

**CADEAU!  
COLLECTOR**

**LES GRANDS JEUX 2017  
LE POSTER GÉANT EXCLUSIF  
+ LE CALENDRIER GAMER**

**FORMAT XXL**



# PC GAMER

**100%  
GAMING**

N°14 janvier - février 2017

**MASS EFFECT  
ANDROMEDA**  
Enfin dévoilé !

**BEST OF 2016**

Nos coups de cœur,  
nos coups de gueule !

**DUAL  
UNIVERSE**

Le MMO spatial  
à la française

**SPÉCIAL  
NOUVEAUTÉS  
2017**

**+ TESTS**

DISHONORED 2  
BATTLEFIELD 1  
TYRANNY, STEEP  
COD : INFINITE WARFARE  
DEAD RISING 4  
WATCH DOGS 2  
TITANFALL 2

• **Quake Champions** • Dawn of War 3 • Divinity Original Sin 2  
• Torment • For Honor • Ghost Recon Wildlands • Halo Wars 2 • Prey...

**PC GAMER  
HARDWARE**

**RAZER  
DEATHADDER ELITE**

Le nouveau  
modèle  
que l'on  
attendait !



**GPU LOW COST**

GTX 1050 et 1050 TI :  
Les deux nouvelles cartes  
Nvidia au banc d'essai



**STEELSERIES ARCTIS 3**  
Le casque ultime ?



**HP OMEN 17**  
Peut-il s'imposer  
face aux cadors  
du gaming ?



**BATTLERITE**

La sensation MOBA du moment

**CYBERPUNK 2077**

Après The Witcher, que prépare CD Projekt ?

L 15840 - 14 - F: 5,90 € - RD





# MAGNA

## LA PUISSANCE DES TITANS

DOMINEZ LE JEU GRÂCE À LA TECHNOLOGIE NVIDIA® G-SYNC.



POWERED BY  
**ASUS**



HDD  
1To

AVIS  
CLIENTS  
★★★★★

à partir de  
**999€<sup>95</sup>**  
sans OS

PLUS DE 30 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR



**LDLC.com**  
HIGH-TECH EXPERIENCE



Prix affichés TTC hors frais de port et de livraison. Offre participative. Offre dans la limite des stocks disponibles. Pour plus de détails, consultez les conditions générales de vente. Les prix sont susceptibles d'être modifiés sans préavis. Les photos, graphismes, logos et texte de cette publicité sont à titre indicatif et ne constituent pas une offre. Les informations relatives aux produits et services LDLC.com sont susceptibles d'être modifiées sans préavis. Photos non contractuelles. Les photos, graphismes, logos et texte de cette publicité sont à titre indicatif et ne constituent pas une offre. Les informations relatives aux produits et services LDLC.com sont susceptibles d'être modifiées sans préavis. Photos non contractuelles.



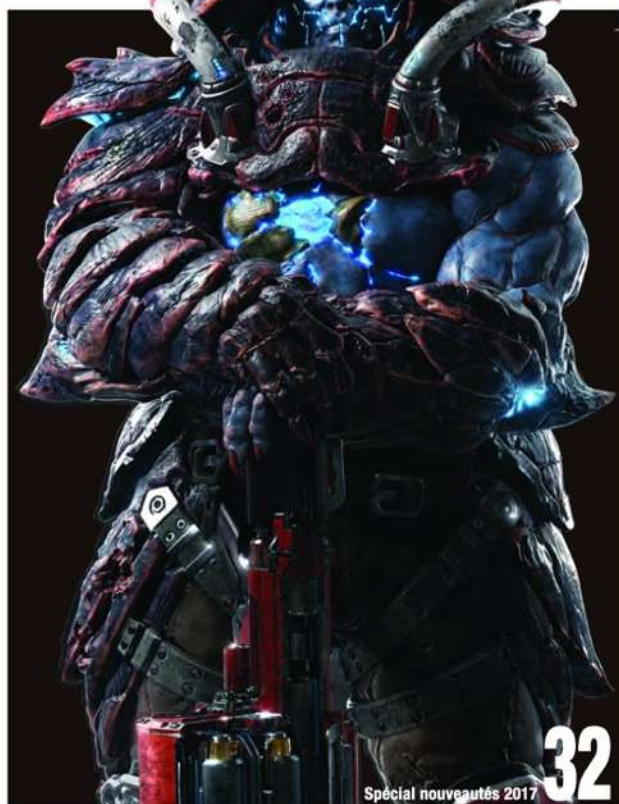
# SOMMAIRE

## Bienvenue dans PC GAMER !

NUMÉRO 14 / JANVIER - FÉVRIER 2017

Facebook  
PCGAMERMAGFrance

Mail  
redaction@pcgamer.fr



Spécial nouveautés 2017 **32**



**81**

PC Gamer Hardware



**06**

Mass Effect Andromeda

### TOUS LES JEUX DE CE NUMÉRO

A Place for the Unwilling 43  
Airheart 18  
Battlefield 1 52  
Battlerite 20  
Blackroom 14  
Call of Duty: Infinite Warfare 60  
Civilization VI 74  
Cyberpunk 2077 16  
Dead Rising 4 66  
Dishonored 2 46  
Divinity Original Sin 2 34  
Dual Universe 22  
Farming Simulator 17 78  
Football Manager 2017 79  
For Honor 38  
Future Unfolding 43  
Ghost Recon Wildlands 38  
Halo Wars 2 41  
Killing Floor 2 77  
Kingdom Come: Deliverance 42  
Mass Effect Andromeda 6  
Master X Master 26  
Monster Boy & the Cursed Kingdom 43  
Motorsport Manager 75  
Night in the Woods 43  
No Man's Sky 12  
Owlboy 72  
Planet Coaster 76  
Prey 35  
Quake Champions 39  
Scalebound 41  
Sniper Elite 4 40  
Sniper Ghost Warrior 3 40  
South Park: l'Année du Destin 38  
Steep 64  
Titanfall 2 68  
Torment: Tides of Numenera 36  
Transport Fever 73  
Tyranny 56  
Warhammer 40K: Dawn of War 3 37  
Watch Dogs 2 70



**46**

Dishonored 2



**22**

Dual Universe

### ÉDITO-AGENDA P04

Toutes les sorties PC du moment... Et de l'année !

**MASS EFFECT ANDROMEDA** P06

**CYBERPUNK 2077** P16

**AIRHEART** P18

**MASTER X MASTER** P26

**RÉTRO 2016** P28

Bilan d'une année folle

**SPÉCIAL NOUVEAUTÉS** P32

2017 : l'année charnière

**DISHONORED 2** P46

**BATTLEFIELD 1** P52

**CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE** P60

**PC GAMER HARDWARE** P81

Toute l'actu et les tests matos du moment

### TOUS LES JEUX TESTÉS DANS CE NUMÉRO

Dishonored 2 46  
Battlefield 1 52  
Tyranny 56  
Call of Duty: Infinite Warfare 60  
Steep 64  
Dead Rising 4 66  
Titanfall 2 68  
Watch Dogs 2 70  
Owlboy 72  
Transport Fever 73  
Civilization VI 74  
Motorsport Manager 75  
Planet Coaster 76  
Killing Floor 2 77  
Farming Simulator 17 78  
Football Manager 2017 79



Rejoignez la communauté **PCGAMER**  
**ABONNEZ-VOUS !**  
abo.nickelmedia.fr





## ÉDITO/AGENDA

# BIENVENUE !



Une nouvelle année commence ! La rédaction de *PC Gamer* vous la souhaite riche, pleine de succès... Et l'on ne parle pas que de votre nombre de frags sur *Call of Duty*. Cela dit, en ce qui nous concerne, ce sont bien sûr les jeux à venir qui nous intéressent. 2017 offre déjà son lot de pépites annoncées, et vous retrouverez dans notre dossier spécial une sélection de celles que nous attendons le plus. Il y en a pour tous les goûts, de l'action (*Prey*) à la stratégie (*Dawn of War 3*), avec une belle place accordée au RPG (*Divinity : Original Sin 2*, *Torment*). Sans oublier la scène indé, toujours plus vivante.

Mais un numéro à cheval entre deux années doit aussi évoquer celle qui s'achève. Vous lirez donc un focus qui revient sur les grands moments de 2016 (l'arrivée de la VR par exemple), et surtout vous trouverez dans le cahier test tous les jeux de ces dernières semaines, décortiqués avec soin. Du chef-d'œuvre *Dishonored 2* au moins réussi *Watch Dogs 2*, du sympa *Steep* au trio FPS *Call of Duty/Battlefield/Titanfall*, ils sont tous là. Nous pourrions aussi citer le *Tyranny* d'Obsidian, le retour de *Dead Rising*, l'excellent *Transport Fever*... Mais le plus simple, c'est d'aller page 46 ! Et puis comme ça, vous ne serez plus très loin de notre guide hardware, qui fait le point sur l'actu matos et vous en a sélectionné le meilleur. Allez, c'est parti pour 2017, avec pour commencer ce magazine un zoom sur *Mass Effect Andromeda*, que nous sommes allés voir à Montréal, chez BioWare. C'est notre petit cadeau de Noël. Alors bonnes fêtes, bonne année, bon jeu et bonne lecture !

La Rédaction

2017 OFFRE DÉJÀ SON LOT DE PÉPITES ANNONCÉES, ET VOUS RETROUVerez DANS NOTRE DOSSIER UNE SÉLECTION DE CELLES QUE NOUS ATTENDONS LE PLUS.



Très attendu par les fans de RPG de la redac', le *Divinity : Original Sin II* du studio Larian fait figure de prétendant sérieux au titre de GOTY 2017.

Rejoignez la communauté **PCGAMER**  
**ABONNEZ-VOUS !**  
abo.nickelmedia.fr

RETROUVEZ-NOUS SUR :  
**PCGAMERMagFrance**   
**redaction@pcgamerfr.fr**

## PC GAMER

PC GAMER - n°14 - Jan.-fév. 2017  
171 bis, avenue Charles de Gaulle  
92000 Neuilly-sur-Seine

### ABONNEMENTS

abo.nickelmedia.fr  
**PC GAMER**  
Service Abonnements  
56, rue du Rocher  
75008 Paris  
Email : abo@nickelmedia.fr  
Tarif France pour 1 an : 19,90 €  
Prix au numéro : 4,90 €

### RÉDACTION

Mail : redaction@pcgamerfr.fr  
Direction éditoriale :  
Laurent Deheppe-LDBOX  
Création graphique : Éric Sallé  
Secrétariat de rédaction : Amélie Boulard  
Ont collaboré à ce numéro :  
Denis Brusseaux, Mathieu Chartier  
Christophe Collet, Cédric Devoyon  
Yann François, Thomas Huguet.

### PUBLICITÉ

171 bis, avenue Charles de Gaulle -  
92200 Neuilly-sur-Seine  
Email : pub@pcgamerfr.fr

### GESTION VENTES AU NUMÉRO (REASSORT)

(réservé aux dépositaires et diffuseurs)  
A Juste Titres  
Tél. : 04 88 15 12 40  
Magazine disponible  
sur www.direct-editeurs.fr  
Diffusion : MLP

Impression : BLG Toul  
ZI Croix de Metz - 54200 Toul-France

Dépôt légal : à parution  
Commission paritaire : 1119 K 92549  
ISSN : 2428-9930

PC GAMER est édité par Nickel Media  
SASU au capital de 40 000 €  
Associé unique, Président : Didier Macia  
Directeur de la publication : Didier Macia  
RCS de Nanterre : 789 870 433  
Siège social : 171 bis, avenue Charles  
de Gaulle - 92200 Neuilly-sur-Seine  
Tél. : 01 40 88 11 00 - Fax : 01 40 88 11 99

Tous droits de reproduction réservés  
PC GAMER est une marque déposée

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans PC GAMER est interdite sans accord de Nickel Media.

Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à PC GAMER, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.



L'AGENDA JANVIER-FÉVRIER 2017

# UN HIVER JAPONAIS

En 2016, le PC s'est mis au japonais ! Les titres parfois bien barrés de l'archipel se sont bousculés sur Steam comme jamais. 2017 ne change rien, la preuve par trois (et un intrus).

RESIDENT EVIL 7



Le premier blockbuster de l'année, et un pari pour Capcom.

TALES OF BERSERIA



Un Tales of sur PC, c'est désormais possible !

DISGAEA 2



Un ancien jeu sorti sur PS2 puis PSP... Une curiosité.

FOR HONOR



L'intrus de la liste est signé Ubi. Mais il y a des samouraïs !

C'EST PRÉVU EN  
**2017!**

## AVENTURE/ACTION/FPS

2Dark	Début 2017
Call of Cthulhu	Courant 2017
DayZ	Début 2017
Dead Island 2	Courant 2017
For Honor	14 février 2017
Get Even	Mars 2017
Ghost Recon Wildlands	7 mars 2017
Hellblade : Senua's Sacrifice	Courant 2017
LawBreakers	Début 2017
Mass Effect Andromeda	Mars 2017
Metal Gear Survive	Courant 2017
Oddworld : Soulstorm	Automne 2017
Outcast : Second Contact	Mars 2017
Outlast 2	Début 2017
Overkill's The Walking Dead	Courant 2017
Prey	Courant 2017
Resident Evil 7	24 janvier 2017
Scalebound	Courant 2017
Sea of Thieves	Printemps 2017
Shenmue 3	Fin 2017
Shinies	Printemps 2017
Sniper Elite 4	14 février 2017
Sniper Ghost Warrior 3	4 avril 2017
Sonic Mania	Printemps 2017
Star Citizen	Courant 2017
States of Decay 2	Courant 2017
Styx : Shards of Darkness	Début 2017
Syberia 3	1 <sup>er</sup> trimestre 2017
The Surge	Courant 2017
Vampyr	Courant 2017

## SPORT/COMBAT/COURSE

Injustice 2	Courant 2017
Tekken 7	Début 2017

## RPG

Disgaea 2 PC	30 janvier 2017
Final Fantasy XIV : Stormblood	Été 2017
Kingdom Come : Deliverance	Courant 2017
Nier Automata	10 mars 2017
South Park : L'Année du Destin	Mars 2017
Torment : Tides of Numenera	Début 2017

## GESTION/STRATÉGIE

Battlelites	Début 2017
Birthdays The Beginning	Début 2017
Gigantic	Courant 2017
Halo Wars 2	21 février 2017
Warhammer 40.000 : Dawn of War III	Courant 2017



MASS EFFECT ANDROMEDA

# L'odyssée de l'espace

Cinq ans après la sortie du dernier épisode, *Mass Effect* remet les compteurs à zéro. Nouvelle histoire et nouveau héros, pour une épopée galactique que l'on espère grandiose. Nous avons rencontré BioWare à Montréal, vu et joué à *Mass Effect Andromeda* dans sa dernière ligne droite. Prometteur ? Assurément ! **MARS 2017**





Avant d'être un héros digne de ce bon vieux Shepard, Ryder devra faire ses preuves et mener l'humanité vers de nouvelles terres.



## ACTUS MASS EFFECT ANDROMEDA

TOUT PART D'UN VOYAGE. CELUI QUE DÉCIDENT D'ENTREPRENDRE, EN 2185, 100 000 COLONS PARTIS DE LA TERRE VERS LA GALAXIE D'ANDROMÈDE...

L'une des premières planètes explorées par Ryder, faite de rochers qui courent et d'éclairs qui foudroient. Attention où vous mettez les pieds !

**L**a sortie de *Mass Effect Andromeda* n'est pas fixée au jour près, mais selon Electronic Arts et BioWare, elle devrait intervenir en mars 2017. Soit cinq ans après la sortie de *Mass Effect 3* (2012), la conclusion décriée – certains fans n'avaient pas apprécié la fin, obligeant le studio à publier un DLC correctif – de ce qu'on peut appeler la « trilogie Shepard », du nom de son mythique héros. Depuis, BioWare avait bien caché son jeu, travaillant sur ce nouvel épisode dans le plus grand secret, quitte à semer le trouble chez les joueurs : le développement se passait-il bien ? Était-il normal de ne rien montrer durant tout ce temps ? Nous ne le saurons jamais. En visite chez BioWare pour découvrir le titre, nous avons discuté avec ses producteurs, Michael Gamble et Fabrice Condaminas. Et s'ils ne cachent pas que le processus a été long et éprouvant (« nous sommes repartis quasiment de zéro, il a fallu réaliser que ce n'était pas une suite mais une refonte presque totale, et nous n'en avons pas pris la mesure tout de suite », dixit Condaminas), ils savourent aujourd'hui d'avoir relevé le challenge. *Mass Effect Andromeda* est presque prêt et même si les différentes démos que nous avons vues étaient encore en chantier, BioWare affirme être dans la dernière ligne droite, phase de debug et autres ajustements. Ce qui explique notre présence à Montréal, pour enfin découvrir le futur de la saga. Et tout vous dire.

Le Nomad permet d'explorer les planètes en toute décontraction. Personnalisable, il n'est en revanche pas équipé pour se battre.



Cette Asari se nomme Peebee, et elle accompagne le héros. Avec une love story à la clé ?





### Ryder, Colomb de l'espace

Tout part d'un voyage. Celui que décident d'entreprendre, en 2185, 100 000 colons partis de la Terre vers la galaxie d'Andromède. Quatre gigantesques vaisseaux, les Arches, sont affrétés pour abriter tout ce beau monde, représentant les races conciliennes – vous savez, les Turiens, Asaris et autres Galariens qui composent

le Conseil de la Citadelle dans le premier épisode. Objectif : trouver un nouveau foyer pour l'humanité, aliens compris ! C'est là que le joueur intervient : il incarne Ryder, le fils (ou la fille, à vous de voir) d'un des Pionniers chargés de diriger les Arches. Par un tour de passe-passe que l'on évitera de révéler, Ryder fils/fille prend la place du paternel

et va devoir se frotter à des responsabilités un peu trop hautes pour lui. Le nouveau héros de *Mass Effect Andromeda* est l'histoire d'une quête initiatique : en parcourant la galaxie à la recherche de planètes habitables, en se frottant à de nouveaux ennemis (les Kett, parfaitement affreux) et en rassemblant une équipe autour de

lui, Ryder va devenir un authentique héros. Enfin, normalement !

### Le choix, encore et toujours

Car après tout, Ryder est ce que le joueur fera de lui. *Mass Effect Andromeda* a beau signer un nouveau départ pour la licence (aucun lien direct entre lui et la trilogie), il n'en reste pas moins fidèle à son ADN. Les connaisseurs

Explorer de nouvelles planètes, c'est aussi prendre le risque de tomber sur de grosses bestioles...



Les pouvoirs biotiques du héros et de ses équipiers sont de retour, avec de nouvelles compétences. Un aspect plus développé que dans les derniers épisodes.





# ACTUS MASS EFFECT ANDROMEDA



Tiens, un Kett. Les nouveaux méchants d'*Andromeda* ont vraiment de sales tronches. Mais que nous veulent-ils ?



Difficile encore de juger la technique du jeu, en version « brut de travail » lorsque nous l'avons vu tourner chez BioWare.

Le scanner est de la partie, sur le héros mais aussi en version « vaisseau » comme dans les précédents épisodes.



y retrouveront donc de nombreux éléments constitutifs, à commencer par les choix narratifs qui façonnent l'aventure. Les dialogues seront autant de variables et de clés pour le scénario, tout comme la façon d'interagir avec le monde : interviendrez-vous dans tel affrontement entre deux factions sur une planète ? Rendez-vous service à tel alien croisé dans une des nombreuses villes-hub du jeu (à la manière de la Citadelle) ?

La liberté de choix reste essentielle dans *Andromeda*, avec un système plus naturel, moins manichéen que l'alignement bon/méchant des premiers épisodes. Pas d'yeux rouges sang pour Ryder à la fin du jeu ! Ça tombe bien : il aura besoin de tout son sex-appeal pour s'assurer de la loyauté de ses équipiers (les missions dédiées sont toujours là), voire les draguer et plus si affinités... Tout ça se déroulera dans le nouveau vaisseau

Le Tempest est le vaisseau de notre héros. Il est visitable sans temps de chargement, les connaisseurs de la série peuvent être soulagés...





Le matos du héros est personnalisable et du crafting est même prévu, avec des plans d'armes aliens à récupérer et à confectionner. Chic !

## À L'ÉCOLE DU MULTIJOUEUR

BioWare Montréal s'est beaucoup appuyé sur les retours des joueurs et la fidélité de la communauté au multijoueur de *Mass Effect 3*. Du multi, nous en trouverons donc dans cet épisode, qui reprend l'idée des missions en mode Horde pour associer 4 joueurs dans l'élimination de vagues d'ennemis toujours plus puissants. Classique, mais la maniabilité nerveuse du perso et le level design inventif des (petites) cartes fait le boulot : nous avons passé un excellent moment à tester le multi et à prendre en main les différentes classes du jeu, qui bénéficient de compétences dédiées au multijoueur. Rythmé et fun à défaut d'être tactique (ce n'est pas ce qu'on lui demande), le multi d'*Andromeda* a aussi la bonne idée de ne pas être obligatoire dans la progression solo, comme c'était le cas dans *Mass Effect 3*.

## MASS EFFECT ANDROMEDA SE VEUT LA SYNTHÈSE DU MEILLEUR DE LA SÉRIE : LES ÉLÉMENTS RPG DU PREMIER ÉPISODE ET L'ACTION (RYTHMÉE) DU TROISIÈME, LE TOUT DANS UN MONDE OUVERT.

du héros, le Tempest, sorte de Normandy new-gen dans lequel les fans retrouveront leurs petites habitudes : carte de la galaxie pour se déplacer, PNJ avec qui discuter, quartiers du capitaine pour se reposer, le tout en libre accès, sans chargement. Ouf. C'est bien beau tout ça, mais si *Andromeda* ne fait que recycler les vieilles recettes de la saga, quel intérêt ? Relax, il y a aussi du neuf.

### Galaxie open-bar

Le neuf, c'est bien entendu l'aspect bien plus ouvert de cet épisode. Là où les missions de la première trilogie ne laissaient que peu de place à l'exploration, *Andromeda* en fait le cœur de son aventure.

Chaque planète visitée est construite comme un petit monde à explorer librement (à pied ou en Nomad, le 4x4 attitré de Ryder) avec ses PNJ, ses quêtes annexes, son écosystème. Nous en avons visité deux, avec chacune son style : rocailleuse et tempétueuse pour la première, chaude et sableuse pour la seconde. Avec à chaque fois de nombreuses choses à faire et à voir : ennemis, monstres, installations à visiter... C'est moins vide que *No Man's Sky* ! D'ailleurs BioWare promet plusieurs heures de jeu – hors mission principale – dans chaque zone, sachant qu'une planète serait (à vérifier) aussi grande qu'un *Dragon Age* ! Le neuf, c'est aussi

du côté de l'action qu'on le trouve, avec une maniabilité plus fluide et nerveuse – la couverture automatique est déroutante, mais pourquoi pas – et un système de classes revu puisqu'il est possible de passer de l'une à l'autre à la volée, sans relancer la mission, le but étant de s'adapter en temps réel aux combats. Des combats par ailleurs plus tactiques, dans des décors au level design plus ouvert et vertical, d'où un gros travail des développeurs sur l'I.A., ennemis comme équipiers. Pour revenir sur les classes, nous en avons repéré six (Soldat, Sentinelle, Ingénieur, Adepté, Infiltré, Gardien) et un cap au level 70 qui indique quelques belles heures de jeu pour tout

débloquer, new game + compris. Oui car ce que l'on ne vous avait pas dit, c'est qu'au-delà du neuf et du vieux, des ajouts et des reprises, *Mass Effect Andromeda* se veut la synthèse du meilleur de la série : les éléments RPG du premier épisode (améliorés et complétés, notamment par du crafting) et l'action (rythmée) du troisième, le tout dans un monde ouvert, riche, où tout est à découvrir. Nous n'attendons que ça.

## INFOGAMER

Avec ce temps fou pris pour relancer sa série, Electronic Arts a mis une pression folle sur les épaules de BioWare. *Mass Effect Andromeda* devra être incroyable, rien d'autre ne sera toléré. En ouvrant leur monde via de vastes planètes et en mêlant de manière habile RPG (pour le premier volet) et shoot (pour le troisième), les développeurs ont mis toutes les chances de leur côté.

Genre : Action/RPG  
Nb de joueurs : 1 (4 en ligne)  
Développeur : BioWare Montréal



Il faudra choisir entre le fils ou la fille Ryder au début de l'aventure. Celui des deux qui n'est pas retenu sera dans l'aventure, en PNJ.



BioWare promet de la vie sur ses planètes, loin de la platitude d'un *No Man's Sky*. On espère, parce que là...



# LE MOIS EN CHIFFRES!

0

Le prix du premier DLC (une map, des kits, etc.) de *Titanfall 2* sorti le 30 novembre. Normal, EA et Respawn avaient promis la gratuité !



2

Le FPS tactique *Rainbow Six : Siege*, sorti fin 2015, accueillera en 2017 une seconde année de contenu, vendu 30 € en Season Pass. Ubisoft ne lâche pas son titre...



1 000 000

C'est le nombre de ventes de *Farming Simulator 17* en un mois, tous supports confondus ! Son éditeur Focus espère faire mieux que l'édition 2015, qui avait fini à 3 millions.

4 000 000

Pendant ce temps, Capcom espère vendre 4 millions de son prochain *Resident Evil 7*, « dès le lancement du jeu ». Ce qui correspond aux ventes totales du précédent volet.



842 426

Le nombre de pigeons envoyés dans le mode Pigeons de Guerre de *Battlefield 1*, début novembre. Un chiffre inutile, donc indispensable.

## NO MAN'S SKY

# RETOUR À LA VIE

Après une sortie calamiteuse et un silence assourdissant de la part de ses créateurs, le jeu d'exploration *No Man's Sky* revient grâce à un patch massif. L'occasion de s'y mettre ? **DISPONIBLE**

L'avantage avec un jeu qui a connu une sortie aussi désastreuse que celle de *No Man's Sky* – que nous avons aimé malgré ses défauts, voir *PC Gamer 12* – c'est qu'il est ensuite possible de s'y mettre à moindres frais. Les revendeurs en ont en stock, et sur Steam le jeu se trouvait à 35 € cet automne. Certains diront que c'est encore trop, surtout pour un titre déserté par les joueurs. On pourrait leur répondre que *NMS* n'est pas à proprement parler un jeu multi, et

qu'une trentaine d'euros pour tout l'univers, ça les vaut sûrement... Quoi qu'il en soit, le titre de Hello Games vient de se refaire une beauté grâce à un patch 1.1 nommé *Foundation Update*. Un ajout de contenu qui relance l'intérêt du projet – on rappelle que *NMS* est un jeu d'exploration dans lequel il faut rallier le centre de l'univers en découvrant des milliers de planètes et en farmant comme un cochon les ressources pour y parvenir. L'un des problèmes du titre – outre ses lacunes

graphiques – venant du manque de diversité de l'action et des situations, Hello Games a répondu par l'introduction de trois modes : le mode Normal est celui que l'on connaissait, s'y ajoutent un mode Créatif aux ressources illimitées, permettant notamment la création d'une base, et un mode Survie qui intensifie le challenge. Sans compter des améliorations d'interface qui rendent le jeu plus agréable (les campements sur les planètes, les marqueurs, des outils), et les cargos dont on peut désormais s'emparer et qui peuvent être appelés de n'importe où. Au final, *NMS* trouve un second souffle et ce n'est pas fini : Hello Games bosse déjà sur la suite, notamment un véhicule terrestre pour l'exploration des planètes.

**NMS TROUVE UN SECOND SOUFFLE ET CE N'EST PAS FINI : HELLO GAMES BOSSE DÉJÀ SUR LA SUITE, NOTAMMENT UN VÉHICULE TERRESTRE.**



Chaque joueur peut désormais créer sa base. Les possibilités sont nombreuses, laissez faire l'artiste qui sommeille en vous !



Avoir son vaisseau c'est bien. Posséder son propre cargo, c'est encore mieux !



## C'EST PARTI MON ZOMBIE !

Nous aurions aimé tester le premier épisode de la Saison 3 de *The Walking Dead* mais au lieu de le sortir en novembre comme prévu, Telltale l'a décalé au 20 décembre. Rendez-vous donc dans le prochain numéro pour parler de *The Walking Dead : A New Frontier*, cette S03 tant attendue qui nous place dans la peau de Javier, avec toujours Clémentine dans les environs. Les choix seront-ils toujours aussi décisifs ? Le studio promet que oui...



Sombra, la nouvelle héroïne d'*Overwatch*, a la classe et en plus elle fait mal. Ça sent le perso choucou pour un moment.



Le nécromancien fait du dégât ! Une classe mythique de *Diablo* qui arrive dans le 3.

Ragnaros, le premier boss de raid de *WoW*, fait son apparition dans *Heroes of the Storm*. Séquence nostalgie...



Oh, une nouvelle carte. Les joueurs de *Hearthstone* ne savent plus quoi en faire mais allez, c'est reparti !

BLIZZCON 2016

# UNE BLIZZCON EN PETITE FORME

Pas d'automne sans convention Blizzard, et celle de cette année avait lieu début novembre, à Anaheim en Californie. Comme d'hab', en fait. Ce qui est moins habituel, c'est l'absence de grosse annonce pour cette édition 2016. Explications. **Anaheim, Californie, USA | 4 et 5 novembre 2016**

**D**epuis quelques années, Blizzard a « passé la seconde ». Le studio, habitué jusqu'ici à sortir une très grosse production tous les cinq ans (*Diablo II* en 2000, *World of Warcraft* en 2005, *StarCraft II* en 2010), a changé de rythme depuis la fusion avec Activision en 2008. Ces dernières années, outre les extensions pour *WoW* et les deux autres volets de *StarCraft II*, Blizzard a lancé *Diablo III* (2012), *Hearthstone* (2014), *Heroes*

*of the Storm* (2015) et enfin *Overwatch* (2016). Oui, un jeu par an ! Une petite révolution aux conséquences inévitables sur les habitudes de travail : Blizzard étant réputé pour le suivi sans faille de ses jeux, il faut désormais allouer du temps et des ressources à chacun d'eux, d'autant qu'ils sont tous de gros succès. Cela s'est vu cette année lors de la BlizzCon 2016 — la Convention durant laquelle le studio réunit ses fans et présente

ses projets — qui se tenait début novembre en Californie. Alors que chaque BlizzCon est normalement le théâtre d'une très grosse annonce, cette cuvée 2016 n'a rien révélé, en tout cas rien d'exceptionnel. Les fans attendaient quelque chose (une extension) du côté de *Diablo III* mais pour les vingt ans de la licence, ils ont dû se « contenter » d'un DLC qui apporte le nécromancien et d'une promesse : le remake, intégré au jeu, du premier *Diablo* ! C'est déjà pas mal, et les fans des autres licences auraient sans doute aimé en avoir autant... Au lieu de ça, Blizzard a déroulé le schéma classique : une mise à jour 7.2 (*La tombe de Sargeras*) pour *WoW* avec ses quêtes, son nouveau raid

et ses montures volantes sur les îles Brisées ; de nouvelles missions solo et coop pour *StarCraft II* ; une extension pour *Hearthstone* intitulée *Mean Streets of Gadgetzan* (nouvelles cartes, des factions, etc.) ; deux nouveaux Héros (Varian Wrynn et Ragnaros) et une map pour *Heroes of the Storm* ; et enfin un nouveau perso jouable pour le petit dernier *Overwatch*, la superbe Sombra capable de se rendre invisible. À propos de son FPS, Blizzard a aussi annoncé une *Overwatch League*, on le voyait venir gros comme une maison. Bref, à défaut d'une BlizzCon 2016 qui restera dans l'histoire, il y en avait pour tout le monde. C'est désormais, aussi, le rôle de Blizzard.

**ALORS QUE CHAQUE BLIZZCON EST LE THÉÂTRE D'UNE TRÈS GROSSE ANNONCE, CETTE CUVÉE 2016 N'A RIEN RÉVÉLÉ...**



## LE RETOUR DE STAR WARS !

Récemment annoncé, *Star Wars Battlefront 2* sortira en fin d'année 2017, pour accompagner la sortie de *Star Wars Épisode 8*, dont il adaptera l'univers en priorité. DICE annonce un titre plus ambitieux et plus captivant. Avec une campagne solo à la clé ?

**BLACKROOM MÉLANGE LES UNIVERS TOUT EN S'ADRESSANT EN PRIORITÉ AUX JOUEURS AVIDES DE DÉMONTRER LEUR SKILL.**

Bien que générés par des hologrammes, les ennemis du jeu peuvent vous tuer dans la réalité.

## BLACKROOM

# GÉNIE SOUS CONTRÔLE

Le come-back de John Romero se voulait fracassant, mais le créateur de *Doom* doit désormais amadouer ses fans s'il veut pouvoir financer son intrigant *Blackroom*. Actuellement occupé à peaufiner sa prochaine démo, il a néanmoins laissé filtrer quelques infos... 2018

On a beau s'appeler John Romero et avoir participé à la création de *Doom*, le shooter le plus emblématique de tous les temps, on n'en est pas moins obligé de montrer patte blanche quand il s'agit de solliciter l'aide des fans. C'est ce que notre homme a découvert, à ses dépens en avril dernier, lorsqu'il a dû suspendre la campagne Kickstarter de son nouveau projet, *Blackroom*, ceci afin de fournir aux contributeurs la démo de gameplay qu'ils réclamaient avant de lui faire vraiment

confiance. Le pedigree de Romero, et son comparse Adrian Carmack, n'ont semble-t-il pas suffi, en dépit d'un projet old school pour le moins alléchant : *Blackroom* raconte les aventures sous adrénaline de Santiago Sonora, un scientifique devant affronter HoloSims, un programme holographique projetant désormais des mondes imaginaires dans notre réalité. Pensé comme un jeu d'action ultra speed à base de strafe et de rocket-jump, *Blackroom* mélange adroitement les univers – il passe

ainsi de la science-fiction au western en passant par le polar hardboiled – tout en s'adressant en priorité aux joueurs avides de démontrer leur skill. Jamais avare en critiques sur l'industrie du jeu vidéo qu'il juge très peu imaginative, Romero a donc une belle occasion d'imposer sa vision, à la seule condition de convaincre les joueurs qu'il n'est pas en train de leur concocter un clone de son tristement célèbre *Daikatana*. En résumé, *Blackroom* reste dans les tuyaux, mais on n'est vraiment pas près d'y jouer.

## INFOGAMER

Il est bien trop tôt pour porter un premier jugement qualitatif sur le projet encore non-financé de John Romero, mais son ambition ouvertement rétro dans l'esprit et hardcore gamer dans le gameplay ne peut que séduire, même si l'on demeure naturellement prudents face aux coups de mentons de l'homme de *Daikatana*...

Genre: FPS

Nb de joueurs: 1-N.C. en multi

Développeur: Night Work Games

Dans l'esprit de *The Division*, on peut faire apparaître les menus du jeu in-game, en hologrammes.





# LA RÉALITÉ VIRTUELLE VOUS ATTEND



## RealT

Intel® Core™ i7-6700K  
NVIDIA® GeForce® GTX 1080  
SSD 240 Go + 3 To

## RealT FREE

Intel® Core™ i7-6700K  
NVIDIA® GeForce® GTX 1060  
SSD 250 Go + 2 To



Dès **1 399€<sup>95</sup>** (sans OS)

PLUS DE 30 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR



# LDLC.com

HIGH-TECH EXPERIENCE



Prix affichés TTC sans livraison, port et livraison. L'offre participative. Offre dans la limite des stocks disponibles. Pour plus de détails, consultez les disponibilités et prix en temps réel, consultez les fiches produits sur notre site. Toutes les marques LDLC, appartenant à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles. Les photos, graphiques, textes et prix de cette publicité, destinés à être utilisés sans que les consommateurs puissent d'impression ou d'impression LDLC.com.

\*Étude intervenue 06/06/2017 - Vidéo Comed - Mai à juin 2016 - Pour d'infos sur notre site.



## ACTUS

Une peau à l'épreuve des balles : sous son apparence charmante, cette tueuse n'a presque plus rien d'humain.



La motion capture sera l'un des outils requis par *Cyberpunk 2077* pour délivrer tout le réalisme nécessaire.



### CYBERPUNK 2077

# DES LENDEMAINS QUI DÉCHANTENT

Quatre ans après sa toute première annonce, *Cyberpunk 2077* se fait gravement désirer. Le triomphe de *The Witcher 3*, qui a fait la gloire de CD Projekt, nous a donné envie de nous pencher à nouveau sur cette entreprise aussi risquée que fascinante...

**C**e n'est pas encore l'une des arlésiennes du jeu vidéo, mais *Cyberpunk 2077* enchaîne pourtant depuis quelques années les annonces censées entretenir l'intérêt pour un titre dont le développement n'en est encore

qu'à ses balbutiements. Le tout premier teaser date de 2013, et à cette époque déjà, CD Projekt ne cessait de repousser le démarrage concret de la réalisation du jeu au prétexte que la saga *The Witcher* était prioritaire.

À tel point d'ailleurs que l'équipe assignée à *Cyberpunk 2077* s'est vue rapatriée sur *The Witcher 3* pour aider à la finalisation de cette entreprise gargantuesque, qui a définitivement posé le studio polonais parmi les plus doués de toute l'industrie. Depuis lors, des nouvelles fraîches nous parviennent régulièrement, mais sans la moindre image inédite. Ainsi, en septembre dernier, nous apprenions que *Cyberpunk 2077* employait une équipe plus importante que celle de

*The Witcher 3*, qu'il dépeindrait une ville futuriste aussi réaliste et autosuffisante qu'un organisme vivant, qu'il intégrerait un mode multijoueur à l'intérieur même de son expérience solo, et enfin qu'il profiterait vraisemblablement des bénéfices colossaux de *The Witcher 3* pour mieux servir ses énormes ambitions.

**Adaptation... d'un jeu de rôle !**  
Mais au-delà du seul prestige du studio, pourquoi *Cyberpunk 2077*

**DES NOUVELLES FRAÎCHES NOUS PARVIENNENT RÉGULIÈREMENT, MAIS SANS LA MOINDRE IMAGE INÉDITE...**

### IMPLANTS À TOUS LES ÉTAGES

Si CD Projekt a été jusqu'à présent avare en informations quant au gameplay de son jeu, nous savons malgré tout que celui-ci fera grand cas des problèmes de communication que rencontreront les citoyens de cette société multiculturelle du futur. Parmi les nombreux implants servant à modifier les capacités du personnage, on trouvera donc des greffons servant à comprendre – partiellement – les conversations dont on captera des bribes en pleine rue. Une belle idée, au service de l'atmosphère.



Deux tueurs cybernétiques s'affrontent en pleine rue : ou quand l'avenir réactive la loi de la jungle.







L'univers de *Cyberpunk* devrait se situer quelque part entre *Blade Runner* pour le social, et *Deus Ex* côté techno.

## ON PEUT COMPTER SUR LES CRÉATEURS DE *THE WITCHER* POUR DONNER AU GENRE UNE DIMENSION ENCORE JAMAIS VUE...

suscite-t-il autant d'intérêt ? nous savons que le « cyberpunk », qui propose une vision crédible du futur en s'appuyant sur un certain nombre de prévisions économiques, sociologiques et technologiques, tend avant tout à nous confronter aux dérives potentielles de notre réalité, comme l'ont si bien fait des écrivains comme K.W. Jeter, Philip K Dick,

William Gibson ou encore Bruce Sterling, tandis qu'au cinéma le film *Blade Runner* (qui attend une suite) a définitivement posé les codes esthétiques du genre. Tout le défi, pour CD Projekt, tient à ce que le cyberpunk a été bien servi par le jeu vidéo, notamment à travers la série *Deus Ex*, dont la reprise par Eidos Montréal lui a un peu coupé l'herbe sous le pied.

Mais *Cyberpunk 2077* a l'avantage de s'appuyer sur une œuvre bien précise, en l'occurrence un jeu de rôle (JdR) sur papier publié en 1988 par R. Talsorian Games : *Cyberpunk 2013*, rebaptisé *Cyberpunk 2020* dans son édition de 1990. Le JdR synthétisait déjà brillamment toute la culture cyberpunk au travers de règles très fouillées, dont CD Projekt va donc devoir s'emparer pour les traduire en une expérience vidéoludique d'inspiration plutôt littéraire. On peut compter sur les créateurs de *The Witcher*, qui ont déjà prouvé leurs capacités à transposer une œuvre romanesque (celle

de l'écrivain Andrzej Sapkowski), pour donner au genre une dimension encore jamais vue... Il n'empêche que pour le moment, nous attendons.

### INFOGAMER

L'ambition de CD Projekt sur *Cyberpunk 2077* est énorme, mais elle se heurte à deux obstacles : l'obligation de faire encore mieux que *The Witcher* dans un univers très différent, et la difficulté de rivaliser avec des concurrents comme *Deus Ex*. On y croit !

Genre : RPG/Action  
Nb de joueurs : 1-N.C.  
Développeur : CD Projekt



Contre les délinquants du futur, bardés d'implants, la police devra agir comme une véritable armée.





Pour monter au niveau suivant, il faut trouver le portail, caché au milieu des îlots flottants.



Pour s'entraîner au maniement de l'appareil, le premier niveau n'est constitué que de poissons volants à récolter.

## AIRHEART

# LES MOISSONS DU CIEL

Pour ceux qui croient que personne ne fait de jeux vidéo en Suisse, *AIRHEART* sonne comme une révélation. Après deux titres mobiles, *Blindflug* se lance sur Steam avec un *Rogue*-like dispo en early access. Au programme : avions bimoteurs et baleines géantes à traquer. 13 OCTOBRE 2016 (EARLY ACCESS)

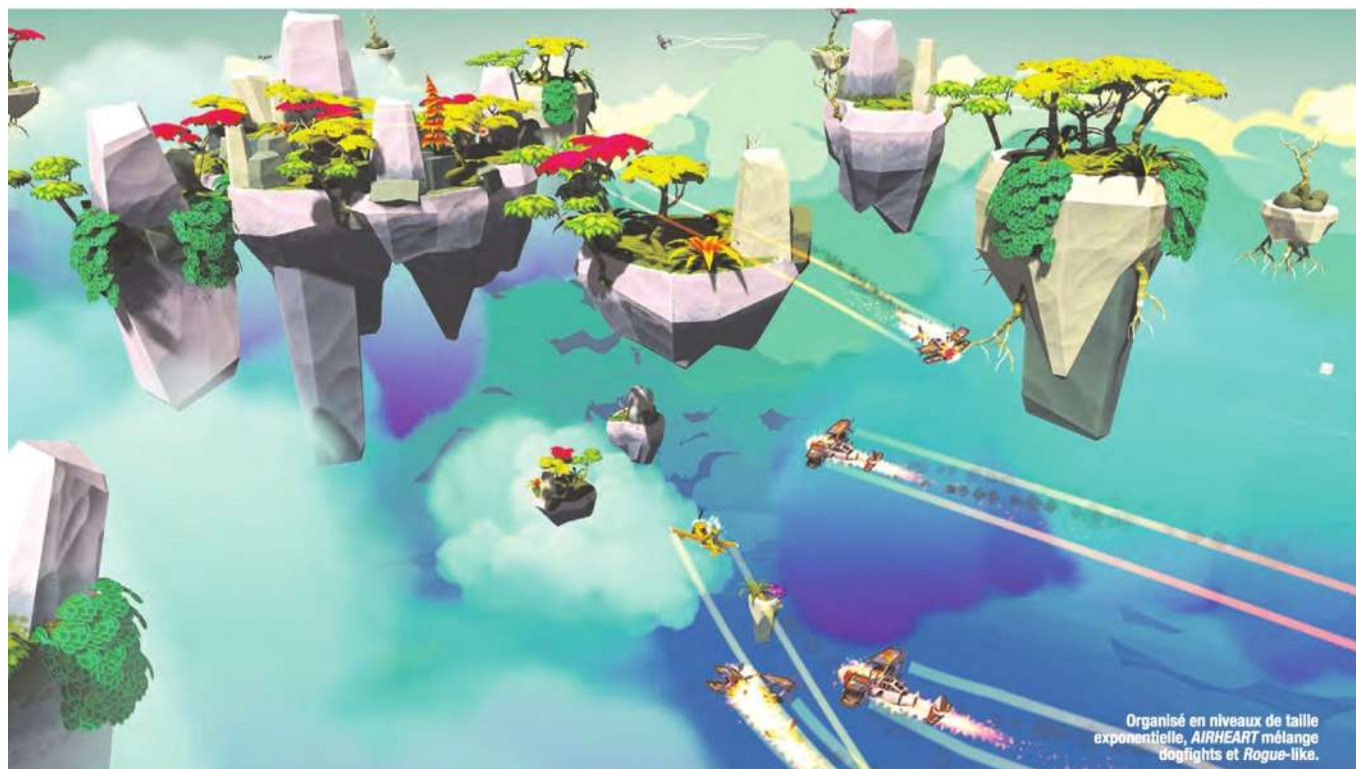
**D**ans *AIRHEART*, le joueur incarne Amelia, une jeune mécanicienne qui vit dans une cité au milieu des nuages et s'est spécialisée dans les avions bimoteurs. Pour gagner sa croûte, elle part chaque jour s'aventurer dans les stratosphères

au-dessus d'elle, pour y « pêcher » des poissons volants, valant leur pesant d'or sur le marché local. Mais elle est en quête d'une bien plus grosse prise, nichée au plus près des étoiles : une baleine géante qui permettrait à celui ou celle qui la capture de devenir

riche à vie. Dit comme ça, le scénario de *AIRHEART* fait penser à un film de Miyazaki, *Porco Rosso* en première ligne. On n'est finalement pas très loin puisque le jeu, par son aspect coloré et « dieselpunk » (genre fantastique utilisant des vieux coucous à moteur), assume une poésie qui n'est pas sans rappeler les grandes œuvres du studio Ghibli. Mais ici, la poésie se plie à l'exigence, conditionnée par les règles impitoyables du *Rogue*-like. À chaque partie, Amelia doit monter les niveaux de l'atmosphère un à un. Le premier

étant uniquement rempli de poissons volants, cela permet de se familiariser avec l'inertie et les mouvements continus de l'appareil. Puis ça se gâte sur les niveaux suivants : des pirates de l'air viennent s'en mêler, ce qui impose de se servir de la tourelle arrière (à la visée libre) ou avant (qui tire tout droit) de l'appareil. Pour passer au niveau supérieur, il faut trouver le portail adéquat, planqué dans l'immensité de niveaux de plus en plus grands. Seule condition pour l'emprunter : débarrasser ses parages

LE SCÉNARIO DE *AIRHEART* FAIT PENSER À UN FILM DE MIYAZAKI, *PORCO ROSSO* EN PREMIÈRE LIGNE.



Organisé en niveaux de taille exponentielle, *AIRHEART* mélange dogfights et *Rogue*-like.





En progressant, on peut apercevoir les niveaux précédents dans la profondeur de champ.

## AIRHEART S'APPUIE SUR UN GAMEPLAY DÉJÀ SOLIDE, QUI APPORTE UN BRIN DE FRAÎCHEUR AU GENRE.

de toute présence ennemie. En cas de défaite imminente, Amelia a alors le choix de redescendre au plus bas niveau pour se refaire une santé ou faire ses courses.

### Déjà très solide

Chaque poisson récolté, chaque ennemi tué permet d'amasser

de l'argent et des débris d'armes. Ces débris permettent de crafter de nouveaux armements ou de nouveaux châssis, et l'argent de les installer sur son modèle. Plus l'avion monte dans les airs, plus les ennemis sont nombreux et résistants, jusqu'à affronter de véritables forteresses volantes.

En bon *Rogue-like* qui se respecte, *AIRHEART* sait attiser la fièvre compétitrice tant la customisation de ses engins est chère, quoiqu'indispensable pour espérer affronter le boss de fin. Organisé en une dizaine de niveaux à la taille exponentielle (*Blindflug* en promet davantage pour la sortie), *AIRHEART* s'appuie sur un gameplay déjà solide, qui apporte un brin de fraîcheur au genre. On espère juste que le style des environnements saura évoluer au même titre que la difficulté, qui s'annonce corsée, comme de bien entendu.

## INFOGAMER

*AIRHEART* ne paie pas de mine, mais derrière sa simplicité graphique se cache un challenge redoutable. L'idée de conjuguer le pilotage aérien au gameplay accrocheur d'un *Rogue-like* fonctionne à plein pot sur les premiers niveaux. Espérons que la tenue de vol tienne l'endurance.

Genre : *Rogue-like*  
Nb de joueurs : 1  
Développeur : *Blindflug Studios*



Bonne nouvelle : les ennemis peuvent se percuter entre eux et se tirer dessus par erreur !

19

324



ACTUS

UN CONCENTRÉ DE PVP QUI MISE TOUT SUR L'ÉQUILIBRE DES CLASSES ET LE TEAM PLAY !

Seuls dix-huit héros sont actuellement disponibles, et nul ne sait s'ils seront tous offerts au lancement free-to-play du jeu.

BATTLERITE

# LE MOBA CHANGE DE VISAGE

Toujours dominée par le binôme *DOTA 2 / League of Legends*, la scène MOBA a récemment découvert un étonnant challenger qui a tous les atouts pour attirer la masse en 2017. Retenez son nom, *Battlerite* ! 2017

**D**epuis le 20 septembre, *Battlerite* a lancé son early access pour convaincre le milieu du tactique qu'il n'y avait pas que deux ou trois noms à retenir dans le MOBA. Et vu les retours Steam, ils ont bien fait de ne pas attendre le lancement officiel en 2017 ! Sa particularité, le jeu la doit à son système de combats en 2 contre 2 et 3 contre 3, où deux équipes se tapent dessus en trois rounds sans ajout de bots ou de défenses à pulvériser. Un concentré de PvP qui mise tout sur l'équilibre des classes et le team play puisque chaque

champion a ce qu'il faut d'attaques et de pièges pour stunlock (le nom du studio au passage) sa cible. Avec trois micros et trois pote, *Battlerite* devient rapidement jouissif. Ou à l'inverse frustrant si l'on ne peut jouer qu'en pick-up puisqu'il est impossible de cacher sa médiocrité derrière une équipe de 5 joueurs en faisant semblant de farmer dans son coin. Les arènes ne sont pas bien grandes et lâchent quelques bonus de vie, une orbe centrale à détruire pour plus de bonus encore, et du rab d'énergie sur le côté pour remplir la

jauge d'ultime, celle qui libère la technique ravageuse de votre avatar. L'action se concentre donc généralement au centre, même si l'architecture permet de se planquer derrière une protection de fortune le temps de récupérer ses cooldown. Sachez enfin qu'il se joue en ZQSD pour le déplacement, la souris permet de viser à 360°. C'est une petite nouveauté que nous retrouvons aussi chez le challenger *Master X Master* (voir page 26). Il faut donc revoir ses petites habitudes, mais la récompense est grande.

## INFOGAMER

Si vous êtes accro au PvP, sortez les 20 € nécessaires pour accéder aux arènes. Et trouvez deux amis (ou un seul !) quelque part pour assurer la victoire car le team play est la clé. Le seul risque de *Battlerite*, c'est de changer d'équilibre au passage free-to-play l'année prochaine mais à ce stade, c'est du très bon !

Genre : MOBA  
Nb de joueurs : 1-6  
Développeur : Stunlock Studios



Un petit clic sur C et vous annulez vos attaques. Plutôt pratique pour éviter un bouclier réfléchissant de Bakko.



# FILMEZ VOS PLUS GRANDS EXPLOITS!

CAMÉRA EMBARQUÉE

**LDLC touch** <sup>C2</sup>

**21**  
ACCESSOIRES  
INCLUS

**WiFi**



À PARTIR DE  
**149€<sup>95</sup>**



**8 MP**  
Résolution 4K



Lentille  
**GRAND ANGLE 170°**



Écran **2" LCD HD**



Boîtier étanche  
**JUSQU'À 30 M**



PLUS DE 30 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR

**LDLC.com**

HIGH-TECH EXPERIENCE



\*Prix affichés TTC hors frais de port et incluant l'éco-participation. Offre dans la limite des stocks disponibles. Pour plus de détails, consultez les disponibilités et prix en temps réel, consultez les fiches produits sur notre site. Toutes les marques citées appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles. Les photos, graphismes, textes et prix de cette publicité, destinés à être indicatifs ainsi que les éventuelles erreurs d'impression n'engagent nullement LDLC.com.  
\*Étude Inference Operations - Visio Conseil - Mai à juillet 2016 - Plus d'info sur [www.esca.fr](http://www.esca.fr)



DUAL UNIVERSE

# La CIVILISATION SPATIALE POUR TOUS

Développé par le studio français Nova Quark, *Dual Universe* est un MMO qui proposera exploration, crafting et développement communautaire dans un seul et même univers connecté. Si la sortie est encore lointaine, le jeu vient déjà de remporter sa campagne Kickstarter.

**M**i-octobre : la tension est palpable dans les locaux de Nova Quark. Dans quelques heures, le studio va clôturer sa campagne Kickstarter pour son premier jeu, *Dual Universe*. Au final, il récoltera plus de 565 000 €. Un résultat plus qu'honorable, même si le jeu a eu chaud, selon ses créateurs. En effet, Jean-Christophe Baillie, le directeur du studio, a la

dent dure contre un certain *No Man's Sky*, dont l'accueil catastrophique l'été dernier a entraîné une vague de frilosité et de suspicion chez les gamers : « *NMS* a un peu cassé le rêve spatial. On a vu de nombreuses personnes refuser d'adhérer au Kickstarter, parce qu'ils ne voulaient pas, je cite, "se faire avoir une nouvelle fois". Sauf que nous, on ne cherche à faire aucune promesse

en l'air ». Mais le point positif reste tout de même que, depuis le premier trailer de *Dual Universe* et le lancement de sa campagne de crowdfunding, Nova Quark est quand même passé d'illustre inconnu à nouvel espoir du MMO spatial.

## Odyssée totale

À la base de Nova Quark, il y a donc Jean-Christophe Baillie, ancien

ingénieur spécialisé dans le domaine de l'I.A. qui, après avoir fondé une société de robotique (rachetée depuis par Aldebaran) s'est lancé dans le monde du jeu vidéo avec un rêve simple sur le papier, mais ô combien difficile à concrétiser : créer un jeu multijoueur d'exploration et de civilisation spatiale à la liberté totale. Auteur d'un algorithme capable d'accueillir



Apparemment, les cockpits seront aussi modifiables à l'envi.



UN RÊVE SIMPLE SUR LE PAPIER : CRÉER  
UN JEU MULTIJOUEUR D'EXPLORATION  
ET DE CIVILISATION SPATIALE À LA LIBERTÉ TOTALE.



Simulation totale, *Dual Universe* nous laissera dériver à travers la galaxie pour admirer des panoramas spatiaux de toute sorte.



Chaque planète sera créée par le studio, à l'exception de sa flore, générée en procédural.



## ACTUS DUAL UNIVERSE

À terme, *Dual Universe* permettra à des organisations d'ériger leur propre ville, et de les gérer en toute indépendance.



un million de joueurs sur une même partie, Baillie entend s'en servir pour créer un « métaverse single-shard » (sic), tout comme un certain *EVE Online*. Comprendre : un MMO où les joueurs pourraient se connecter tous ensemble, sans séparation de réseaux. Outre l'exploration, *Dual Universe* se double d'une dimension de crafting. Chacun pourra construire habitations et vaisseaux à partir de pièces proposées par le jeu, pour notamment voyager d'une planète

à l'autre. Si les planètes resteront la propriété de Nova Quark, la gestion de l'économie et des systèmes politiques locaux seront le fruit des joueurs, qui pourront se regrouper en Organisations, faire leur loi, quitte à se faire la guerre en cas de mésentente. On l'a dit : *EVE Online* n'est pas loin, mais couplé avec un esprit *Minecraft*-like.

### Décollage instantané

La démonstration nous est présentée sur un PC portable milieu de gamme. Le créateur du jeu

module à la main un semblant de carlingue, lui ajoute quelques réacteurs à la va-vite, le tout formant un vaisseau de fortune. L'appareil ne ressemble à rien mais il a le mérite de voler. Le pilote enclenche le moteur, se dirige vers la stratosphère, et part rejoindre une station orbitale stationnée au-dessus

de la planète, où il se gare librement avant de se rendre à pied dans une salle de briefing géante. Tout ça sans aucun temps de chargement ni ralentissement. Même si *Dual Universe* est pour l'instant dépeuplé d'autre présence humaine, l'effet « wow ! » marche à fond. Nova Quark est non seulement en train de réaliser un MMO aux ambitions

**UN DES MMO LES PLUS AMBITIEUX  
DU MOMENT INCUBE PATIEMMENT  
DANS UN BÂTIMENT DE PARIS.**

### UNE COMMUNAUTÉ DÉJÀ EN PLACE

Sur le site officiel du jeu, un portail communautaire permet déjà de créer sa propre Organisation. En trois mois, plus de 30 000 joueurs ont élaboré clans, blasons, historique, philosophie et même Constitution avec de vraies lois ! Preuve que le jeu, qui compte déjà plus de 1 000 Organisations, suscite un engouement véritable avant sa sortie.

Pour le fonctionnement économique et social de chaque planète, le jeu entend laisser une liberté totale à ses joueurs.







Après avoir construit son vaisseau, chacun pourra voyager où bon lui semble, et se poser sur d'autres bâtiments spatiaux.

**MÊME SI *DUAL UNIVERSE* EST POUR L'INSTANT DÉPEUPLÉ D'AUTRE PRÉSENCE HUMAINE, L'EFFET « WOW ! » MARCHE À FOND.**

communautaires énormes, mais il sait aussi flatter le goût de l'exploration. Car, en plein vol, le soleil voisin s'est levé, dévoilant ainsi un panorama d'une beauté hallucinante, le tout dans le silence capitonné et contemplatif du vide sidéral.

#### **Houston, on a une solution**

Il vaut mieux calmer nos ardeurs, car *Dual Universe* est loin d'être achevé. Prévu pour l'année 2018, le jeu ne connaîtra sa première alpha, pour ses backers, qu'à la mi-2017. D'ici là, Nova Quark va continuer de réfléchir à de nombreux aspects de sa simulation de vie.

Les planètes posséderont-elles leur propre écosystème (dont des formes de vie extra-terrestre) ? Quel sera le degré d'interventionnisme économique ou politique de leur part ? En cas de krach ou de zizanie semée par des « agents du chaos » (les joueurs qui aiment troubler l'ordre public et tricher), que faire ? Ce qui est certain, c'est que tous les joueurs commenceront à l'Ark Ship, une safe zone où ils pourront acheter leur équipement basique. Ensuite, libre à chacun de mener sa vie, faire le métier de son choix, rejoindre une Organisation, etc. L'un des chantiers possibles pourra être par exemple de construire une

stargate, chantier permettant de voyager d'un système à l'autre en vitesse supra-luminique, mais qui demandera beaucoup de temps et d'efforts communs. De son côté, Nova Quark continuera d'alimenter, tous les six mois à peu près, sa galaxie de nouveaux systèmes et de nouveaux contenus. Quant au modèle économique, le jeu se dirige vers le même que celui d'*EVE Online* : une adhésion mensuelle ou la possibilité d'acheter des coupons de temps, payables avec de l'argent réel ou in-game. Une manière honnête de récompenser les joueurs les plus actifs par le mérite. En attendant, laissons à Nova Quark

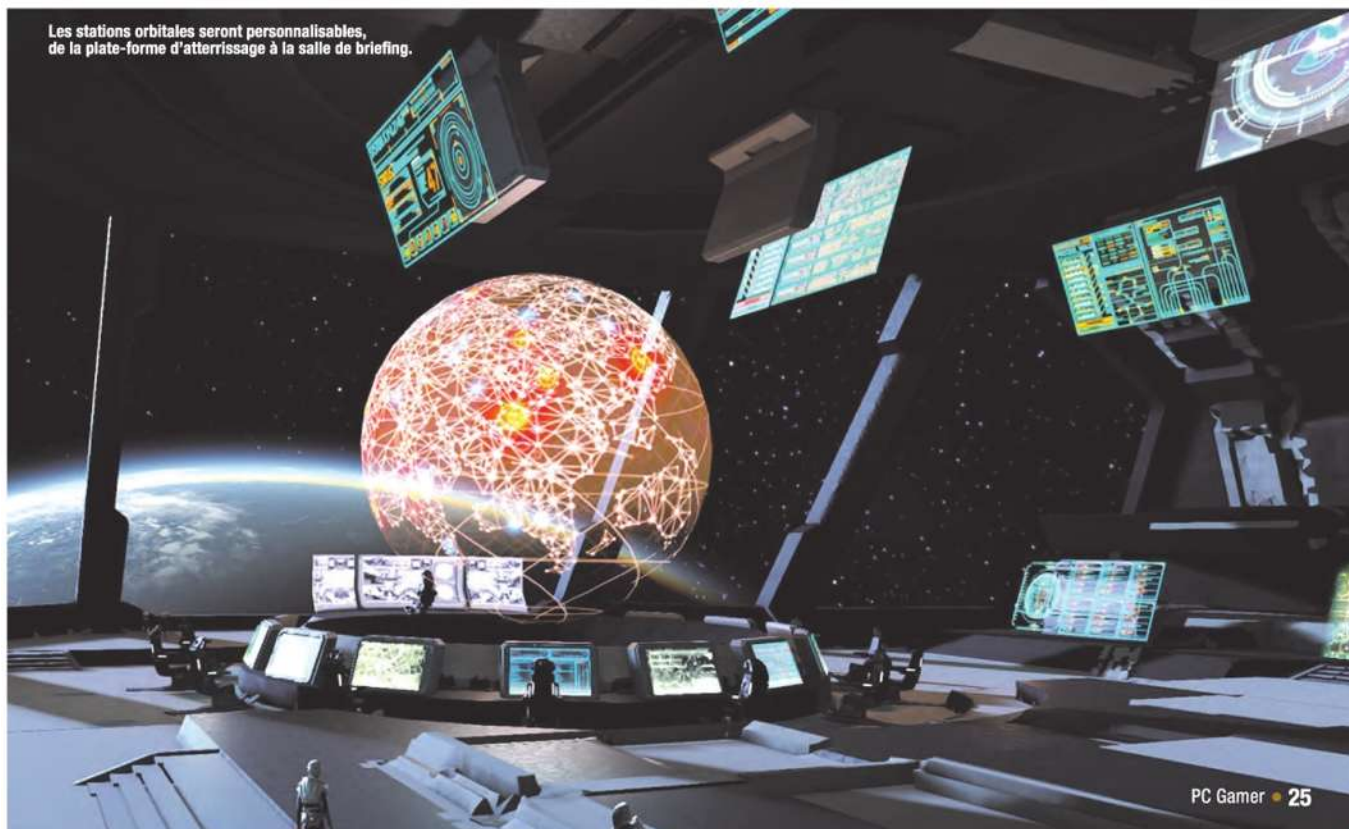
le temps de bosser sa copie et contentons-nous de dire qu'un des MMO les plus ambitieux du moment incubé patiemment dans un bâtiment de Paris.

### **INFOGAMER**

**MMO spatial single-shard, *Dual Universe* entend connecter des milliers de joueurs au même univers, où ils pourront mener la vie qu'ils veulent. L'ambition est énorme, les premières infos encourageantes. Vivement la suite !**

Genre : **MMO spatial**  
Nb de joueurs : **Jusqu'à 1 million**  
Développeur : **Nova Quark**

Les stations orbitales seront personnalisables, de la plate-forme d'atterrissage à la salle de briefing.







NC Soft apporte un autre look au MOBA, plus corréen, plus sexy. Dans l'ensemble, les trente-cinq Champions ont belle allure.



Un hub vous permet de discuter avec les autres joueurs ou de faire quelques achats. C'est toujours plus convivial qu'un sous-menu !

## MASTER X MASTER

# DU MMO AU MOBA

Derrière ce nom aussi inspiré qu'un mauvais jeu smartphone se terre le MOBA des studios NC Soft, à qui l'ont doit les populaires *Lineage*, *Blade & Soul*, *Aion* ou encore *Wildstar*. Et pour un premier essai, c'est plutôt convaincant ! 2017

**P**our les trois irréductibles du fond, un MOBA est un jeu multijoueur en arène où deux équipes (de cinq le plus souvent) s'affrontent pour conquérir le territoire de l'autre. Les joueurs font évoluer leur avatar durant le combat, cumulant l'XP à chaque victoire pour améliorer leurs

compétences, et les statistiques retombent à zéro à la fin du match. *League of Legends*, *DOTA 2* ou encore *Heroes of the Storm* sont les plus populaires, et ils ont été récemment rejoints par l'étonnant *Battlerite* (traité dans ce numéro, voir p.20). Avec *Master X Master*, NC Soft n'a pas prévu de

chambouler le quotidien des habitués mais de le renforcer par quelques variantes intéressantes. Et cela commence par le binôme de classes ! En effet, tous les joueurs peuvent sélectionner deux champions au lieu d'un, sur les 35 à débloquent (contre de la monnaie in-game ou votre carte bleue), et switcher à tout moment entre les deux pour profiter d'une double barre de vie. Il n'y a aucune contrainte puisque les deux avatars partagent la même XP et améliorent leurs compétences au même moment, seul un cooldown

nécessite un temps d'attente entre chaque switch. Et cette nouveauté permet toutes les folies : jouer support et basculer DPS le temps de détruire une tour ou un boss ; créer des combos de champions en alternant le stun du premier et le burst du second ; ou supporter quelques secondes de plus une attaque de l'équipe adverse le temps que les renforts arrivent !

**Merci qui ? Merci Battleborn !**  
L'autre nouveauté et pas des moindres, concerne la partie PvE. Car contrairement aux stars du

**TOUS LES JOUEURS PEUVENT SÉLECTIONNER DEUX CHAMPIONS AU LIEU D'UN, SUR LES TRENTE-CINQ À DÉBLOQUER.**







Si le clic souris est autorisé, Master X Master se joue en ZQSD pour pouvoir cibler à 360° et viser juste.

## EN S'ÉCARTANT DES LIGNES PRINCIPALES, LES JOUEURS PEUVENT ATTAQUER CERTAINS BOSS POUR INVOQUER LEUR TITAN.

genre, *Master X Master* proposera bientôt des quêtes (ce n'est pas le cas de l'alpha actuelle) qui se dérouleront sur de vraies maps et non plus des arènes, avec des récompenses à la clé. C'était d'ailleurs la seule idée ingénieuse de *Battleborn*, même si cela n'a pas suffi à le rendre populaire...

Vous pourrez utiliser vos sous pour débloquent des compétences et les améliorer pour contrer l'I.A. Mais on rassure les puristes, vos statistiques seront toujours celles par défaut dans l'arène PvP. Côté système de jeu, on rentre dans du classique 5v5 avec une armée de bots à occire pour accéder aux

défenses adverses. En s'écartant des lignes principales, les joueurs peuvent attaquer certains boss pour invoquer leur Titan, puis se transformer eux-mêmes en Titan pour décupler leur force de frappe. Il n'y a aucun objectif dans le décor, ni de monture à débloquent comme dans *Heroes of the Storm*, ou de jungle dense comme celles de *DOTA 2* et *League of Legends*. Nous ne savons donc pas encore si NC Soft vise l'eSport, mais à ce stade, nous aimons déjà la proposition, le design général, et sa gratuité.

## INFOGAMER

Sans être le MOBA du siècle, *Master X Master* débarque en terrain conquis avec des idées qui font mouche, comme le switch de Champions, la partie PvE (dès qu'elle voudra bien se montrer), son design ou son format free-to-play pas encore intrusif. Bref, pensez à y jeter un œil entre deux arènes de *DOTA 2*, d'autant que le titre devrait rapidement passer en phase bêta.

Genre: MOBA  
Nb de joueurs: 1-10 en ligne  
Développeur: NC Soft



Comme *Heroes of the Storm*, le jeu invite des stars des univers NC Soft dans l'arène. C'est le cas de Jinsoyun, de *Blade & Soul*.



ACTUS



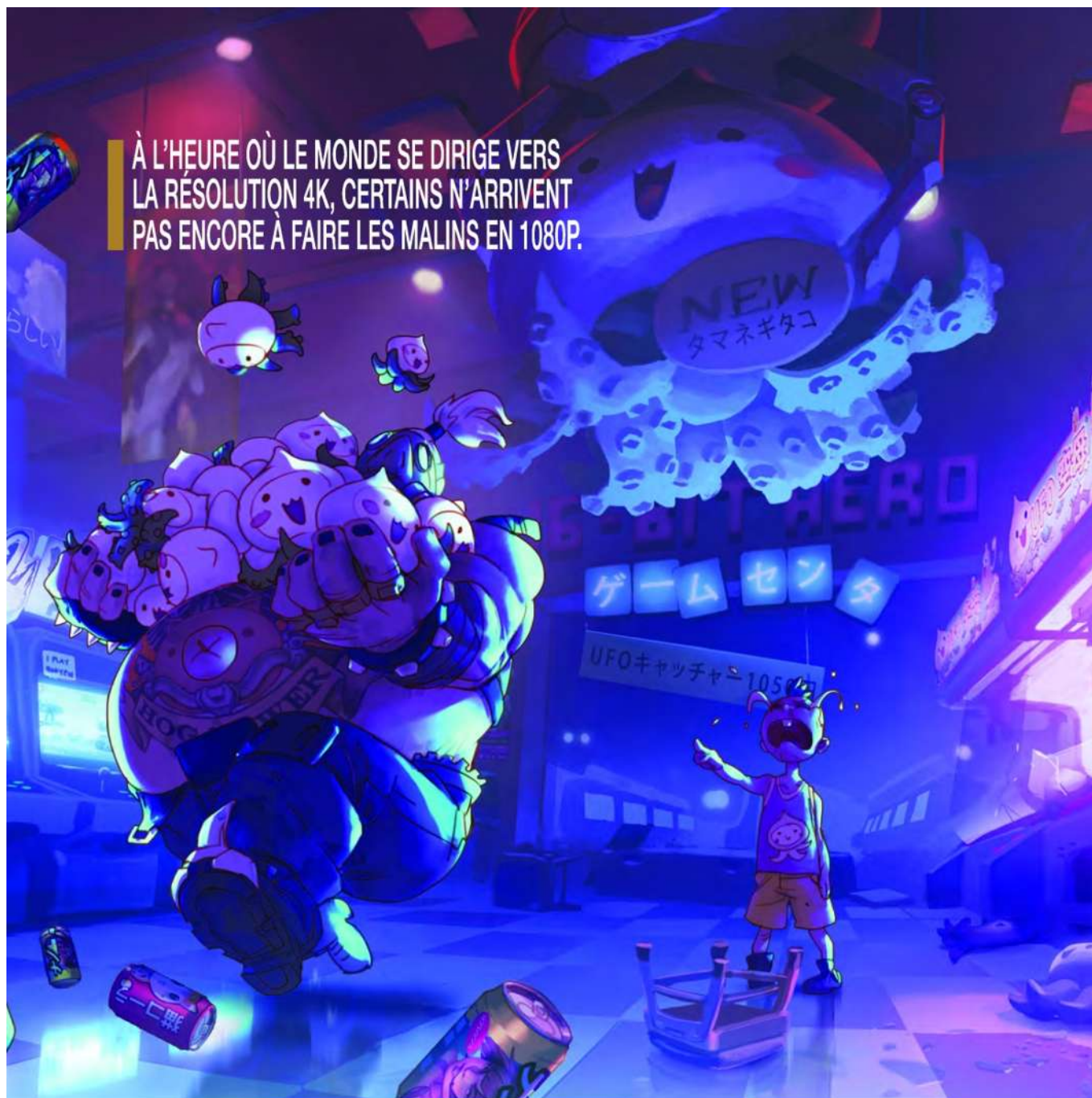
RÉTRO 2016

# BILAN d'une année folle

Triple A ou « indé-sirables », optimisations bipolaires, annonces improbables, réalité virtuelle, early access généreuse, early access blagueuse, coup de cœur et de tête... Jeter un œil aux douze derniers mois donne assurément le vertige et nos tours n'ont pas chômé. L'heure est au bilan, et 2016 a été grande !



À L'HEURE OÙ LE MONDE SE DIRIGE VERS  
LA RÉOLUTION 4K, CERTAINS N'ARRIVENT  
PAS ENCORE À FAIRE LES MALINS EN 1080P.



**P**our commencer, le joueur PC a envie de remercier les constructeurs consoles qui, à courir deux lièvres à la fois (la technologie/adapter notre catalogue avec les moyens du bord), n'a pas vu le vent tourner. Car pour la première fois, on peut dire du PC qu'il est la console de cette génération, et il ne faut pas le voir de manière péjorative mais avec un sourire moqueur ou une grande satisfaction. Regardez Microsoft qui ne sait plus où donner de la tête et a changé les règles lors du dernier E3. Résultat, nous avons déjà le pad Xbox One, maintenant nous avons les jeux. Depuis, nous enchaînons les heures sur *Gears of*

*War 4*, *Forza Horizon 3* et attendons toutes les sorties de 2017 dont *Scalebound* de PlatinumGames. Puis il y a le Japon, souvent considéré comme l'outsider de nos tours, qui a profité de 2016 pour nous gâter. Maintenant, notre bibliothèque Steam affiche des noms improbables tels que *Disgaea*, *Phantom Brave*, *Senran Kagura*, *Melty Blood*, *Deathsmiles* ou *Tales of Symphonia*... Rangeons nos émulateurs, le pays du soleil complètement barré éclaira enfin nos vies.

#### Le bal des retraités

2016, c'est aussi l'année des retours. De l'Agent 47 par exemple,

qui renoue avec la liberté des années *Blood Money* et pardonne les déboires d'un *Hitman Absolution* désastreux. Ou de *Doom*, qui nous a presque convaincus que le FPS à l'ancienne avait encore sa place. Pendant ce temps, *Total War* a fusionné avec *Warhammer*, *World of Warcraft* est retourné en Azeroth, l'héroïne de *Mirror's Edge* a ressorti son legging et Bordeciel a changé de climat, permettant à une antiquité de 2011 (*Skyrim*) de reconquérir une nouvelle génération. On aime aussi 2016 pour son éclectisme qui n'a laissé aucun public sur le bord de la route. Ainsi les masochistes pleurent des larmes de sang sur

*Dark Souls III* et en redemandant avec sa récente extension. Les mélomanes boivent chaque parole des acteurs de *Batman* ou *The Walking Dead*, dont la saison 3 vient tout juste d'ouvrir le bal sanglant. Les artistes fondent devant l'architecture folle de *Deus Ex : Mankind Divided* ou *Dishonored 2*. Et les aventuriers sont en charmante compagnie depuis le 28 janvier avec le retour de la splendide Lara Croft (*Rise of the Tomb Raider*).

#### Du AAA au ZZZ

Il nous faudrait sans doute deux pages de plus uniquement pour inscrire le nom de tous les jeux



## LES COUPS DE CŒUR 2016 DE LA RÉDAC'

**CÉDRIC DEVOYON**

**DISHONORED 2** : C'est le 1 en plus fou, plus esthétique, plus hardcore aussi avec cette I.A. qui ne laisse aucune place à l'erreur. Et en plus, la fille de Corvo s'invite à la fête ? Mon GOTY !

**RISE OF THE TOMB RAIDER** : Crystal Dynamics zappe son TPS linéaire pour une formule plus ouverte et épique. Je n'attendais pas *Rise*, je l'ai dévoré, et Lara avec.

**DRAGON'S DOGMA : DARK ARISEN** : Capcom nous livre sa vision du RPG à l'occidentale tout en gardant la démesure d'une production japonaise. Et avec près de 100 heures au compteur, c'est mon coup de cœur.

**MATHIEU CHARTIER**

**INSIDE** : J'avais aimé *Limbo*, j'ai adoré *Inside*. Plus souple, plus précis, mieux maîtrisé, il fait partie des rares jeux d'exploration à équilibrer à la perfection ses énigmes et à nous accrocher tout du long.

**OVERWATCH** : Dubitatif le temps des premières parties, le FPS aura eu vite fait de me faire prisonnier d'un concept bien huilé et équilibré, qui pousse au team play une fois le stade des matchs classés atteint.

**SUPERHOT** : J'ai abordé *Superhot* comme une simple « expérience » avant de le considérer comme un vrai bon jeu. Un titre qu'il mérite haut la main malgré ses défauts. Court et inégal, il reste un FPS original et stylé, distillant même quelques petits moments d'extase absolue.

**THOMAS HUGUET**

**DOOM** : Parce que trop beau, trop fluide, trop brutal, trop bien réinventé. J'aurais bien troqué le multi contre une vraie coop, mais à part ça, c'est mon GOTY.

**STARDEW VALLEY** : Quand la soif de meurtre est étanchée, rien de tel que d'aller récolter des radis ou courtiser la voisine. Une petite curiosité et un vrai beau jeu.

**DARK SOULS III** : Se faire dérouiller, c'est toujours plus plaisant dans le confort relatif d'une version sans aliasing ni ralentissements. Et sinon, *Bloodborne*, c'est pour quand ?

Si les goûts diffèrent pour le nom du GOTY, *Dishonored 2* mérite la palme de la plus belle direction artistique de l'année.

de 2016, mais nous souhaitons surtout féliciter Blizzard pour *Overwatch*, lui qui n'avait sorti aucune nouvelle licence depuis dix-sept ans. 2K aussi, qui récompense les tacticiens en herbe avec les chronophages et fantastiques *XCOM2* et *Civilization VI*... On oublierait presque qu'ils ont jeté *Battleborn* dans la fosse, désormais en compétition avec *Umbrella Corps* pour le titre du plus beau four de l'année. Et enfin DICE, qui après s'être cherché pendant six ans, revient avec un *Battlefield 1*

dantesque en multijoueur. Mais 2016 a aussi été très capricieuse, telle cette enfant gâtée que l'on rêverait de fesser une bonne fois. À commencer par ces optimisations catastrophiques de lancement. Oui *No Man's Sky*, c'est de toi que nous parlons. Toi dont les arguments faisaient déjà débat à la sortie, et dont nous avons vanté les louanges vu ton ambition évidente. Mais tu n'as toujours pas trouvé le temps – ou l'envie – de réparer tes innombrables soucis techniques. Ou toi *Quantum Break*, qui se pavanait en 30 fps sur le Windows

## RANGEONS NOS ÉMULATEURS, LE PAYS DU SOLEIL COMPLÈTEMENT BARRÉ ÉCLAIRE ENFIN NOS VIES.

2016, c'est aussi le retour en forme du MMO gratuit (*Blade & Soul*, *Black Desert Online*) et du patron payant, *World of Warcraft*.





Les pères de *Modern Warfare* démontrent les bienfaits d'un vrai solo de FPS action. Les quelques joueurs de *Titanfall 2* sont ravis.

Store et qui a attendu six mois et le débarquement sur Steam pour changer la donne. Bref, à l'heure où le monde se dirige vers la résolution 4K, certains n'arrivent pas encore à faire les malins en 1080p. Puis 2016, c'est aussi la goutte d'eau qui a fait déborder l'alpha avec les développeurs de *ARK : Survival Evolved* qui ont lancé la mode du DLC payant dans une early access. En gros, vous donnez de l'argent à un studio pour qu'il termine son jeu principal, il l'utilise pour créer du contenu supplémentaire et le vendre. Oui, c'est osé.

#### Préparer l'avenir

2016, c'est aussi l'an 1 de la réalité virtuelle, même si cette dernière a un coût. Depuis le 20 septembre,

Oculus a sorti son Rift en France à un tarif défilant les meilleurs PEL, 699 € ! Ce qui est toujours moins cher que les 950 € réclamés par HTC pour profiter de son Vive. Le joueur est donc tiraillé entre les prix, les curieux ne savent plus où donner de la tête et les éditeurs patagent car les deux technologies Rift et Vive sont très différentes et hors de prix pour le commun des salariés. L'une assure une réalité virtuelle classique, confortablement assis devant son écran, tandis que la seconde nécessite d'installer deux stations autour du joueur pour simuler l'espace, ce qui explique la différence de prix. Mais vous imaginez bien qu'un même jeu ne peut se jouer de la même manière selon le casque utilisé...

Nos éditeurs connaissent un problème bien connu des anciens distributeurs de films, lorsqu'ils devaient se décider entre le HD DVD et le Blu-ray. Notre conseil du jour : attendez 2017 avant de craquer car les expériences actuelles sont encore coincées

entre deux chaises ! Bref, 2016 a été une année dingue de sorties, de technologies, de coût... et de coups au moral pour votre banquier qui n'est pas pressé de passer à 2017. Mais qu'il se prépare psychologiquement, car elle va faire encore plus mal.



La VR sort de l'ombre et fait rêver le joueur, mais son ticket a un coût. C'est 950 € pour l'expérience HTC Vive !

Pas de rétro 2016 sans *Overwatch*, le carton FPS de l'année. Quand Blizzard s'y met, c'est toujours un succès (à lire sur l'air de Uncle Ben's) !



2016 A ÉTÉ UNE ANNÉE DINGUE DE SORTIES, DE TECHNOLOGIES, DE COÛT... ET DE COUPS AU MORAL POUR VOTRE BANQUIER.



EN COUV

# 2017

## ANNÉE CHARNIÈRE

Nul n'ignore que 2016 fut un cru mitigé, parsemé de quelques perles mais pour l'essentiel décevant au niveau de ses plus gros blockbusters. Ce qui se profile à l'orée de 2017 commence certes en mode mineur, mais avec déjà quelques trésors qui font envie. Passage en revue des titres que nous attendons le plus.

**L'**industrie du jeu vidéo a une revanche à prendre, surtout quand on s'appelle Ubisoft et que l'on vient de dégainer le très moyen *Watch Dogs 2*, remplaçant plus que décevant d'une licence *Assassin's Creed* qui se fait oublier.

Du coup, les sorties consécutives – aux environs de février/mars 2017 – de *Ghost Recon : Wildlands*, *For Honor* et *South Park : l'Annale du Destin* ont la lourde tâche de ré-asseoir l'éditeur français à la première place. Ce gros challenge,

le studio Arkane ne l'a pas vraiment, puisqu'il a de son côté enflammé les succès critiques avec ses excellents *Dishonored*, auxquels *Prey* semble bien parti pour succéder brillamment. Mais parfois, ce ne sont pas les développeurs qui ont leur preuve à faire, mais les genres en eux-mêmes. On pense bien sûr aux jeux de sniper, qui peinent à se distinguer d'une concurrence qui a depuis longtemps intégré leur mécanisme vedette. Heureusement, *Sniper*

*Elite 4* et *Sniper : Ghost Warrior 3* sont décidés à nous livrer leur meilleur cru respectif. Une grande année pour l'assassinat furtif ? Oui, mais le « bourrinage » n'a pas été oublié, notamment au travers de *Quake Champions*, shooter survolté, auquel répondent les tacticiens maniaques (ou pas) que sont *Dawn of War III* et *Halo Wars 2*. On le voit, le cru 2017 ne négligera aucun goût, pas même ceux des férus de réalisme, qui outre les combats sans pitié de *For Honor*, auront

**LES MAUVAIS SOUVENIRS SONT BEL ET BIEN DERRIÈRE NOUS ET 2017 S'ANNONCE COMME UNE BELLE ANNÉE POUR NOS BÉCANES.**





## SUR PC CETTE ANNÉE

Divinity Original Sin 2	P.34
Prey	P.35
Torment : Tides of Numenera	P.36
Warhammer 40K : Dawn of War 3	P.37
Ghost Recon Wildlands	P.38
For Honor	P.38
South Park : l'Annale du Destin	P.38
Quake Champions	P.39
Sniper Elite 4	P.40
Sniper Ghost Warrior 3	P.40
Halo Wars 2	P.41
Scalebound	P.41
Kingdom Come : Deliverance	P.42
Night in the Woods	P.43
Monster Boy & the Cursed Kingdom	P.43
Future Unfolding	P.43
A Place for the Unwilling	P.43

l'univers médiéval historiquement impeccable de *Kingdom Come : Deliverance* – et son scénario à géométries très variables – à se mettre sous la dent. Stop n'en jetez plus, supplie le gamer PC déjà bien rassasié. Mais cela serait sans compter notre sélection de jeux indépendants particulièrement nostalgiques (attention aux crises de larmes pour ceux qui s'essayeront à *Monster Boy* !) et le RPG classique qu'est *Torment : Tides of Numenera*. Bref, les mauvais souvenirs sont bel et bien derrière nous et 2017 s'annonce comme une belle année pour nos bécasses. Suivez le guide !



Après *Dishonored 2* en 2016, le studio Arkane sortira-t-il le GOTY 2017 ? C'est tout ce qu'on souhaite à *Prey*.





## DIVINITY ORIGINAL SIN II

# LE RETOUR DE L'ENFANT PRODIGE

2017 est attendu au tournant pour découvrir la suite d'un premier acte sans faille disponible en early access, mais dont on connaît aujourd'hui chaque parcelle ! Si Larian pouvait au moins nous lâcher une date... *Divinity Original Sin II*, c'est GOTY en vue ! **COURANT 2017**

**A**près un premier *Original Sin* très réussi mais sans doute trop léger au niveau de l'ambiance, au point de se demander si nous sommes là pour sauver le monde ou le faire rire, le studio belge Larian s'enferme pendant plusieurs mois et ressort avec une suite qui a déjà plus fière allure. Les deux jeux se ressemblent, mais *Original Sin 2* ajoute un peu de « drama » à l'ensemble et dépeint un monde bien plus cruel, tout en gardant une bonne dose de cynisme pour faire sourire son audience. Il s'agit encore une fois de choisir son héros,

mais cette fois parmi quatre personnalités propres avec un background précis et non un avatar inconnu. Ce choix donne plus de consistance au scénario, sans pour autant réduire la liberté si chère au précédent jeu, puisque l'on peut définir sa classe de départ parmi de nombreux choix classiques (voleur, guerrier) ou hybrides (mage guerrier). Les plus sceptiques pourront quant à eux créer un parfait inconnu et profiter d'une autre classe supplémentaire, les nains ! Bref, *Divinity* assure un confort total pour mieux vous abandonner sur

cette île de départ immense et riche de dizaines de quêtes annexes et événements importants. Le combat, quant à lui, conserve son esprit tactique, punit les joueurs déconcentrés et se révèle bien plus difficile que celui de son aîné. La rencontre avec le boss de fin du premier acte devrait calmer plus d'un joueur exigeant. Alors même si cette early access commence à dater et que nous souhaiterions découvrir enfin le prochain lieu de quête, nous voilà rassurés : *Original Sin 2* a les stigmates d'un fabuleux RPG.

## INFOGAMER

De *Original Sin 1* à 2, les variantes sont à la fois légères et phénoménales. C'est un jeu dont on ne remarque pas tout de suite les évolutions graphiques, mais dont les nouveaux détails, les tactiques, et les conséquences de nos actes sont tels que l'on a l'impression de découvrir enfin le RPG génial que Larian avait en tête depuis longtemps.

Genre : RPG  
Nb de joueurs : 1-4  
Développeur : Larian Studios





**PREY**

# L'ENNEMI EST PARTOUT !

Fort d'un titre mythique avec lequel il prend néanmoins ses distances, *Prey* s'annonce comme une somme d'idées cinglées, quelque part entre *Dishonored* et l'antique *Half-Life*. Logique : Arkane est aux commandes ! **COURANT 2017**

**C**onnu des amateurs de FPS pour l'inventivité de ses niveaux pensés comme des puzzles géants, le premier *Prey* (2006) est pourtant sans relation, directe ou indirecte, avec celui qui nous attend pour 2017, selon les dires très affirmatifs de l'éditeur Bethesda qui, pour l'occasion, prolonge sa collaboration fructueuse

avec le studio Arkane. Rappelons que leur tandem a déjà occasionné la brillante série *Dishonored* (voir notre test p.46), dont l'inventivité extrême, ainsi que la liberté d'action accordée au joueur, se retrouvent dans *Prey*. Ce dernier raconte l'étrange aventure de Morgan Yu, astronaute reclus depuis longtemps dans la station orbitale Talos I, dans

le cadre d'un programme spatial initié par JFK. Dans ce monde en effet, le président n'a pas été tué à Dallas, tout est donc possible, y compris une bonne vieille invasion alien. Car Morgan réalise bien vite que Talos I est infestée de créatures extraterrestres, les Typhons, capables de prendre la forme d'objets du quotidien, ce qui veut dire qu'ils sont peut-être partout autour de lui ! Postulat parano qui tourne ensuite au délire quand Morgan acquiert lui-même ce pouvoir, se changeant par exemple en tasse à café pour tromper l'adversaire... Pas d'arme à bord, en revanche des Neuromods à s'injecter

dans les yeux pour muter plus vite. Bref, une expérience qui s'annonce bien déviante !

## INFOGAMER

**Des premières révélations sur *Prey*, on retient surtout les étonnants pouvoirs mimétiques du héros, ainsi qu'une expérience de jeu flirtant vers la survie, façon *Alien*. Le tout possède une esthétique proche de *Dishonored*, du plus bel effet. Vraiment très alléchant.**

Genre : FPS  
Nb de joueurs : 1-N.C.  
Développeur : Arkane Studios

**TALOS I EST INFESTÉE D'EXTRATERRESTRES, LES TYPHONS, CAPABLES DE PRENDRE LA FORME D'OBJETS DU QUOTIDIEN.**



Plongée en chute libre dans l'abîme : des phases d'exploration spatiale sont au programme de *Prey*.



Les terribles Typhons sont des entités informes qui se dissimulent dans les objets du quotidien.



C'est dans l'œil que notre héros s'injectera directement les Neuromods nécessaires à sa mutation.





### TORMENT : TIDES OF NUMENERA

# SERA-T-IL À LA HAUTEUR ?

Un temps jeu le plus kickstarté de tous les temps, le successeur de *Planescape : Torment* porte une charge émotionnelle lourde. Un échec à satisfaire les backers (et les autres) lui promettrait une sanction que tous les jets de dés du monde, fussent-ils parfaits, ne pourront lui éviter. **COURANT 2017**

**P**lusieurs fois repoussé à cause (entre autres, probablement) d'une campagne de financement qui aura explosé tous les records en 2013, *Tides of Numenera* viendra grossir les rangs des RPG occidentaux à l'ancienne, un genre en renaissance totale après les succès de *Pillars of Eternity*, *Wasteland 2* ou du plus récent *Tyranny*. Peut-être un poil plus cérébral que ses nouveaux contemporains, cette suite au légendaire *Planescape : Torment* devrait être un régal verbeux pour les fous de lecture qui se plongeront

corps et âme dans une intrigue qu'il faudra démêler à coups de masse et de sorts, mais aussi à force de répliques bien senties. Dans un titre où la mort n'est qu'un état passager qui permet de se balader dans son propre esprit et d'y rencontrer les fantômes du passé pour leur faire révéler de lourds secrets, on ne s'attendait pas à autre chose. Dans le même ordre d'idées, il ne faudra pas s'attendre à un système d'alignement manichéen, mais à une gestion par couleurs – les fameuses vagues du titre – dont les teintes seront autant de

possibilités d'opter pour une approche ou une autre. Sans que le jeu ne force quoi que ce soit, ni ne donne un avant-goût trop clair des conséquences de choix qu'on annonce innombrables et avec des conséquences susceptibles de modifier votre réalité en quasi temps réel ! Développé par inXile sur le moteur (pas très sexy) de *Wasteland* et chapeauté par un grand nombre de références du genre – Brian Fargo ou Chris Avellone pour les blases les plus ronflants – ce *Torment : Tides of Numenera* s'annonce plus fouillé, profond et mystique que jamais.

### INFOGAMER

Sa réalisation a beau nous laisser quelque peu de marbre, nous attendons *Tides of Numenera* sur son univers et son écriture. De ces côtés, pas de souci, nous avons une confiance quasiment absolue dans ces créateurs. Le jeu ne sera probablement pas le plus accessible de l'année, mais il a vocation à contenter les fans de son illustre aîné.

Genre : RPG  
Nb de joueurs : 1  
Développeur : Techland





**WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR III**

# LA PROCHAINE GUERRE MONDIALE

Sept longues années après le lancement du fantastique *Dawn of War II*, Relic reprend les commandes pour amadouer les tacticiens du dimanche et permettre à SEGA de briller en 2017. Les Orks n'ont qu'à bien se tenir. **COURANT 2017**

Il y a STR et STR. Et si vous ne connaissez pas *Dawn of War II*, il ne faut pas que l'imaginer tel ce cousin de *StarCraft* avec un habillage *Warhammer 40K*. Notamment le second chapitre qui s'apparentait plus à un Action/RPG brutal où l'on ne dirigeait pas une armée entière, mais quelques héros aux capacités propres. Et la tactique était

finallement plus abordable par le commun des mortels, qui plaçait son sniper derrière une couverture et si possible en hauteur, son tank à l'avant et ses DPS autour en prenant soin de bien les équiper avant la mission pour ne pas trop souffrir et apprécier le rythme des quêtes scénarisées. Bref, on pouvait ne pas adhérer au « bordel » très organisé d'un

STR, et trouver la proposition *Dawn of War II* absolument géniale. Mais Relic est bipolaire, il faut bien le comprendre, et *Dawn of War III* a beau être la suite du II, il s'agit en fait de la suite tactique du tout premier jeu (oui, ce n'est pas évident à suivre). Le studio renoue donc avec son système classique de création de bâtiments et de gestion d'armée, tout en conservant son aspect action. Les anciennes factions ont invité de nouvelles classes bien connues de l'univers *Warhammer* à la fête. On parle donc déjà des Chevaliers

Impériaux pour les  
Space Marine, les  
Gorkanauts pour

les Orks et les Wraithknights pour les Eldar. Côté synopsis, tout reste encore bien flou. On sait juste que la planète Acheron renferme une arme terrifiante et que les trois armées souhaitent la récupérer. Mais 2017 approche et les infos vont tomber, alors on attend ! Et puis surtout, car ça on le sait déjà, le jeu est superbe et propose des batailles au souffle épique dément. Mais chut, on y revient bientôt.

## INFOGAMER

Difficile pour le moment d'émettre un premier avis. Notre seule assurance, c'est le passif de Relic qui n'a jamais failli dès qu'il s'agissait de réaliser de grands STR, et la folle *Dawn of War II* qui continue de briller encore en 2016. De toute manière, une simple remise à jour graphique suffirait à nous amadouer.

Genre : Stratégie  
Nb de joueurs : 1-N.C.  
Développeur : Relic Entertainment

Pas de panique, chaque faction aura son mode Histoire, la planète Acheron ne laisse personne dans un coin.



Si certains joueurs ne sont pas facilement charmés par les STR, *Dawn of War III* est beau et ne tésine pas sur les effets spéciaux.



EN COUV 2017, ANNÉE CHARNIÈRE

## GHOST RECON WILDLANDS

# CLANCY EN MODE GTA

Un jeu à la fois explosif et tactique, où la coopération jouera un rôle prépondérant. 7 MARS 2017

**A**vec ses onze environnements différents, ses missions à gogo et son open world vertigineux proposant une Bolivie réaliste déchirée par la guerre que mène un petit commando d'élite contre les narco-trafiquants, la prochaine tentative d'Ubisoft pour rivaliser avec *GTA* — après deux *Watch Dogs* peu encourageants — pourrait s'avérer la bonne. Même si, en l'occurrence, on aurait plutôt

tendance à comparer ce *Wildlands* à la série des *Just Cause*, dont il reprend aussi bien la thématique politique que l'évolutivité de nos rapports avec la population locale, en fonction de nos actions. Franchement très joli, narrativement documenté — licence oblige — et nerveux dans la structure de ses quêtes, le jeu s'avère plutôt classique en solo, alors qu'il passe la surmultipliée en coopération, expérience pour laquelle il semble avoir été pensé dès le départ.



La Bolivie de *Ghost Recon : Wildlands* est ultra réaliste, en tout cas, on veut bien le croire sur parole.

La manière dont on peut varier les tactiques en temps réel et s'adapter, en équipe, à tous les imprévus, renvoie aux grandes heures des tous premiers jeux de la marque Tom Clancy...

## INFOGAMER

La formule de ce *Ghost Recon* est classique et attendue, mais la réalisation semble largement au niveau des ambitions. De quoi s'y essayer, en multi de préférence, pour éviter autant que possible l'inévitable impression de redite.

Genre : Action  
Nb de joueurs : 1-4  
Développeur : Ubisoft Paris



Quatre tueurs professionnels bossant pour le gouvernement américain. On appelle aussi ça des héros...

## FOR HONOR

# LE CHOIX DES ARMES

Avec pour pitch de départ un cross-over très improbable, *For Honor* fait appel à un vieux réflexe : c'est qui le plus fort ? 14 FÉVRIER 2017

**P**endant longtemps, on ne savait qu'une chose de *For Honor*, qu'il proposerait d'incarner trois types de guerriers légendaires — chevalier, viking ou samouraï — tous projetés dans un monde imaginaire où leur affrontement devient envisageable. Mais depuis peu, les infos abondent : l'expérience de jeu variera entre deux approches différentes, d'un côté du combat de masse très beat'em all sous influence des *Dynasty Warriors*, de l'autre des duels techniques entre champions, où chaque coup bien placé peut tuer, façon *Dark Souls*. Mettant l'accent sur un gameplay précis, Ubisoft s'essaye aussi au RPG classique, le but ici est d'améliorer un perso dont on a choisi la classe : Vanguard,

Assassin, Heavy ou hybrides. Quant au multi, il se répartit en cinq modes, tous assez prévisibles. À la fois classique et audacieux, le jeu retient l'attention.

## INFOGAMER

On n'attendait pas vraiment Ubisoft sur le terrain du hardcore gaming, auquel *For Honor* semble pourtant appartenir. En remplaçant le gameplay au cœur de son projet, le studio surprend, et semble même avoir réussi un objet inclassable.

Genre : Action  
Nb de joueurs : 1-8  
Développeur : Ubisoft Montréal



## SOUTH PARK L'ANNALE DU DESTIN

La première adaptation de *South Park* par Ubisoft avait surpris tout le monde par sa fidélité à la série dans son esprit politiquement incorrect, tout en réalisant une petite prouesse de gameplay, via un véritable RPG open world en 2D. Rare exemple d'un jeu vidéo authentiquement drôle, il s'offre aujourd'hui une suite qui, après les codes de la fantasy, tourne en dérision ceux des super-héros. Reporté de quelques mois pour cause de finalisation soignée, *L'Annale du Destin* sera peut-être un grand jeu.



La précision du gameplay, la difficulté des combats et le look d'ensemble font penser aux *Dark Souls*. En plus accessible tout de même.



## QUAKE CHAMPIONS

# DU SANG ET DES LARMES

De retour après plus de dix ans d'absence – plus de quinze si on retire l'oubliable *Quake IV* de l'équation – l'une des licences les plus légendaires du FPS tente de lier sa sauce avec des ingrédients plus modernes. **COURANT 2017**

**A** condition d'oublier la forte odeur d'opportunisme faisant ressembler ce *Quake Champions* à une réponse sans doute trop tardive à l'*Overwatch* de Blizzard, le titre d'Id Software semble avoir quelques atouts à faire valoir. S'il faut se résoudre à voir un FPS qui se faisait une joie de mettre tout le monde sur le même pied d'égalité céder à la mode des perks et compétences permettant à un Champion de faire une différence marquée, l'esthétique et la philosophie de la licence semblent quant à elles conservées. C'est un peu crade, ça va très vite (surtout avec le mode 120 hz annoncé) et en mouvement, ça ressemble pas mal à une session de 1999 : strafe et rockets jumps se succèdent à une vitesse folle, alors que le talent souris en main autorise des tirs précis que toutes les compétences du monde ne sauront parer. À moins, justement, qu'il ne soit question pour certains personnages de faire bénéficier les copains d'un bouclier temporaire, ou de capacités de piratage quelconque, et ainsi de suite. S'il est d'ores

et déjà acquis que les Champions seront répartis en catégories (attaque, défense...) et que ceux qui ont été présentés ressemblent énormément à certains personnages d'*Overwatch*, reste à voir où Id Software – et surtout Bethesda, qui chapeaute le projet avec l'envie probable de bouffer un peu du gâteau de Blizzard – aura situé son curseur. S'il parvient à moderniser avec modération tout en conservant la violence expéditive du gameplay d'autrefois, il y a fort à parier que nombre de joueurs sauront pardonner l'affront. Les exemples de *Wolfenstein* et surtout *Doom* sont là pour le prouver.

### INFOGAMER

On l'attend énormément, même si c'est avec un doigt (fébrile) sur la gâchette. Pour tout dire, on prie bien fort pour un vrai retour en grâce pour la licence.

Genre: FPS en arène  
Nb de joueurs: 1-N.C.  
Développeur: Id Software

**C'EST UN PEU CRADE, ÇA VA TRÈS VITE ET EN MOUVEMENT, ÇA RESSEMBLE PAS MAL À UNE SESSION DE 1999...**

À quel point les compétences de chaque perso seront-elles capables d'influencer la partie ? On aimerait que ce soit léger, mais l'influence d'*Overwatch* est telle que...







## SNIPER ELITE 4

# SOUS LE SOLEIL

La splendeur des paysages transalpins de *Sniper Elite 4* ne devra pas vous détourner de votre unique objectif : tuer avec précision et élégance... Une suite sans risques, mais qui s'annonce efficace. **14 FÉVRIER 2017**

**S**oyons francs, le succès remporté par la série *Sniper Elite* tient avant tout à sa spectaculaire Kill Cam, qui permet de suivre le trajet de la balle et d'assister, façon rayons X, aux dégâts qu'elle inflige au corps de la victime. Gore et sadique à souhait.

Ce gadget ultra jouissif est bien sûr de retour dans *Sniper Elite 4*, qui n'oublie pas néanmoins d'approfondir son concept en jouant notamment la carte de la verticalité, notion très à la mode. Notre sniper, chargé de missions à haut risque dans l'Italie mussolinienne de

1943, peut ainsi escalader les bâtiments pour se trouver un meilleur poste de tir, une jauge lui indiquant son degré de visibilité aux yeux l'adversaire : la discrétion est donc de mise. Avec des environnements plus ouverts et surtout un marqueur qui nous informe des habitudes de chaque ennemi (pour mettre des stratégies au point), *Sniper Elite 4* lorgne du côté de *MGS V*, ce dont on ne saurait lui faire le reproche... Espérons une réalisation encore mieux finalisée et une expérience de jeu capable d'éviter la répétition.

## INFOGAMER

Un véritable simulateur de patience, et donc de bronzette, qui bénéficie de certaines innovations bienvenues mais joue toujours à fond la carte de l'ultra-violence à travers ses descriptions chirurgicales de chaque blessure. Pourquoi pas ?

Genre : FPS  
Nb de joueurs : 1  
Développeur : Rebellion

## SNIPER GHOST WARRIOR 3

# DU TRAVAIL DE PRO

Des opérations solitaires en open world pour un commando paré à toute éventualité ? Hideo Kojima approuverait sans doute... **4 AVRIL 2017**

**L**a série *Sniper : Ghost Warrior* a bien du mal à imposer son style... peut-être parce qu'elle n'en a jamais vraiment eu ! Conscients de cette grosse lacune, mais soucieux de bien faire, les développeurs de CI Games ont décidé de lorgner du côté de *Metal Gear Solid V* (comme leur concurrent, voir au-dessus) et en ont tiré pas mal d'enseignements. Résultat : ce troisième opus pourrait bien être le bon ! En gros, vous dirigerez un sniper américain chargé de contrer des séparatistes menant une sale guerre en Géorgie. En fonction de ses missions, dont il décidera l'ordre dans lequel il souhaite les accomplir, il optera pour trois méthodes d'action possible : Sniper, Ghost ou Warrior, soit autant d'approches différentes, débloquent un équipement variablement furtif ou bourrin.

Mais s'il est bien un gadget à toujours garder sur soi, c'est le drone, indispensable pour détecter une proie toujours bien planquée et surtout non indiquée sur la map. Crédible dans sa peinture de la guerre et riche en subtilités, *SGW 3* nous a agréablement surpris...

## INFOGAMER

Ou comment une série faiblarde parvient à s'élever au-dessus de son niveau de départ en osant revoir sa copie de fond en comble tout en s'inspirant des meilleurs. La richesse de contenu de *Sniper : Ghost Warrior 3* a de quoi faire envie. À surveiller.

Genre : FPS  
Nb de joueurs : 1  
Développeur : CI Games





## HALO WARS 2

# DEUXIÈME MANCHE

La saga *Halo* continue de prouver son actualité tonitruante, ainsi que sa capacité à varier les styles. Pour l'occasion, *Halo Wars 2* pourrait même s'avérer une agréable surprise stratégique. **21 FEVRIER 2017**

**L**e plus important, quand on décide de développer un jeu de stratégie fondé sur l'univers de *Halo*, c'est de s'entourer d'experts en provenance directe de ce genre a priori bien éloigné des sentiers du FPS. Ce fut le cas en 2009, quand Microsoft confia les manettes de *Halo Wars* à Ensemble Studios, connu pour sa série *Age of Empires*. Huit ans et un

semi-succès plus tard, et alors que Bungie a passé la main à 343 Industries pour la saga principale, *Halo Wars 2* échoit cette fois au studio Creative Assembly, que ses *Total War* ont imposé comme une référence en matière de tactique et de gestion. Les événements du jeu feront suite à ceux du premier opus mais en se situant 28 ans plus tard, histoire de ne

pas perdre en cours de route ceux qui n'y auraient pas joué, ou bien n'auraient gardé aucun souvenir du scénario. Peu importe en effet, car le but reste de battre à plate couture une armée de Covenant en construisant des bases à partir desquelles on ventillera des troupes, à gérer de préférence unité par unité pour éviter des déconvenues si l'on en restait à une échelle trop large. Fort d'une réalisation spectaculaire qui nous régale en pyrotechnie et en animations sympas, *Halo Wars 2* semble bien parti pour vendre de la stratégie (pas trop) complexe au grand public, grâce à son fan service impeccable. Les puristes jugeront sans

doute l'ensemble trop convenu et léger, mais les autres pourront y trouver leur compte.

## INFOGAMER

Le premier *Halo Wars* avait surpris par ses qualités en dépit d'un développement compliqué. Sa suite semble avoir mis tous les atouts de son côté, tant sur le plan graphique que dans les possibilités offertes par un gameplay très fouillé. Prometteur.

Genre : Stratégie  
Nb de joueurs : 1-N.C.  
Dév. : Creative Assembly

**HALO WARS 2 ÉCHOIT AU STUDIO CREATIVE ASSEMBLY, QUE SES TOTAL WAR ONT IMPOSE COMME UNE RÉFÉRENCE.**



Des effets pyrotechniques très réussis, donnant à ce jeu de stratégie de faux airs de blockbuster.

## SCALEBOUND

Autre titre One prévu sur PC en 2017, *Scalebound*. PlatinumGames nous réserve une pure expérience défileur et arcade à travers ce titre annoncé depuis longtemps, et qui surfe sur un nombre impressionnant de références. On pense aussi bien à *Devil May Cry* qu'à *Bayonetta*, mais aussi à *Monster Hunter* et *Panzer Dragoon* ! Une véritable synthèse de l'esprit vidéoludique nippon, dans laquelle on contrôle un jeune héros adepte du combo, tout en invoquant un dragon venant à la rescousse. Spectaculaire et très jubilatoire, mais un peu creux aussi, peut-être.



La micro-gestion sera non seulement possible, mais aussi fortement conseillée pour optimiser vos chances.



La base de départ, à construire puis à optimiser pour générer les unités nécessaires à la progression.



L'ambition esthétique est indéniable, même si certains ont pu déplorer les faiblesses des premières démos.



Au fur et à mesure des versements sur Kickstarter, le studio n'a cessé de revoir ses ambitions à la hausse.

### KINGDOM COME DELIVERANCE

# LES HISTORIENS APPROUVENT

En vue subjective, visitez un Moyen-Âge d'un réalisme à couper le souffle et dont le monde ouvert n'est pourtant pas synonyme de n'importe quoi. Certains attendent beaucoup de ce *Kingdom Come Deliverance*... **COURANT 2017**

**A**près le très « overhypé » *No Man's Sky*, voici venir un nouvel open world gigantesque et incroyablement permissif, lui aussi peut-être trop attendu, surtout au vu du buzz exponentiel qu'il suscite depuis le début de sa (vieille) campagne Kickstarter, tellement réussie que ses développeurs ont revu leur copie en mode « toujours plus ». La première originalité de ce RPG tchèque est de proposer une vision réaliste du Moyen-Âge, sans pouvoirs, ni magie, ni

créatures fantastiques. Juste des gueux et des chevaliers qui se croisent dans la boue du Royaume de Bohême, en 1403, avec en toile de fond une lutte pour le pouvoir qui implique les vrais têtes couronnées de l'époque. Aux origines, *Kingdom Come* s'annonçait plutôt comme un simulateur de batailles, mais la popularité du projet l'a vu évoluer vers une approche plus complète, impliquant des quêtes à rallonge façon *The Elder Scrolls* ou, de manière encore plus flagrante, *The Witcher*.

Si la présentation du jeu à la dernière Paris Games Week a laissé une impression mitigée quant à la technique (visuellement détaillé, mais il rame beaucoup), c'est surtout le réalisme des combats, la richesse de missions à géométrie très variable et la force d'une I.A. collective s'adaptant à nos actions, bonnes ou mauvaises, qui ont retenu l'attention. Les influences sont visibles, mais le résultat intrigue... *Kingdom Come : Deliverance* sera-t-il au niveau ? Réponse, enfin, en 2017.

### INFOGAMER

Entre son scénario à embranchements multiples, ses quêtes d'une infinie richesse, ses décors ultra fouillés et son gameplay rigoureux, *Kingdom Come : Deliverance* s'impose sans peine parmi les jeux les plus crédibles jamais voulus. Reste à voir le résultat.

Genre : Action/RPG  
Nb de joueurs : 1  
Développeur : Warhorse Studios

Des batailles réalistes, sans magie ni monstres merveilleux, et dont le gameplay ne tolère pas l'à peu près.



**LA PREMIÈRE ORIGINALITÉ DE CE RPG TCHÈQUE EST DE PROPOSER UNE VISION RÉALISTE DU MOYEN-ÂGE, SANS POUVOIRS NI MAGIE.**



# DU CÔTÉ DES INDÉS

Parce qu'il n'y a pas que les mastodontes dans la vie et en 2017 sur nos bécane, petit tour du côté de la production indépendante avec quatre titres que nous attendons de pied ferme...

## NIGHT IN THE WOODS

### BALADE REBELLE

Le jeu dont un chat est le héros. Prometteur. **10 JANVIER 2017**

C'est sans conteste l'un des jeux indépendants que nous attendons depuis le plus longtemps, notamment grâce à son esthétique en 2D fascinante, son open world magique et sa thématique nostalgique, portée par des héros/animaux pour le moins attachants. La chatte Mae, déprimée et révoltée, retourne

dans son quartier d'enfance pour découvrir que tout a bien changé, et qu'une menace se terre dans les bois... Sous couvert d'une imagerie plutôt cool se cachent des réflexions sombres et mûres sur la vie, une manière originale de traiter le quotidien sous l'angle d'un platformer nerveux. Bref, on veut mettre la main dessus !



Mae surfe sur une ville qui ne lui renvoie que le spectre de l'échec : entre action et émotion...

## FUTURE UNFOLDING

### POÉSIE POUR TOUS

Un jeu qui mise beaucoup sur son style visuel. **1<sup>ER</sup> TRIMESTRE 2017**

Ah ! Que serions-nous sans ces jeux indépendants au style minimaliste, à l'atmosphère poétique et aux ambitions métaphysiques ? Sans doute pas grand-chose. C'est pourquoi il faudra s'intéresser de près à *Future Unfolding*, balade dépayssante et rafraîchissante dans un monde coloré, vu

de dessous et peuplé essentiellement de gentils animaux. Du moins, jusqu'à ce que certaines forces du Mal se manifestent et que le tout commence à verser dans l'action/survie. Avec quel gameplay exactement, et au service de quel scénario ? Impossible de répondre pour l'instant, mais l'envie d'y jouer est là.



Des taches de couleur s'agitent à l'écran mais, pourtant, *Future Unfolding* raconte quelque chose.

## MONSTER BOY & THE CURSED KINGDOM

### SOUVENIRS ENCHANTÉS

Pour les nostalgiques d'un certain chevalier 8-bits... **JANVIER 2017**

Attention, spéciale dédicace à tous les nostalgiques avec ce *Monster Boy & the Cursed Kingdom* dont le postulat réveillera bien des souvenirs. Il s'agit en effet de contrôler un jeune aventurier, évoluant dans un monde ouvert en 2D, et capable de se transformer en cinq créatures différentes pour accéder à toutes

les zones de la map. Au-delà de son emprunt à *Zelda*, ce concept renvoie évidemment au mythique de *Wonder Boy 3* de la Master System, un des plus grands jeux de tous les temps, simplement. Et les premières images de *Monster Boy* laissent à penser qu'il en emprunte aussi l'esthétique. Joie !



Un jeu d'action en open world au look revisité mais qui garde l'essentiel du style du classique de SEGA.

## A PLACE FOR THE UNWILLING

### L'OMBRE D'UN DOUTE

Ambiance pesante pour un titre qui nous accroche. **COURANT 2017**

De l'indé pur jus, comme on n'en avait pas vu depuis longtemps, avec sa 3D isométrique, ses graphismes de bande-dessinée réalisés à la main, son open world labyrinthique, son scénario énigmatique et surtout son ambiance unique. Ici, on doit accomplir un certain nombre de quêtes avant la nuit

tombée, car tous les habitants ont leur propre routine, parfois complexe. Le but ? Lever le voile d'ombre qui recouvre la cité, et désenvoûter des citoyens ramenés à l'état de masse de ténèbres, du moins jusqu'à ce que l'on ait trouvé et prononcé leur nom véritable. Difficile de faire plus intrigant...



Ambiance victorienne, brouillard omniprésent, ombres menaçantes et de nombreux persos jouables sont au menu.



**ABONNEMENT**

**PLUS SIMPLE, PLUS RAPIDE**  
**ABONNEZ-VOUS EN LIGNE**  
abo.nickelmedia.fr

**CADEAU! COLLECTOR** LES GRANDS JEUX 2017  
LE POSTER GÉANT EXCLUSIF  
+ LE CALENDRIER GAMER **FORMAT XXL**

# PC GAMER

N°14 Janvier - février 2017

**BEST OF 2016**  
Nos coups de cœur,  
nos coups de gueule !

**DUAL  
UNIVERSE**  
Le MMO spatial  
à la française

**+ TESTS**  
DISHONORED 2  
BATTLEFIELD 1  
TYRANNY, STEEP  
COD: INFINITE WARFARE  
DEAD RISING 4  
WATCH DOGS 2  
TITANFALL 2

**SPÉCIAL  
NOUVEAUTÉS  
2017**

• Quake Champions • Dawn of War 3 • Divinity Original Sin 2  
• Torment • For Honor • Ghost Recon Wildlands • Halo Wars 2 • Prey...

**PC GAMER  
HARDWARE**

**RAZER  
DEATHADDER ELITE**  
Le nouveau  
modèle  
que l'on  
attendait !

**GPU LOW COST**  
GTX 1050 et 1050 Ti:  
Les deux nouvelles cartes  
Nvidia au banc d'essai

**STEELSERIES ARCTIS 3**  
Le casque ultime ?

**HP OMEN 17**  
Peut-il s'imposer  
face aux cadors  
du gaming

L 15840 - 14 - F: 5,90 € - RD



# ABONNEZ-VOUS !

## 1 an - 6 numéros

Seulement

# 23<sup>,90</sup> €

au lieu de 35,40 €

Plus de  
**32%**  
de remise

### ET PROFITEZ DE CES 5 AVANTAGES :

- 1 Réalisez une économie appréciable sur le prix de vente au numéro
- 2 Votre magazine est livré directement chez vous
- 3 Recevez vos numéros avant leur parution kiosque
- 4 Ne manquez aucun numéro
- 5 Vous êtes garanti contre toute hausse du prix au numéro

## PCGAMER

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement à :  
**PC GAMER - 56, rue du Rocher 75008 Paris**

☐ **OUI JE M'ABONNE À PC GAMER pour 6 numéros au prix de 23,90 € au lieu de 35,40 €\***

P141

#### ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous

☐ Mme ☐ M.

(\*) Champs obligatoires

Nom\* :

Prénom\* :

Société\* :

Adresse\* :

Code Postal\* :

Ville\* :

Adresse email\* :

Tél. fixe :

Tél. portable :

Date de naissance :

☐ Je souhaite recevoir en avant-première les offres de Nickel Media

#### MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **NICKEL MEDIA**

☐ Carte bancaire n°

Date de validité :

(validité minimale 2 mois)

Cryptogramme :

(3 derniers chiffres au dos de votre carte)

Date et signature obligatoires :

\*6 numéros à 5,90€. Offre valable en France métropolitaine uniquement et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/01/2017. Pour l'étranger nous consulter à : [abo@nickelmedia.fr](mailto:abo@nickelmedia.fr). Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut, il ne pourra être mis en place.



DISHONORED 2

# L'ASSASSIN ROI

Terrible doute : et si le jeu que nous attendions le plus cette année n'était pas à la hauteur ? Après toutes ces previews, tous ces premiers contacts enjoués, le nouveau bébé d'Arkane n'avait pas le droit de nous décevoir. Peut-être en attendait-on un peu trop ? Mais non, c'est une blague ! *Dishonored 2* est bien ce chef-d'œuvre promis.





**ON SAVAIT LE STUDIO EXPERT EN NARRATION ENVIRONNEMENTALE, MAIS FORCE EST DE CONSTATER QU'IL S'EST DÉPASSÉ UNE NOUVELLE FOIS.**

**M**ême s'il va bientôt prendre le large, *Dishonored 2* commence à Dunwall. Devenue adulte, Emily exerce tant bien que mal son rôle d'Impératrice, épaulée par son père adoptif et mentor Corvo, le héros du premier épisode. Alors qu'elle reçoit la visite du duc de Serkonos (une île du sud) et de sa tante, Deillah, cette dernière organise un coup d'État et s'empare du trône. Assommé(e) puis mis(e) aux fers (ça ne vous rappelle rien ?), Emily ou Corvo (le jeu vous laisse le choix au début) va devoir organiser sa vengeance. Mais pour cela, il/elle doit s'exiler sur l'île de Serkonos (la patrie de Corvo), où l'attend la redoutable ville de Karnaca, afin de retrouver et tuer (ou pas) les responsables du coup d'État.

#### **Karnaca, du bout du monde**

Si l'on retrouve bon nombre d'éléments décoratifs communs, la différence entre Dunwall et Karnaca est assez saisissante. Écrasée par le soleil, Karnaca est une mégapole méridionale taillée dans la roche et le bois exotique, dont la végétation pousse un peu partout, y compris au milieu des immeubles. Gouvernée par Abèle, un politicien corrompu, la cité semble à l'abandon, ses habitants sont souvent devenus fous, et des nids de mouches de sang (qui transforment n'importe qui en zombie agressif) ont pris leurs quartiers dans des appartements entiers. Qu'elle soit grandiloquente ou glauque, la magie décorative d'Arkane opère à plein régime. On savait le studio – et notamment l'équipe artistique chapeautée par Sébastien Mitton – expert en matière de narration environnementale, mais force est de constater qu'il s'est dépassé une nouvelle fois. Grâce à la nouvelle technologie développée en interne (le Void Engine), le jeu est bien plus beau, avec des effets d'ambiance et de lumières saisissants, mais ses espaces d'exploration se sont vu étendus et densifiés. Fragmentée en plusieurs étapes, la progression reprend celle de *Dishonored* : chaque mission est composée de deux ou trois zones, où la liberté est extensible. La première zone est souvent l'occasion



## TESTS DISHONORED 2

Les visites du Vold basculent dans l'ésotérisme total, où tout n'est qu'abstraction et prophéties sombres.

**LÀ OÙ ARKANE FRAPPE UN GRAND COUP, C'EST DANS LA CARACTÉRISATION MÊME DE CHACUNE DE SES MISSIONS D'ASSASSINAT.**

de looter suffisamment de richesses et de runes pour obtenir pouvoirs et emplettes aux boutiques clandestines du coin, avant d'attaquer l'infiltration du QG de la cible principale. Si Karnaca n'est pas un monde ouvert, elle est sûrement la plus fascinante et la plus crédible cité vue à ce jour dans un jeu vidéo. On ne compte plus les moments passés à fouiller une zone juste pour le plaisir de se faire l'archéologue de cette urbanité foisonnante de détails de vie, mais aussi de chemins de traverse. Une fois de plus, le level design recèle un nombre incalculable de chemins tactiques pour infiltrer un lieu, histoire de favoriser les approches expéditives comme pacifistes.

### Dis-moi qui tu joues...

L'autre nouveauté majeure du jeu, c'est la possibilité d'incarner Emily et de profiter de ses nouvelles méthodes assassines. Si sa mobilité reste la même que celle de Corvo (qui nous fait enfin grâce de sa parole), sa différenciation passe par une batterie de nouveaux pouvoirs, aux possibilités nombreuses (voir encadré). Malgré une progression narrative identique (hormis les dialogues), le jeu trouve une jouabilité unique par l'approche des deux assassins en termes de gameplay. Les fans du premier épisode seront ravis de retrouver Corvo et ses vieilles habitudes, mais tout aussi heureux à l'idée de découvrir la quantité de tactiques émergentes permises par les pouvoirs d'Emily. Quant au scénario, à défaut d'être inoubliable, il trouve au moins une narration beaucoup



Karnaca, à nous deux ! La ville est superbe, et très différente de celle du premier épisode.



Les premiers pas dans Karnaca permettent d'apprécier la vie quotidienne de son port, et de ses pêcheurs de baleines.



## CORVO OU EMILY ? À VOUS DE CHOISIR !

Avec Corvo, on retrouve la plupart des anciens pouvoirs comme le bond en avant, la possession de corps étrangers ou encore la bourrasque renversant un ennemi, qui sont agrémentés de petites nouveautés. Par exemple, on peut désormais prendre possession d'un cadavre, qui fera office de planque parfaite. Emily, quant à elle, reprend certains pouvoirs comme la Vision des ténèbres, mais elle dispose de nouvelles magies assez géniales : la possibilité de se transformer en ombre, de créer un clone pour jouer les leurres ou encore le Domino qui permet de relier plusieurs cibles par le même destin. Comprendre : si vous collez une mine sur un des trois gardes reliés par le Domino, les deux autres exploseront aussi, causant des dégâts massifs autour d'eux. Génialement sadique.



plus riche et active qu'avant. Bien souvent, les quêtes secondaires recèlent de nouveaux personnages atypiques ou certains choix moraux, comme de choisir son camp entre deux gangs de malfrats de la ville (des voleurs sanguinaires face à des extrémistes religieux), qui donnent souvent lieu à des embranchements et des décors inattendus, rallongeant l'expérience de jeu sans jamais l'appesantir.

## ... Je te dirai comment tu assassines

Là où Arkane frappe un grand coup, c'est dans la caractérisation même de chacune de ses missions d'assassinat, qui comportent toutes une idée conceptuelle unique. Un niveau se passera dans un musée d'Histoire Naturelle peuplée de sorcières, un autre dans un manoir entièrement mécanisé et transformable (un chef-d'œuvre



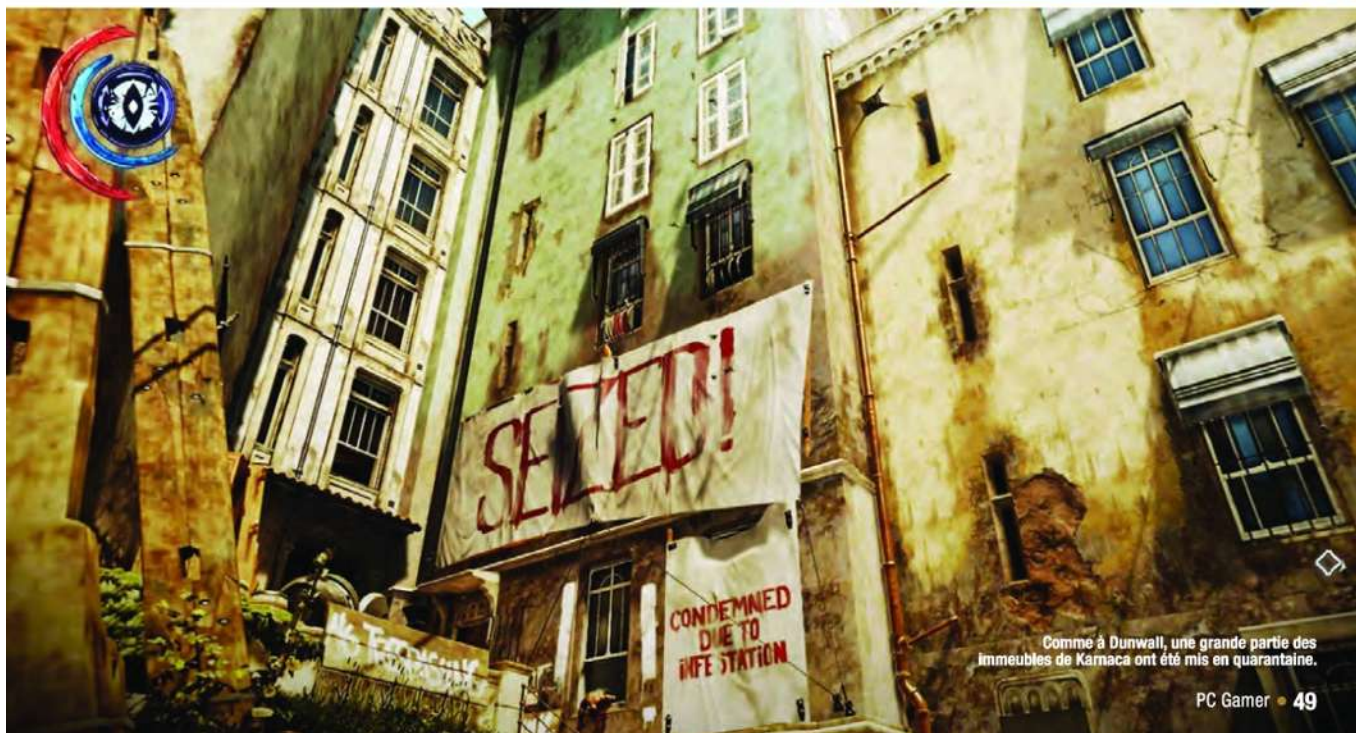
À certains moments, le jeu vous laisse la liberté d'intervenir pour empêcher des drames sanglants en ville.



Les performances permises par le nouveau moteur Vold en termes d'ambiance lumineuse sont assez saisissantes.



Les boutiques clandestines permettent de faire le plein en munitions, mais aussi d'améliorer son armement.



Comme à Dunwall, une grande partie des immeubles de Karnaca ont été mis en quarantaine.



## TESTS DISHONORED 2



Appuyez sur  pour lancer des bouteilles et des verres vides dont le bruit fera diversion.



Tomber sur un appartement rempli de mouches de sang est toujours un sacré moment de stress.



En se baladant, il est conseillé de parler avec certains PNJ. Ils pourraient bien vous donner des missions secondaires...

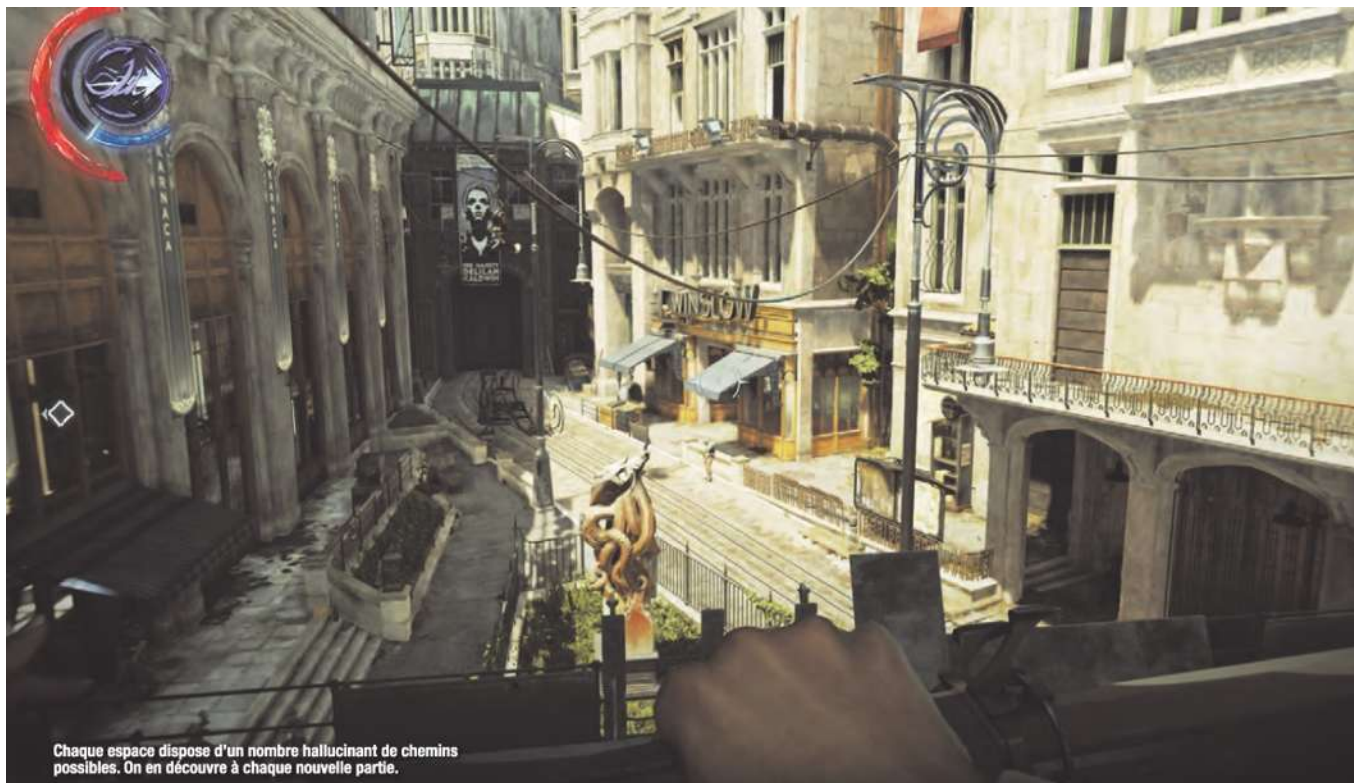
d'architecture), un autre enfin prendra le pari d'ôter les pouvoirs au joueur pour... non, ne dévoilons pas ce plaisir. Mais résumons simplement en disant qu'il s'agit d'une des plus grandes expériences de jeu vidéo que l'on ait joué depuis bien longtemps. C'est en cela que *Dishonored 2* est exceptionnel, et mérite le titre de chef-d'œuvre. Ce n'est pas juste une belle coquille, un tableau de maître sans cohérence, mais un univers riche, qui donne l'impression de vivre

et respirer même en notre absence. Ce n'est pas non plus une suite paresseuse qui se repose sur ses lauriers, mais l'un des gameplay les plus généreux et les plus libertaires qui soit. On se souvient que le premier *Dishonored* avait su fasciner toute une frange de joueurs hardcore et speedruns, par le nombre étendu de voies pour terminer le jeu, et de contenus à déguster. Quand on voit le potentiel, démultiplié, laissé par Arkane dans ce nouvel épisode,



Arkane n'a pas oublié sa philosophie de la narration environnementale, et fait de chaque intérieur une preuve de vie antérieure.





Chaque espace dispose d'un nombre hallucinant de chemins possibles. On en découvre à chaque nouvelle partie.

## LE JEU SOUFFRE D'UNE OPTIMISATION IMPARFAITE SUR PC, MAIS QUI RESTE AMÉLIORABLE AVEC LE TEMPS.

le titre est appelé à une postérité infinie. S'il faut une douzaine d'heures pour le finir en ligne droite, on parle bien du double, voire du triple, pour excaver toutes ses trouvailles cachées.

### Presque parfait

Alors oui, *Dishonored 2* a ses défauts, à commencer par un scénario un poil

classique et un final somme toute décevant. Techniquement, le jeu souffre d'une optimisation imparfaite sur PC, mais qui reste améliorable avec le temps. La preuve : quelques semaines après sa sortie, un patch assez massif a déjà amélioré de nombreuses performances, à commencer par la fluidité, qui devient enfin acceptable avec toutes les

options graphiques à fond. Et, de toute façon, le bond de maturité d'Arkane est tel entre les deux épisodes que cela reste de menus défauts. À l'heure où les jeux hypés se finissent souvent en déceptions monumentales, *Dishonored 2* reste un soulagement au goût exquis. Celui de jouer à un grand jeu, qui sait non seulement ne pas décevoir ses fans, mais prouve aussi que son créateur a su évoluer en quatre ans, et écouter ses détracteurs. Voilà un grand titre fait par des gens qui n'ont jamais oublié une part essentielle de leur art : le plaisir et le défi de surprendre, à chaque seconde.

### CONFIG DE TEST

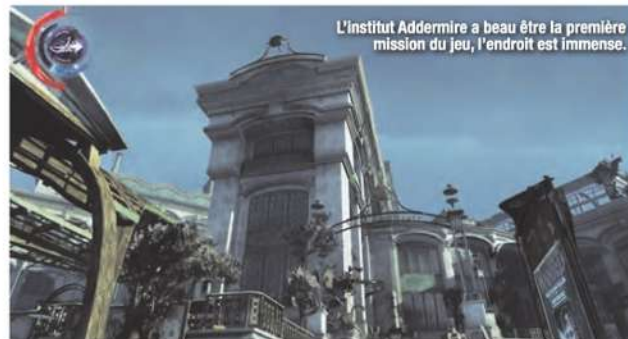
PROCESSEUR : Intel i5 3,4 GHz

CARTE GRAPHIQUE : GeForce GTX 770

MÉMOIRE VIVE : 12 GB

Au lancement, le jeu aurait mérité moins que ça, tant la fluidité rendait quasi injouables sur certains passages. Depuis un premier patch publié par Arkane, les choses vont mieux. Le jeu reste gourmand, mais son action est désormais en flux tendu, heureusement.

CONFORT DE JEU : ★★★★★



L'institut Addermire a beau être la première mission du jeu, l'endroit est immense.



Les robots de Jindosh sont très difficiles à éliminer au corps-à-corps. Mais ils peuvent être reprogrammés pour attaquer l'ennemi.

GENRE : ACTION/INFILTRATION / JOUEUR : 1 / PRIX : 60 € / LANGUE : FRANÇAIS / DÉVELOPPEUR : ARKANE STUDIOS



## PCGAMER NOTRE AVIS

*Dishonored 2* ne fait pas que reprendre une formule déjà géniale. Il la transcende, en lui apportant une narration mieux ficelée mais surtout, un éventail décuplé de gameplay. Bijou architectural, joyau esthétique, le jeu réinvente l'idée de ville ludique avec Karnaca, et fait de chaque mission le prétexte d'une nouvelle idée de génie. On tient le vrai AAA ébouriffant de l'année. *Yann François*

### LES POINTS FORTS

- ⊕ Karnaca, chef-d'œuvre de création
- ⊕ Ode à l'improvisation
- ⊕ Les pouvoirs apportés par Emily
- ⊕ Bonne durée de vie
- ⊕ Rejouabilité démente

### LES POINTS FAIBLES

- ⊖ Optimisation au lancement
- ⊖ Scénario vite délaissé
- ⊖ Final un peu décevant
- ⊖ Un peu froid pour certains
- ⊖ Et ça sera tout !

# 19



## TESTS

ABS, demi-tour rapide, tourelle ultra réactive, précision millimétrée, les tanks de 14-18 étaient décidément incroyables ! Ou alors, DICE s'en fiche...



### BATTLEFIELD 1

# RETOUR VERS UN MEILLEUR FUTUR

De *Battlefield 3* à 4 en passant par *Star Wars Battlefront*, DICE n'a eu de cesse d'enchaîner les conflits, mais sans jamais retrouver la fougue de *Bad Company 2*. C'est chose faite avec *BF1*, qui signe le retour du studio et de son multi sans faille.

**M**ais coupons court au suspense du solo ! Car si vous pensiez trouver ici une histoire épique, habilement narrée et retraçant le parcours de nos ancêtres pataugeant dans les tranchées, autant repartir dans l'autre sens. La Campagne de *Battlefield 1* est une ode à l'ennui, caricaturant la guerre à l'extrême au point de faire passer le moindre film de Roland Emmerich (*Independence Day*, 2012, *White House Down*) pour du documentaire sur Arte. Elle ne

dure pourtant pas plus de cinq heures, le temps d'enquiller les cinq actes et de se demander après le générique de fin si le jeu commence enfin ou s'il s'agit d'un tutoriel pour le multi interminable. C'est mou, redondant, insatisfaisant vu la bêtise de l'ennemi, mais on retient tout de même deux choses : l'infiltration dans un village français très réussie, avec une carte semi-ouverte qui permet de réussir les objectifs de différentes manières ; et l'acte 2 dans la peau d'un pilote chevronné,

cynique, et qui a bien plus le profil de héros que le reste du casting. Alors une fois encore, on oublie le solo... Pire, on se dit que *BF3* et 4 n'étaient finalement pas si mauvais vu l'ampleur des dégâts ! On s'excuse pour les trois du fond qui pensaient acheter *BF1* pour sa campagne et la revisite de 14-18, ils peuvent retirer six points à la note et attendre les soldes. Les autres, les connaisseurs, les habitués, savent que c'est en multi que tout se passe. Et cette année, DICE est en forme !

#### La guerre en ligne

Oubliez les déboires de *Battlefield 4* et son multi qui a nécessité plus d'une année de patches pour convaincre, *Battlefield 1* est bon, jouable dès son lancement, et arbore surtout un tout nouveau mode Opérations qui ressemble à un croisement très réussi entre les modes Conquête et Ruée. Les deux équipes s'affrontent donc sur une première carte en capturant des points, si l'attaque prend le dessus sur la défense, alors cette dernière recule sur une seconde carte. Et ce processus se poursuit sur cinq maps mitoyennes formant un même et immense décor. Le but de DICE était de recréer un immense conflit qui ne

**LA CAMPAGNE DE BATTLEFIELD 1 EST UNE ODE À L'ENNUI, CARICATURANT LA GUERRE À L'EXTRÊME...**





se termine pas en quelques minutes mais tient les 64 joueurs en haleine sur plus d'une heure. Avec un petit héritage de *Star Wars Battlefront* au passage, sous la forme de bonus lâchés sur le terrain pour

transformer un troufon en soldat d'élite (le lance-flamme dans un lieu clos, radical !), ou l'arrivée d'un appareil qui peut renverser complètement la situation (le train blindé). Bref, le mode Opérations est



DICE tenait à nous présenter les héros oubliés de la Première Guerre. Mais vu leur traitement, on les oublie aussi vite dans le jeu.



L'acte 2 pardonnait les débuts lents et difficiles avec son héros cynique et sa mise en scène réussie. Mais ça retombe dès l'acte 3.

un atout indéniable, et le sel de ce nouveau multijoueur. À l'inverse, on s'interroge toujours autant sur l'intérêt des petites maps réservées à certains modes de jeu, qui ne réussissent toujours pas à singier correctement la concurrence avec cette architecture inadaptée. C'est d'autant plus dommage que le nouveau mode Pigeon (une variante de capture de drapeau) ne se déroule qu'à huit-clos. Les matchs

sont courts, il y a moins de monde aussi (24 joueurs au lieu de 64), mais trop vite, ces batailles ressemblent à des concours de lancer de grenades à gaz où l'on court après le raccourci de son masque pour survivre. La Conquête est évidemment de retour, la Ruée aussi, et le lancement du jeu compte de nombreuses maps déjà cultes, le désert de Sinaï en tête, suivi de près par la sublime forêt d'Argonne (à ne pas confondre avec Endor, même si la végétation est très similaire à celle de *Star Wars Battlefront*). Sachez d'ailleurs que DICE proposera en décembre une nouvelle carte gratuite appelée Giant's Shadow, s'inspirant de la Bataille de la Selle (le quotidien des joueurs de *Call of* de 1918.



Visuellement, *Battlefield 1* est une *Classe* atomique, en solo mais aussi en multi. Et il n'est pas si gourmand, un comble !

### Variation sur un même thème

Si les Battlepacks jouent les prolongations, avec tout un tas de gadgets et couleurs à débloquer, cette année le jeu ne se contente pas d'en libérer à chaque niveau gagné mais en distribue aussi en récompense aléatoire à la fin d'un match. Certains packs vont même jusqu'à libérer des pièces de puzzle que vous devrez assembler pour former une nouvelle arme. Vous pouvez ensuite recycler les objets



# TESTS BATTLEFIELD 1

Prévoyez beaucoup de temps lorsque vous lancez un mode Opérations. C'est épique, ultra immersif, mais long !



inutiles contre de la ferraille qui servira de monnaie d'échange contre de nouveaux Battlepacks. Bref, DICE a repensé son système et il a bien meilleure mine. Côté classes, seul l'ingénieur s'est fait la malle et a confié ses spécialités à l'Assaut (la destruction des véhicules) et au Medic (la réparation des véhicules). On évolue donc à la fois en terrain connu mais aussi en terre inconnue, idéal pour découvrir

ou redécouvrir la licence sous un grand jour. Alors on prévient les puristes, ici on revisite constamment la Première Guerre sous l'angle suédois de DICE et il faut éviter de trop en attendre. On évitera ainsi de fâcher l'arrière-grand-père à Noël en lui demandant si les fusils à pompe de 14-18 pouvaient réellement tuer un ennemi à cent mètres, ou si les tanks étaient aussi simples à piloter qu'un tricycle. *Battlefield 1* n'est en



Le mode Pigeon débarque ! La règle est simple : une équipe le capture, le tient et le relâche. Le point est marqué si l'adversaire ne le tue pas.





aucun cas un jeu réaliste ou une reconstitution fidèle. Sa promesse, c'est de vous livrer la meilleure expérience multijoueur actuelle, la plus belle aussi, et la plus intense. Si c'est ce que vous recherchez à l'achat d'un FPS, alors balancez la carte bleue et sortez le passeport, car ce voyage-là est parti pour durer plusieurs années.

### CONFIG DE TEST

PROCESSEUR : i5-4670

CARTE GRAPHIQUE : GeForce GTX 970

MÉMOIRE VIVE : 8 GB

Cette année encore, *Battlefield* est sublime et ne tremble que très rarement avec une carte graphique de 2014 et les options au max. Un bonheur !

CONFORT DE JEU : ★★★★★

## LA PROMESSE DE BATTLEFIELD 1, C'EST DE VOUS LIVRER LA MEILLEURE EXPÉRIENCE MULTIJOUEUR ACTUELLE.



GENRE : FPS / JOUEURS : 1 À 64 EN LIGNE / PRIX : 60 € / LANGUE : FRANÇAIS / DÉVELOPPEUR : DICE



### PCGAMER NOTRE AVIS

Puisque *BF1* est aussi respectueux de notre histoire que *Les Visiteurs 3*, le combat ne se déroulera pas en solo mais bien en ligne, où s'engagent chaque jour des milliers de soldats à travers le monde. C'est le multi de l'année, le meilleur *Battlefield* depuis *Bad Company 2*, et la meilleure excuse de DICE après les déboires de l'aimé *BF4* ou du décevant *SW Battlefront*. *Cédric Devoyon*

### LES POINTS FORTS

- Multi sans concurrence
- Beau comme un dieu
- Optimisé à la perfection
- L'acte 2 en solo
- Le mode Opérations

### LES POINTS FAIBLES

- Solo raté (sauf l'acte 2)
- 14-18, vraiment ?!
- Le shotgun qui snipe
- Chargements très longs
- Patriotisme de comptoir

# 18



## TESTS

*Tyranny reprend la vue de dessus typique du genre.*



### TYRANNY

## JOUER LE MAL, C'EST BON

Après le succès de *Pillars of Eternity*, Obsidian passe sous la coupe de Paradox, pour un nouveau RPG à l'allure old-school. Si les ressemblances sont nombreuses, *Tyranny* peut se défendre d'un point de vue unique : jouer du côté de l'envahisseur dans un pays en guerre qui opprime sa population.

**C'**est un scénario retors comme seul le RPG sait les tisser. Dans un monde médiéval-fantastique nommé Terratus, le dieu Kyros mène une campagne de conquête totale. Seule une région résiste jusqu'ici à sa suprématie : les Tiers. Pour y remédier, il mandate deux de ses armées, les Disgraciés et le Chœur écarlate, aux méthodes très distinctes. Les uns sont des soldats d'élite intransigeants, les autres sont des barbares sans principes.

Et bien évidemment : les deux ne peuvent pas se piffrer. Pour veiller au bon déroulement des opérations, Kyros installe un régent temporaire, du nom de Tunon. Pour faire appliquer sa justice, Tunon mandate lui-même un(e) « scelleur(se) du Destin » (c'est vous !) pour faire le sale boulot. Un sale boulot qui consiste à se rendre sur place pour, vous l'aurez compris, maintenir l'ordre et la loi de Kyros. Car les Tiers sont tombés dans l'anarchie : les pillleurs s'en donnent à cœur

joie, les factions rivales se disputent le moindre lopin de terre, les règlements de comptes partent dans tous les sens. À vous d'arbitrer chaque conflit social, sauver le peu de morale qui reste de cette guerre... ou au contraire jouer les colonisateurs sans foi ni loi.

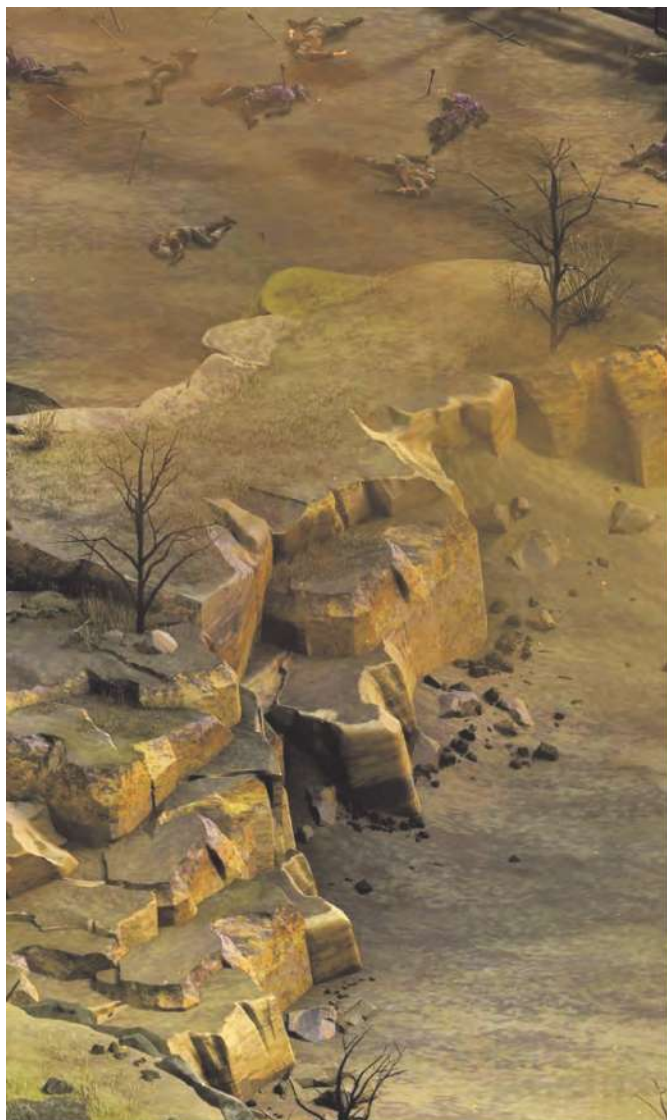
#### Vieux pots, tout ça...

Même s'ils n'ont aucune parenté scénaristique, *Tyranny* reprend peu ou prou le même style et le même

gameplay que *Pillars of Eternity*. Assurant votre rôle de scelleur du Destin, il faut visiter divers lieux atypiques de la région des Tiers, remplir quantité de quêtes principales et secondaires, rencontrer divers PNJ, voire enrôler certains d'entre eux (jusqu'à trois max) pour un petit moment. S'ils se jouent en temps réel, les combats imposent d'utiliser la pause active, pour donner vos ordres à vos quatre combattants, leur I.A. étant limitée face à la situation tactique, d'autant que chaque ennemi possède ses points faibles, que vous découvrirez à force de combats. Enfin *Tyranny* rejoint le clan des RPG bavards, avec déroulement de texte à foison.

**MÊME S'ILS N'ONT AUCUNE PARENTÉ, TYRANNY REPREND PEU OU PROU LE STYLE ET LE GAMEPLAY DE *PILLARS OF ETERNITY*.**





Non seulement ses dialogues sont nombreux, mais ils peuvent changer l'issue d'une quête, et éviter parfois des affrontements trop directs. Jusqu'ici, rien de neuf sous le soleil, nous direz-vous ?

C'est vrai. Mais, heureusement, ce n'est pas tout.

#### Dilemmes quotidiens

*Tyranny* montre rapidement qu'il a de quoi se différencier



Graphiquement, le jeu affiche une palette d'animations et de couleurs bien plus étendue que *Pillars of Eternity*.



L'armée des Disgraciés se distingue par la couleur violette de ses uniformes, tandis que le Chœur écarlate s'habille en rouge.

de son « aîné ». D'une part, la personnalisation des compétences s'enrichit désormais d'une customisation, très bien faite, de sorts (voir encadré). De l'autre, chaque progression dans l'aventure vous permet de débloquent une nouvelle Flèche, faisant office de campement magique. Tour perchée dans les nuages, chaque Flèche est un havre de paix qui peut être aménagée en divers services

(forge, bibliothèque, etc.) histoire de bénéficier de nouvelles recettes de craft ou de sorts introuvables sur le terrain. Enfin, *Tyranny* est un RPG qui applique le devoir de choix à tout moment. En guise de prologue, le scénario commence aux prémices de la guerre de Kyros, et vous laisse décider des grandes manœuvres de la campagne, lesquelles influenceront sur l'aventure principale. La plupart des dialogues possèdent leur arbre de choix, notamment pour départager quel camp choisir entre Disgraciés et Chœur écarlate. Évidemment, chaque camp représente une conduite morale opposée, qui peut sembler manichéenne vue comme ça, mais qui trouve son lot de dilemmes dans l'écriture de certaines quêtes. Lié à un système de réputation auprès des factions principales mais aussi mineures (une dizaine), le choix permettra ainsi de débloquent de nouvelles attaques pour votre avatar, voire de combos uniques entre deux personnages, aux dégâts non négligeables.

#### Le mal par les mots

Certes, *Tyranny* n'échappe pas aux bavardages incontournables du genre (heureusement le jeu est



Les cut-scenes sont rares mais elles dynamisent bien la narration.



## TESTS TYRANNY

Les combats sont difficiles et requièrent d'utiliser la pause active à tout moment.



en VF et bien traduit). Mais il apparaît beaucoup moins verbeux que *Pillars of Eternity*. L'aventure y est plus concise, les dialogues réussissent à vous impliquer plus facilement par leur efficacité. Idem pour les combats, qui ont gagné en dynamisme, et l'interface en clarté. On n'ira pas jusqu'à dire que tout y est parfait, loin de là : il faut sans cesse veiller au grain, voire prendre toutes les décisions,

tant l'incompétence de l'I.A. peut rapidement vous mettre dans de beaux draps. Mais là où *Tyranny* l'emporte, c'est par son ambiance et la cohérence de son univers face à votre propre odyssee morale. À partir de quelques tableaux, joliment dessinés, Obsidian parvient à dépeindre un monde violent et cruel où il est difficile de sauver une forme de justice. Tout passe au contraire par le compromis,







le pis-aller moral, le système D face à l'anarchie. Ça n'a l'air de rien, mais le jeu parvient à transcender son classicisme d'une bonne dose de maturité, qui surprend parfois par la sécheresse de ses situations. Car oui, *Tyranny* vous fait souvent passer pour un salaud, mais il le réussit très bien.

#### CONFIG DE TEST

PROCESSEUR : Intel i5 3,4 GHz  
CARTE GRAPHIQUE : GeForce GTX 770  
MÉMOIRE VIVE : 12 GB

Hormis un long chargement de sauvegarde en amorce de partie, le jeu est d'une fluidité parfaite et n'a connu aucun bug jusque-là. Du bon boulot.

CONFORT DE JEU : ★★★★★

**OBSIDIAN DÉPEINT UN MONDE VIOLENT ET CRUEL OÙ IL EST DIFFICILE DE SAUVER UNE FORME DE JUSTICE.**



Les donjons compensent leur manque de profondeur par leur difficulté.



Trônant du haut de sa plate-forme, Tunon est votre patron dans la région des Tiers.



Plus votre Scelleur du Destin gagne en popularité, plus sa puissance magique est imposante !

GENRE : RPG / JOUEUR : 1 / PRIX : 40 € / LANGUE : ANGLAIS SOUS-TITRÉ FRANÇAIS / DÉVELOPPEUR : OBSIDIAN ENTERTAINMENT



#### PCGAMER NOTRE AVIS

*Tyranny* ne réconciliera pas les allergiques au RPG old-school bardé de textes et combats tactiques. Pour les autres, il s'agit d'un excellent exercice du genre, qui se distingue par une noirceur narrative, ainsi que de très bonnes idées de gameplay et de customisation. Même si l'aventure est courte, *Tyranny* est d'une concision et d'une efficacité rare qui le justifient. Yann François

#### LES POINTS FORTS

- ⊕ Univers et noirceur narrative
- ⊕ Des choix partout
- ⊕ Création de sorts
- ⊕ Interface claire et épurée
- ⊕ Certains « tableaux » très réussis

#### LES POINTS FAIBLES

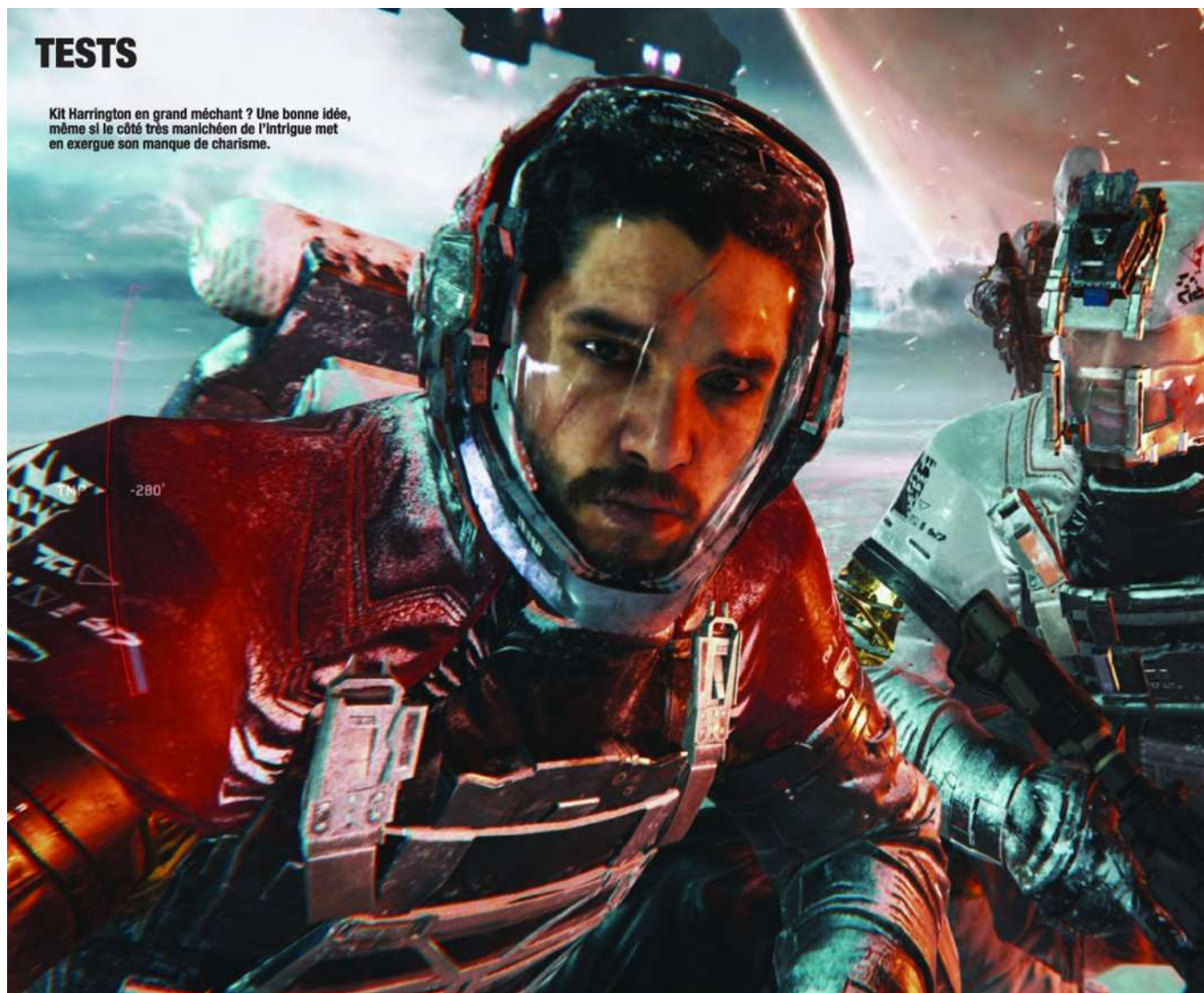
- Bavard
- Combats parfois illisibles
- I.A. peu fine
- Donjons au charisme absent
- Pathfinder confus

# 16



## TESTS

Kit Harrington en grand méchant ? Une bonne idée, même si le côté très manichéen de l'intrigue met en exergue son manque de charisme.



### CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

# GRAND CORPS MALADE ?

Comme d'autres mastodontes, *Call of* est tellement ancré dans ses certitudes et automatismes que la moindre réorientation semble impossible. Sans autre choix que d'aller vers l'avant, la série force tête baissée vers le grand spectacle tous azimuts. Stratégie payante, mais jusqu'à quand ?

**C**haque nouveau *Call of Duty* étant encore plus calibré que le précédent, la recette made in Activision – ne faisons pas semblant, les studios qui tournent pour développer la bête n'ont pas plus leur mot à dire que ça – devient d'une prévisibilité folle. Casting de stars du moment pour porter une histoire courte et spectaculaire au possible, casting de stars « décalées » pour animer un mode Zombies chiadé mais qui peine à séduire en dehors de son public

d'habitues et multi nerveux et bondissant composent un titre conçu pour rassasier plus que pour surprendre. Quand on sait dans quoi on se lance, difficile de trouver à redire sur un package qui, cette année, comprend en plus un très beau remake HD de celui par qui tout est arrivé, *Modern Warfare* premier du nom (2007).

#### Trek étoillé

Côté solo, *Infinite Warfare* se fait quelque peu schizophrène : il tente

des choses parfois audacieuses tout en se sachant gêné à l'encolure par un cahier des charges auquel il ne faut surtout pas trop toucher. Pour celui qui goûte aux choses d'une SF qui mêle des éléments convenus avec un goût certain, cette campagne est un régal visuel du début à la fin. Entre des cinématiques de haute volée, des acteurs concernés, des séquences de shoot convaincantes et une lisibilité largement supérieure à ce que les récents *Black Ops III*

ou *Advanced Warfare* ont pu proposer, on tient un des meilleurs solos de la série. Côté déroulement, le hub un peu bancal laisse la place à un vaisseau-mère qui finit par saouler – on préférerait enchaîner les missions sans y repasser – mais dont l'équipage et les péripéties restent intéressants malgré une durée de vie faiblissante qui pousse à l'emballage. Même constat positif pour des séquences de dogfight très arcade, dont la virulence colle parfaitement à l'esprit de la série, même si là encore on aurait aimé pouvoir zapper quelques décollages redondants. On apprécie aussi la présence de missions facultatives, même si le côté ramassé de

**AVEC SES INNOMBRABLES PÉTOIRES ET SON GAMEPLAY AU POIL, INFINITE WARFARE PROPOSE UN SOLO D'EXCELLENTE FACTURE.**





l'aventure rend la différenciation entre l'annexe et l'essentiel un peu délicate. Dans l'ensemble, on s'amuse et on en redemande : avec ses innombrables pétoires, son gameplay toujours au poil et un level design qui propose deux ou trois surprises sans jamais insister, *Infinite Warfare* propose un solo d'excellente facture. Et ce, sans jamais trahir l'identité de la série – ou réellement tenter d'en dépasser les limites habituelles, c'est selon.

### Seul contre tous

De retour avec tous les excès possibles et imaginables, le mode Zombies se détache spirituellement et esthétiquement de la campagne solo. Ici, pas de science-fiction mais un parc d'attractions baigné dans une sauce 80's qui dénote un peu, les environnements semblant trop propres pour accueillir une invasion de morts-vivants. Même chose pour le casting, un peu mièvre et qui aura bien du mal à séduire ceux pour qui l'ambiance et l'écriture forment un background important pour ce mode

horde élaboré. Les secrets sont toujours de la partie avec une myriade d'armes et pièges à trouver et activer – et certains, notamment tout ce qui touche aux manèges, font mouche à chaque



Les occasions de jouer avec la gravité et l'espace sont nombreuses, mais il est facile de passer à côté.



Le module de piratage permet de prendre le contrôle des robots à distance. Idéal pour lancer une auto-destruction !

activation – mais l'enrobage scénaristique demeure assez faible malgré la présence d'un David Hasselhoff (!) qui paie ses impôts comme il peut, merci pour lui. Côté multi, c'est un peu la douche froide malheureusement. *Call of Duty* étant passé au tout bondissant il y a plusieurs saisons déjà, il n'y a rien de très surprenant à voir chaque joueur courir sur un mur, se maintenir en l'air quelques secondes

ou glisser plusieurs mètres pour échapper à votre mire et venir vous coller un canon entre les deux yeux. Les petites subtilités environnementales de la campagne solo, notamment liées aux absences ou baisses de gravité, sont abandonnées en multijoueur pour conserver la vitesse frénétique qui fait le sel de *Call of* – et de ceux qui en prennent plein les dents à chaque partie. Les cartes et modes sont



Les séquences en zéro G offrent de bonnes sensations, même si on reste en terrain connu en termes de liberté.



# TESTS CALL OF DUTY : INFINITE WARFARE

## LE PRIX DU SANG

Faut-il lâcher 80 € pour l'édition *Legacy* et son *Modern Warfare* remasterisé ? Oui et non : comme tout remaster, son intérêt passe avant tout par la nostalgie. Entre les soldes et réductions diverses, on vous suggère donc de guetter la bonne affaire. Mais tout de même, le boulot est remarquable.

Le multi, avec ses sauts de biche et autres glissades, est toujours affaire de nervosité et de réflexes.



toujours très fonctionnels et bien conçus, mais rien ne permet de réellement faire une distinction immédiate entre *Infinite Warfare* et l'un de ses prédécesseurs directs. L'emballage est certes différent avec un système de classes légèrement modifié et quelques subtilités qui raviront n'importe quel quintuple prestige en puissance, mais c'est tout. Pire, la version PC semble déjà à la merci de tricheurs en tout genre, transformant de nombreuses

parties en échanges d'accusations aussi diverses que fleuries, le tout ponctué de « u mad bro » et autres « so salty ».

### Remake de luxe

Vient enfin ce remaster de *Call of Duty 4* à la réalisation largement modernisée, même s'il n'y a pas de quoi en faire un jeu de 2016. Plus propre dans tous les compartiments du jeu, ce *Modern Warfare Remastered* permet de

Les séquences dont vous êtes le héros mais pas forcément l'acteur abondent, comme souvent depuis la modernisation de la licence.



Si rien ne paraît inédit, *Infinite Warfare* aligne les scènes à grand spectacle. L'enrobage SF est plus que réussi, ce qui ne gâche rien.



Débloquée une fois le jeu terminé, la difficulté Spécialiste supprime la régénération de vie, et ajoute des casques destructibles. Sympa !



revivre la campagne qui a tout changé, avec ses scripts saisissants et ses limites d'époque. C'est le multijoueur qui nous aura le plus retenus, avec une sobriété bienvenue dans les contrôles et systèmes de progression, même si l'absence de serveurs dédiés fait forcément tiquer le puriste et son ratio de porcasse.

#### CONFIG DE TEST

PROCESSEUR : I5

CARTE GRAPHIQUE : GeForce GTX 1080

MÉMOIRE VIVE : 8 GB

IW (et MW) tourne bien mieux que *Black Ops III*. C'est joli et fluide tout du long, mais un bug sonore nous a pourri bien des cinématiques. Énervant.

CONFORT DE JEU : ★★★★★



Les phases de shoot aérien ou spatial sont spectaculaires. Ce n'est ni très réaliste, ni très varié, mais ça ponctue parfaitement la campagne.



Certains ennemis sont invulnérables aux balles, il vous faudra donc trouver des munitions lourdes. Rassurez-vous, comme tout le reste, c'est très bien indiqué.

## LE MULTIJOUEUR DE *MODERN WARFARE REMASTERED* EST CELUI QUI NOUS AURA LE PLUS RETENUS...



Que serait un Call of Duty sans une (ou dix) séquence(s) de survol tranquille – jusqu'à ce que la destruction totale ne ramène sa fraise.



Les phases de regroupement entre missions font le job, mais on se lasse vite d'avoir à ouvrir X portes et traverser X couloirs à chaque fois.

GENRE : FPS / JOUEURS : 1-12 / PRIX : 60 € / LANGUE : FRANÇAIS / DÉVELOPPEUR : INFINITY WARD



### PCGAMER NOTRE AVIS

Doit-on payer (au moins) 60 € pour une sympathique campagne de 5/6 heures, un multi en perte de vitesse et un mode Zombies qu'il faut impérativement poncer à 4 ? Tout dépend de votre intérêt pour le package global – potentiellement alourdi par un remake de belle facture – mais chaque composante prise une à une semble un peu faible pour justifier l'investissement. *Thomas Huguet*

#### LES POINTS FORTS

- Parfois magnifique
- Campagne SF de qualité
- Solo, coop', multi : c'est complet
- Gameplay toujours bien réglé
- MW, la madeleine calibre .50

#### LES POINTS FAIBLES

- Solo très compacté
- Multi banal, et dépeuplé
- De la triche
- Une licence prévisible
- Tout ceci est bien cher...

# 15



## TESTS

### STEEP

# RENCONTRE DU PREMIER STEEP

Après la bêta, on pouvait craindre que le dernier Ubisoft conserve son statut de jeu snow-porifique (ça c'est fait), mais la montagne intégralement libérée a de belles surprises planquées dans la poudreuse. Après une longue fouille, on évoque même le bon jeu.

**M**ais le bon jeu maladroit ! C'est-à-dire qu'il faut gratter suffisamment la surface pour découvrir certains circuits si agréables, si nerveux et jouables avec un peu de maîtrise, que l'on a l'impression de retourner aux grandes époques de 1080, *Amped* et *SSX Tricky* (oui, le sport

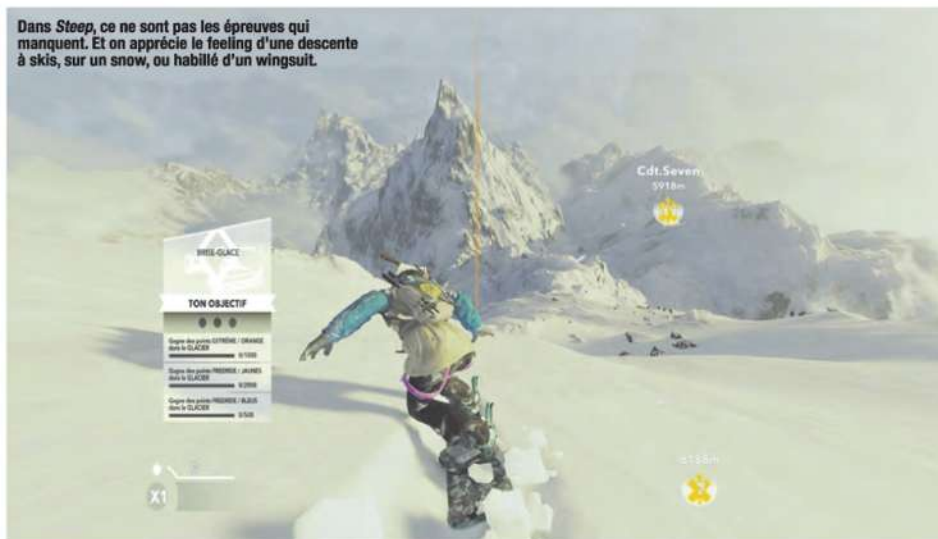
extrême est souvent associé aux consoles, sur PC c'est la disette). Il faut dire qu'Ubisoft Annecy n'a pas choisi la facilité en misant sur le monde ouvert, décidément en vogue dans le cahier des charges de l'éditeur. Et avec plus d'une centaine de circuits dispos et d'innombrables autres créés par nos soins, il y a pas

mal de ratés. Des tracés improbables qui vous font passer par des sols durs et qui déséquilibrent votre avatar alors que vous ne pouvez rien faire. Des passages improbables en wingsuit qui nécessitent deux sens supplémentaires dans chaque pouce pour s'en sortir. Et le clou du spectacle horifique, le parapente !

Là en revanche, il n'y a rien à faire à part maudire le studio et les bêta-testeurs qui ont validé les courses en Difficile. Car entre le chrono qui défile trop vite, le petit bruit insupportable du vent qui indique que vous suivez miraculeusement la bonne trajectoire et la caméra qui fait des siennes, vous allez connaître l'enfer.

## ON PARDONNE SES ERRANCES POUR PROFITER EN COOPÉRATION, OU SEUL, DES QUELQUES CIRCUITS PARFAITEMENT TRACÉS.

Dans *Steep*, ce ne sont pas les épreuves qui manquent. Et on apprécie le feeling d'une descente à skis, sur un snow, ou habillé d'un wingsuit.



### À dose prescrite

Avec 111 challenges, 149 points d'intérêt et 110 drop zones à repérer avec ses jumelles, l'exploration de *Steep* prend du temps. Malheureusement, il n'y a rien qui ressemble plus à une montagne qu'une autre montagne. Le dépaysement s'efface donc au bout de deux heures, laissant juste l'aspect pénible de « je me rapproche des icônes de jumelles au loin pour débloquent de nouveaux

### CONFIG DE TEST

PROCESSEUR : i5-4670  
CARTE GRAPHIQUE : GeForce GTX 970  
MÉMOIRE VIVE : 8 GB

Bonne nouvelle, le jeu n'est pas beau ! L'équipe d'Annecy réussit donc à proposer un monde ouvert gigantesque, avec toutes les options au max sur notre configuration à l'ancienne, et du 60 fps stable même en 21/9. Parfait.

CONFORT DE JEU : ★★★★★



Si le jeu se rattrape par moments avec quelques effets de lumière, il aurait pu être plus beau.





circuits ». Le monde ouvert ne se justifie absolument pas ici et le hors-piste ne récompense pas souvent les aventuriers vu les tracés. Côté prise en main et gameplay, *Steep* mise sur le réalisme. On attrape la planche avec la main droite ou gauche selon la gâchette, on tourne dans un sens ou dans l'autre à skis, mais les tricks n'ont rien de spectaculaire. Et pourquoi pas, le jeu a d'excellentes sensations de vitesse ! Mais si le studio réfute le délire, alors qu'il évite de créer des épreuves de crash

(vous foncez dans le vide et c'est à celui qui prendra le plus de rochers dans la figure). Et qu'il revoit aussi sa jauge d'équilibre car on tombe trop souvent pour de mauvaises raisons (après un saut dans la poudreuse bien droit). En fait, *Steep* a d'innombrables petites choses à revoir pour devenir incontournable. Mais le genre est en voie d'extinction et sur PC, il est seul maître à bord aujourd'hui. Alors on pardonne ses errances pour profiter en coopération, ou seul, des quelques circuits parfaitement tracés.



Se paumer dans le décor comme on le fait dans tout monde ouvert ne sert pas à grand-chose. On est rarement surpris par le vis-à-vis.



GENRE : SPORT EXTRÊME / JOUEURS : 1-4 / PRIX : 60 € / LANGUE : FRANÇAIS / DÉVELOPPEUR : UBISOFT ANNECY



## PCGAMER NOTRE AVIS

Chez Ubisoft Ancey, ils ont bûché comme des dingues pour redorer le blason d'un genre oublié, le sport extrême, et la sanction sera légère vu le plaisir procuré par certaines descentes grisantes. Pour la suite en revanche, il faudra revoir certaines choses. Comme le décor redondant, la moitié des circuits sans intérêt et le parapente, nul. Aujourd'hui, ce sont les encouragements. *Cédric Devoyon*

### LES POINTS FORTS

- ⊕ L'alternance des styles
- ⊕ Des circuits fantastiques
- ⊕ Optimisation sans faille
- ⊕ Beaucoup de customisation
- ⊕ Steep avec les copains

### LES POINTS FAIBLES

- Les épreuves difficiles
- Le parapente
- Pas bien beau tout ça...
- Les collisions à revoir
- Steep tout seul

# 15



## TESTS

### DEAD RISING 4

# UN INTÉRÊT TRÈS LIMITÉ

Dès son origine, *Dead Rising* ressemblait un peu à une grosse farce signée Capcom, qui a réussi à surenchérir dans le délire d'épisode en épisode jusqu'à ce quatrième opus qui, curieusement, procède surtout par soustractions...

**E**n promettant avec *Dead Rising 4* un épisode « over the top », autrement dit un monument de jusqu'au-boutisme, l'équipe de Capcom Vancouver laissait forcément un peu dubitatif, si l'on considère que l'excès est présent dès le départ dans l'ADN

de la série. Par quel moyen le studio allait-il aller encore plus loin que *Dead Rising 3*, véritable ovni, à la fois absurde et jouissif, point d'orgue d'un esprit à part, d'une ode à la gratuité ? La réponse est finalement assez décevante : en jouant la surenchère

sur des éléments dont bien des joueurs se rendront compte – le nombre de modèles d'armes hybrides à fabriquer soi-même, la quantité de véhicules à piloter, les nouvelles variétés d'ennemis – qu'on leur prête finalement peu d'intérêt. À côté de ces

ajouts anecdotiques, dont même un joueur fidèle ne saurait jurer en quoi ils sont inédits, on dénote pas mal de soustractions, plus dommageables. Ainsi, l'un des gros points forts de *Dead Rising 3* résidait dans la faculté d'enrôler divers civils de rencontres, PNJ venant grossir nos rangs au point de former une petite armée à la force de frappe aussi dévastatrice qu'hilarante. Voilà sur quoi il fallait pousser le curseur ! Mais non, les développeurs ont préféré se concentrer sur le seul Frank West, protagoniste sans surprise puisque déjà vedette du premier opus. Question inventivité, on repassera...

#### Des choix discutables

En fait, tout *Dead Rising 4* a des faux airs de remake/reboot de l'épisode initial, revisitant même la ville de Willamette dans le Colorado et enquillant des séquences plus ou moins déjà vues, même si l'histoire se veut le prolongement chronologique de la franchise. Pour être honnêtes, les graphismes ne sont pas non plus très satisfaisants, textures pauvres et design anguleux nous renvoyant logiquement quelques années en arrière. On aimerait trouver quelque chose qui justifierait vraiment les options

**ON AIMERAIT TROUVER QUELQUE CHOSE QUI JUSTIFIERAIT VRAIMENT CETTE SUITE, MAIS PRESQUE TOUT FINIT PAR DÉCEVOIR.**



Les déguisements dont vous affublez Frank se retrouvent également dans les cinématiques.



Chaque arme possède un coup spécial qui s'active au bout d'un long enchaînement d'attaques.





Dégommer des hordes de zombies à bord de véhicules bricolés reste un moment jouissif.



Pour nous exposer les circonstances de l'épidémie, le jeu se fend d'un générique animé très efficace.

de Capcom Vancouver pour cette suite, mais presque tout finit par décevoir, de la narration étrangement linéaire segmentant le monde ouvert en plusieurs zones circonscrites, à l'absence de mode coopératif, en passant par une histoire des plus banales, seulement sauvée par quelques répliques cyniques de Frank West. La pression du chronomètre a disparu, et ce ne sont pas les phases dédiées à la recherche d'indices via l'appareil photo qui vont nous faire crier au

chef-d'œuvre, loin de là. Même le mode multi, qui se limite à de la survie à quatre joueurs, donne envie de bâiller. Bref, si jamais vous vous étiez un jour demandé ce que donnerait un *Dead Rising* dépourvu de toute folie, vous tenez désormais la réponse.

•NB : N'ayant pas reçu la version PC à temps, nous avons testé *Dead Rising 4* sur Xbox One. Vous ne trouverez donc pas de note pour la config. En espérant que Microsoft n'ait pas trop raté son portage...»



Trouvez des plans puis collectez les bons éléments pour bricoler des armes surpuissantes.



Seul l'exosquelette permet de manipuler les armes à feu les plus dévastatrices de *Dead Rising 4*.

MÊME LE MODE MULTI, QUI SE LIMITE À DE LA SURVIE À QUATRE JOUEURS, DONNE ENVIE DE BÂILLER.

GENRE : ACTION / JOUEURS : 1-4 / PRIX : 60 € / LANGUE : FRANÇAIS / DÉVELOPPEUR : CAPCOM VANCOUVER



## PCGAMER NOTRE AVIS

Pour un joueur n'ayant pas joué aux précédents épisodes, ce *Dead Rising* délivrera sa dose d'action survoltée, de scénario routinier et d'open world déviant, le tout équilibré de manière à ne pas trop chambouler les conventions. Pour les autres, en revanche, l'entreprise apparaîtra vaine, voire frustrante. Un opus décevant. Denis Brasseur

### LES POINTS FORTS

- Un Frank West comique
- Une formule attachante
- Plus de RPG
- Les phases d'enquête
- Nombreux véhicules et armes

### LES POINTS FAIBLES

- Structure moins ouverte
- Délire revu à la baisse
- Pas de moments cultes
- Pas de mode coopératif
- Graphismes très moyens

# 12





## TITANFALL 2

# LE (TITAN)FAIL DE L'ANNÉE ?

Respawn Entertainment prouve aujourd'hui que la meilleure volonté du monde et le cahier des charges idéal ne suffisent pas à convaincre un public. Il faut aussi des décisionnaires derrière qui ne fassent pas n'importe quoi, sinon c'est la chute.

**P**arfois, on rêverait de se transformer en insecte pour assister aux réunions des éditeurs. Notamment celle de Electronic Arts qui décida du sort de *Titanfall 2* : « les gars, on est d'accord ? On le sort le 28 octobre, juste après notre *Battlefield 1* et juste avant *Call of Duty: Infinite*

*Warfare* en pack avec *Modern Warfare Remastered*, le jeu le plus populaire de la saga ? Vendu ! ». Ils avaient sans doute une bonne raison d'y croire même si le monde entier, du joueur averti au boulangier du coin, pointait du doigt le risque. Mais le résultat est là, *Titanfall 2* fait un bide et c'est une centaine

de joueurs qui en paient les frais actuellement sur le multijoueur, à attendre qu'une partie se lance. Et nous sommes navrés pour Respawn Entertainment, qui a sorti l'artillerie lourde. À commencer par son solo au démarrage un peu bancal mais qui sait vite rebondir pour mieux vous en mettre plein

la vue, jusqu'au final épique. Il ne dure pas plus de six heures, un peu plus si l'on trouve amusant de ramasser des objets inutiles dans le décor, mais c'est tout ce que l'on attend d'un solo de FPS purement action. *Battlefield 1* ne l'a pas compris, *Infinite Warfare* guère plus. Techniquement, le jeu n'impressionne personne. Mais le joueur est trop occupé à s'amuser avec le gameplay pour vérifier les finitions du décor. Car *Titanfall 2* assume sa combinaison futuriste et s'amuse avec (contrairement à la concurrence...) en proposant beaucoup de séances de plate-forme extrêmement jouables et une action toujours aérienne. Ici, on ne se contente pas d'avancer et de tirer, mais on prend l'ennemi à revers en courant sur un mur, avant de retomber dans son dos pour briser sa nuque. Puis on balance sa grenade sur un groupe de spectres tout en glissant. C'est le FPS dynamique et ultra jouable par excellence.

### Seul au monde

En multi, le studio ne faiblit pas et assure huit modes généreux, du classique Pilotes contre Pilotes au seul contre tous, en passant par la capture de drapeau et le Variété si prisé du premier jeu, qui regroupe tous les modes pour alterner les







Invisibilité, corps-à-corps, distance, alternance passé/présent, le gameplay varie constamment durant la Campagne pour éviter toute redondance.



Le multi est moins nerveux que celui du premier *Titanfall*, mais son efficacité reste redoutable. Sauf que personne n'y joue.

règles à chaque match. On sent une baisse de nervosité dans l'arène, comme si Respawn souhaitait calmer le jeu pour cibler un plus large public, mais l'ensemble reste encore bien nerveux. Las, nous vous le disions au début, il n'y a personne sur les serveurs. L'attente est interminable sur la plupart des modes et l'Attrition (Team Deathmatch) permet de se défouler un peu selon l'heure de la journée, mais ce n'est pas ce que l'on préfère dans *Titanfall*. Résultat, même avec un ensemble très convaincant et qui a tout pour

cartonner, on ne peut se résoudre à vous conseiller l'achat à plein tarif.

### CONFIG DE TEST

PROCESSEUR : i5-4670

CARTE GRAPHIQUE : GeForce GTX 970

MÉMOIRE VIVE : 8 GB

On aurait adoré que *Titanfall 2* fasse cracher les entrailles d'une tour PC vieillissante mais ce n'est pas le cas. Une GTX970 suffit largement pour jouer avec toutes les options au max, même en 2560x1080 pour les amateurs de 21/9.

CONFORT DE JEU : ★★★★★



Aux commandes d'un Titan, le sentiment de puissance est totale. Ne gaspillez pas vos balles sur les soldats, écrasez-les !

L'esthétique sauve les meubles, mais *Titanfall 2* manque de finesse pour un jeu de 2016.



**TITANFALL 2 FAIT UN BIDE ET C'EST UNE CENTAINE DE JOUEURS QUI EN PAIENT LES FRAIS ACTUELLEMENT SUR LE MULTIJOUEUR.**

GENRE : FPS / JOUEURS : 1 À 16 EN LIGNE / PRIX : 50 € / LANGUE : FRANÇAIS / DÉVELOPPEUR : RESPAWN ENTERTAINMENT



## PCGAMER NOTRE AVIS

*Titanfall 2* n'a strictement rien à se reprocher... ou presque. Si Respawn a le budget pour un troisième, on espère qu'il engagera de vrais doubleurs et emballera le tout avec du charisme car les intervenants sont vraiment ridicules. En revanche, le solo est génial, le multi est très réussi, il manque « juste » des joueurs ! EA, on ne vous remercie pas. *Cédric Devoyon*

### LES POINTS FORTS

- ⊕ Solo presque sans faille
- ⊕ Gameplay excellent
- ⊕ Piloter un Titan
- ⊕ Multi riche sur le papier
- ⊕ Pas vilain pour un jeu de 2015

### LES POINTS FAIBLES

- ⊖ Pas beau pour un jeu de 2016
- ⊖ Multi désert
- ⊖ Personnages ratés
- ⊖ Doublage français
- ⊖ Un peu lent à démarrer

# 16



## TESTS

Le jeu est sublime, mais il est difficile de s'en rendre compte quand l'optimisation nous force à baisser toutes les options...



### WATCH DOGS 2

# WESH THEFT AUTO

En misant sur la quête des followers et les réseaux sociaux, *Watch Dogs 2* change de ton et de cible. De quoi s'attirer les « like » de la jeune génération, mais sans doute pas un « RT » des groupies d'Aiden Pearce. Ou même des autres.

**E**n 2014, Ubisoft nous présente Aiden Pearce, un trentenaire qui tente de survivre avec la conséquence de son dernier hack. Sa cible, qui tenait à rester dans l'ombre, le punit en tuant sa nièce, et il va tout faire pour la venger. Ça, c'est le pitch de *Watch Dogs 1*. Arrive ensuite Marcus Holloway les mains dans les poches. Lui n'a pas la trentaine mais bien dix ans de moins. Il aime le hip-hop, se fait appeler Ret0, et ne rêve que d'une chose, c'est de rejoindre le collectif DedSec spécialisé dans le hacking. Sa nièce se porte sans doute très bien et son passé n'a rien de tourmenté, sorti de quelques démêlés avec la justice. Il n'a rien du gangster obscur des quartiers. Ce qui ne l'empêchera pas de sortir son arme pour tirer sur tout ce qui bouge sans sourciller. Là où Marcus dérange, c'est qu'il est le héros de

*Watch Dogs 2*, et qu'il participe au virage à 180° entrepris par la série pour attirer un autre public. Et si l'idée du jeune délinquant qui se rebelle contre le système a du potentiel, on aurait juste apprécié qu'Ubisoft s'inspire d'un *Boyz 'N the Hood* moderne pour l'ambiance plutôt que « *Les Kaïra à San*

*Francisco* ». Comprenez donc bien dans quoi vous vous embarquez.

#### Le choix des cibles

Cela étant, le jeu vidéo c'est aussi un gameplay, et Ubisoft a fait de sérieux progrès en deux ans. Il suffit de grimper dans un véhicule et de parcourir l'immense carte pour

constater que tout est bien plus jouable. Le hacking paraît laborieux au départ, avec des tutoriels mal fichus qui embrouillent plus qu'ils ne renseignent sur les possibilités du jeu. Mais avec un peu de pratique et les millions de followers en stock pour débloquent des compétences inédites (transformer

**ON AURAIT APPRÉCIÉ QU'UBISOFT S'INSPIRE D'UN BOYZ 'N THE HOOD POUR L'AMBIANCE PLUTÔT QUE « LES KAÏRA À SAN FRANCISCO ».**

#### CONFIG DE TEST

PROCESSEUR : i5-4670

CARTE GRAPHIQUE : GeForce GTX 970

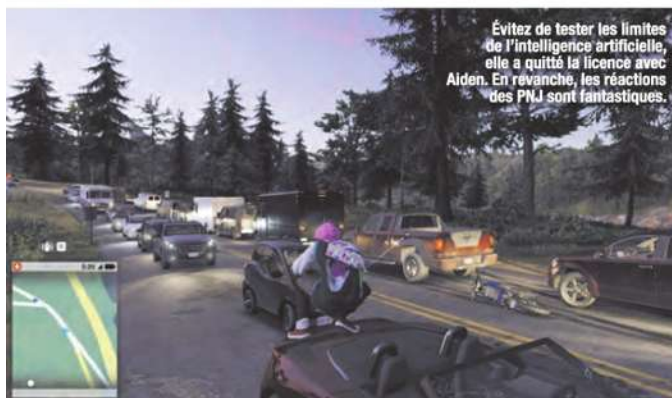
MÉMOIRE VIVE : 8 GB

Avec une carte graphique « recommandée », nous voilà à atteindre péniblement les 40 fps en élevé avec des chutes à 15 fps en conduisant. On s'y attendait vu le niveau de détails, mais la prochaine fois, ça serait sympa de recommander une SLI de 1080...

CONFORT DE JEU : ★★★★★







les followers en points d'expérience, ils l'ont fait !), *Watch Dogs 2* amuse et se fait vite pardonner son délire *Saints Row* mal assumé. Cette année, le gigantesque parc ne lésine pas sur les attractions, mais il y a encore des progrès à faire au niveau des (nombreuses) phases d'infiltration. Vous vous planquez dans les buissons, le garde vous repère à cinquante mètres. Vous infiltrez de nuit, tout le monde vous voit. Vous tuez un garde 0,5 secondes après avoir été découvert, la zone entière est

alertée. C'est énervant, surtout quand le checkpoint se contente d'un retour au début de la mission si vous mourez. Mais si le trip « wesh ma gueule ! » ne vous refroidit pas, et si le scénario est un élément secondaire lorsque vous arpentez un monde ouvert, alors *Watch Dogs 2* vaut le coup d'œil, même si on préfère largement le background de son aîné. Attendez toutefois quelques semaines, le temps qu'Ubisoft sorte l'armada de patches pour dépasser les 40 fps.



GENRE : ACTION/AVENTURE / JOUEURS : 1 (2 COOP EN LIGNE) / PRIX : 60 € / LANGUE : FRANÇAIS / DÉVELOPPEUR : UBISOFT MONTRÉAL



## PCGAMER NOTRE AVIS

La note peut sembler sévère pour un jeu qui déploie tant de générosité en ville pour divertir son audience. Mais entre le décalage total avec le premier jeu, l'optimisation bipolaire qui se moque de toutes les configurations, le manque de scénario et un multi encore trop discret, il va falloir attendre pas mal de patches pour évoquer la grande réussite sur PC. *Cédric Devoyon*

### LES POINTS FORTS

- ⊕ Au service du contenu annexe
- ⊕ La taille de la carte
- ⊕ Gameplay très amélioré
- ⊕ Les compétences à débloquent
- ⊕ Quand on a 15 ans dans la tête

### LES POINTS FAIBLES

- Optimisation à la rue
- L'histoire sans intérêt
- L'I.A. dans les choux
- Les checkpoint
- Quand on a passé les 15 ans

# 14





Avant la mise en danger de son village, Otus est considéré comme un bon à rien et les autres PNJ se chargent de le lui rappeler constamment.



Une séquence particulièrement infâme. La compétence « vol » d'Otus, qui se déclenche très facilement après un saut, est ici synonyme de décès.

## OWLBOY

# DE LA PLATE-FORME DE HAUT VOL

Le plus souvent, les développements qui traînent en longueur masquent des difficultés diverses et variées qui aboutissent à un produit mal fini. *Owlboy* est l'exception qui confirme la règle. Bijou !

**À** moins de contenir une aigreur hermétique à toute sucrerie visuelle, impossible de ne pas craquer devant la bouille d'Otus, héros malgré lui d'un titre attendu depuis plusieurs années. Ses pixels agencés avec goût, ses animations détaillées mais toujours lisibles, son univers varié et plutôt étendu, tout est dessiné pour ravir les mirettes ! Dans un genre

moins tape-à-l'œil que certains de ses contemporains faits de bits et de sprites, *Owlboy* compense par une richesse et une chaleur qui forcent le respect et trahissent avec bonheur cette quasi décennie de travail sans doute acharné. Et comme un bonheur n'arrive jamais seul, la bande-son signée Jonathan Geer se charge de donner une âme folle à l'aventure.

### Metroidvania ultra

Côté progression, on vole en terrain connu avec des mondes interconnectés truffés de passages plus ou moins secrets que l'on déblocuera petit à petit, certains exigeant une mémoire d'éléphant. Dans sa quête d'affirmation auprès de son peuple, Otus sera amené à rencontrer divers persos – et à taper la causette – dont certains lui

permettront d'acquiescer quelques compétences de combat. Vaguement inoffensif en solo, le héros peut transporter un allié qui se chargera de faire feu de tout bois, transformant un jeu de plate-forme aérien en shoot'em up sans contraintes : au lieu de jouer les lourdingues en forçant Otus à déposer/ramasser ses amis à tout bout de champ, les développeurs ont fait en sorte que tout soit faisable d'un clic. Résultat, toutes les manipulations sont faites en un clin d'œil, quitte il est vrai à ce qu'on s'y perde parfois, surtout dans certaines séquences demandant une précision d'orfèvre. Si le défi est loin d'être insurmontable, ces rares passages éprouvent un peu les nerfs, tout comme ces dialogues bourrés de charme mais parfois longuets. Vu la qualité folle de l'ensemble, on s'en remet à chaque fois bien vite !



### CONFIG DE TEST

PROCESSEUR : Intel i5  
CARTE GRAPHIQUE : 1060 GTX  
MÉMOIRE VIVE : 8 GB  
Évidemment, ça tourne parfaitement sur n'importe quelle machine. Il n'y a donc aucune raison de passer à côté, d'autant que les soldes arrivent.

CONFORT DE JEU : ★★★★★

GENRE : PLATE-FORME / JOUEUR : 1 / PRIX : 23€ / LANGUE : ANGLAIS / DÉVELOPPEUR : D-PAD STUDIO



## PCGAMER NOTRE AVIS

Si beau, jouable et prenant qu'il serait criminel d'en dévoiler trop dans ces lignes, *Owlboy* se doit de figurer en bonne place dans toute bibliothèque Steam/GoG qui se respecte. Des comme ça, on n'en voit pas passer tous les jours et la grosse vingtaine d'euros que vous y investirez vous sera rendue au centuple. Mais foncez, puisqu'on vous le dit ! *Thomas Huguet*

### LES POINTS FORTS

- Graphismes somptueux
- Bande-son impeccable
- Univers charmant au possible
- Bonne durée de vie
- Agréable à jouer

### LES POINTS FAIBLES

- Quelques frustrations minimes
- Parfois un poil bavard
- C'est tout
- N'insistez pas
- Non, vraiment !

# 19



## TRANSPORT FEVER

# LE RAIL HYPNOTIQUE

Faisant suite à *Train Fever*, ce jeu suisse incarne le même fantasme : imposer sa supériorité sur le genre du rail tycoon, en misant sur une rigueur historique et gestionnaire. C'est réussi.

À la tête d'une compagnie de transport, il va falloir équiper une région en chemins de fer, réseaux routiers ou aériens pour acheminer personnes et marchandises d'une ville à l'autre. Partagée entre continent américain et européen, la campagne nous propose de retracer l'Histoire du transport moderne, des machines à vapeur au supersoniques. À chaque chapitre, le jeu nous met face à divers défis, liés à l'actualité de l'époque : acheminer des outils vers un chantier de forage de tunnel dans les Alpes, évacuer les tonnes de pierres pour la construction du canal de Panama... La construction d'un chemin de fer ou d'une ligne de bus coûtant son pesant d'or, il va falloir rationaliser chaque trajet pour le rendre

rentable, gérer les croisements entre les lignes, lesquelles provoqueront des retards (et donc des coûts). Au risque de frôler, souvent, la banqueroute.

### On the rail again

Graphiquement modeste, le jeu affiche tout de même un certain sens du détail bien vu, qu'il s'agisse de ses engins autant que du trafic à l'intérieur des villes. Bien que perfectible, son interface est plutôt intuitive, de même que la création de rails et de routes, qui laisse pas mal de liberté. Mais ce qui fait la force du jeu, c'est sa difficulté. Toujours sur le fil, les finances sont un vrai défi à équilibrer, et c'est souvent au prix de nombreux échecs qu'on saisit l'importance de jauger le moindre trajet. Pour peu qu'on adhère à ce genre de

Une vue interne permet de profiter des voyages de chaque véhicule. Pas forcément des graphismes du jeu.



défi, *Transport Fever* devient un tunnel hypnotique dont il est difficile de s'échapper. Avec une campagne qui fait au minimum une quarantaine d'heures et un outil de création ouvert aux mods, le jeu est bien parti pour perdurer.

### CONFIG DE TEST

PROCESSEUR : Intel i5 3,4 GHz  
CARTE GRAPHIQUE : GeForce GTX 770  
MÉMOIRE VIVE : 12 GB

Si le jeu ne demande pas de grosse machinerie graphique, il reste bancal dans ses performances. L'écran se fige souvent en cas de surcharge d'éléments, et les temps de chargement sont très longs.

CONFORT DE JEU : ★★★★★

CE QUI FAIT LA FORCE DU JEU, C'EST SA DIFFICULTÉ. TOUJOURS SUR LE FIL, LES FINANCES SONT UN VRAI DÉFI À ÉQUILIBRER.

GENRE : GESTION/CONSTRUCTION / JOUEUR : 1 / PRIX : 30 € / LANGUE : FRANÇAIS / DÉVELOPPEUR : URBAN GAMES



## PCGAMER NOTRE AVIS

Portant son lot d'ambitions et d'améliorations, *Transport Fever* devient la nouvelle référence du jeu de gestion de transport. Malgré ses limites techniques, le titre propose en effet un gameplay tellement ciselé et obsessif qu'il mérite amplement l'attention des amateurs du genre, qui devraient y passer quelques longues heures. *Yann François*

### LES POINTS FORTS

- ✦ 150 ans d'histoire
- ✦ Variété des machines
- ✦ Exigence constante
- ✦ Construction intuitive
- ✦ Ouvert aux mods

### LES POINTS FAIBLES

- ✦ Pas très beau
- ✦ Des ralentissements
- ✦ Temps de chargement longs
- ✦ Interface parfois laborieuse
- ✦ Raccourcis clavier mal choisis

# 16



Découpée entre États-Unis et Europe, la campagne nous fait traverser 150 ans de l'histoire des transports.



## TESTS



### CIVILIZATION VI

# LE PATRON GARDE SON TITRE

Malgré ses vingt-cinq ans, la licence de Sid Meier continue d'hypnotiser des centaines de milliers de joueurs par jour. La recette de sa jeunesse éternelle ? Ce sixième épisode y répond admirablement.

**A**près un épisode V polémique, le studio Firaxis a décidé de mettre tout le monde d'accord sur la justesse de ses nouveautés. La preuve avec, tout d'abord, le développement des villes, qui se déploient désormais sur plusieurs cases et doivent aménager des quartiers thématiques (enseignement, arts, économie, militaire, religion) pour

construire certains types de bâtiments. Quant à la recherche, elle offre dorénavant des bonus de rapidité (les eureka) en récompense de certaines actions réussies. Exemple : l'exploitation d'une carrière accélérera la technologie en outils, etc. Quant à la politique, elle se présente également sous la forme d'un arbre évolutif. À chaque nouveau dogme (capitalisme,

esclavage, etc.), le jeu nous permet de combiner plusieurs décrets liés à ce dogme pour booster certaines mécanismes de gestion.

#### Repenser l'espace

L'autre bonne nouvelle de ce sixième épisode, c'est qu'il respecte la victoire religieuse ou culturelle autant que la victoire militaire ou économique.

Les combats sont bien plus ardues, notamment ceux contre les barbares, au comportement assez lunatique. Côté diplomatie, les choses évoluent peu (tout comme l'espionnage) : nous aurions apprécié que l'I.A. soit moins incohérente dans ses choix, parfois très nébuleux. Pour le reste, on tient là l'épisode le plus complet à ce jour. La refonte graphique est exemplaire, tant par le niveau de détails apporté par les quartiers que par la caractérisation des vingt leaders inspirés de l'Histoire, ou leurs musiques attirées, toutes sublimes ! Des factions qui, par leur nombre et leur variété, permettent à chaque partie d'être unique, tant les choix stratégiques sont étendus. Une preuve de maturité supplémentaire qui assure à *Civilization* de conserver son titre de spirale chronophage en chef.



#### CONFIG DE TEST

PROCESSEUR : Intel i5 3,4 Ghz  
CARTE GRAPHIQUE : GeForce GTX 770  
MÉMOIRE VIVE : 12 GB

Irréprochable, la tenue technique du jeu est adaptée à de petites configs, même si les temps de chargement et d'attente entre les tours pâtissent d'une lenteur absente sur des machines plus puissantes.

CONFORT DE JEU : ★★★★★

GENRE : GESTION/STRATÉGIE / JOUEURS : 1-4 / PRIX : 60 € / LANGUE : FRANÇAIS / DÉVELOPPEUR : FIRAXIS



## PC GAMER NOTRE AVIS

En proposant de nouvelles idées radicales, *Civilization VI* jouait gros. Pari entièrement payant : la nouvelle gestion spatiale des villes, de la recherche et de la politique est non seulement originale, mais elle offre une profondeur stratégique renouvelée. Pour qui n'a jamais goûté au charme hypnotique de la série, cet épisode saura envoûter les néophytes autant que les vétérans. *Yann François*

#### LES POINTS FORTS

- Le système des quartiers
- Recherche et politique dynamiques
- 20 civilisations bien différenciées
- Habillage et graphismes détaillés
- Des centaines d'heures de jeu

#### LES POINTS FAIBLES

- Ces %#\$ de barbares
- I.A. parfois incohérente
- Des phases de jeu peu inspirées
- Une politique DLC abusive
- Posez des congés !

# 18



# DANS LA PEAU DE TOTO WOLFF

Si la déclinaison du PC vers le mobile ne choque plus grand monde, l'inverse n'est pas encore rentré dans les mœurs, en dehors de quelques puzzle games à la résolution augmentée. Pour ce titre, qui se veut l'équivalent *F1* d'un *Football Manager*, le scepticisme était forcément de mise.

**P**remière surprise, l'interface de *Motorsport Manager* ne trahit absolument pas ses origines (plus ou moins) modestes. Mieux, avec ses agencements lisibles et ses catégories faciles à identifier, le titre de Playsport Games donne la leçon à nombre de concurrents forcément indirects – le management de course étant une relative nouveauté sur PC. Très complet et franchement indispensable malgré une course d'ouverture où l'on ne capte rien, le tutoriel permet de rapidement comprendre la rude mission qui nous attend. Tout le monde n'étant pas Ron Dennis ou Toto Wolff, la phase d'apprentissage risque d'être longue.

## La tortue et la tortue

Plus que dans tout autre genre, la simulation exige patience et réflexion à court, moyen et long

termes. C'est encore plus vrai avec *Motorsport Manager*, qui frustrera sans ménagement les joueurs trop pressés. Même aux commandes d'un team médiocre aux ambitions mesurées, les résultats peinent à venir et le risque de se décourager est bien présent. Il faut dire que les paramètres à gérer sont nombreux : entretien et améliorations de la voiture, du QG, relations avec les pilotes (en privilégier un trop visiblement vexera l'autre), gestion de sponsors aux objectifs variés, il faut avoir l'œil partout, et ce n'est que le début puisqu'il faut aussi s'employer lors des week-ends de GP ! Outre la stratégie globale, définie grâce aux essais libres et dont l'importance est primordiale pour ne pas se trouver à suivre la meute, il faudra gérer les événements de course, de la météo aux éventuels caprices de vos deux stars. Et c'est là qu'il faut se montrer



fin gestionnaire et parf... souvent accepter une huitième place qui vous fait à peine rentrer dans vos frais au lieu de pousser mécaniques et organismes au-delà de leurs limites et rentrer bredouille. Faite de tous petits progrès, la progression vers les sommets est lente : la victoire n'en sera que plus savoureuse, mais certains risquent de sortir à la première épingle.

## CONFIG DE TEST

PROCESSEUR : Intel i5

CARTE GRAPHIQUE : GTX 1080

MÉMOIRE VIVE : 8 GB

Ses origines de jeu mobile (ce n'est pas la claquette graphique du siècle) et sa base de données réduite confèrent à *Motorsport Manager* une légèreté appréciable sur n'importe quelle machine.

CONFORT DE JEU : ★★★★★

GENRE : GESTION SPORTIVE / JOUEUR : 1 / PRIX : 35 € / LANGUE : FRANÇAIS / DÉVELOPPEUR : PLAYSPOUT GAMES



## PCGAMER NOTRE AVIS

Avec ses mille et une options et ses petites idées qui fonctionnent bien (risquer une pénalité avec du matos illégal, voter en fin de saison pour essayer de le faire homologuer...), *Motorsport Manager* est une vraie réussite. Peut-être pas aussi pointu que *FM* dans sa discipline, mais le passage du téléphone au PC est validé : à confirmer, avec les licences peut-être ? Thomas Huguet

## LES POINTS FORTS

- Gestion du team pointue
- Moteur 3D stylé
- Interface vraiment au point
- Liberté de ton bienvenue
- On s'y croit

## LES POINTS FAIBLES

- Gestion en course un peu floue
- Pas de licences
- Ni de Steam Workshop
- Progrès longs à venir
- La version mobile pas offerte

# 16

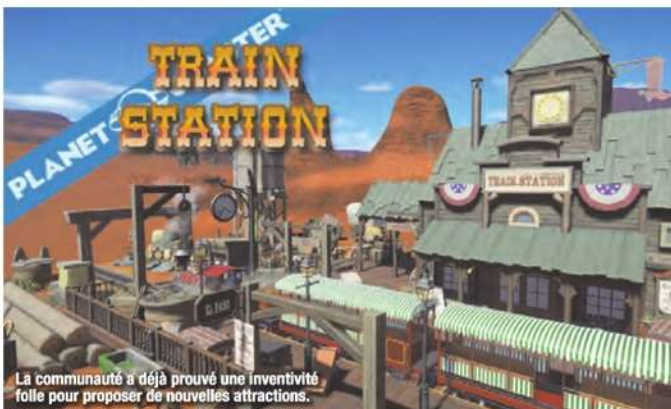




## TESTS



La campagne est faite de parcs modélisés par les développeurs. Et ce sont souvent de sacrées clagues à admirer.



La communauté a déjà prouvé une inventivité folle pour proposer de nouvelles attractions.

### PLANET COASTER

# TRÈS TRÈS TRÈS GRAND 8

Accessible en alpha depuis quelques mois, *Planet Coaster* a su rapidement se forger une communauté riche et active, charmée par son potentiel créatif. À l'arrivée, le constat est immédiat : le buzz était totalement mérité.

C'est un détail, mais il fait toute la différence : *Planet Coaster* démarre sur un pré-générique hilarant et une bande-son à la beauté folle, qui nous met directement dans l'ambiance. Car ici, la mauvaise humeur reste au placard. Les visiteurs sont cartoonés, ils ont toujours le smile, les décors sont chatoyants et pop. Même les détritres sont classes, c'est dire ! Blague à part, le design du jeu, s'il ne plaira pas à tout le monde, est une

véritable démonstration de jovialité, des graphismes à la musique (Jim Guthrie à la B.O., tout de même). Sauf que l'apparence n'est pas la seule force de *Planet Coaster*, mais plutôt l'immensité de son contenu. En plus du mode de création libre, le jeu propose une série de défis et une campagne qui demande de remplir plusieurs objectifs dans des parcs à thème imposé (pirates, conte de fées, futuriste, etc.). Mais si on peut regretter son manque de scénarisation,

la campagne est d'abord l'occasion de profiter des créations, souvent sublimes, des développeurs, dont l'imagination et la complexité ne donne qu'une envie : s'y frotter.

#### Chantier éternel

C'est d'ailleurs sur ce point que *Planet Coaster* choisit son « camp » : celui des créatifs plutôt que des gestionnaires. Non pas que l'aspect management soit insuffisant, bien au contraire. Mais la

somme d'outils de customisation esthétique l'emporte largement sur les mécaniques économiques. Si l'on accepte ce contrat, *Planet Coaster* devient un chef-d'œuvre, qui incarne une évolution majeure du genre, moribond depuis quelques années. Non seulement sa banque de données en architectures et accessoires y est impressionnante (et devrait s'étoffer par la suite) mais l'interface de modélisation, qu'il s'agisse des décors comme de la construction des tracés de montagne russe, est d'une simplicité exemplaire. Ajoutons à cela un outil de partage communautaire tout aussi accessible et déjà populaire (certaines créations sont hallucinantes), vous obtenez la nouvelle génération des jeux de gestion de parc. De jeu de gestion tout court, soyons fous !



La caméra nous permet de nous insérer partout, pour mieux contempler le parc sous tous les angles.

#### CONFIG DE TEST

PROCESSEUR : Intel i5 3,4 GHz  
CARTE GRAPHIQUE : GeForce GTX 770  
MÉMOIRE VIVE : 12 GB

Le jeu reste fluide, sauf lorsqu'on construit des circuits de montagnes russes, ce qui fait ramer l'ensemble. À part ça, le moteur Cobra créé par Frontier pour l'occasion est un modèle de performances.

CONFORT DE JEU : ★★★★★

GENRE : GESTION/CONSTRUCTION / JOUEUR : 1 / PRIX : 40€ / LANGUE : FRANÇAIS / DÉVELOPPEUR : FRONTIER DEVELOPMENTS



### PC GAMER NOTRE AVIS

*Planet Coaster* a beau avoir des airs de AAA somptueux, il incarne en réalité le renouveau indé du tycoon de parc d'attractions. Doté d'un contenu gargantuesque, qui ne cesse de grandir grâce à sa communauté, le jeu est un modèle d'ergonomie et de créativité qui laisse une grande place à l'imagination. De quoi balayer toute concurrence pour plusieurs années à venir. Yann François

#### LES POINTS FORTS

- ⊕ Beau comme un camion
- ⊕ Ode à la créativité
- ⊕ Ode au partage
- ⊕ Ode à la bonne humeur
- ⊕ La campagne pose les bases...

#### LES POINTS FAIBLES

- ⊖ ... Mais manque de narration
- ⊖ Gourmand
- ⊖ Caméra parfois capricieuse
- ⊖ Gestion en retrait
- ⊖ Les mouvements des visiteurs

# 18





Trouver des parties ne pose aucun problème. Trouver de bons joueurs pour attaquer les difficultés supérieures, là c'est un challenge.

## KILLING FLOOR 2

# PETIT DÉFOULOIR ENTRE AMIS

Le nouvel FPS de Tripwire débarque définitivement sur PC et a tous les arguments pour atteindre la popularité d'un *Left 4 Dead 2*. Il serait donc scandaleux de ne pas craquer vu son prix, sa générosité, son contenu... Bref, allez l'acheter !

Évidemment, « allez l'acheter » n'est pas un argument suffisant pour tous. Peut-être que « dix classes disponibles » en est un meilleur. Surtout quand ces dix classes ont chacune un potentiel unique, du médecin qui jette des grenades régénérantes au classique commando qui manie tout un panel de fusils d'assaut. Nous pourrions aussi évoquer les perks qui se débloquent tous les cinq niveaux de classe permettant de créer différents arbres de talents selon l'humeur, l'envie, ou les besoins de l'équipe. Surtout que *Killing Floor 2* se joue jusqu'à six et nécessite un groupe très équilibré dès que l'on tente une difficulté supérieure à « Normal ». On prévient d'ailleurs les frileux, voilà un jeu difficile, n'imaginer pas

récupérer beaucoup de vie sans médecin dans l'équipe.

### Vous en voulez « encore » ?

*Killing Floor 2* ne lésine pas sur le spectaculaire. Sa plastique n'est pas folle, mais il se rattrape avec des explosions effroyablement crades qui repeignent les murs du sang de vos innombrables victimes. Vous pouvez arracher la jambe gauche, la droite, un bras ou un bout de crâne selon la justesse de votre tir, le jeu a le dévouement généreux. Si les dix vagues posent problème aux joueurs pressés, le jeu n'impose aucune règle, et vous pouvez trouver des serveurs à quatre vagues. En revanche, abandonnez toute idée de coopération en local, le titre ne le propose pas encore. Mais oubliez



L'argent récolté au combat permet d'acheter un meilleur arsenal entre chaque vague. Vous pouvez aussi en filer aux copains.

ce détail, car la Survie vous tiendra en haleine sur plusieurs générations, notamment si vous avez quelques amis en stock, des provisions pour l'hiver et la curiosité d'affronter l'I.A. en difficulté Suicide. Allez l'acheter !

### CONFIG DE TEST

PROCESSEUR : i5-4670  
CARTE GRAPHIQUE : GeForce GTX 970  
MÉMOIRE VIVE : 8 GB

Avec une configuration basique aujourd'hui, *Killing Floor 2* tourne en Ultra à 60 fps et même sur un écran 21/9. Et quand on sait le monde qui peut déferler à l'écran, c'est une prouesse.

CONFORT DE JEU : ★★★★★

VOUS POUVEZ ARRACHER LA JAMBE GAUCHE, LA DROITE, UN BRAS [...], LE JEU A LE DÉFOULOIR GÉNÉREUX !

GENRE : FPS / JOUEURS : 1 À 6 EN LIGNE / PRIX : 27€ / LANGUE : FRANÇAIS / DÉVELOPPEUR : TRIPWIRE INTERACTIVE



## PCGAMER NOTRE AVIS

*Killing Floor 2* est l'archétype du jeu chronophage entre amis... ou de la déception pour ceux qui s'attendaient à des randonnées folkloriques puisque tout se déroule dans des arènes. Mais à moins de 27 € et vu son contenu sans fin (maps d'origine + créations de la communauté), il nous permet enfin de quitter les paysages de *Left 4 Dead 2* et ça, c'est un exploit ! *Cédric Devoyon*

### LES POINTS FORTS

- Une boucherie !
- La richesse des classes
- Contenu sans fin
- Localisation des dégâts
- Pas cher

### LES POINTS FAIBLES

- Deux modes, c'est peu
- Pas assez de boss
- Si t'as pas d'amis...
- Pas de coop' locale, dommage
- Lancement long sans SSD

# 18



## TESTS



### FARMING SIMULATOR 17

# LE BONHEUR EST DANS LE PRÉ

Longtemps moqué par la presse, *Farming Simulator* est pourtant un beau succès public, qui mobilise aujourd'hui plus de joueurs sur Steam que ne le fait le dernier *Call of Duty*. En pause l'année dernière, la saga revient avec une nouvelle apparence, et pas mal de nouveautés.

Les USA sont à l'honneur dans *Farming Simulator 2017*, qui propose la région de Goldcrest Valley, superbe paysage naturel où se mêlent moult fermes et champs en bordure d'une petite ville. À la tête d'une exploitation agricole, il va falloir choisir les semences à vendre (selon les cours fluctuants de la bourse locale), puis préparer ses sols, les fertiliser, avant de récolter le fruit du labeur avec une moissonneuse. Si la

plupart des activités sont manuelles, il reste possible d'engager des ouvriers pour accomplir les tâches les plus machinales. Vous pouvez aussi, pour plus de rentabilité, acheter des animaux (les cochons font leur apparition), vendre leur produits (lait, laine, viande), à condition de les nourrir et les soigner. Enfin, vous pouvez gagner votre vie à partir de la sylviculture et du déboisement, activité plus que lucrative mais qui

demande une logistique plus lourde. Nouveauté bienvenue : des trains permettent désormais d'acheminer plus facilement de lourdes quantités à divers silos répartis aux quatre coins de la carte.

#### Une vie ne suffit pas

Il faut louer les efforts de Giants Software pour rendre chaque année sa formule plus diversifiée et plus sexy. Les décors et animations y sont

encore plus réalistes et chaque engin agricole y est parfaitement modélisé. Le jeu a gagné en profondeur, notamment grâce aux nombreuses missions (des corvées à faire chez des fermiers voisins) qui permettent de gagner plus rapidement de l'argent, car dieu sait qu'il nous file entre les doigts ! Pour autant, *Farming Simulator* reste une simulation totale, qui rebute tout allergique de progression lente. Car oui, la difficulté à faire croître une exploitation est telle qu'elle peut sembler décourageante, d'autant que la solution se résume souvent à répéter les mêmes actions. Quand bien même, l'expérience peut s'avérer fascinante pour les mêmes raisons, d'autant que le jeu bénéficie d'un tel contenu de possibilités qu'il est difficile de se tourner les pouces !



#### CONFIG DE TEST

PROCESSEUR : Intel i5 3,4 GHz  
CARTE GRAPHIQUE : GeForce GTX 770  
MÉMOIRE VIVE : 12 GB

Peu gourmand en ressources, le jeu tourne à plein régime sur des machines modestes. Après, on est loin d'un AAA en termes de rendu, mais la fluidité y est constante.

CONFORT DE JEU : ★★★★★

GENRE : SIMULATION AGRICOLE / JOUEUR : 1 / PRIX : 34,99 € / LANGUE : FRANÇAIS / DÉVELOPPEUR : GIANTS SOFTWARE



### PC GAMER NOTRE AVIS

Même si elle reste une licence annualisée, *Farming Simulator* se bonifie toujours plus, et peut désormais prétendre à un vrai charme, autant graphique que conceptuel. Les nouveautés sont nombreuses, la simulation de plus en plus solide, même si les défauts habituels n'ont pas été gommés. Mais ils ne sauraient gâcher la fête de ce très bon cru 2017. Yann François

#### LES POINTS FORTS

- Simulation vraiment solide
- Graphismes améliorés
- Nouveau contenu convaincant
- Modélisation des engins
- Tellement de choses à faire

#### LES POINTS FAIBLES

- Physique des objets surréaliste
- Courir après l'argent
- Forcément répétitif
- Didacticiel incomplet
- Modding limité

# 15





## FOOTBALL MANAGER 2017

# À VAINCRE SANS PÉRIL...

Achat automatique pour les habitués de la série, *FM* se repose sur ses acquis depuis quelques années. Pour l'édition 2017, les stratèges en herbe peuvent prévoir quelques milliers d'heures à mettre de côté pour ne serait-ce que tenter d'en faire le tour !

**D**e plus en plus ténus, les changements et évolutions entre deux éditions de *Football Manager* tiennent sur un post-it plié en deux, voire quatre. À l'instar d'un *FIFA* qui s'étend en largeur à force de ne plus parvenir à avancer, le hit de Sports Interactive semble être, sinon dans une impasse créative totale, au moins un peu trop satisfait de sa formule. Celle d'une saison 2017 qui démarre à peu de choses près comme s'était achevée la précédente, dans un confort qui ravira sans doute les grands fans et ceux qui ont la précommande facile – la seule façon pour récupérer la version

Touch, désormais vendue à part dans un grand élan de mercantilisme primaire. De la préparation de saison à celle d'un match, pas grand-chose n'a évolué : vous ordonnez, vous vous faites conseiller, vous organisez et vous tentez d'influer sur des paramètres parfois si obscurs que vous finissez par vous demander si certains curseurs ne sont pas là pour faire joli.

### Vous voulez un soin ?

Du coup, à y regarder de plus près, comme en prenant un peu de recul d'ailleurs, c'est avant tout au niveau cosmétique que l'on distingue *Football Manager 2017*

de son prédécesseur. Et si l'on zappe volontiers le faux Twitter aux répliques qui se répètent en deux minutes, on apprécie plus le moteur 3D ravalé dont les actions sont plus sexy et lisibles – sans parvenir néanmoins à cacher quelques aberrations comportementales, malheureusement. Côté base de données, c'est en revanche inattaquable. Sports Interactive est même allé jusqu'à inclure un Brexit dont les conséquences (multiples) peuvent aller jusqu'à complètement ravager votre partie, empêchant un manager anglais de recruter à l'étranger tout en faisant exploser la cote des joueurs locaux !

Pénible mais réaliste, nous aurions tout de même aimé une option permettant de limiter la casse ou d'outrepasser certaines limites. Même chose sur certaines conséquences de discussions avec des stars qui se vexent, braquent votre vestiaire et ruinent vos efforts sans qu'aucune option raisonnable ne puisse inverser la tendance. De ce côté aussi, rien n'a changé...

### CONFIG DE TEST

PROCESSEUR : i5

CARTE GRAPHIQUE : GTX 1080

MÉMOIRE VIVE : 8 GB

Avoir plein de RAM et un SSD rendra l'expérience d'autant plus satisfaisante en raccourcissant énormément les chargements.

CONFORT DE JEU : ★★★★★

LE STUDIO A MÊME ÉTÉ JUSQU'À INCLURE UN BREXIT DONT LES CONSÉQUENCES PEUVENT ALLER JUSQU'À RAVAGER VOTRE PARTIE !

GENRE : GESTION SPORTIVE / JOUEURS : 1 À 32 EN LIGNE / PRIX : 55 € / LANGUE : FRANÇAIS / DÉVELOPPEUR : SPORTS INTERACTIVE



## PCGAMER NOTRE AVIS

La « routinisme » tournera-t-elle un jour pour *Football Manager* ? Les fans, en pilotage et achat automatique, exigeront-ils un jour de véritables changements et innovations pour leur jeu favori ? Eux, pas sûr, mais nous oui ! Toujours aussi complet, le titre de Si n'en fait pas assez à notre goût, et ses limites deviennent plus apparentes à chaque nouvelle édition. *Thomas Huguet*

### LES POINTS FORTS

- Base de données de folie
- Toujours plus d'options
- Moteur 3D en progression
- Support des mods
- La course aux pépites de demain

### LES POINTS FAIBLES

- Cher, et séparé de *FM Touch*
- Toujours autant d'aberrations
- Prix des joueurs exorbitant
- Le Brexit un peu punitif
- Stagnation globale

# 14



# PERFECT

LA PERFECTION EST BIEN DE CE MONDE



Ventilations LED efficaces

Panneau acrylique latéral

Alimentation 80PLUS Gold

Jusqu'au moindre détail, voici l'alliance entre design et performance :

processeur Intel® Core™ i5 6600K 3,5 GHz,

carte graphique NVIDIA® GeForce® GTX 1060,

16 Go de RAM et stockage SSD 120 Go + 2 To dans un écran LED rouge et noir.

LDLC PC PERFECT



À PARTIR DE  
**1029€<sup>95</sup>**  
SANS OS

PLUS DE 30 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR



**LDLC**.com  
HIGH-TECH EXPERIENCE



Prix affichés TTC hors frais de port et incluant l'éco-participation. Offre dans la limite des stocks disponibles. Pour plus de détails, connaître les disponibilités et prix en temps réel, consultez les fiches produits sur notre site. Toutes les marques citées appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles. Les photos, graphismes, textes et prix de cette publicité, donnés à titre indicatif ainsi que les éventuelles erreurs d'impression n'engagent nullement LDLC.com.  
\*Etude Inference Operations - Visio Conseil - Mai à juillet 2016 - Plus d'info sur [www.escta.fr](http://www.escta.fr)



# PC GAMER HARDWARE



82

**ACTU HARDWARE**  
TOUT LE MATOS  
QUI DÉBARQUE

88

## BANC D'ESSAI: GPU LOW COST

Nvidia GeForce GTX 1050 et GTX 1050 Ti



### STEELSERIES ARCTIS 3 LE CASQUE ULTIME? p.92



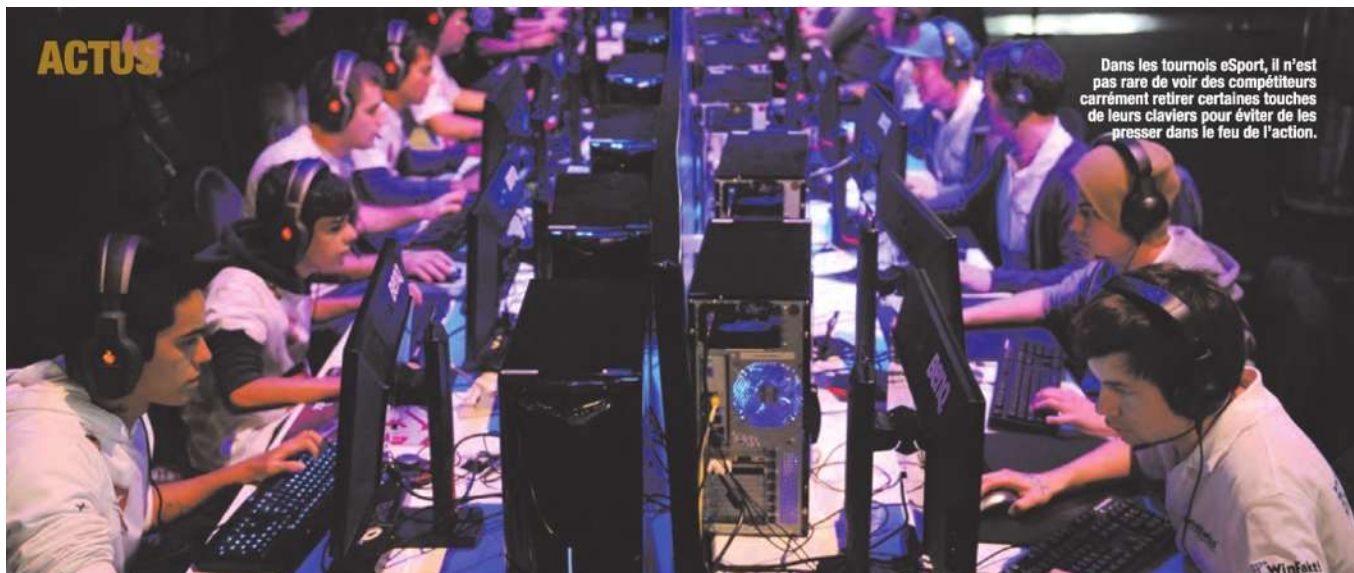
### HP OMEN 17 PEUT-IL S'IMPOSER? p.95



### ACER PREDATOR Z271BMIPHZ L'APPEL DU PIED AUX GAMERS p.97







Dans les tournois eSport, il n'est pas rare de voir des compétiteurs carrément retirer certaines touches de leurs claviers pour éviter de les presser dans le feu de l'action.

## PÉRIPHÉRIQUES GAMING

# PLACE À LA SOBRIÉTÉ

Une tendance est en train de se confirmer sur le marché du périphérique de jeu : le retour à une certaine sobriété. Après des années de démocratisation du RGB, les fabricants veulent convaincre au-delà de leur cible de prédilection, ce qui passe par des gammes élargies et des produits aux lignes assagies.

**L**e premier fabricant à nous avoir confessé son intention de revoir en profondeur son approche du marché du gaming n'est autre que l'équipementier suisse Logitech. C'était à l'époque du lancement d'un certain G810 Orion Spectrum, un clavier mécanique haut de gamme équipé des très bons switches maison Romer-G avec lequel Logitech

souhaitait casser l'image qu'il s'était construit avec un G910 Orion Spark aux lignes et au design général beaucoup plus marqué gamer. « Il y a des gens pour qui s'équiper en périphériques gaming veut dire disposer d'un matériel assez ostentatoire, aux formes très tranchées, comme pour marquer son appartenance à un milieu dans lequel

la performance est reine, sous une certaine forme d'agressivité, parce que dans le jeu vidéo moderne, c'est en terrassant ses adversaires humains en ligne que l'on prouve sa valeur. Et puis il y a des joueurs qui n'ont pas du tout envie d'être rattachés à cette image. Des joueurs qui disposent d'un PC dont ils se servent aussi pour travailler, ou qu'ils partagent avec leur famille, et sur lequel ils n'ont aucune envie de brancher un périphérique qui brille dans tous les sens. C'est à ces joueurs, peut-être plus vieux et plus posés, mais attirés par la performance des switches mécaniques, que nous adressons le G810 » nous expliquait

alors un porte-parole de la marque sous Skype.

### Le joueur trentenaire et fortuné, cette nouvelle cible

En ces mots, il résumait une tendance naissante qui, depuis, a fait tache d'encre. En effet, on ne compte plus ces derniers mois le nombre de chefs produits avec lesquels nous avons échangé quant à la nécessité de ménager chèvre et chou, et ainsi faire cohabiter des produits gaming très marqués avec d'autres références, techniquement tout aussi avancées mais adoptant des designs beaucoup plus sages. Pour vous en convaincre,

**IL EST CLAIR QUE GAMING NE SE CONJUGUE PLUS FORCÉMENT DE NOS JOURS AVEC BLING-BLING**



Les choix de design entre les G910 et G810 de Logitech sont assez équivoques, l'un arborant un look beaucoup plus agressif, l'autre se voulant plus sage et passe-partout.





Dans le genre agressif, on fait difficilement plus marqué que la gamme Predator d'Acer. Rouge et noir y côtoient un travail sur les formes qui cherche désespérément à interpeller les joueurs.

### CELA RISQUE FORT D'ENCOURAGER LES FABRICANTS À ENVISAGER SÉRIEUSEMENT LE RETOUR À DES LIGNES PLUS SOBRES.

regardez dans les pages qui suivent. Vous trouverez le test d'un PC portable puissant, pensé avec les gamers dans le viseur, mais qui adopte un look tellement sage qu'il joue les clones de MacBook. Vous y verrez même un fabricant tel que l'Allemand Roccat, fervent adepte d'un clinquant qui fait un peu toc, calmer les saillies de son designer en chef sur un casque baptisé Cross, d'une sobriété assez étonnante. Vous pourrez aussi lire un compte-rendu de nos essais sur l'Arctis 3 de SteelSeries, fabricant qui – pour le coup – adhère à 100% au concept de deux lignes produits qui doivent coexister. « Avant, avec les Siberia, nous faisions des casques de toutes les couleurs, hyper flashy, et les pro-gamers adoraient les porter. Mais on s'est rendu compte qu'avec ces produits, on se coupait le marché de toute une frange de joueurs qui n'ont pas envie d'être assimilés à

un pro-gamer. Ils veulent de bons produits, sont un peu plus vieux, ont un gros pouvoir d'achat, et ne veulent pas avoir un sapin de Noël sur la tête. On a alors sorti les Siberia 800 et 840, des casques très chers aux performances haut de gamme qui ont rencontré un grand succès. Alors on s'est dit qu'il fallait transformer l'essai, et c'est comme ça que sont nés les Arctis, des casques beaucoup plus polyvalents » nous confiait le responsable communication de la marque sur la Paris Games Week.

#### Retour à l'essentiel

Depuis, Logitech aussi a transformé l'essai de son G810. Pro Gaming Mouse ou G403 Prodigy sont par exemple deux souris aux prestations à même de convenir aux joueurs les

plus exigeants, mais les arêtes très marquées, les lignes tranchées, les boutons biseautés et autres matériaux glossy, tels que l'on peut les retrouver sur une G900 par exemple, ont complètement disparu. Corsair suit la tendance avec sa souris Harpoon, toute simple. Cooler Master se coule également dans le moule, capitalisant sur la réussite tout en sobriété de son Novatouch TKL en ayant complété sa gamme de claviers Masterkeys avec des modèles à l'approche stylistique allant à l'essentiel. Bref, des exemples il y en a des tas, et même si tous les jours de nouveaux périphériques sortent pour nous faire mentir, avec leurs plastiques glossy, leurs liserés rouges, leurs courbes agressives et leurs noms guerriers, il est très clair que gaming ne se conjugue plus forcément de nos jours avec bling-bling. Et selon les fabricants, cela aurait même un avantage décisif pour les compétiteurs, qui ne souhaiteraient

plus être distraits par des designs pensés davantage par le marketing que pour les performances. Jenkins, leader de la team *Overwatch* de Gamersorigin nous confessait d'ailleurs systématiquement désactiver « toutes les fonctions inutiles » de ses souris et claviers, « les trucs qui brillent, qui clignotent », estimant que « cela ne sert à rien et en plus, ça peut te déconcentrer dans le feu de l'action, et te faire perdre la milliseconde d'attention qui aurait pu te sauver ou te permettre de fragger ». Si même les pro-gamers se mettent à refuser les designs de produits très typés gamer, cela risque fort d'encourager rapidement les fabricants à envisager sérieusement le retour à des lignes plus sobres. Si c'est pour mieux se concentrer sur l'efficacité de leurs designs et la pertinence des technologies qu'ils développent et des innovations qu'ils proposent, alors tout le monde sera gagnant...

Avec ses Siberia 800 et ses Arctis, SteelSeries s'est clairement assagi, ce qui n'empêche pas la marque d'avoir à son catalogue une gamme Siberia 200 très colorée.





NETFLIX

# LA SVOD EN 4K SUR PC, MAIS PAS POUR TOUS...

Les choix techniques opérés par Netflix pour proposer des vidéos en 4K à ses abonnés sur PC sont étonnants et surtout très restrictifs.

**A**vec des moniteurs PC qui affichent en Ultra HD à partir de 350 €, on se demande encore pourquoi un service aussi populaire que Netflix n'a pas fait en sorte de permettre à ses abonnés de profiter de ses contenus en 4K sur ordinateur. Bonne nouvelle, les responsables de la plate-forme de SVOD ont annoncé que ce serait bientôt le cas. Mauvaise nouvelle, il faudra utiliser certains composants et logiciels précis pour en profiter. En effet, il sera obligatoire d'utiliser un PC sous Windows 10,

d'accéder au service en utilisant le navigateur Internet Microsoft Edge et même de disposer d'un processeur Intel Kaby Lake de dernière génération (i). Cette configuration serait la seule, selon Netflix, à lui permettre de gérer efficacement la diffusion de ses contenus sur Internet en utilisant le codec HEVC en garantissant une bonne protection DRM. Rappelons que le HEVC permet un encodage vidéo bien plus optimisé que le H.264, ce qui permet de diviser par quatre la bande passante nécessaire.



TESORO GAMING CHAIR

## UN FAUTEUIL CINQ ÉTOILES

Vos lombaires seront bien calées pour un confort au top.

**T**esoro est un fabricant de périphériques de jeu que l'on connaissait surtout pour ses claviers et ses souris. Eh bien voilà qu'il s'essaie à un domaine un peu particulier, celui des chaises de bureau. Il est vrai que, porté par leur popularité chez les pro-gamers, ces sièges façon baquet qui proposent une ergonomie très travaillée et des réglages dans tous les sens sont de plus en plus demandés

par les adeptes du jeu PC. Le Tesoro Zone Balance Gaming Chair profite d'une finition cuir, d'un coussin à lombaires, d'un dossier inclinable sur 180°, de repose-bras ajustables en hauteur et d'un cadre acier qui se veut très solide. Le tout avec un design en blanc et noir relevé par le logo du fabricant, et avec bien sûr une forme qui serait parfaitement ergonomique pour la colonne vertébrale.

AOC AGON AG251FZ

## EN ROUTE VERS LES 240 HZ

Plus c'est fluide, mieux c'est...

**A**OC n'en finit plus d'innover pour attirer les joueurs vers les produits de sa gamme Agon et compte frapper fort avec ce modèle équipé d'une dalle de 25" à la technologie TN dont le premier argument sera sa réactivité. En effet, avec un taux de rafraîchissement pouvant monter à 240 Hz, la fluidité sera forcément au rendez-vous, ce qui devrait faire mouche chez les adeptes des jeux les plus frénétiques qui soient. Oui, vous qui jouez toujours à *Quake 3* et *Unreal Tournament*, on vous parle. Compatible FreeSync et équipé de ports HDMI 2.0 et DisplayPort 1.2, cet écran Full HD au format 16/9 proposera aussi bien sûr un temps de réponse de 1 ms et un input lag imperceptible. Tout ça pour 550 € environ.



Positionnement premium oblige, ce nouvel écran Agon super-réactif bénéficiera aussi d'un pied ergonomique réglable dans tous les sens.



POINT OF VIEW / VTX3D

# CHRONIQUE D'UNE FIN ANNONCÉE

Ultra concurrentiel et dominé par les marques qui ont le plus les moyens d'innover et de communiquer, le marché de la carte graphique vient coup sur coup de voir disparaître les marques Point of View et VTX3D.

**S**i AMD et Nvidia conçoivent des cartes de référence équipées des puces graphiques qu'ils développent, ils vendent également leurs GPU à de nombreux fabricants tiers qui proposent des gammes de plus en plus larges de cartes dites « custom ». Pour se démarquer, ils développent leurs propres circuits électroniques, bidouillent les fréquences pour proposer un overclocking d'usine plus ou moins costaud sur le GPU ou la mémoire vidéo, utilisent des composants différents et mettent au point des systèmes de refroidissement alternatifs. Ce sont eux qui font la richesse d'une offre qui n'a jamais

été aussi complète, et qui permettent donc aux consommateurs de trouver des produits qui – pour chaque série de GPU – collent au plus près à leurs attentes et répondent finement à leurs contraintes d'intégration. Par exemple, les modèles « mini » faisant appel à un PCB court sont généralement uniquement disponibles chez les partenaires d'AMD et Nvidia. De même, les cartes les mieux refroidies, les plus silencieuses ou les plus performantes sont à chercher dans leurs catalogues. Mais la concurrence fait qu'aujourd'hui, l'attention des clients se porte essentiellement sur les principaux fabricants tiers, ceux qui

sont capables d'investir suffisamment en R&D pour réellement proposer des produits innovants, ou à l'inverse ceux qui misent sur une politique tarifaire très agressive en cherchant à faire du volume.

## Deux partenaires qui sautent

Dans ce contexte, certains ne peuvent plus suivre. Ce fut il y a quelques semaines le cas de VTX3D, un partenaire historique d'AMD qui a cessé son activité. TUL, sa maison mère, a en effet souhaité recentrer son activité sur une seule marque : PowerColor. Si l'on pouvait chercher une explication du côté de la demande en cartes Radeon qui reste plus faible que du côté GeForce (et qui se concentre en plus essentiellement sur les modèles Sapphire), on constate aujourd'hui que les fabricants exclusivement partenaires de Nvidia ne sont pas non plus épargnés. En effet, Point of View

vient également de faire faillite il y a quelques semaines. Basée au Pays-Bas, cette société créée en 2000 vendait ses produits dans trente pays européens et avait fini par monter des filiales dans plusieurs pays (Chine, France et États-Unis notamment). Ayant gagné ses galons de marque qui compte grâce à ses excellentes GeForce FX 5000 et 6000, Point of View avait lancé pas moins de 19 cartes FX 8000 différentes, de la 8400GS à la 8800GT. Les derniers produits de Point of View qui avaient connu un minimum de succès étaient sortis dans les séries GeForce GTX 500 et 600, sur les architectures Fermi et Kepler. Si du côté de TUL, les filiales de PowerColor ont annoncé qu'elles continueraient à assurer le SAV pour les cartes VTX3D toujours sous garantie, le son de cloche est différent chez Point of View dont la banqueroute sonne avec elle la fin du support et du SAV.

**LA CONCURRENCE FAIT QUE L'ATTENTION DES CLIENTS SE PORTE ESSENTIELLEMENT SUR LES PRINCIPAUX FABRICANTS TIERS.**



La VTX3D HD 7850 X-Edition, une Radeon avec 2 Go de VRAM sortie en 2012. Elle était assez bruyante avec son ventilad très perfectible.

Preuve que Point of View était bien un partenaire exclusif historique de Nvidia, voici une GeForce 210 qui ne nous rajeunit pas.

Une carte GeForce 9600 GT signée Point of View, avec un joli gobein vert fluo et pas moins de 512 Mo de mémoire vidéo sur le PCB ! Bienvenue en 2008...



## ASUS GTX 1080 STRIX A8G

# UNE GTX 1080 STRIX UN PEU PLUS SAGE

Starbreeze cherchait un partenaire pour lui permettre de donner vie à son projet de casque StarVR. Il en a trouvé un de choix avec Acer.

**C'**est de manière assez discrète que l'on a vu arriver au catalogue d'Asus une toute nouvelle GTX 1080 Strix qui est une variante de la première Strix équipée du gros GPU Pascal de Nvidia. Une carte qui est simplement un peu moins overclockée, puisqu'elle

présente des fréquences de 1670 MHz de base et 1809 MHz en Boost, alors que la première Strix sortie offre 1759 et 1898 MHz. Il s'agit sans doute d'être en mesure d'écouler sous la marque Strix des produits équipés de GPU un peu moins performants. Car au-delà des fréquences, les deux

GTX 1080 Strix sont identiques. Toutes deux bénéficient d'une alimentation à 10 phases VRM qui tire son énergie de deux connecteurs 8 et 6 broches, et proposent un connecteur PWM pour ventilateurs afin de synchroniser les ventilateurs du boîtier. Le refroidissement est

toujours confié au système DirectCU III et ses trois ventilateurs de 100 mm, avec un mode 0 dB et le rétroéclairage RGB Aura. Cette nouvelle Strix pourrait être vendue 5 à 10% moins chère que la première GTX 1080 Strix, qui se monnaye environ 800 € actuellement.



## ROCCAT CROSS

# LE CASQUE MULTI PLATE-FORME

Le constructeur allemand Roccat change de style!

**L**e Roccat Cross a tout du bon casque de jeu, mais pas que. En effet, il adopte un look assez sobre qui semble trahir ses ambitions polyvalentes. Léger (185 grammes), il profite d'une connectique interchangeable qui permettra de l'utiliser sur PC et consoles, mais aussi connecté à un smartphone en mobilité, et ce sans avoir à s'encombrer du micro sur tige. Un câble dédié aux déplacements sera ainsi fourni, avec une télécommande filaire intégrant un micro. L'arceau métallique est présenté comme suffisamment flexible pour garantir un bon confort de port, tandis que les coussinets des oreillettes sont faits de mousse à mémoire de forme. Reste à connaître la signature sonore des transducteurs néodyme de 50 mm utilisés. Si celle-ci est convaincante, à 69 €, le Cross pourrait bien faire mouche.



## CORSAIR CRYSTAL SERIES 570X RGB

# TRANSPARENCE CHEZ CORSAIR

Les pirates succombent à l'appel du verre trempé...



**P**reuve qu'aucun fabricant de boîtier ne peut tourner le dos à la mode du verre trempé, Corsair s'exécute avec sa Crystal Series dont le 570X RGB est le meilleur représentant. Tout en transparence, ce boîtier pré-équipé de trois ventilateurs munis de LED colorées fait le maximum pour mettre en scène les composants qui y seront montés. Un cache est prévu pour l'alimentation, et des gaines permettent de cacher les câbles afin d'avoir un montage propre. De quoi profiter d'une vue sur config dégagée, qui poussera les amateurs de loupettes à choisir des composants eux aussi rétroéclairés, de la pompe du watercooling jusqu'aux radiateurs des barrettes de RAM.



## BIOSTAR GK3

## UN MÉCA À 45\$ POUR DE VRAI ?

Après la souris à 10\$, Biostar entend bien réitérer sa stratégie de casseur de prix sur le marché du clavier pour joueurs. Attention, voici le GK3, qui propose un bon toucher mécanique au prix des membranes d'entrée de gamme...

Lorsque Biostar, fabricant de cartes mères, a annoncé qu'il ferait son entrée sur le marché des périphériques de jeu avec la ferme intention d'en faire bouger les lignes, personne ne le prenait au sérieux. Et puis sa souris est sortie, vendue juste sous la barre des 10\$, et parvenant à convaincre les premiers testeurs l'ayant eue entre les mains. Alors, quand Biostar annonce un clavier mécanique à 45\$, on en vient à espérer qu'il ne s'agisse pas d'un canular et que le produit sera également convaincant.

Équipé de switches Outemu Blue, le GK3 adopte un châssis dont le design est assez clairement emprunté aux claviers Corsair, avec un rétroéclairage RGB (sans doute géré par zones) proposant sept effets lumineux différents. Mode jeu, touches fonction doublées et N-Key Rollover sont également de la partie. Vu le tarif annoncé, nous avons évidemment hâte d'avoir le retour des premières personnes qui arriveront à se le procurer. Biostar n'a pas précisé dans quelles régions du monde exactement sortirait son GK3.



## MSI TRIDENT

## PETIT, MAIS VR-READY

Le PC Home Cinema idéal du geek qui s'assume ?

Travaillant autour de cartes graphiques dont l'efficacité énergétique a fait un énorme bond sur cette génération, les fabricants de PC tels que MSI conçoivent des mini-PC de plus en plus puissants, éligibles au surnom VR-Ready. C'est le cas du Trident, un PC au format « console » de 4,72 litres qui peut embarquer jusqu'à un Core i7-6700, 32 Go de RAM, un SSD M.2 et un disque 2,5", ainsi qu'une GeForce

GTX 1060 6 Go au format mini. La connectique est complète et un prolongateur HDMI permet même de brancher en façade un casque VR. Vendue façon barebone, la version la plus musclée sera dispo à 1 299 €, tandis qu'une mouture en Core i5 et GTX 1060 3 Go sera proposée à 1 099 €.

## OCULUS RIFT XBOX ONE

## LA ONE DANS L'OCULUS RIFT

Pour jouer sur écran géant tout seul dans son coin...

Ce n'est un secret pour personne, Microsoft est partenaire d'Oculus VR dont le Rift est livré avec une manette Xbox One. Un partenariat qui va écrire un nouveau chapitre de son histoire, puisqu'il sera très bientôt possible de streamer le flux vidéo de la One vers le casque de réalité virtuelle à la manière du mode Cinéma du PlayStation VR, et ainsi jouer à la console de Microsoft isolé dans son casque sur un très grand écran simulé. Il faudra pour cela utiliser une application dédiée qui sera disponible par l'intermédiaire de l'Oculus Store, et connecter le casque et la console sur le même réseau local.







Ne cherchez pas, vous ne trouverez pas de connecteur d'alimentation PCIe supplémentaire sur la carte.

## NVIDIA GEFORCE GTX 1050 ET GTX 1050 Ti

# PASCAL SUR L'ENTRÉE DE GAMME

Après le GP106 de la GTX 1060, voici un nouveau venu dans la famille des processeurs graphiques GeForce, le GP107 que l'on trouve à l'œuvre au sein des GTX 1050 et 1050 Ti. Deux cartes positionnées sur l'entrée de gamme qui ont une cible bien définie : les Radeon RX 460 d'AMD.

**L**a première chose à dire des GeForce GTX 1050 et 1050 Ti, c'est que si elle se fondent sur un nouveau GPU dérivé de l'architecture Pascal de Nvidia qui a fait ses preuves sur des gammes de produits supérieures (tant du côté des performances pures que de l'efficacité énergétique), ce processeur graphique n'est pas gravé par TSMC comme ses grands frères. En effet, c'est à Samsung qu'a été confiée la production de cette puce, sur un process qui

passé de 16 à 14 nm. Un changement technique qui n'est pas anodin et qui pourrait modifier le comportement énergétique du GPU par rapport à ce que l'on sait désormais des autres puces Pascal, tant au niveau de sa consommation que de son potentiel d'overclocking. Chez un public de joueurs avides de performances — même avec un budget limité —, c'est forcément la GTX 1050 Ti qui s'attire les lumières. Avec elle, Nvidia cherche à rééditer

le carton de la GTX 750 Ti sur l'entrée de gamme, une carte sortie en 2014 et qui, alimentée par le seul port PCIe, parvenait alors à faire tourner les principaux jeux du moment en 1080p. Ainsi, comme la GTX 1050, la version Ti pourra fonctionner sans connecteur d'alimentation supplémentaire à ses fréquences initiales, ce qui en dit déjà long de son efficacité énergétique. Reste à voir quel niveau de performances elle parvient

à atteindre en exploitant seulement 60% des CUDA Cores d'une GTX 1060, et 66% de ses unités de rendu et de sa bande passante mémoire, sachant qu'en Boost, sa fréquence nominale est 25% inférieure. Du côté de la GTX 1050, on découvre une carte sur laquelle le petit GP107 est amputé d'un bloc SM, ce qui lui fait perdre 128 CUDA Cores et 8 unités de texture. Pour compenser en partie ce déficit, Nvidia lui applique des fréquences plus élevées. Mais cette petite carte doit aussi faire avec seulement 2 Go de GDDR5, là où la version Ti peut compter sur une quantité de mémoire vidéo de 4 Go.

**ON PEUT JOUER AVEC CES DEUX CARTES À GTA V EN « HIGH » ET UNE PETITE DOSE D'ANTI-ALIASING À PLUS DE 70 ET 80 FPS DE MOYENNE.**





#### GEFORCE GTX 1050

GPU : GP107 (14 NM)  
 TRANSISTORS : 3,3 MILLIARDS  
 UNITÉS DE CALCUL : 640  
 UNITÉS DE TEXTURE : 40  
 UNITÉS DE RENDU : 32  
 FRÉQUENCE DE BASE : 1354 Mhz  
 FRÉQUENCE BOOST : 1455 Mhz  
 MÉMOIRE : 2 GO GDDR5  
 BUS MÉMOIRE : 128 BITS  
 BANDE PASSANTE MÉMOIRE : 112 GO/S  
 PRIX : 125 €

#### Parées pour le 1080p ?

Pour tester ces deux nouvelles cartes graphiques, ce sont des modèles estampillés MSI qui nous ont été fournis, tous deux tournant assez proche des fréquences d'origine et restant sous une limite de consommation de 75 Watts puisque dénués de connecteur d'alimentation 6 pins supplémentaire. Toute la question

#### GEFORCE GTX 1050 Ti

GPU : GP107 (14 NM)  
 TRANSISTORS : 3,3 MILLIARDS  
 UNITÉS DE CALCUL : 768  
 UNITÉS DE TEXTURE : 48  
 UNITÉS DE RENDU : 32  
 FRÉQUENCE DE BASE : 1290 Mhz  
 FRÉQUENCE BOOST : 1392 Mhz  
 MÉMOIRE : 4 GO GDDR5  
 BUS MÉMOIRE : 128 BITS  
 BANDE PASSANTE MÉMOIRE : 112 GO/S  
 PRIX : 155 €

est donc de savoir à quoi elles permettent de jouer et dans quelles conditions. Pour le savoir, nous ne les avons évidemment pas poussées dans des exercices qui sont hors de leur portée. Le 1440p, par exemple, a été proscrit, autant que les tests en Ultra HD que nous faisons subir aux plus véloces des cartes graphiques. Nous nous sommes donc contentés du 1080p

sur une poignée de titres récents, de *Doom* à *Battlefield 1* en passant par *GTA V*. Globalement, leurs performances sont très satisfaisantes dans cette définition, surtout lorsque l'on prend en considération leurs prix de vente respectifs très agressifs. Toutes deux dépassent de la tête et des épaules les Radeon RX 460 – et ce quel que soit le benchmark lancé –, laissant également bien loin derrière elles les GeForce GTX 950 de génération précédente, alors que la version Ti se paie même le luxe d'approcher à 8-10% près les performances des plus petites Radeon RX 470. On peut ainsi jouer avec ces deux cartes à *GTA V* avec des réglages graphiques positionnés sur « high » et une petite dose d'anti-aliasing à plus

SI VOUS AVEZ 130€ À INVESTIR ET QUE LES JEUX QUE VOUS SQUATTEZ S'APPELLENT *DOTA 2*, *LOL*, *CS : GO*, *WOW* OU *OVERWATCH*, VOUS POUVEZ SANS CRAINTE FONCER SUR LA GTX 1050.



Grâce à ses deux ventilateurs, ce système de refroidissement permet à la GTX 1050 Ti Gaming X de monter bien plus haut en fréquences, jusqu'à titiller la barre des 2 GHz.



## TESTS NVIDIA GEFORCE GTX 1050 ET GTX 1050 TI



La GTX 1050 Ti OC sur laquelle nous avons mené la plupart de nos tests, identique en tout point à la 1050 en termes de construction.



de 70 et 80 fps de moyenne. Le gourmand *The Witcher 3* impose lui de partir sur la base d'un preset élevé mais de revoir à la baisse certaines options pour conserver une fluidité moyenne de 60 fps. Bien sûr, les concessions à faire sont moindres sur la GTX 1050 Ti que sur sa petite sœur. En mode de rendu DirectX 12, sur *Battlefield 1*, ces deux cartes permettent également de jouer en élevé juste sous la barre des 60 fps, sachant que passer sur un preset « Medium » permet d'approcher les 80 fps sur la plus performante des

deux. Quant à Vulkan, testé sur *Doom*, il permet aux cartes Radeon de reprendre du poil de la bête (la RX 460 se rapproche, la RX 470 s'envole), et il faut dans ce jeu accepter de régler ses curseurs sur « Medium » également pour obtenir une fluidité acceptable. Nous avons également testé les GTX 1050 et

1050 Ti sur des titres aux moteurs 3D moins ambitieux, tels que

*Overwatch*, *Heroes of the Storm* ou *Counter Strike : GO*, pour à chaque fois nous rendre compte que nous pouvions nous y adonner en 1080p avec des graphismes réglés sur « High » ou « Ultra » sans

**NOUS CONSEILLONS À TOUS CEUX QUI SOUHAITENT S'OFFRIR UNE GTX 1050 TI D'OPTER SI POSSIBLE POUR UN MODÈLE ÉQUIPÉ D'UN CONNECTEUR D'ALIMENTATION ADDITIONNEL.**





## LES RÉSULTATS DE TEST

Pour évaluer la puissance de ces deux cartes graphiques, nous avons mesuré leurs performances sur cinq jeux récents ou éprouvants graphiquement en définition Full HD, soit 1920 x 1080 pixels. Nous avons volontairement écarté le rendu en 1440p et en Ultra HD (4K) qui sont réservés à des cartes graphiques plus haut de gamme. Les chiffres exprimés s'entendent en frames par seconde (fps) moyens sur une séquence de jeu d'une minute, répétée trois fois. Nous avons ensuite mixé ces résultats pour établir un indice de performances en base 100 (GTX 1050).

	RX 460	GTX 950	GTX 1050	GTX 1050 Ti	RX 470
GTA V - HIGH	51	66	73	82	92
THE WITCHER 3 - HIGH	49	55	55	63	89
DOOM - MEDIUM	65	57	62	72	118
PROJECT CARS - MEDIUM	34	45	47	51	68
BATTLEFIELD 1 - MEDIUM	41	49	52	58	72
INDICE GLOBAL	83	94	100	113	152

le moindre souci. Voilà qui valide sans problème le positionnement « pour le eSport » vanté par Nvidia pour ces petites GeForce.

### Le bon choix ?

Maintenant rassurés quant à la capacité de ces deux cartes à assurer des performances d'un niveau correct en Full HD, la question qui se pose est de savoir si elles représentent un choix pertinent pour les joueurs à petit budget. Si vous avez 130 € à investir dans une nouvelle carte graphique et que les jeux que vous squattez s'appellent *DOTA 2*, *League of Legends*, *CS : GO*, *World of Warcraft* ou *Overwatch*, vous pouvez sans crainte foncer sur la GTX 1050 qui affiche un potentiel supérieur à celui de la RX 460. La donne est un peu différente si votre budget est un peu plus élevé, et que vous aspirez aussi à jouer à des titres plus ambitieux graphiquement, tels que les hits Triple-A de cette fin d'année. Si 175 € est votre maximum, alors vous n'aurez pas mieux à prendre qu'une GTX 1050 Ti, mais nous vous encourageons dans ce cas vivement à chercher une petite rallonge pour atteindre les 200-210 €, budget qui vous permettra de vous payer une Radeon RX 470 plus puissante,

qui débraye un niveau supérieur de rendu graphique et/ou de fluidité. Quoi qu'il en soit, nous conseillons à tous ceux qui souhaitent s'offrir une GTX 1050 Ti d'opter si possible pour un modèle équipé d'un connecteur d'alimentation additionnel, pour la simple et bonne raison que cela permet de débloquer de manière assez significative le potentiel d'overclocking du GP107. On pourra ainsi optimiser les performances disponibles et prolonger la durée de vie de sa carte à peu de frais,

sachant que le GPU chauffe peu et qu'associé à des solutions de refroidissement souvent surdimensionnées sur cette gamme de produits, il n'y a vraiment rien à craindre au niveau des nuisances sonores. Pour terminer sur ce point, signalons que nous avons pu nous amuser quelques heures avec une GTX 1050 Ti Gaming X de MSI, dotée d'une alimentation électrique plus solide et d'un bon système de refroidissement à deux ventilateurs. Si nous n'avons pas pu la soumettre à notre banc de test

habituel, nous pouvons néanmoins confirmer que malgré le passage sur une gravure à 14 nm, l'architecture GPU Pascal reste très souple à l'overclocking. En effet, sur cette carte, il ne nous a même pas fallu forcer pour atteindre de manière stable les 1950 MHz et ainsi gagner jusqu'à 20% de performances dans certains jeux, alors que le GPU continuait de ronronner à une température très acceptable et que les ventilateurs restaient très silencieux. Une démonstration.

#### NVIDIA GEFORCE GTX 1050 / PRIX : 125 €

##### LES POINTS FORTS

- Un positionnement tarifaire vraiment agressif
- Pas de connecteur d'alimentation additionnel nécessaire
- Une carte économe et silencieuse
- Idéal pour les jeux en ligne peu gourmands

##### LES POINTS FAIBLES

- Les plus « gros » jeux seulement en « Moyen »
- Potentiel d'overclocking plus limité que sur la Ti
- Seulement 2 Go de GDDR5

# 16

#### NVIDIA GEFORCE GTX 1050 Ti / PRIX : 155 €

##### LES POINTS FORTS

- Creuse l'écart avec la 1050 niveau performances
- Excellente efficacité énergétique
- Potentiel d'overclocking intéressant
- Positionnement cohérent...

##### LES POINTS FAIBLES

- ... Mais la RX 470 n'est qu'à 30 € environ
- Et c'est tout

# 18



STEELSERIES ARCTIS 3

# CONFORT ET QUALITÉ SONORE

SteelSeries fait fort avec sa nouvelle gamme Arctis qui s'appuie sur les excellentes performances des récents Siberia 800 et 840 pour proposer des produits alliant design, confort et excellent rendu. En témoigne le petit de la bande...

**L**a nouvelle gamme Arctis se compose de trois casques. L'Arctis 5 en USB avec fonction ChatMix et le DTS 7.1, l'Arctis 7 aux fonctions équivalentes mais sans fil, et le petit Arctis 3 que nous avons eu l'occasion de tester. Si les trois casques partagent un design équivalent, ce modèle d'entrée de gamme se contente d'une connectique analogique, avec un long câble de 3 mètres au bout duquel on retrouve le duo de Jack 3,5 mm habituel, l'un pour le casque et l'autre pour le micro. Une connectique qui a l'avantage de lui assurer une compatibilité avec un maximum de plates-formes, mais qui le prive de certaines fonctions avancées telles que le ChatMix, qui permet pour rappel de moduler le volume sonore de deux sources audio différentes (l'une pour un chat sous TeamSpeak et l'autre pour son jeu, par exemple). De la même manière, il est normalement exclu de proposer un rendu audio en 7.1 via cette connectique et sans pouvoir compter sur une petite carte-son USB. Pourtant, SteelSeries brave les interdits et parvient – en s'appuyant sur une plate-forme en ligne sur laquelle il faut inscrire son casque – à proposer un rendu 7.1 virtualisé sur l'Arctis 3. Cela fonctionne, mais on est quand même assez loin de la précision et de la qualité de spatialisation que l'on peut retrouver sur les modèles supérieurs. Une fonction bonus, dirons-nous.

## Du velours

En revanche, ce qui fonctionne, c'est le design. Plus sobre, le casque est fabriqué avec des plastiques de qualité, très légers et souples, ce qui associé au système de double arceau profitant d'une large bande élastique, confère un confort de port assez hallucinant. C'est clairement l'un des micro-casques les plus agréables à porter sur de longues sessions que nous ayons pu poser sur notre tête. Certes, l'isolation passive fournie n'est pas optimale, mais on n'a jamais l'impression d'avoir la tête serrée dans un étau, et même après plusieurs heures, on ne ressent aucune fatigue à porter l'Arctis 3. Côté son, on sent bien que

SteelSeries s'est appuyé sur l'architecture mise au point sur les coûteux Siberia 800 et 840. On profite en effet d'un rendu qui propose un excellent compromis entre neutralité et dynamique, pour convenir aux joueurs et leur en mettre plein les oreilles sur les jeux d'action sans dénaturer l'écoute de musique. C'est, avec le confort, clairement le gros point fort du produit, d'autant plus que chacun pourra personnaliser le rendu via un petit equalizer logiciel (au moins sur PC). Enfin, rien à dire de particulier quant au micro rétractable qui fait le job comme attendu et parvient même à étouffer un peu mieux les bruits ambiants que celui d'un Siberia 200. Une vraie réussite.

La légèreté du casque, la souplesse de son bandeau élastique et l'utilisation de mousses aérées font de l'Arctis 3 un casque des plus douillets.

APRÈS PLUSIEURS HEURES, ON NE RESSENT AUCUNE FATIGUE À PORTER L'ARCTIS 3.

steelseries

## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

**TYPE :** MICRO-CASQUE FERMÉ  
**OREILLETES :** CIRCUM-AURAL  
**RÉPONSE EN FRÉQUENCES :** 20 - 22.000 HZ  
**IMPÉDANCE :** 32 OHMS  
**SPL MAX :** 98 DB  
**SURROUND :** 7.1 VIRTUALISÉ  
**PRIX :** 99 €

## LES POINTS FORTS

- Quel confort !
- Un compromis sonore idéal
- Sobre
- Le Jack, cette connectique universelle

## LES POINTS FAIBLES

- Le rendu 7.1 un peu gadget
- Le prix du bandeau de rechange (20 €)

17



Les pilotes Synapse très pratiques permettent de choisir la couleur du rétroéclairage sur deux zones, le logo et la molette.



#### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

**CONNEXION** : USB JUSQU'À 1000 HZ  
**NOMBRE DE BOUTONS**  
**PROGRAMMABLES** : 7L  
**DESIGN** : POUR DROITIERS  
**CAPTEUR** : OPTIQUE 16.000 DPI  
**CLICS** : SWITCHS OMRON / RAZER  
**POIDS** : 105 GRAMMES  
**PRIX** : 79 €

### RAZER DEATHADDER ELITE

# ELLE SE BONIFIE AVEC LE TEMPS

Tous les joueurs PC connaissent la DeathAdder, sachant qu'elle trône depuis plusieurs années maintenant comme l'un des modèles de souris phare de l'équipementier Razer. Et avec le modèle Elite, on ne risque pas de la voir disparaître.

**L**a Razer DeathAdder, nous commençons à bien la connaître, à force d'enchaîner les frags avec elle à chaque sortie d'un nouveau modèle. Il faut dire qu'après avoir testé la DeathAdder « tout court » puis le modèle Chroma sorti il y a quelques mois et qui n'apportait pour seul changement que l'ajout d'un rétroéclairage RGB, c'est avec une certaine lassitude que nous avons accueilli la DeathAdder Elite sur notre tapis de souris préféré (un Roccat Hiro, pour ceux que ça intéresse...). Pourtant, très vite, nous avons compris que Razer avait eu raison de proposer une nouvelle version de sa souris. Le premier point mis en avant par le fabricant dans l'argumentaire de la DeathAdder Elite est l'intégration d'un nouveau capteur. C'est vrai, elle est équipée

d'un capteur optique désormais capable de monter à 16 000 dpi, ce qui n'a aucun intérêt soyons clairs, et ne change en pratique pas grand-chose du comportement de la souris qui est toujours très précise et réactive. C'est toutefois déjà une bonne chose que ce changement ne grève en rien l'excellent comportement du produit sur ce point. De la même manière, les deux clics principaux sont confiés à de nouveaux switches, toujours signés Omron, mais personnalisés avec le concours de Razer. Là encore, bien malin serait celui qui pourrait faire la différence à l'utilisation, mais il nous faut préciser que ces clics sont hyper réactifs et dynamiques, avec un rebond idéal.

#### La meilleure DeathAdder

Bien plus intéressant selon nous, l'ajout sur le dessus de la coque de deux boutons paramétrables supplémentaires, qui sont de base assignés à la modification de la sensibilité à la volée. C'est quelque chose qui faisait cruellement défaut aux précédentes DeathAdder, et c'est donc une très bonne chose de les voir apparaître sur cette révision. Passer d'un jeu à un autre ou revenir à la bureautique sans avoir à ouvrir les pilotes pour modifier la sensibilité permet de gagner du temps, toujours précieux. On terminera sur les modifications en précisant que si le design ergonomique de la souris adapté aux droitiers est reconduit à l'identique, avec les mêmes

plastiques et les mêmes zones de grip, on remarque l'apparition de petits picots antidérapants sur la bande de caoutchouc de la molette, ce qui est là aussi une bonne nouvelle puisque cela rend la roulette plus agréable et précise à utiliser qu'auparavant. À noter que ces petites améliorations se font sans alourdir la souris, pesant toujours 105 grammes et se montrant toujours aussi facile à faire virevolter en jeu. Seul bémol, les DeathAdder 2013 et Chroma étant toujours au catalogue du fabricant, ce modèle Elite est commercialisé avec un tarif en légère hausse. Reste que pour 10 € de plus, nous encourageons quiconque voulait s'offrir la Chroma à mettre ce modèle Elite dans son panier.

**LE PREMIER POINT MIS EN AVANT PAR LE FABRICANT EST L'INTÉGRATION D'UN NOUVEAU CAPTEUR.**

#### LES POINTS FORTS

- Légère et très maniable
- Performances du capteur
- Deux boutons de plus
- Fabrication sérieuse et solide

#### LES POINTS FAIBLES

- Encore 10 € de plus
- La course inutile à la sensibilité

# 18



## TESTS

### RAZER BLADE 2016

# LE COMPROMIS IDÉAL ?

Enfin disponible en France équipé de claviers Azerty, le nouveau Blade de Razer entend s'imposer comme l'ordinateur portable de jeu offrant le meilleur compromis entre mobilité et puissance. Un sacré challenge.

**L**e Blade de Razer est, dans sa version 2016, l'une des machines les plus ambitieuses que l'on ait vu débarquer sur le marché ces derniers mois. Il entend en effet proposer des performances d'un très haut niveau alors que sa robe consiste en un châssis fin de 14". Et quel châssis ! En s'inspirant du design unibody en aluminium des MacBook Pro d'Apple, Razer signe un portable résolument haut de gamme qui allie solidité, sobriété et classe. Magnifique, la machine trouve un peu de caractère par la présence du logo rétroéclairé sur le capot et au travers du clavier rétroéclairé RGB qu'elle intègre. Profitons-en pour signaler que les organes de saisie sont d'un bon niveau. Le clavier est agréable à la frappe, pour taper du texte comme pour jouer, à condition que l'on sache s'habituer à la faible course des touches chiclets de portables, tandis que le large touchpad souligné de deux boutons dédiés aux clics remplit parfaitement son office. C'est toutefois l'écran qui impressionne le plus. Notre modèle de test est équipé de la dalle IGZO en QHD+, une très haute définition pas forcément utile, mais qui met en valeur les qualités d'une dalle qui assure une bonne luminosité maximale (400 cd/m²), un fort contraste (850:1) et une colorimétrie calibrée avec précision (delta E moyen à 2,6).

#### Beau comme un MacBook, mais beaucoup plus puissant

Si la construction du Blade est qualitative, que dire de sa fiche technique qui embarque dans un châssis qui fait seulement 17,9 mm d'épaisseur le Core i7 Skylake mobile le plus puissant associé à une GeForce GTX 1060 dont on sait que ses performances approchent celles d'une GTX 980 de bureau ! Dans

#### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

**PROCESSEUR** : INTEL CORE I7-6700HQ  
**RAM** : 16 GO DDR4 À 2133 MHZ  
**STOCKAGE** : SSD DE 256 GO À 1 TO  
**CARTE GRAPHIQUE** : NVIDIA GEFORCE GTX 1060 (MOBILE)  
**ÉCRAN** : 14" FULL HD OU QHD+ (TACTILE)  
**BATTERIE** : LITHIUM-ION 70 WH  
**DIMENSIONS** : 345 X 235 X 17,9 MM  
**POIDS** : 1,95 KG  
**PRIX** : À PARTIR DE 1 999 €



En matière de connectique, le Blade propose 3 ports USB 3.0, une sortie HDMI et un port USB Type-C qui est compatible avec le protocole Thunderbolt 3.0.

## DES JEUX RÉCENTS ET GOURMANDS TELS QUE *THE WITCHER 3*, *RISE OF THE TOMB RAIDER* OU *BATTLEFIELD 1* TOURNENT TOUS À 60 FPS DE MOYENNE ENVIRON.

ces conditions, rien ne résiste au Blade. Pas les traitements photo les plus lourds ni le montage vidéo, et lorsque vient le moment de jouer, des jeux récents et gourmands tels que *The Witcher 3*, *Rise of the Tomb Raider* ou *Battlefield 1* tournent tous à 60 fps de moyenne environ, tous réglages graphiques poussés à fond, et ce en 1080p (d'où l'intérêt de privilégier sans doute la version Full HD de ce portable). C'est en tout cas très impressionnant de voir autant de puissance dans un ordinateur de ce format, qui reste vraiment mobile. Mais

cela se paie forcément quelque part, et ce quelque part, ce sont les nuisances sonores. En effet, le Blade s'avère être une machine qui – en jeu – est relativement bruyante. On a vu pire, mais il souffle quand même assez fort dès qu'on le sollicite à pleine

charge. D'ailleurs, même au repos, sur le bureau de Windows 10, il émet en permanence un léger souffle qui reste audible à distance d'utilisation. Dommage, avec un refroidissement un peu plus silencieux, il aurait été parfait !

#### LES POINTS FORTS

- ⊕ Qu'est-ce qu'il est beau
- ⊕ Le gaming sans compromis
- ⊕ Compromis mobilité/puissance
- ⊕ Autonomie préservée en usage mixte

#### LES POINTS FAIBLES

- ⊖ Intérêt de l'écran QHD+ discutable
- ⊖ Système de refroidissement à la peine
- ⊖ Pas de lecteur de cartes SD

# 16





Le traitement apporté en finition au plastique du châssis confère à l'ordinateur un look travaillé et a l'avantage de le rendre moins sensible aux traces de doigts.

#### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

**PROCESSEUR :** INTEL CORE I7-6700HQ  
**RAM :** 16 GO DDR4  
**STOCKAGE :** SSD DE 128 GO ET HDD DE 1 TO  
**CARTE GRAPHIQUE :** NVIDIA GEFORCE GTX 1070 (MOBILE)  
**ÉCRAN :** 17,3" FULL HD IPS (1920 X 1080)  
**BATTERIE :** LITHIUM-ION 95,8 WH  
**DIMENSIONS :** 416 X 279 X 32,9 MM  
**POIDS :** 3,35 KG  
**PRIX :** À PARTIR DE 2 099 €

## HP OMEN 17

# LA PERFORMANCE COMME OBJECTIF

HP joue gros avec sa gamme Omen, qui doit lui permettre de s'imposer sur un marché que l'on sait très rémunérateur : celui du gaming. L'Omen 17 s'impose-t-il comme une pièce maîtresse de cette stratégie ? Réponse dans ce test.

**E**n s'attaquant à la réalisation d'une toute nouvelle ligne de produits pensés pour les joueurs derrière la marque Omen, HP n'a pas échappé aux grands carcans du secteur en termes de design. Cet Omen 17 mixe donc tons sombres et liserés rouges (tous les éléments rétroéclairés le sont dans cette couleur), mais parvient à proposer des finitions d'un bon niveau avec des plastiques de qualité bien assemblés. Si le logo rétroéclairé intégré au capot nous rappelle que le fabricant a encore tout à faire pour construire l'image de marque de cette gamme, nous sommes rassurés de voir que HP fait le maximum pour s'attirer les faveurs des joueurs. Son châssis est relativement fin pour un portable de 17" équipé d'une GTX 1070, et la machine reste sous les 3,5 Kg ce qui lui permet de conserver une certaine transportabilité.

Mieux, HP ne succombe pas aux sirènes des écrans 4K souvent inadaptés (et inutiles) sur portables, préférant opter pour une bonne dalle IPS traitée anti-reflets compatible avec la fonction Nvidia G-Sync. Un bon choix. Idem, en s'associant à SteelSeries pour le clavier, le fabricant s'assure de disposer d'un système adapté à la pratique du jeu vidéo, paramétrable avec des pilotes qui permettent l'enregistrement de macros ou la désactivation des touches Windows, entre autre. Le toucher est agréable et silencieux, d'un bon niveau pour du chiclet.

#### Une première réussite

En matière de connectique, HP nous ravit de ne pas avoir joué les radins.

Les portables gaming de 17" sont suffisamment gros et épais pour que l'on puisse y retrouver tout un tas de ports très pratiques au quotidien, et c'est le cas ici avec des connecteurs RJ45, HDMI 2.0, mini-DisplayPort, USB 3.0 (x3), Jack (x2) et un lecteur de cartes. Seul l'USB Type-C manque au listing. Quant au stockage, il démarre de base à 128 Go de SSD et 1 To de HDD. C'est un bon compromis de nos jours, même si nous conseillons de plus en plus de voir le plus grand possible en matière de SSD, car quitte à disposer d'un support de stockage rapide, autant en profiter sur un maximum de programmes et de jeux. Côté puissance, on évolue sans surprise dans le domaine de

l'ultra-performance. Le Core i7-6700HQ est un processeur Intel Skylake très véloce auquel rien ne résiste au quotidien, et qui est parfaitement adapté à l'utilisation d'un GPU aussi puissant que peut l'être celui de la GTX 1070 8 Go. Dans la résolution native de l'écran, soit le 1080p, *The Witcher 3* tourne tout à fond à plus de 65 images/seconde, et l'on monte à 80 fps sur un titre tel que *Battlefield 1*. C'est très impressionnant et surtout future-proof, dans la mesure où l'on pourra profiter d'une excellente fluidité même sur un framerate de l'ordre de 40-45 fps grâce à l'écran G-Sync. Avec une telle configuration, on jouera sans compromis pendant un moment, et on peut être rassuré quant à la durée de vie de la machine.

**CÔTÉ PUISSANCE, ON ÉVOLUE SANS SURPRISE DANS LE DOMAINE DE L'ULTRA-PERFORMANCE.**

#### LES POINTS FORTS

- Un châssis convaincant
- Des performances de très haut niveau
- Une configuration cohérente

#### LES POINTS FAIBLES

- Encore quelques efforts à faire sur le refroidissement
- Pas d'USB Type-C, dommage
- Des haut-parleurs largement perfectibles

# 17



## TESTS

### ROCCAT SKELTR

# UN CLAVIER À FUIR, SURTOUT À CE PRIX

Roccat continue d'essayer d'innover autour de l'utilisation d'un smartphone ou d'une tablette en complément du clavier pour les joueurs. Intéressante, l'idée donne une fois de plus naissance à un produit mal positionné, et largement perfectible.

Le support smartphone du Roccat Skeltr est bien pensé pour certains smartphones, mais peut poser problème pour d'autres en fonction de la position du Jack.

#### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

**CONNEXION :** USB JUSQU'À 1000 HZ  
**TYPE DE TOUCHES :** DÔMES DE CAOUTCHOUC  
**TOUCHES DE MACROS :** 5 + 3  
**RÉTROÉCLAIRAGE :** RGB SUR CINQ ZONES  
**PROCESSEUR :** ARM 32-BIT IC  
**BATTERIE :** LITHIUM-ION 70 WH  
**MÉMOIRE INTERNE :** 512 KO  
**PRIX :** 179 €



**L**e Skeltr de Roccat est l'archétype du produit décevant, parce que pas tout à fait bien pensé, pas tout à fait bien fini, et pas tout à fait bien positionné. Vous voulez savoir pourquoi ? Commençons par la base, la construction du clavier, à remettre dans le contexte d'un clavier vendu 179 €. C'est le prix des meilleurs claviers mécaniques du marché. Mais ici, les switches sont à dôme de caoutchouc. De la bonne vieille membrane. Donc niveau toucher, frappe et rebond, on est quand même sur quelque chose de très perfectible, mais bon, au moins, c'est plutôt silencieux. Revenons à la construction. Le Skeltr est en plastique, partout. La base du châssis profite d'une finition granuleuse assez qualitative, c'est déjà ça de pris, mais ça se gâte sur les tranches, avec l'utilisation de plastiques plus cheap, à la teinte non uniforme. Aïe. Idem du côté du rétroéclairage RGB géré par zones, qui souffre d'un manque criant d'homogénéité. À ce prix-là, vraiment, ce n'est pas sérieux, d'autant plus que les keycaps en plastique ABS se lustreront très rapidement à l'usage. Quant au repose-poignets amovibles, on s'attendait là aussi à quelque chose de bien mieux fini. Tout cela rapporté à un design qui, pour sûr, divisera les amateurs des trucs gaming à la sauce Jacky de ceux qui préfèrent les

## NIVEAU TOUCHER, FRAPPE ET REBOND, ON EST QUAND MÊME SUR QUELQUE CHOSE DE TRÈS PERFECTIBLE !

périphériques un tant soit peu sobres. Clairement, ce n'est pas notre came.

#### 179 €, non mais allô quoi...

Passé ces déceptions, on découvre un clavier qui a l'avantage de disposer d'un maximum de fonctions pour les joueurs. On retrouve des touches de fonctions doublées, de nombreuses touches dédiées aux macros (5 à gauche auxquelles s'ajoutent 3 boutons sous la barre d'espace) et tout ce qu'il faut pour personnaliser son expérience de jeu. Pas de surprise, c'est ce que l'on est en droit d'attendre d'un clavier de jeu de standing. Alors, on se dit qu'il faut peut-être laisser sa chance à ce Roccat Skeltr, et que son concept axé sur

l'utilisation d'un smartphone en complément réussira – qui sait ? – à nous faire changer d'avis. On cherche à appairer notre téléphone en Bluetooth, on télécharge l'application qui permet d'exploiter la fonction Swarm et on tente de paramétrer tout cela. Eh bien tout ça tient du sacerdoce ! Ça plante, c'est tout sauf intuitif et ça ne présente que deux intérêts : celui de pouvoir faire la bascule entre téléphone et PC avec

un même casque pour prendre ses appels, et celui de pouvoir rédiger des SMS et répondre sur les plates-formes sociales de son smartphone avec le clavier. Alors oui, c'est pratique, mais le système bugue lorsque l'on cherche à alterner les fonctions de monitoring et de téléphonie, et son installation exige des câbles supplémentaires qui ne font qu'encombrer un peu plus le bureau. Pour nous, c'est non.

#### LES POINTS FORTS

- Silencieux à la frappe
- Bundle complet
- Pratique pour taper des SMS
- Fonctions gaming nombreuses

#### LES POINTS FAIBLES

- Le design un peu beurk
- Les matériaux et finitions
- Les bugs de la fonction Swarm
- Le prix exagéré pour des switches à membrane

# 9





S'il est un poil trop marqué gamer, le design de cet écran a le mérite de servir une ergonomie générale très appréciable.

**ACER PREDATOR Z271BMIPHZ**

# ON PASSE À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Acer a réussi à mettre la main sur des dalles VA incurvées capables de proposer un taux de rafraîchissement de 144 Hz, et les a assemblées dans des moniteurs G-Sync de la gamme Predator. Une bonne idée ?

**L**es écrans de la gamme Predator d'Acer, on commence à les connaître. Si l'on a toujours autant de mal avec la teinte rouge imposée au niveau du pied de ces derniers, nous devons avouer que leur conception ne nous a jamais déçus. Solides, stables, ergonomiques, avec des bezels assez fins, ce sont des écrans plutôt qualitatifs et c'est une nouvelle fois le cas avec ce Z271 sur lequel on trouve une dalle un peu particulière. De type VA et d'une diagonale de 27", elle ne monte pas plus haut que la définition Full HD, soit 1920 x 1080 pixels. C'est dommageable pour la productivité sachant que sur 27" l'apport du 1440p est pertinent, mais cela se défend dans une optique jeu, cette définition étant moins exigeante pour la carte

graphique. Cette dalle est également courbe (ce qui apporte un gain en immersion dans certains jeux), et elle est compatible avec la technologie de rafraîchissement adaptatif G-Sync. Dès lors, comme sur l'ensemble des modèles compatibles avec cette fonction, on ne trouve pour entrées vidéo que deux connecteurs, un DisplayPort 1.2 et un HDMI. Un hub USB 3.0 de quatre ports est également présent, ainsi qu'une barre de LED sous l'écran, qui permet d'illuminer le bureau dans la pénombre en apportant un petit côté tuning. Tout cela est bien sûr désactivable. Dernier bon point pour l'ergonomie, on trouve pour piloter l'OSD un petit joystick comme

sur les modèles haut de gamme d'Asus. C'est un très bon point.

## Fluidité parfaite et réactivité au top

De base, cet écran est parfaitement calibré, ce qui permet de profiter d'un delta E moyen de seulement 2,6 en sortie de carton (et donc de couleurs particulièrement fidèles), tandis que le taux de contraste profite à plein de la technologie VA pour grimper à 3100:1. C'est excellent est l'image offerte est vraiment très agréable à l'œil. Mais ce qui intéresse les joueurs, c'est aussi – et surtout – la réactivité. Ils seront heureux à ce titre d'apprendre que la plage de fonctionnement de

G-Sync est très large et monte jusqu'à 144 Hz (démarrant à 30 Hz). Cela garantit une image parfaitement fluide et dénuée de tearing en toutes circonstances. Le temps de réponse de cette dalle est donné pour 4 ms et effectivement la rémanence est quasi imperceptible, tandis que l'input lag est mesuré à environ 15 ms. C'est là encore très rassurant pour les joueurs, qui profiteront d'un décalage de seulement 1 image environ (à 60 Hz) entre le PC et l'écran. En bref, si vous cherchez un moniteur de 27" Full HD et incurvé pour jouer, et que votre budget le permet, vous n'avez aucune raison de ne pas considérer avec intérêt ce Predator Z271.

## LES POINTS FORTS

- Une image fidèle et contrastée
- Une excellente réactivité
- Très peu de retard à l'affichage
- G-Sync pour plus de fluidité sur GeForce

## LES POINTS FAIBLES

- Uniquement proposé en Full HD
- Nombre d'entrées vidéo limité

**LA PLAGE DE FONCTIONNEMENT DE G-SYNC GARANTIT UNE IMAGE FLUIDE EN TOUTES CIRCONSTANCES.**

**18**



## CONFIGS

# DES CONFIGS À TOUS LES PRIX!

En manque d'inspiration pour remplir votre panier de composants afin de réaliser votre future configuration pour jouer? Nous vous donnons quelques pistes!

### PETIT JOUEUR (500€)

**Boîtier:** Zalman A1 (micro-ATX) - 30€  
**Alimentation:** Corsair VS350 - 40€  
**Carte mère:** Asus H110M-C - 65€  
**Processeur:** Intel Pentium G4500 3,5 GHz - 90€  
**Mémoire:** DDR4-2133 Crucial CAS 16 2x4 Go - 38€  
**Carte graphique:** EVGA GTX 950 SuperClocked + 2Go - 185€  
**Disque dur:** WD Caviar Blue 1 To - 52€  
**Total:** 500€



### ÇA DEVIENT PAS MAL (1000€)

**Boîtier:** BitFenix Shinobi Window - 75€  
**Alimentation:** Corsair CX500M - 75€  
**Carte mère:** Asus Z170-P - 125€  
**Processeur:** Intel Core i5-6400 - 198€  
**Mémoire:** DDR4-2400 G.Skill Ripjaws 4 2x4Go - 45€  
**Carte graphique:** MSI GTX 1060 Gaming X - 360€  
**SSD:** SanDisk SSD Plus 120 Go - 45€  
**Disque dur:** Seagate Barracuda 2 To - 74€  
**Total:** 997€



### OBJECTIF 4K ET VR (1500€)

**Boîtier:** NZXT Source 340 - 80€  
**Alimentation:** BeQuiet! PowerZone 650W - 112€  
**Carte mère:** Asus Z170-K - 140€  
**Processeur:** Intel Core i5-6600K - 264€  
**Mémoire:** DDR4-2400 Crucial Ballistix Sport LT 2x8Go - 75€  
**Carte graphique:** GTX 1080 Founders Edition - 789€  
**SSD:** SanDisk Ultra II 240 Go - 79€  
**Disque dur:** Seagate Barracuda 2 To - 74€  
**Total:** 1613€



## NOTRE SÉLECTION COMPOSANTS ET PÉRIPHÉRIQUES

Vous trouverez ci-dessous le matériel auquel va notre préférence sur trois gammes de prix, catégorie par catégorie.

### PROCESSEURS

- **Entrée de gamme:** Intel Pentium G4400 - environ 65€
- **Moyenne gamme:** Intel Core i5-6500 - environ 220€
- **Haut de gamme:** Intel Core i7-6700K - environ 380€

### CARTE MÈRE

- **Entrée de gamme:** Asus H110M-K D3 - environ 65€
- **Moyenne gamme:** MSI Z170-A Pro - environ 115€
- **Haut de gamme:** Asus Maximus VIII Ranger - env. 210€

### MÉMOIRE

- **Entrée de gamme:** DDR3-1600 Crucial Ballistix Sport 2x4Go - environ 40€
- **Moyenne gamme:** DDR4-2400 G.Skill Ripjaws V 2x8Go - environ 80€
- **Haut de gamme:** DDR4-3200 Corsair Dominator 2x16Go - environ 270€

### SSD

- **Entrée de gamme:** SanDisk SSD Plus 120 Go - environ 45€
- **Moyenne gamme:** Samsung 850 EVO 250 Go - environ 100€
- **Haut de gamme:** Samsung 850 Pro 1 To - environ 450€

### CARTES GRAPHIQUES

- **Entrée de gamme:** AMD Radeon R7 360 - environ 110€
- **Moyenne gamme:** GeForce GTX 1060 - environ 300€
- **Haut de gamme:** GeForce GTX 1080 - environ 780€

### BOÎTIERS

- **Entrée de gamme:** BitFenix Nova - environ 35€
- **Moyenne gamme:** Corsair Carbide 200R Fenêtre - environ 80€
- **Haut de gamme:** NZXT H440 - environ 150€

### ALIMENTATIONS

- **Entrée de gamme:** Corsair VS450 - environ 45€
- **Moyenne gamme:** BeQuiet! System Power S7 500W - environ 75€
- **Haut de gamme:** EVGA SuperNOVA 850 G2 - environ 150€

### CLAVIERS

- **Entrée de gamme:** Corsair Raptor K30 Performance - environ 50€
- **Moyenne gamme:** Ozone Strike Pro - environ 100€
- **Haut de gamme:** Corsair K95 RGB - environ 200€

### SOURIS

- **Entrée de gamme:** Roccata Lua - environ 35€
- **Moyenne gamme:** Razer Taipan - environ 85€
- **Haut de gamme:** Logitech G900 Chaos Spectrum - environ 180€

### CASQUES

- **Entrée de gamme:** Corsair Raptor HS30 - environ 40€
- **Moyenne gamme:** SteelSeries Siberia 200 - environ 80€
- **Haut de gamme:** Sennheiser G4me Zero - environ 200€

### MONITEURS

- **Entrée de gamme:** BenQ RL2455HM - environ 200€
- **Moyenne gamme:** Acer XF270Hbmjdrz FreeSync - environ 400€
- **Haut de gamme:** Asus ROG Swift PG278Q G-Sync - environ 700€





# PC LDLC VULCAIN GAMING EXTRÊME

POWERED BY  
**ASUS**



Intel® Core™  
i7-6800K



NVIDIA® GeForce®  
GTX 1070 8 Go



SSD 512 Go



16 Go de RAM DDR4



Système  
Watercooling



USB 3.1, 2x plus  
rapide que le 3.0

À PARTIR DE

**1999€<sup>95</sup>**

SANS OS



PLUS DE 30 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR

**LDLC.com**

HIGH-TECH EXPERIENCE



Prix affichés TTC hors frais de port et incluant l'écou-participation. Offre dans la limite des stocks disponibles. Pour plus de détails, consultez les disponibilités et prix en temps réel, consultez les fiches produits sur notre site. Toutes les marques, idées appartenant à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles. Les photos, graphismes, textes et prix de cette publicité, données à titre indicatif ainsi que les éventuelles erreurs d'impression n'engagent nullement LDLC.com.  
\*Guide Informatique Opérateurs - Vidéo C1 - mai à juillet 2016 - Plus d'infos sur [mcsda.fr](http://mcsda.fr)





## CONQUÉRIR DE NOUVEAUX MONDES



Disponible chez

**LDLC**.com  
HIGH-TECH EXPERIENCE

Le meilleur Windows jamais conçu pour les jeux.



\* Contient un mois d'abonnement. Des frais d'abonnement supplémentaires sont requis pour jouer au-delà du premier mois. CONNEXION INTERNET REQUISE. DES FRAIS SUPPLÉMENTAIRES EN LIGNE PEUVENT S'APPLIQUER. INSCRIPTION À BATTLE.NET REQUISE. L'utilisation de World of Warcraft® est soumise à l'acceptation du Contrat de Licence d'Utilisateur Final de Battle.net® et de l'accord sur la Résiliation du service World of Warcraft. Toutes les conditions applicables sont disponibles à l'adresse eu.battle.net/eula. L'application de bureau Battle.net est requise pour jouer. © 2016 Blizzard Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Toutes les marques mentionnées ici appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Offre dans la limite des stocks disponibles.

La disponibilité des fonctionnalités varie selon les appareils. Applis disponibles sur le Windows Store. Frais de connexion. Séquences raccourcies.

**acer**