*
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : *SONKA GAMES (POLOGNE)*
PLATEFORMES : *WINDOWS, PS4/5, XBOX SERIES, SWITCH*
DATE DE SORTIE : *NC*

Holstin

PRUSSE WILLIS

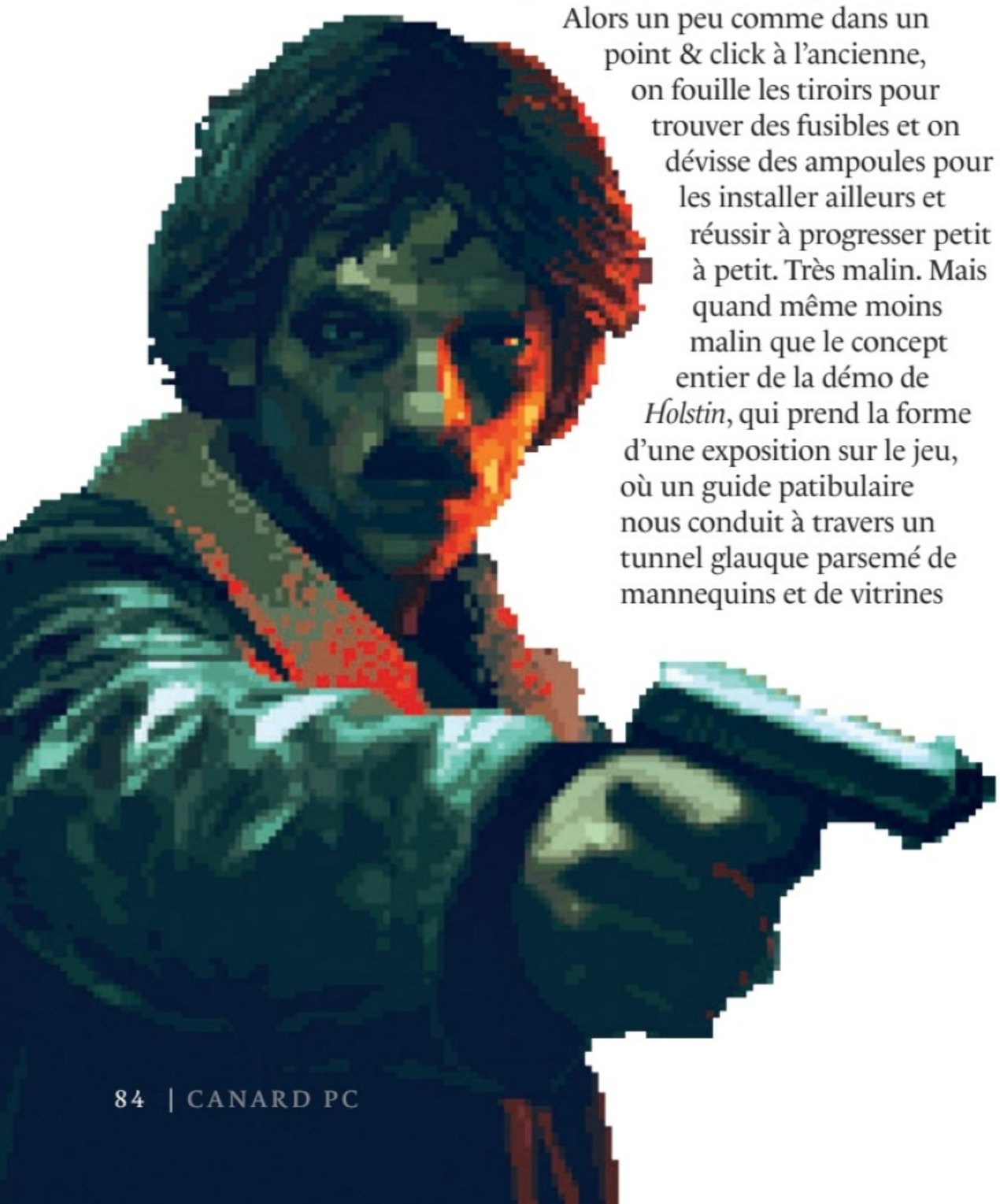


PAR *IZUAL*

Quelques pièces encombrées et plongées dans la pénombre, des écorchures dans la moquette qui mènent jusqu'à un vieux fauteuil criblé de brûlures de cigarettes, une plante décomposée qui s'étale sur un tas de papiers moisis. Oui, les anciens locaux de *Canard PC* avaient du caractère. Mais revenons au présent et parlons un peu de *Holstin*.

Le « holstin », en polonais, c'est le craquement que font les vieux planchers lorsqu'on marche dessus. Un bruit pas très agréable, surtout lorsqu'on est seul à l'intérieur d'une vieille maison glauque, dans une ville fantôme en Pologne, en 1992. Coïncidence ? C'est pile poil ce qui nous attend dans *Holstin*, un jeu où l'on devra explorer des baraques rongées par un mal étrange, qui a transformé les vivants en déments et les morts en bêtes. À ce stade, si vous êtes comme moi, vous vous dites sans doute « *ça a l'air super. Jamais j'y toucherai de toute ma life, bon et sinon ça sort quand* Underrail 2 *?* ». Mais pour une fois, vous avez tort. *Holstin* n'est pas qu'un jeu d'horreur, c'est aussi un jeu d'exploration très terre à terre, ce qui est une excellente combinaison.

Bien mal zloty. C'est sa démo qui m'en a convaincu : on y parcourt au cœur de la nuit une maison abandonnée (ou presque, car des rires s'échappent d'une pièce barricadée) et entre deux découvertes glauques, on se rend compte qu'il y a tout un jeu avec la lumière, qui repousse les plantes qui bloquent le passage. Alors un peu comme dans un point & click à l'ancienne, on fouille les tiroirs pour trouver des fusibles et on dévisse des ampoules pour les installer ailleurs et réussir à progresser petit à petit. Très malin. Mais quand même moins malin que le concept entier de la démo de *Holstin*, qui prend la forme d'une exposition sur le jeu, où un guide patibulaire nous conduit à travers un tunnel glauque parsemé de mannequins et de vitrines poussiéreuses, pensé pour nous apprendre les mécaniques en douceur. Jusque-là, *Holstin* ressemble à un jeu à l'isométrique, avec une 3D rétro toute pixellisée comme dans un vieux shareware d'horreur, sublimée par de beaux effets de lumière et des animations très vivantes – la pluie qui tambourine sur un carreau, une plante qui dodeline de façon malsaine. D'ailleurs, entre l'isométrique, son niveau spécial pour la démo, ses personnages douteux et son héros un peu loser qui se fait pourrir au téléphone, j'ai parfois eu l'impression de découvrir un *Disco Elysium* horrifique, même si *Holstin* est bien plus avare de mots, atmosphère pesante oblige. C'est un jeu feutré, tout en retenue et en hors-champs. D'ailleurs, en polonais « holstin » signifie aussi « caché ». Le langage fait bien les choses.



Il était une fois la Varsovie. Sauf qu'au beau milieu de l'exposition, dans un tunnel plus sombre que les autres, on tombe sur un pistolet. Avant, on n'avait pu que s'infiltrer dans le dos d'infectés en balisant, accroupi derrière des gravats et armé d'un simple coup de pied destiné à gagner du temps pendant qu'on prenait la poudre d'escampette. Mais soudain, un pistolet. On l'équipe, et là, surprise : le jeu passe en mode caméra épaule, ses gros pixels vus de près… et les ennemis avec. Une chouette idée qui donne lieu à des fusillades angoissantes, où chaque balle est précieuse contre des ennemis rapides et, comme Jared, létaux. Par bonheur, la localisation des dégâts nous aide à les priver d'ouïe (en leur pulvérisant la tête), de vitesse (les jambes) ou d'armes (les bras). Je ne pense pas que les combats auront une énorme place dans *Holstin*, même si certaines captures montrent aussi un gros fusil à pompe et un fusil d'assaut rouillé. Je crois que ça sera surtout le genre de jeux où l'on sait qu'on peut se battre mais où l'on répugne à le faire, parce qu'on veut garder nos quatre balles dans l'inventaire et qu'on ne veut pas du tout savoir ce que le bruit va faire sortir de la maison d'à côté – et ça me va parfaitement. C'est donc le bon moment pour vous annoncer que j'ai une confession à faire : « holstin » ça ne veut rien dire en polonais. Mais en français, je sais que ça signifie « un jeu qu'on attend beaucoup ».

Entre l'isométrique, ses personnages douteux et son héros un peu loser, j'ai parfois eu l'impression de découvrir un Disco Elysium horrifique.



Je n'ai pas beaucoup parlé avec Anita, mais je sais déjà qu'on va être comme cul et chemise.







Scarlett Deer Inn

DÉFILÉ HAUTE COUTURE



J'ai un rapport plutôt conflictuel avec la broderie. Le jour où j'ai essayé de m'y mettre, c'était pour broder le logo d'Umbrella Corporation sur un T-shirt, et s'il y a bien une leçon que j'ai tirée de cette triste expérience, c'est qu'il est absolument impossible pour un débutant de broder proprement le logo d'une société multinationale de recherche pharmaceutique – sauf si vous voulez transformer ladite société en PME familiale qui fabrique des petits bougeoirs artisanaux.

Si je vous parle de ma rencontre ratée avec la broderie, c'est pour mieux vous faire comprendre pourquoi j'ai poussé des soupirs d'émerveillement (et de jalousie, soyons honnêtes) face aux images de *Scarlett Deer Inn*, dans lequel l'intégralité des personnages sont brodés à la main. Je ne sais pas si vous vous rendez compte du travail que ça représente, mais pour avoir sué sang et eau sur mon logo Umbrella Corp. tout à fait inoffensif pendant quatre heures d'affilée, je ne peux qu'applaudir l'ambition. Mais ce n'est pas le seul élément intriguant de *Scarlett Deer Inn*, qui se présente comme un jeu de plateforme inspiré par le folklore slave et les productions du Studio Ghibli.

De fil en aiguille. On y incarnera Elise, mère de deux enfants, qui se trouve coincée dans un donjon peuplé de monstres de toutes sortes. Pour avancer, elle dispose d'une torche, qui constitue à peu près son seul moyen de survivre, en débloquant des raccourcis qui lui permettront de se frayer un chemin plus sécurisé à travers différents niveaux. Ça a l'air mignon tout plein et l'histoire derrière le studio tchèque Attu Games l'est tout autant : il a été fondé par un couple qui a pris en charge tous les aspects du développement, de la bande originale composée avec des instruments traditionnels au game design, en passant par l'écriture. Alors oui, le jeu n'en est qu'à sa période pré-alpha et n'a pas encore de date de sortie, mais j'ai envie d'y croire – tout comme j'ai cru en moi quand j'ai jugé bon de me mettre à la broderie.

GENRE :
PLATEFORME
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR :
ATTU GAMES (RÉPUBLIQUE TCHÈQUE)
PLATEFORMES :
WINDOWS, XBOX ONE, SWITCH
DATE DE SORTIE :
NC

PAR
ELLEN REPLAY



Prince of Persia : The Lost Crown

L'HÉRITIER DE LA COURONNE



J'en ai vu, des choses choquantes, en dix ans de Gamescom. Des gens qui décidaient sur un coup de tête d'aller ingurgiter un mètre de wurst dans un restaurant traditionnel. D'autres, dont la famille avait quelques comptes à régler avec l'Allemagne, qui me racontaient avec gourmandise comment Cologne avait été rasée jusqu'au sol par les Alliés. Et, cette année, ces types qui m'ont dit « *mais en fait, il est bien le nouveau* Prince of Persia *!* ».

Tout est dans le « en fait ». Car si vous faites partie des malheureux qui ont assisté à la conférence Ubisoft du non-E3 en juin dernier, vous avez sans doute, car vous êtes un être sensé, éprouvé quelques doutes devant *The Lost Crown*. Certes, le retour à la plateforme en 2.5D avait de quoi faire plaisir aux vieillards chenus que nous sommes, mais le style graphique très *anime*, aux couleurs criardes, en avait refroidi plus d'un. Le choix, de plus, était délibéré : le directeur du projet, Mounir Radi, reconnaît clairement l'influence mangaesque, allant jusqu'à citer *Dragon Ball Z* comme référence, malgré son esthétique pourtant assez éloignée des contes perses et des *Mille et Une Nuits*. Bref, rien de bien engageant. Tout du moins, jusqu'à ce qu'on ait le jeu sous les doigts.

Prince charmant. Car son gameplay est précis, nerveux et rapide, avec *walljumps*, *dashs* et toutes les autres fioritures qu'on est en droit d'attendre d'un platformer moderne. Comme depuis 1989, les séquences de grimpette alternent avec des combats au sabre, eux aussi largement repensés. Parer au bon moment permet d'effectuer des contre-attaques dévastatrices, dasher de l'autre côté des ennemis de leur coller un combo bien sale dans le dos, bondir sur une plateforme de les truffer de flèches à distance. Le tout laisse au joueur la latitude d'appréhender les combats de façon libre et variée, ce qui devrait atténuer l'aspect répétitif de ce genre de platformers. D'autant que, comme depuis *Les Sables du temps* (qui, encore plus que le jeu d'origine, a défini à jamais ce que devait être un *Prince of Persia*), le héros est capable de contrôler le temps, par exemple pour le ralentir où pour se téléporter en un point qu'il occupait dans le passé, ce qui est toujours bien pratique pour se sortir d'une situation difficile ; moi-même je le fais souvent quand Ivan se dirige vers mon bureau pour m'annoncer une mauvaise nouvelle. Mais malgré ces références à l'histoire de la licence, il est évident qu'avec *The Lost Crown*, Ubisoft veut proposer du neuf – ce qui, après quinze ans sans nouveau jeu (si l'on oublie les versions pour mobile), semble plus que nécessaire. Preuve supplémentaire de cette volonté de changement, pour la première fois, le protagoniste ne sera pas ce bon vieux prince mais un nouveau héros du nom de Sargon, car il n'est écrit nulle part qu'on ne peut pas sauver le monde quand on porte un nom de détartrant pour machine à laver.

GENRE : *PLATEFORME*
DÉVELOPPEUR : *UBISOFT MONTPELLIER (FRANCE)*
ÉDITEUR : *UBISOFT*
PLATEFORMES : *WINDOWS, PS4/5, XBOX ONE/SERIES, SWITCH, AMAZON LUNA*
DATE DE SORTIE : *18 JANVIER 2024*

PAR ***L.F. SÉBUM***

Foundry

LA REFONTE TOTALE

Il y a trois ans, lorsque nous vous avions parlé de *Foundry* pour la première fois, il s'agissait d'un petit jeu disponible sur Itch.io, développé par deux Autrichiens. Puis il a disparu des écrans radar, de mon esprit et même d'Itch.io, avant de ressurgir début novembre dans le catalogue de l'éditeur suédois Paradox.



Que s'est-il passé entre-temps ? J'imagine des tractations, des négociations, des contrats signés, des rendez-vous clandestins dans les bouges les plus sordides de Stockholm. Aujourd'hui, *Foundry* est donc devenu un jeu doté d'un vrai budget, développé par un studio canadien, avec une version anticipée sur Steam annoncée pour « bientôt ». Mais la proposition reste identique : il s'agit d'un exercice de gestion/logistique à base de tapis roulant, un *Satisfactory*-like se déroulant dans un *open world* à voxels inspiré de *Minecraft*. Dit comme ça, cela semble excitant. Mais lorsque j'avais essayé *Foundry* pour la première fois en 2020, il m'était tombé des mains. C'était un bricolage maladroit, un brouillon de jeu vidéo. Trois ans plus tard, et avec le soutien d'une boîte aussi prestigieuse que Paradox, la situation s'est-elle améliorée ?

Il y a du budg'. La réponse est : oui. *Foundry* est devenu beaucoup plus beau, beaucoup plus *smooth*, beaucoup plus « pro ». L'*open world* en voxels n'est plus noyé dans le brouillard au-delà de 100 mètres. On y voit de belles collines, des lacs, une végétation foisonnante. Les modèles 3D des différentes machines qu'il faut relier par des tapis roulants ou des tuyaux sont plus détaillés. L'interface s'est vraiment améliorée, avec tout ce qu'il faut en termes de raccourcis clavier et de menus lisibles. On sent qu'il y a enfin du *budg'*, que tout fait plus *quali*. Néanmoins, le problème fondamental de *Foundry* ne disparaît pas pour autant. Et je me pose donc la même question qu'il y a trois ans : pourquoi dérouler des kilomètres de tapis roulants sur *Foundry* quand, au loin, se profile la silhouette imposante du géant, du chef-d'œuvre, du prédateur apex du jeu de construction/logistique qu'est *Satisfactory* ? Le jeu a bien quelques atouts, notamment la possibilité de creuser le terrain (exactement comme dans *Minecraft*) pour construire des usines sous terre, ou quelques bonnes idées dans l'interface. Cela risque quand même d'être un peu léger. *Foundry* semble être un bon jeu dans l'*absolu*, mais il aurait dû sortir en 2017, quand tout le monde jouait à *Minecraft*, que *Factorio* passionnait les foules et que *Satisfactory* n'était pas encore l'Everest du tapis roulant. ■

GENRE : *GESTION/ LOGISTIQUE*
DÉVELOPPEUR : *CHANNEL 3 ENTERTAINMENT (CANADA)*
ÉDITEUR : *PARADOX*
PLATEFORME : *WINDOWS*
DATE DE SORTIE : *NC*

PAR ***ACKBOO***



Genre :
gestion, survie
Développeur :
Superkami
(Pologne)
Éditeur :
Toplitz Productions
Plateforme :
Windows
Téléchargement :
18 Go
Sortie prévue :
fin 2024
Langues :
français, anglais
Prix actuel : 27 €

Sengoku Dynasty

Shoguns & roses

PAR **IZUAL**

Depuis le succès du simulateur de pouilleux féodal *Medieval Dynasty*, l'éditeur du jeu commande des clones à plein de petits studios, en se disant que dans le tas il y en aura bien un pour toucher le jackpot une seconde fois. Manque de bol, *Wild West Dynasty*, trop bugué et trop mal fichu, n'a pas convaincu. *Pirates Dynasty*, trop éloigné de l'original, vient de se renommer *Pirates Republic*. *Sengoku Dynasty*, en revanche, est très prometteur.

Si vous vous êtes déjà réveillé au beau milieu de la nuit en hurlant « *JE ME DEMANDE CE QUE DONNERAIT UN COPIER-COLLER DE MEDIEVAL DYNASTY AU JAPON* » (ça arrive plus souvent qu'on ne le pense), alors *Sengoku Dynasty* vous apportera réponses et apaisement. Dès le début, sur une jolie plage nippone où l'on ramasse direct cinquante cailloux avant d'enchaîner sur des quêtes de construction de maison pour démarrer un village, tout dans le jeu de Superkami (ne vous laissez pas abuser, ils sont polonais) rappelle *Medieval Dynasty*. Il y a même les petits bouts de bâtiments à construire en bleu fluo. Les bougonneurs bougonneront que le studio aurait pu éviter de reproduire les travers de son modèle. Car ils sont là aussi, les menus radiaux imbriqués et les écrans de gestion de village imbitables, ainsi que l'optimisation digne d'une enclume (le jeu met plusieurs minutes à charger et fait souffler ma très bonne machine comme si j'essayais de faire tourner *Star Citizen* en 8k). Pas grave, ça n'a pas empêché de profiter de *Medieval Dynasty*, ça n'empêche pas de profiter de sa variante nippone non plus, surtout qu'elle arrive avec sa propre jolie carte de 4 km².

Il reste du taf, Meiji crois. Bien sûr, il y a des inconvénients à passer à *Sengoku Dynasty* : comme il n'est arrivé en accès anticipé que cet été, il lui manque encore pas mal de contenu et d'options, même si ça avance vite – au début du mois, on ne pouvait même pas encore zoomer sur la map ou crafter plusieurs outils à la suite. Rien à voir avec le degré de raffinement et de richesse de son aîné, surtout au niveau de la chasse, encore très embryonnaire. Se pose donc une question fort simple : la japonification du jeu mérite-t-elle qu'on fasse le changement ? Pour l'instant, à moins d'être un fan de *Medieval Dynasty* terriblement avide de nouveautés, je dirais que non. Car l'évocation de la culture japonaise reste assez grossière : le roseau est devenu du bambou, le chêne du pin rouge et le sel du wasabi, mais à part ça, on pourrait tout à fait être en Europe. Dommage, parce qu'on aurait pu imaginer des spécificités intéressantes dans l'équipement, l'architecture ou les technologies – par exemple, le minerai de fer était assez rare au Japon, alors qu'on en trouve partout dans *Sengoku Dynasty*. On reviendra donc dessus avec plaisir d'ici un an ou deux pour voir s'il s'est trouvé une plus grande bouteille de sauce samouraï.



En l'état :

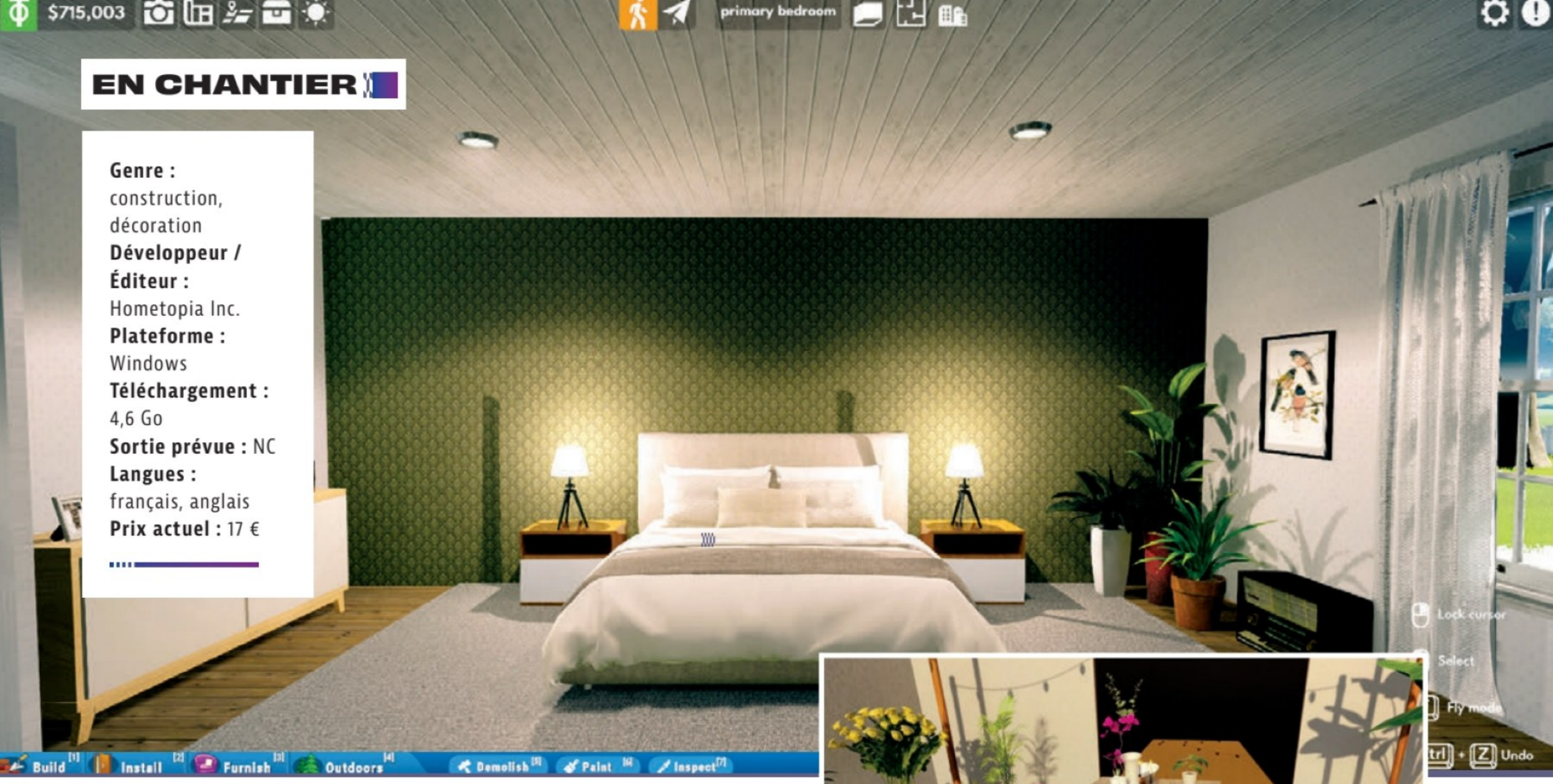
Copie conforme de *Medieval Dynasty*, *Sengoku Dynasty* en a presque toutes les qualités mais aussi tous les défauts, surtout qu'il est loin d'être terminé. Pour l'instant, il n'offre pas grand-chose de plus qu'une nouvelle carte à explorer, mais j'ai bon espoir qu'à l'avenir son thème japonais soit un peu plus appuyé.



ATTENDEZ

EN CHANTIER

Genre : construction, décoration
Développeur / Éditeur : Hometopia Inc.
Plateforme : Windows
Téléchargement : 4,6 Go
Sortie prévue : NC
Langues : français, anglais
Prix actuel : 17 €





Hometopia

À la recherche du jeu de déco parfait

PAR **ACKBOO**

J'erre sans fin, depuis des années, à la recherche du jeu de décoration parfait. Ce serait un titre à la réalisation somptueuse, qui ferait du placement d'un canapé ou du choix d'un papier peint une expérience enivrante, qui me permettrait surtout de vivre mon fantasme ultime : devenir millionnaire, m'acheter une maison gigantesque et dévaliser les entrepôts Roche Bobois, Habitat ou Ligne Roset pour le meubler à la perfection.

En cette fin d'année, j'avais placé de grands espoirs dans *Hometopia*. Ses développeurs ont su me parler : j'allais pouvoir construire une maison mur par mur, étage par étage, comme un vrai petit architecte, puis la décorer à mon goût, avant de me terminer en aménageant le jardin. Pour « gamifier » un peu l'ensemble, un mode Carrière devait permettre d'effectuer quelques rénovations dans le voisinage afin de gagner de l'argent. *Hometopia* promettait d'être *The Sims*, sans les Sims, avec un petit côté *House Flipper*. Exactement ce dont je rêvais depuis des années.

Je n'exige pas du ray-tracing, mais bon. Mais rapidement, j'ai dû me rendre à l'évidence. Si *Hometopia* tient ses promesses – la partie architecture est là, la partie déco aussi, les rénovations sont assez sympas avec des clients qui n'hésitent pas à tacler le joueur s'il ne respecte pas leurs préférences –, il tombe dans le même travers que les autres jeux du genre : la technique. Les jeux de décoration, pour l'instant, restent des bricolages. Ce n'est ni du Triple-A, ni du Triple-I, mais du petit projet Unity brouillon, avec une optimisation aléatoire, des textures baveuses, des modèles 3D de meubles tristounets. Autrement dit, *Hometopia* est légèrement moche, ce qui est gênant pour un jeu centré sur l'appréciation esthétique. Visuellement, c'est à peine mieux que *House Flipper*, sorti il y a quand même cinq ans.

Quelle serait donc la recette du jeu de décoration ultime ? Les fondamentaux de *Hometopia* sont bons, mais il lui faudrait, au minimum, une réalisation comparable à celle d'*Hotel Renovator* (qui exploite honnêtement l'Unreal Engine), une interface aussi précise que celle de *The Sims 4* et un catalogue de meubles bien plus conséquent. Un grand jeu de déco nécessiterait donc de faire bosser 50 personnes pendant trois ou quatre ans. Et jusqu'à présent, cela ne semble pas être l'ambition des studios qui s'intéressent à cette niche.

En l'état :

Un peu bancale, un peu moche, un peu buguée, cette version anticipée d'*Hometopia* n'a pas été à la hauteur de mes attentes. La formule est bonne, mais il faudra encore beaucoup de boulot et une grosse mise à jour graphique s'il veut devenir le grand jeu d'architecture/décoration que nous méritons. Je le relancerai dans deux ans.



ATTENDEZ

C'EST PAS DU JEU

CONFIGS
DE CANARD
p. 92

DOWNLOAD
p. 95

AU COIN DU JEU
p. 94

CANARD DÉ
WATERFALL PARK
p. 96

CANARD PEINARD
p. 98

HEUREUSEMENT,
LE CAVALIER DE *MOUNT & BLADE 2 : BANNERLORD*
NE S'ÉCHAPPE PAS DES JEUX VIDÉO.

© TaleWorlds Entertainment

Configs de Canard



Du nouveau dans nos Configs de Canard ! Après une longue période passée à vous proposer des machines aux prix fluctuants, sous l'excuse de la haute volatilité du marché des composants (excuse qui ne tient pourtant plus vraiment depuis début 2023, il faut l'admettre), nous avons choisi de revenir à une façon de faire plus classique, avec des budgets fixes : nous vous proposerons désormais tous les mois une machine à moins de 1000 €, une autre à 1500 € et une dernière beaucoup plus flamboyante.

LA PLUS POLYVALENTE

CANHARD 2023.4

1 500 €
environ

La CanHard est une config' pensée pour être très polyvalente sans faire exploser les coûts. Nous avons choisi une plateforme Intel pour les performances remarquablement équilibrées du Core i5-13600KF, aussi bien dans les jeux qu'en applicatif, pour un tarif très correct (et qui aura peut-être même encore réduit entre le bouclage et la sortie en kiosque du magazine, puisque les Intel Core de 14e génération seront annoncés dans cet intervalle). Pour le reste, c'est du très classique : un SSD de 1 To et 16 Go de RAM en DDR4 – passer à de la DDR5 nous obligerait à des sacrifices contreproductifs sur les autres composants. Le choix de la carte mère dépend de vos besoins (Wi-Fi, Ethernet rapide, etc.). Côté GPU, cela nous désole de le dire, mais la RTX 3060 Ti est encore et toujours le meilleur compromis tant qu'il reste des stocks disponibles à « bon » prix. La 4060 Ti est trop chère pour le faible gain de performances apporté.



Processeur Intel Core i5 13600KF – ***330 €***
Ventirad Thermalright Peerless Assassin 120 SE – ***40 €***
Carte mère Intel B660 DDR4 – ***130 €***
RAM DDR4 2 × 16 Go 3 200 MHz – ***90 €***
Carte graphique AMD Radeon RX 7800 XT – ***580 €***
SSD SSD M.2 PCIe 4.0, 2 To – ***120 €***
Alimentation Corsair RM650 80 Plus Gold – ***100 €***
Boîtier Lian Li Lancool 215 – ***95 €***

LA PLUS ÉCONOMIQUE

DUCKY 2023.4

900 €
environ

Côté Ducky, l'objectif est de jouer en 1080p à 60 images/s pour moins de 1 000 €. Pour le CPU, la plateforme Intel de 12e génération offre le meilleur compromis à l'heure actuelle, avec le Core i5 12400F ; le 13400F est trop cher pour un gain de performances trop maigre. La carte mère est le point sur lequel il est le plus difficile de faire des économies ces temps-ci. La plateforme B660 reste la mieux placée : les cartes à base de H610, moins chères, n'ont que deux emplacements pour la RAM, ce qui réduit l'évolutivité. Côté GPU, la RTX 4060 est la référence la plus pérenne actuellement en entrée de gamme, avec son accélération du *ray tracing* correcte, et surtout sa compatibilté DLSS 3. Si les effets RT vous indiffèrent, envisagez la RX 7600 pour une trentaine d'euros de moins. Nous vous conseillons enfin de ne pas rogner sur la mémoire et le stockage, avec 16 Go de DDR4 et 1 To en NVMe pour être à l'aise.



Processeur Intel Core i5 12400F – ***180 €***
Ventirad Thermalright Peerless Assassin 120 SE – ***40 €***
Carte mère Intel B660M DDR4 – ***120 €***
RAM 2 × 8 Go DDR4-3 200 MHz – ***45 €***
Carte graphique Nvidia GeForce RTX 4060 – ***330 €***
SSD M.2 NVMe 1 To – ***40 €***
Alimentation Corsair RM650 80 Plus Gold – ***100 €***
Boîtier Antec P7 Silent – ***85 €***

LA PLUS LUXUEUSE

DUCK NUKEM 2023.4

2 300 €
environ

La Duck Nukem vise le luxe : du jeu à haute définition, avec des réglages graphiques très elevés dans les jeux modernes, sans sacrifier bien sûr les performances. Pour le CPU, le Ryzen 7 7800X3D d'AMD s'impose comme une évidence, avec ses performances en jeu inégalées. On l'associe à un AIO Arctic Liquid Freezer II en 360 mm, qui saura le mettre dans les meilleures conditions thermiques pour donner son maximum. La carte mère à choisir est une B650, mais vous pouvez opter pour une X670 pour une connectique et des fonctionnalités encore plus foisonnantes. Côté carte graphique, la RTX 4070 Ti offre des performances de pointe, soutenues par l'arsenal de technologies propriétaires de Nvidia : la génération de trames et la reconstruction de rayon du DLSS 3.5 vous permettront de goûter dans des conditions correctes aux derniers jeux proposant un mode *ray tracing* « intégral » – nommément *Cyberpunk 2077* et *Alan Wake 2*.



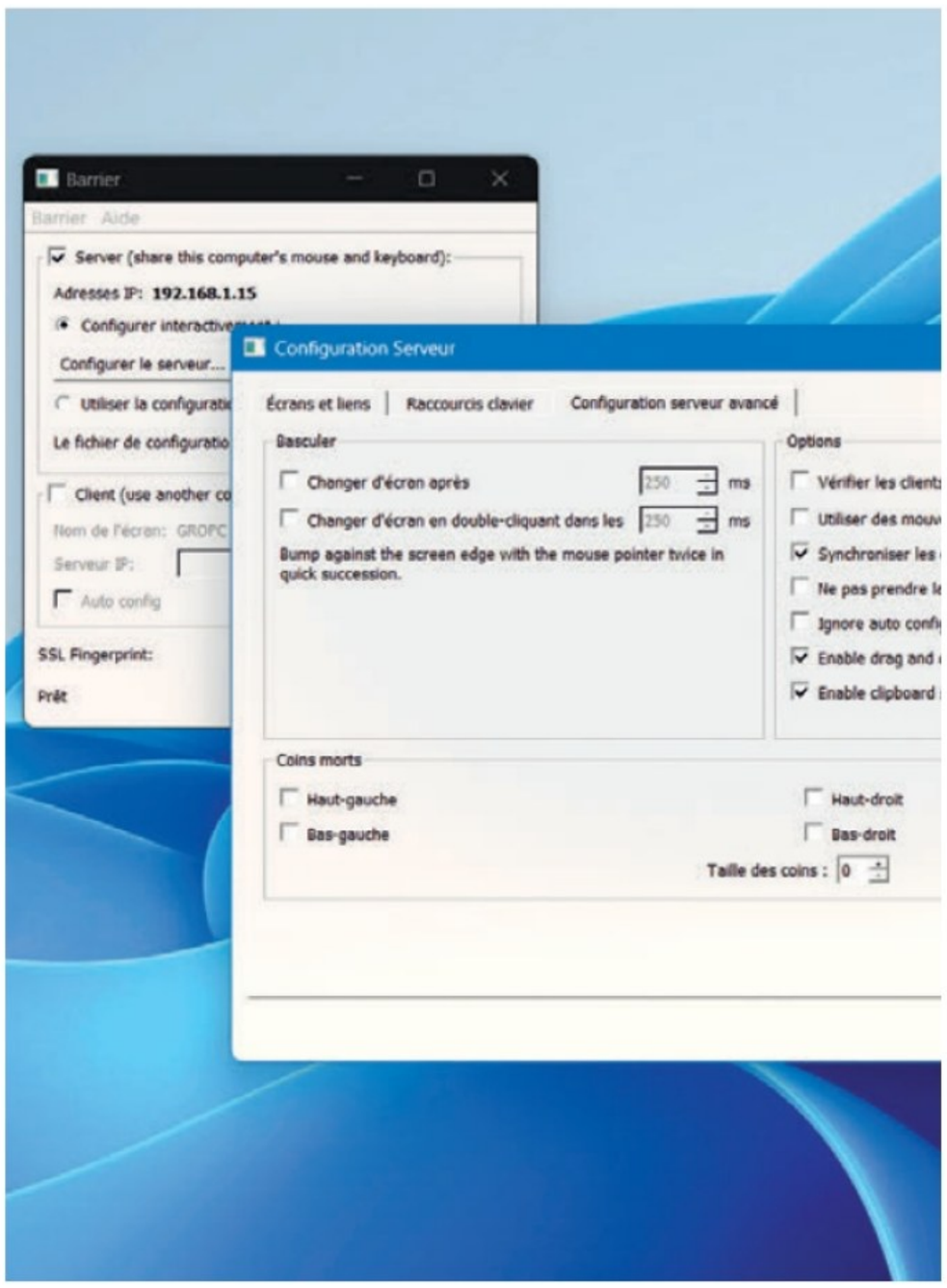
Processeur AMD Ryzen 7 7800X3D – ***430 €***
Ventirad Arctic Liquid Freezer II 360 – ***130 €***
Carte mère AMD B650 – ***230 €***
RAM 2 × 16 Go DDR5-6000 MHz – ***150 €***
Carte graphique Nvidia RTX 4070 Ti – ***950 €***
SSD M.2 NVMe 2 To – ***110 €***
Alimentation Corsair RM850x 80 Plus Gold – ***160 €***
Boîtier NZXT H7 Flow – ***135 €***

DOWNLOAD

PAR @ACKBOO

UTILITAIRE

BARRIER



Synergy a pendant longtemps été le logiciel le plus populaire pour gérer plusieurs machines avec un seul ensemble clavier-souris. Et puis ça s'est gâté. Synergy est devenu payant (30 € tout de même…), s'est éloigné de ses origines *open source*, s'est alourdi de fonctionnalités pas franchement utiles avec ses versions 2 et 3. Alors une bande de programmeurs hippies en a eu assez et a créé Barrier, un *fork* de Synergy 1.9 qui se concentre sur l'essentiel. Barrier permet donc de gérer plusieurs machines sous Windows, Mac et Linux, avec transfert du contenu du presse-papier, et… c'est tout. Pas de fioritures ou d'options compliquées, pas de version payante, pas d'obligation de s'enregistrer comme utilisateur. La philosophie du programme est simplement « il faut que ça marche ». Et effectivement, ça marche, et vous n'aurez pas besoin de plus de trois minutes de réglages pour avoir un KVM virtuel totalement gratuit.

LIEN : BARRIER SUR *GITHUB.COM* - **PRIX** : GRATUIT

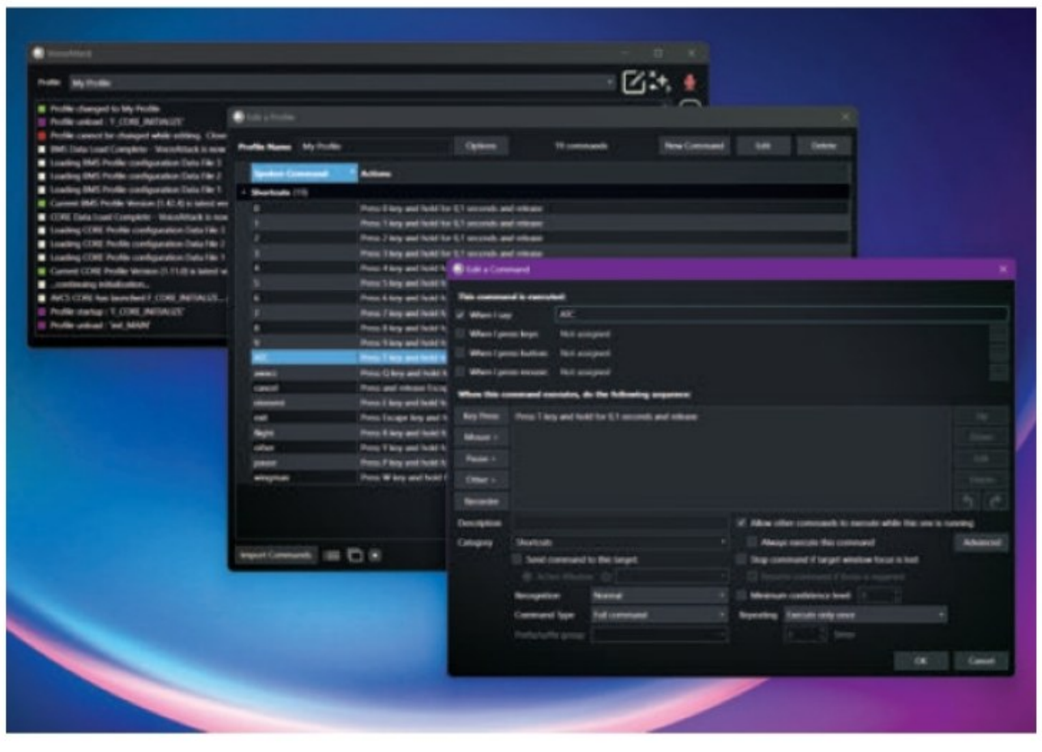
UTILITAIRE

VOICEATTACK

VoiceAttack est un utilitaire permettant de lancer des commandes avec la voix. Vous jouez à *Boumboum SpaceFighterz 2*, vous dites « *Laser !* » dans le micro et, pour peu que vous ayez programmé cette commande avec le bon raccourci clavier, VoiceAttack active les lasers sur votre vaisseau spatial. J'avais tenté de l'utiliser il y a de ça plus d'une décennie et j'avais trouvé l'expérience désastreuse. Rien de pire que de se retrouver à hurler cinq fois de suite un mot à un instant critique et de voir que le soft patine dans la semoule pour vous comprendre. Mais entre-temps, le moteur de reconnaissance vocal de Windows (utilisé par Voice Attack) a fait beaucoup de progrès. Alors aujourd'hui, cet utilitaire, par ailleurs très bien pensé, fonctionne de manière tout à fait correcte. Sur des commandes constituées d'un seul mot, j'ai quasiment 100 % de réussite. Sur des phrases plus longues, par exemple celles que j'utilise pour gérer les nombreuses commandes radio dans *Falcon BMS* sans avoir à toucher le clavier (« *Ready for Departure* », « *Say Fuel State* », ce genre d'expressions), VoiceAttack marche environ 90 % du temps, ce qui est tout à fait honorable vu les approximations de mon accent anglais. Pour l'exploiter au mieux, passez un peu de temps à entraîner le moteur de reconnaissance vocale (trois ou quatre passes m'ont donné ces bons résultats) et téléchargez des profils complets de commandes pour gagner du temps. Vous en trouverez avec une recherche Google sur tous les gros simulateurs (*Flight Simulator, DCS, IL-2, Assetto Corsa, Elite Dangerous, Star Citizen*, etc). Une fois qu'on a fait l'effort de tout bien configurer, c'est vraiment pratique, particulièrement en VR quand on ne voit pas le clavier.

LIEN : *VOICEATTACK.COM*

PRIX : GRATUIT JUSQU'À 20 COMMANDES, 12 € POUR LA VERSION ILLIMITÉE



L'EPIC FAIL DE TIM SWEENEY

Par **Ivan Le Fou**

Epic Games, la société créatrice du jeu *Fortnite* et du moteur 3D Unreal Engine, a annoncé des licenciements représentant pas moins de 16 % de ses effectifs. Epic perdait de l'argent depuis un moment, paraît-il. La faute à qui ?

Ce sont donc 830 personnes environ qui vont perdre leur emploi chez Epic Games, auxquels il faut ajouter 250 autres concernées par la vente de certaines marques : Bandcamp (streaming musical) est racheté par Songtradr, tandis que Superawesome (publicité et marketing online) redevient indépendant. Si les désormais ex-salariés d'Epic Games bénéficient d'un accompagnement et d'une indemnisation (six mois de salaire et de couverture santé, ce qui est considéré comme plutôt généreux selon les critères américains, ne pleurez pas), ceux de Bandcamp ne sont pas à la fête car Songtradr n'a visiblement pas l'intention de conserver tous les emplois.

Dans sa lettre interne adressée aux employés le 28 septembre 2023, Tim Sweeney explique que la société Epic Games dépensait « *bien plus* » qu'elle ne gagnait. Lors d'une conférence la semaine suivante, après avoir précisé que la direction avait pris conscience dix semaines auparavant de l'ampleur des difficultés financières, il indiquait : « *C'était une mesure de survie qui était indispensable.* » Fichtre. Mais dis-moi, Tim, certaines décisions récentes n'auraient-elles pas une responsabilité dans cette situation étonnante pour une société assise sur les milliards de dollars de *Fortnite* ? Attends, j'ai une liste.

Créer un concurrent de Steam à fonds perdus. Le 6 décembre 2018, Epic lançait son propre magasin dématérialisé pour PC, l'Epic Games Store (EGS). L'initiative fut accompagnée d'une dénonciation par Tim Sweeney des pratiques de Steam et notamment de la commission de 30 % retenue par ce dernier sur les ventes en expliquant que l'EGS ne garderait que 12 % et que cela suffirait pour réaliser une marge de 5 à 6 %. Dans ce domaine, la concurrence était bienvenue après des années d'hégémonie, mais les moyens employés ont étonné par leur démesure : outre la commission très basse pour les développeurs qui l'a privé de revenus, l'Epic Games Store s'est mis à payer des minimums garantis aux studios pour avoir l'exclusivité de leurs titres et des jeux gratuits régulièrement pour accélérer le recrutement de clients (Epic a ainsi acheté pour plus de 11 millions de dollars de jeux à distribuer rien que pendant ses neuf premiers mois d'existence). À ce rythme, les pertes se sont rapidement accumulées : 593 millions de dollars au total comptabilisées fin 2021 pour les trois premières années. Tout cela pour quoi ? Environ 15 % de parts de marché en 2021 et une rentabilité qui n'était espérée en interne que pour 2027. Cerise sur le gâteau amer : quand Blizzard décide en 2023 de commercialiser ses titres *Overwatch 2* ou *Diablo 4* en dehors de Battle.net, c'est toujours vers Steam qu'il se tourne.

LE COÛT DE CETTE BAGARRE JUDICIAIRE SANS FIN N'EST PAS CONNU, MAIS IL EST SANS AUCUN DOUTE GIGANTESQUE.

Se lancer dans une guerre frontale contre Apple et Google. Au cours de l'été 2020, Epic décide d'inclure dans une mise à jour de *Fortnite* un moyen de contourner le paiement des achats via iOS, donc d'éviter de payer 30 % de commission au fabricant de l'iPhone. C'est une violation parfaitement délibérée des règles de l'App Store et Apple fait donc retirer l'app *Fortnite* de son magasin. Ainsi commence un bras de fer judiciaire destiné à aller défier devant les tribunaux le droit d'Apple à interdire tout système de paiement extérieur pour les applications de son écosystème. Une démarche que Tim Sweeney étend à Google et qu'il met en scène comme une sorte de croisade anti-monopole, baptisée en toute modestie « Project Liberty ». Après une succession de jugements et appels, la dernière décision en date en avril 2023 donne raison à Apple sur l'essentiel, mais l'affaire sera portée devant la Cour suprême aux États-Unis.

Le coût de cette bagarre judiciaire sans fin n'est pas connu, mais il est sans aucun doute gigantesque : en chiffre d'affaires perdu pour *Fortnite* qui est banni de l'App Store et du Play Store depuis trois ans, mais aussi en frais de justice, lesquels se comptent pour ce genre de litige en centaines de millions de dollars. L'impact de ces coûts est reconnu en creux par Epic qui mentionne le « Project Liberty » dans son communiqué sur les licenciements : « *Nous avons pris des mesures pour réduire nos frais juridiques, mais poursuivons la lutte contre Apple et Google.* » Sur le fond, Epic n'a pas forcément tort, mais le rapport de force frontal face aux titans des GAFA paraît plus motivé par l'ego que la raison. Et alors



Tim Sweeney, ancien programmeur et président-fondateur d'Epic Games, à la GDC en 2016. *(Photo GDC, CCA by 2.0)*



■ Le jeu *Fortnite* est un succès mondial rapportant 4 à 5 milliards de dollars par an depuis 2018. *(Image Fornite / Epic Games)*

que les instances européennes semblent désormais s'intéresser à la question, il suffisait peut-être d'influer et d'attendre.

Prendre 520 millions de dollars d'amende. Les procédures judiciaires, ça coûte cher, et encore plus si l'on est soi-même condamné pour avoir trompé les consommateurs et tripatouillé les données personnelles des mineurs. Après avoir été pris la main dans le serveur par la Federal Trade Commission (FTC, le gendarme du commerce et de la consommation américain), Epic Games a accepté en décembre 2022 un accord financier pour éviter un procès : 275 millions de dollars d'amende pour avoir collecté illicitement les données personnelles de mineurs et 245 millions de remboursement aux consommateurs, à la suite d'achats involontaires causés par des interfaces délibérément trompeuses (un million de plaintes quand même). Un demi-milliard à payer parce qu'on s'est comporté comme un gougnafier avec ses clients, non seulement ça fait un trou dans le budget mais ça relativise un poil la position du chevalier blanc, seul à défendre la liberté des utilisateurs contre les GAFA.

TROIS LEVÉES DE FONDS EN 2020, 2021 ET 2022 ONT AMENÉ À EPIC PAS MOINS DE 4,78 MILLIARDS DE DOLLARS.

Un pognon de dingue. Epic Games n'est pas une entreprise cotée en Bourse, donc elle n'est pas obligée de dévoiler ses données financières chaque année. Mais en recoupant plusieurs sources d'informations, des déclarations officielles aux éléments rendus publics lors des procès, on sait que le chiffre d'affaires d'Epic était de 4,2 milliards de dollars en 2019 et qu'il était prévu en hausse de quasiment 50 % pour 2022 à 6,2 milliards. *Fortnite*, qui représente plus de 90 % de ces revenus, est donc une véritable vache à lait rapportant à lui seul 4 ou 5 milliards de dollars par an. Que cette manne ait pu être dilapidée paraît incroyable, d'autant qu'Epic n'a pas manqué d'apports financiers supplémentaires ces dernières années : trois levées de fonds en 2020, 2021 et 2022 lui ont amené pas moins de 4,78 milliards de dollars, montant colossal pour un développeur de jeux vidéo.

Dans ces conditions, si Epic se trouve en difficulté financière, ce n'est pas la faute de la conjoncture, ce n'est pas non plus à cause d'une moindre rentabilité de *Fortnite* et ce n'est certainement pas à cause de 800 salariés surnuméraires. La principale variable à ajuster pour retrouver une situation saine semble plutôt à chercher du côté de la prise de décision et de la stratégie, selon la technique du « Arrêtons de faire n'importe quoi ». Mais à la surprise ~~générale~~ d'absolument personne, aucun membre du top management ou de la direction ne semble concerné par les licenciements annoncés. ■

CANARD DÉ
JEU DE PLATEAU

WATERFALL PARK

Chérie, j'ai agrandi négoce

Par **Perco**

J'aime bien les jeux familiaux qui parlent de la réalité. *Waterfall Park*, par exemple, est un bon moyen d'apprendre aux plus jeunes que tout se négocie et que la planète est foutue. Une belle leçon.

Repos Production avait pourtant tout fait pour éviter les problèmes. Car cette boîte n'est pas tout à fait nouvelle. C'est une version repimpée du *Chinatown* de 1999 (Z-Man Games et feu Filosofia), où l'on s'échangeait des places et des commerces, dans la peau d'immigrés chinois. Ici, plus de couleurs, plus de joie de vivre (on construit un parc d'attractions), moins de tours, un thème et des illustrations moins sujets aux clichés racistes. Pendant ce temps, *Les Mystères de Pékin* continuent de se vendre *(soupir)*.

Les enfants du Troc. J'ai joué une seule fois à *Chinatown*, il y a… pfiouuu, au moins, si ce n'est plus. Des bribes de souvenirs qu'il m'en reste, je me rappelle que ça négociait sec et que c'était un peu long. Ces marchandages, *Waterfall Park* les conserve – heureusement, c'est tout le jeu –, condensé en quatre petits tours. C'est mieux, ça se joue vite, sauf si vous calculez pendant des plombes si l'emplacement 46 contre le 23, plus une tuile de train fantôme et la promesse de ne pas s'étendre à un endroit précis, ça vaut ou pas.

C'est tout le jeu, il n'y a rien d'autre : tirer chaque tour des emplacements et des tuiles d'attraction, négocier des échanges, en y ajoutant ce que l'on veut : des places, des tuiles, de l'argent, des promesses qui n'engagent que ceux qui les croient. Ensuite, placer certaines attractions qui nous rapportent des sous, d'autant plus si on a réussi à en accoler autant que le nombre demandé. Le pire ? Ça suffit. Ça suffit à se marrer et à hurler à l'injustice quand Robert tire pile ce qu'il nous fallait, sourit et annonce « *oh, ça va te coûter cher, tellement cher* ».



Genre : capitalisme, négociations
Créateur : Karsten Hartwig
Illustrateur : Umeshu Lovers
Éditeur : Repos Production
Nombre de joueurs : 3 à 5
Nombre de joueurs optimal : 5
Durée : moins d'une heure
Complexité : accessible
Surface de jeu recommandée : table de salon
Prix : 40 €

Sainte polymère de Dieu ! Le problème ? Cette version saute à pieds joints dans une autre polémique. Plus de problème avec le thème – plus consensuel tu meurs –, mais avec le matériel. Avant, marquer ses emplacements se faisait avec des jetons, désormais ce sont des cadres en plastique, sur de gros supports en plastique, dans une boîte avec un autre insert plastique pour les sous. Et ça fait beaucoup.

À l'heure où *Canard PC* publie un hors-série Jeux de plateau consacré à l'écologie (voir ci-contre), impossible de cautionner, même pour ce plastique recyclé. Vous allez me dire : « *Oui, mais et les jeux avec figurines ?* », et vous auriez raison. Mais ce que je trouve pire, ici, c'est que ce plastique n'est pas qu'inutile, il est moins pratique. Il se tord, échanger deux cadres fait tout bouger, la boîte pour tout contenir est énorme et c'est désagréable à manipuler. Dommage, d'autant que Repos avait eu une excellente idée pour rendre cette version encore plus accessible, en repensant la disposition des emplacements. Sympa donc, mais qui ne passe pas le tri sélectif. ■

CANARD PC *Hors-série n° 11*

Jeux de plateau

DE RÔLE, DE MAINS, DE VILAINS

DOSSIER

ÉCOLOGIE & JEU DE PLATEAU

PROMENONS-NOUS DANS LES KUBENBOIS

PLUS DE 20 JEUX À DÉCOUVRIR EN ATTENDANT NOËL

ANCIENT KNOWLEDGE, FARAWAY, SPELLBOOK, DORFROMANTIK...

PLANET UNKNOWN
MUSCLEZ VOTRE PÉRIGÉE

CHRONIQUES D'UN VAMPIRE MILLÉNAIRE
DEBOUT, LES DAMNÉS DE L'ARTÈRE

SKY TEAM
FUEL SENTIMENTAL

LE GRAND RETOUR DES ÉCHECS
LE ROQUE N'EST PAS MORT

Jeux de plateau de rôle, de mains, de vilains

Notre sélection de jeux pour jouer à la plage, à la montagne, à la campagne, dans une fosse pleine de crocodiles venimeux*...

* Aucun jugement, tant que vous passez un bon moment.

Nouveau 8,90 €



Hors-série jeux de plateau 11e édition



Le 1er décembre dans Canard PC n° 449

Cities : Skylines 2

... et aussi : Alan Wake 2, Broken Roads...



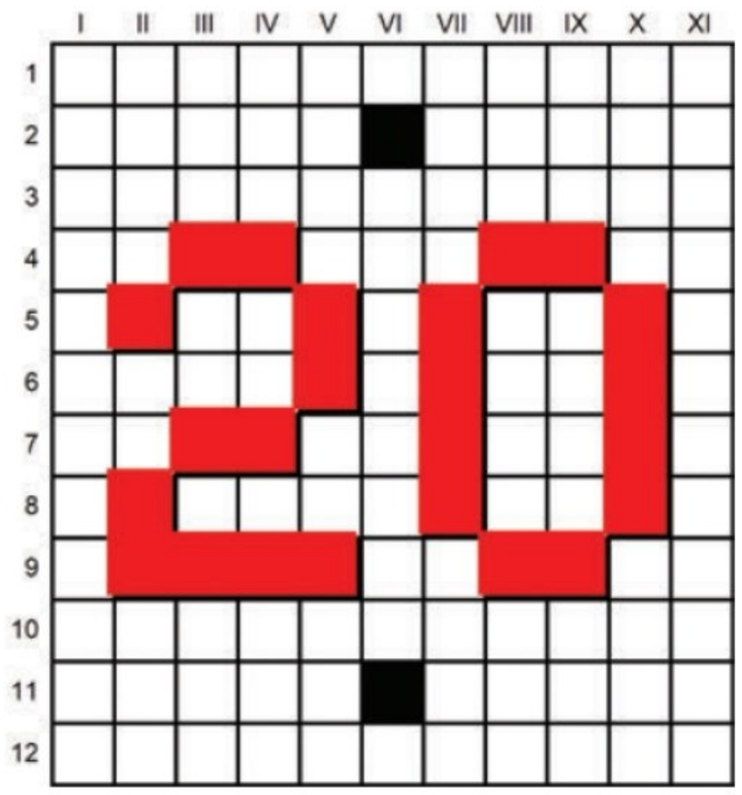
La grille de **Maîtresse** PQ

Retrouvez en kiosque le nouveau livre de Maîtresse Paule Q et Virginie Despentes : ***Cher Canard*** - 1 pticoin (oui, pour une PQmonnaie t'as plus rien).

1. Jeu d'Ubisoft Bordeaux dans sa formule "intégration aux contraintes de mots-croisés". **2.** Le L de notre LFS. Arrivé chez nous directement sur un Plateau. **3.** Refroidir le PC. **4.** Point d'accès Wi-Fi. Accessoire de joueur. Film de Spielberg (non, pas celui-là, l'autre). **5.** Pronom familier. Chanson des Négresses Vertes, de Gérard Lenorman ou de Clara Morgane (choisissez votre camp, haha !). **6.** Dans le nom officiel de notre société, c'est dire si c'est pas presse de s'arrêter. Évite de doubler. **7.** Ancien rédacteur de Canard PC réduit à la portion congrue. Réalité augmentée de gamer. Réalité augmentée de everybody. **8.** Nom de l'Axelle qui a écrit pour nous des tests de MMORPG en 2015. Le néodyme dans le tableau des éléments. **9.** Ah tant qu'on y est, le plomb aussi. De l'après-midi. **10.** Collaboration sur le site contributif qui recense les armes des jeux. **11.** Débutent dans le jeu vidéo. Derrière toutes les grilles de CPC (si si, approchez-vous et regardez bien. Et d'ailleurs si vous pouviez me libérer depuis le temps, merci beaucoup !). **12.** Cinéaste anglais sélectionné ici pour me faire bien voir de la hiérarchie, qui en retour trouvera de la satisfaction à voir un de ses réalisateurs favoris dans la grille, tout cela pour pérenniser le mag' en apportant du bien-être à ses contributeurs et donc assurer sa survie (et surtout pour VOUS lecteurs, hein, alors ne chouinez pas. Enfin si, quand vous saurez qu'il en existe une bonne centaine de possibles... mais prenez donc un Cornetto pour vous remettre).

I. Pratique pas pratique de certains jeux vidéo qui a fait criser Izual lors de son test d'un jeu de Starbreeze. **II.** Mélodrames en série (le pire c'est que tout le monde sait de quoi ça parle, mais personne ne les regarde jamais, étrange hein ?). Toujours après le Doc chez Canard. Extension de jeu. **III.** Connut par le passé. Unité de stockage. Altération graphique stratégique sur certains jeux. **IV.** Cri du bobo. Relance le topic. Mesure du volume sonore. **V.** Presse de Georges Perec (et à l'envers, c'est dire si ce mec était déjanté non-stop). 28+30-52 en romain (sinon c'est trop facile). Bonsoir d'internaute. **VI.** Va souffler ses vingt bougies (cette définition a été élue Définition la plus facile de toute l'ère des Paul(e) Cul). **VII.** Baladeur. Bonsoir d'internaute un peu prétentieux. **VIII.** Héros de film des Ouachoveutsquie (j'ai écrit sans vérifier, j'espère que ça ira, mais je crois que c'est bon). Prénom de cofondateur de Canard PC. Bien connue par Grand Maître B. **IX.** Société à responsabilité et voyelles limitées. Pseudo-prénom de cofondateur de Canard PC. Gaz naturel liquéfié outre-Manche. **X.** Comité réduit de coopération économique européenne. Joueur du FC Nantes que seul un (Ivan Le) fou de Foutball Manager devrait trouver tout de suite. **XI.** Série de jeux violente qui bout, reboot et fête ses trois décennies d'existence.

Aide de jeu : Si vous ne voyez aucun chiffre s'afficher sur cette grille, vous avez des problèmes oculaires. Profitez-en tout de même pour vous réabonner en vous trompant sur le nombre d'années (mais pas sur le numéro de CB). Merci.



NB : cette grille ne permet pas de gagner une Ferrari.

Solutions du 447 et définitions enrichies ici : *cpc.cx/mpc20ans*

CANARD PC

Mensuel, paraît le 1er de chaque mois.
Est édité par Presse Non-Stop,
SAS au capital de 86 400 €
Immatriculée au RCS de Nanterre :
450 482 872
Siège social :
24-26 avenue Vladimir Ilitch Lénine
94110 Arcueil
Président : Ivan Gaudé
Associés : Jérôme Darnaudet, Groupe LDLC, Gandi, Ivan Gaudé, Pascal Hendrickx, Olivier Peron et Michael Sarfati
Adresse de la rédaction :
Presse Non-Stop / Canard PC
24-26 avenue Vladimir Ilitch Lénine
94110 Arcueil

Presse Non-Stop

Tél : 01 84 25 40 80
Assistant : François Provost
francois@canardpc.com
Abonnements :
abonnements@canardpc.com
Courrier des lecteurs :
courrier@canardpc.com
Ancien directeur :
Jérôme Darnaudet
Directeur de la publication :
Ivan Gaudé
Direction artistique :
Jean-Ludovic Vignon

Canard PC

Rédaction en chef : Julie Le Baron
redacchef@canardpc.com
Rédacteur en chef adjoint : Théo Dezalay
Rédacteur en chef adjoint, responsable du dév. numérique : Ambroise Garel
Conception et Premier rédacteur graphique : Thomas Rainfroy
Rédactrice graphique : Éloïse Garcia
Secrétaire de rédaction : Sonia Jensen

Ont participé à ce numéro

Rédaction : Florian Agez, Robin Andraca, Théo Dezalay, Franck Extanasié, Ambroise Garel, Clara Germann, Arnaud Gompertz, Sonia Jensen, Julien Loiseau, François Provost, Olivier Peron et Thomas Volt
Dessinateurs : Reno et Didier Couly

Publicité

Denis : *denis@canardpc.com*
Tél : 01 84 25 40 79

Impression

Imprimé en France par :
Aubin Imprimeur
Diffusion : Messageries lyonnaises de presse
Commission paritaire :
0224 K 84275
ISSN : 1764-5107
Fabriqué en France

Tous droits réservés

Numéro 448 - Prix unitaire : 8,90 €
Date de parution : 1er novembre 2023
Dépôt légal à parution

Illustration couverture : Reno

Les indications de prix et d'adresses données dans les pages rédactionnelles du magazine le sont à titre informatif, sans but publicitaire. Les manuscrits, photos et dessins envoyés à la rédaction ne sont ni rendus ni renvoyés. Attention, ce magazine est bientôt fini ! Enfin bon, ça fait 20 ans maintenant que nos concurrents disent ça de nous, alors...

CONSTRUISEZ, GÉREZ & DÉFENDEZ VOTRE DONJON
DANS L'UNIVERS SATIRIQUE HEROIC FANTASY
DU DONJON DE NAHEULBEUK

LE MAÎTRE DU DONJON

DE NAHEULBEUK



OUVERTURE DES PORTES

15 NOVEMBRE 2023

EPIC GAMES · STEAM · GOG.COM

DEAR VILLAGERS · LES PRODUCTIONS TARANIS · ARTEFACTS STUDIO

Des MILLIONS de joueurs, des CENTAINES de jeux, une SEULE destination :

BOARD GAME ARENA

Jouez gratuitement !



Rejoignez une communauté mondiale : trouvez des adversaires à tout moment !

Découvrez plus de 700 jeux : Ark Nova, Heat, Azul, Catan, Challengers...

Jouez comme vous le souhaitez : en temps réel, au tour par tour, depuis votre PC ou téléphone...

En panne d'idées cadeaux ? Offrez un abonnement premium !

Scannez !

www.boardgamearena.com