

## L'OMBRE DU Z.

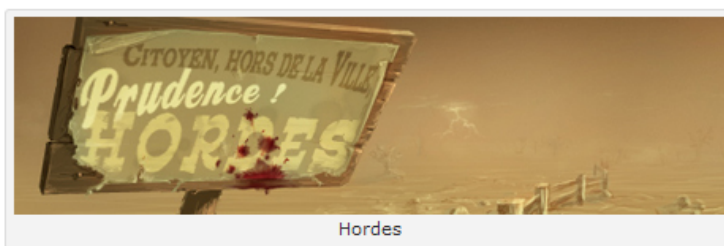
Critiques culturelles, subjectives et versatiles.

Feed on  Articles  Commentaires



### Hordes m'a vu (et me reverra)

septembre 3, 2008 par [Zdenek](#)



Hordes

Au même titre que le catch, le fromage et les décontractants musculaires, les zombies, c'est mon dada, que leurs organes rances soient de papier, de pixels ou de cellulose. Bouquins, films, comics, tout est bon pour alimenter cette lubie post-apocalyptique, mais ces temps-ci, en attendant de savoir si la production du film *La Horde* est assez clairvoyante pour m'accepter comme figurant, c'est le browser game *Hordes* qui s'en charge.

Développé par [Motion Twin](#), petite entreprise déjà évoquée en ce lieu pour le gel bronzant *La Brute* (même sensation de fraîcheur éphémère), *Hordes* se joue donc entièrement par navigateur, et moi qui croyais encore récemment que tout ce qui pouvait tourner sous [Firefox](#) était aussi chiant qu'une matinée à attendre la visite d'un technicien EDF, je dois bien avouer que je ne m'attendais à m'y investir autant. A ce propos, note pour plus tard, il faudra que je cause du FPS *Fallen Empires: Legion*. Mais revenons plutôt à nos morts qui ne savent plus où se tourner en Enfer et décident de venir gober de pauvres survivants à un mystérieux holocauste : vous, moi, eux, le vieux routard du lancer de dé et le gastronome en culotte courte qui croit encore que "fils de pute" est une formule de politesse, *Hordes* étant une sorte de simulateur de reconstruction sociale. Aux termes de quelques formalités, on se retrouve à rejoindre une ville au hasard et à poser les yeux sur une interface et une ambiance techno-désertiques héritées de *Fallout* : artworks caniculaires de qualité, mascotte cousine du Vault Boy, humour saugrenu par petites touches.

Premier bon point donc, une vraie identité graphique et une bonne lisibilité, ce qui dans ce dernier cas est la moindre des choses lorsque l'on doit faire face à un besoin aussi impérieux que celui de résister aux assauts nocturnes de cannibales décrépis toujours plus nombreux. Pour cela, il est tout à fait possible de se coller une paire d'ocillères, d'explorer l'Outre-Monde en solitaire à la recherche de ressources et de fortifier sa bicoque. Cette méthode est toutefois un moyen sûr de se retrouver un jour ou l'autre prisonnier de l'immensité : l'extérieur est découpé en case, et tomber sur une où les affamés sont en

### RUBRIQUES

- [Brûleurs de planches](#) (3)
- [Clips & Chips](#) (1)
- [Comics Trip](#) (9)
- [Coups d'ombre](#) (32)
- [Des monts de jeux](#) (2)
- [Doseur de bulles](#) (6)
- [Fonds d'écran](#) (16)
- [Game Other](#) (15)
- [Manga Verse](#) (9)
- [Noisy Media](#) (21)
- [Numéros de séries](#) (2)
- [O'Browser](#) (2)
- [Presse-papiers](#) (10)
- [Toile des toiles](#) (1)
- [Up for Apparel](#) (2)

### ARCHIVES

- [septembre 2008](#) (1)
- [août 2008](#) (8)
- [juillet 2008](#) (7)
- [juin 2008](#) (9)
- [mai 2008](#) (22)
- [avril 2008](#) (13)
- [mars 2008](#) (18)
- [février 2008](#) (20)
- [janvier 2008](#) (23)
- [décembre 2007](#) (10)

### ARTISTES

- [LeAlmostDyingCat](#)
- [Lillypuce](#)
- [Rebouche Crayon](#)

### BLOGS BÉDÉPHILES

- [Onirique Comics 7.0](#)
- [Raging Bulles](#)
- [Univers Marvel](#)

sur nombre est synonyme de mort ou de blessure puis d'infection à moins d'être bien armé. Elle est aussi synonyme de plaintes anonymes envoyées par des concitoyens préférant l'effort collectif au besoin d'adrénaline des loups solitaires. Recevez-en huit et vous serez banni et livré à vous-même ou pendu si une potence a été construite.

Vous l'aurez compris grâce à ces quelques lignes, *Hordes* est un jeu foisonnant (états de santé, chantiers...) qui nécessite une approche communautaire. C'est là que les choses se corsent. Comme dans tout environnement un peu peuplé, le site accueille la lie de l'humanité. Adolescents analphabètes, vieux de la vieille obligés de porter une minerve pour que leur nuque ne se brise sous le poids de leur grosse tête, mongolos qui tuent l'ennui en poussant leurs congénères au crime, ils sont tous là pour vous donner envie d'ouvrir le feu en plein marché couvert. Toutefois, avec un peu de chance ou un peu d'argent (j'y reviendrai), il arrive que la faune soit plus accueillante, le jeu dévoilant alors tout son potentiel. Qu'il s'agisse d'organiser une expédition pour gagner des terres reculées dans l'espoir d'y trouver des matériaux rares ou des lieux spéciaux (supermarché, commissariat...), de se mettre d'accord sur les défenses à ériger ou à ignorer ou de déterminer l'heureux élu qui devra fermer les portes de la ville peu avant minuit, une bonne partie du gameplay repose sur la concertation.

Une fois que les bonnes décisions sont prises, il ne reste plus qu'à agir, en dépensant des points d'action à raison de six par jours renouvelables en d'ambiance rédigés par des joueurs, tandis qu'il devrait être possible de camper à la belle étoile ou d'occuper un poste de veilleur, chargé de contenir au péril de sa vie une incursion de zombies (lorsque leur nombre dépasse ce que les défenses de la cité peuvent encaisser). Malheureusement, nombre de ces ajouts sont réservés aux Héros, statut qui s'obtient pour quelques jours en étant le dernier à crever dans sa ville ou en raquant. Problème : le prix à payer est incroyablement élevé. Comptez ainsi 15€ par mois, soit plus que la plupart des MMORPG du marché, pourtant plus gourmands en main d'œuvre comme en technique. Ceci est d'autant plus dommage que si certaines fonctionnalités ne sont pas indispensables, à l'image des actions héroïques à usage unique (revenir en ville de n'importe où, tuer un zombie à mains nues), d'autres pimentent réellement le jeu. C'est ainsi le cas de la présence d'un emplacement d'inventaire additionnel, de la possibilité de fonder des coalitions ou du choix d'un métier. Là où le gros de la populace doit se contenter d'incarner de vulgaires habitants, les plus fortunés peuvent enfilez les chaussures d'un gardien (équivalent à 4 zombies au lieu de 2), un éclairneur (peut se camoufler et traverser sans suer des groupes de cadavres ambulants) ou encore un fouineur (plus de facilité pour creuser de trouver du bon matos). Et ce n'est vraisemblablement que le début.

Un petit scandale en somme, qui fait grincer des dents (je donnerais 5€ par mois les yeux ouverts, parce qu'en les fermant j'aurais peur de me louper) mais n'enlève rien à la qualité de *Hordes* et ne l'empêche pas d'être porté par une fanbase des plus actives. De nombreux outils développés par des utilisateurs se sont d'ailleurs imposés comme de précieux compagnons d'infortune, tel [HordesM@p](#) ou le [Poste de contrôle](#). Bref, si vous cherchez de quoi vous divertir tout en approfondissant vos observations sociologiques, et que vous aimez les divertissements qui proposent une atmosphère bien à eux et une expérience sans cesse renouvelée grâce à la profondeur de leurs mécanismes (on se comporte en brigand, pharmacien, ouvrier, aventurier...), viendez nombreux. Et n'oubliez pas : lisez la [Twinpedia](#), méfiez-vous des médicaments non étiquetés, ne sortez pas sans votre frigo d'étudiant et ne faites pas trop confiance ni votre prochain ni à votre serveur.

## BLOGS CINÉPHILES

Bebealien's World  
Shoot, Don't Talk

## BLOGS CULTURELS

Blog Around the Corner  
Captain Obvious (ENG)  
Deambulom  
dr frankNfurter  
En français dans le texte  
L'Oreille cachée  
Scribouill'art

## BLOGS GÉNÉRALISTES

Le B0bl0g  
Rain and Storm

## BLOGS INFORMATIFS

Presse-Citron

## BLOGS TECHNOS

Engadget (ENG)  
Gizmodo (ENG)

## BLOGS VIDÉOLUDIQUES

Gaming since 198X  
k.thx.bye  
PC Pizza

## UTILITÉ PUBLIQUE - INFORMATION

Arrêt sur images  
Digg  
Rue89  
Something Awful  
Wikio  
Wikipedia

## UTILITÉ PUBLIQUE - RÉSEAUX SOCIAUX

Facebook  
Flickr  
MySpace  
VIRB®  
Youtube

## UTILITÉ PUBLIQUE - RESSOURCES

ADrive  
Gandi



Hordes - Artwork



ADD THIS BLOG TO MY Technorati FAVORITES

Blogasty

Save This Page

netvibes

WIKIO

Bloglines

newsgator

NEWSBURST

Subscribe in Rojo

Google

MY YAHOO!

myAOL

POWERED BY

30e TLMEB

in bonWeb

paperblog