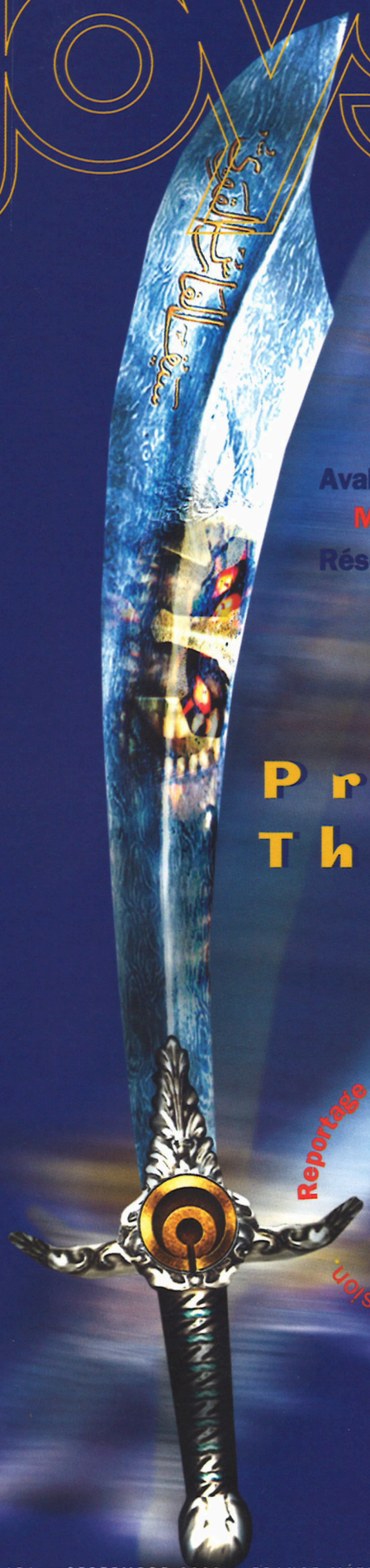
Pour info : on ne moissonne qu'une seule région de l'univers, la totalité de l'Europe (Lutra Iutra). Elle peut se reproduire toute l'année sur l'hémisphère sud sur tous l'eau. Elle donnera son territoire à l'aide de son urine ou de ses crottes. Damned!

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

151
SEPTEMBRE
2003

T 02788 - 151 - F: 5,90 €



Avalanche de tests : 27 décorticages en règle

Matos : l'Athlon 64 se dévoile, ATI et Nvidia se crêpent le chignon

Réseau : les filles aussi jouent à Counter-Strike

Prince of Persia: The Sands of Time

Reportage : Activate 2003, tous les biscuits d'Activision.

hdp
Media with passion

NUMÉRO 151 • SEPTEMBRE 2003 • FRANCE MÉTROPOLITAINE 5,90 € • ANT-GUY 6,90 € • REU 8,50 € • BEL 5,90 € • CH 11 FS • ALG 500 DA
AND 5,90 € • CDN $ 9,95 • GRE 7,30 € • LUX 5,90 € • MAR 75 DH • MAY 8,50 € • PORT CONT 5,90 € • TOM 1600 F CFP

L'HEURE DU JUGEMENT APPROCHE...

JUDGE DREDD®

DREDD VS DEATH









COOPÉRER ARRÊTER EXÉCUTER

Depuis 25 ans Judge Dredd fait régner la loi dans le monde des comics. Aujourd'hui, la légende débarque dans l'univers des jeux vidéo avec une conception un peu particulière du maintien de l'ordre.

L'heure est venue d'enfiler l'uniforme que toute la ville redoute, de recharger votre flingue et d'incarner la justice dans les bas-fonds de mega-city-one ! Vous êtes la loi !

Visitez le site du Departement of Justice www.2000adonline.com

www.dreddvsdeath.com

NINTENDO GAMECUBE™ XBOX PlayStation 2 PC CD-ROM SIERRA 2000 AD REBELLION 16+ www.pegi.info

© 2003 Rebellion. The Rebellion logo, 2000AD logo, Judge Dredd and associated characters, objects and locations are trademarks or registered trademarks of Rebellion A/S in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Developed by Rebellion. Published by Vivendi Universal Games International. Sierra, the Sierra logo, are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are use under license from Microsoft. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo Gamecube and the Nintendo Gamecube logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo.

ommaire

151 SEPTEMBRE 2003

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

SpellForce 42
Afrika Korps vs Desert Rats 44
Conflict Desert Storm II 52
HomeWorld II 53
Medal of Honor : l'Offensive 54
Silent Hill 3 56
Raven Shield Athena Sword 58

LES TESTS DU MOIS

Flight Simulator 2004 62
Warcraft III Frozen Throne 68
Silent Storm 72
Freedom Fighters 76
World War II : Frontline Command 80
Tron 2.0 84
Age of Wonders 2 : Shadow of Magic 86
Moto GP 2 88
Pirates of the Caribbean 90
Republic 92
Midnight Club II 94
X-Plane 96
Enemy Territory 98
Pro Beach Soccer 100
Aquanox 2 102
Nosferatu 104
Battlefield 1942 : Arsenal Secret 106
The Elder Scroll III : Bloodmoon 108
Neverwinter Nights : Shadow of Udrentides 110
Tomb Raider : Angel of Darkness 112
TDK World Racing 114
Dragon's Lair 3D 116
Fire Department 118
La Grande Évasion 119
NHL 2004 120
Starsky et Hutch 122
Un Voisin d'Enfer 123



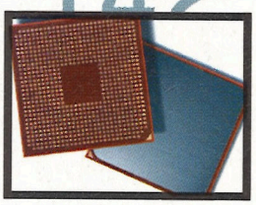
BÊTA-VERSIONS
Y'en a marre de faire des news, des reportages, des previews de Homeworld 2. On veut y jouer ! Si vous n'êtes pas cardiaque, surveillez aussi de près Silent Hill 3.



TESTS
Ce mois-ci les excellentes surprises se nomment Silent Storm et Freedom Fighters. Frozen Throne et Flight Sim 2004 sont, comme prévu, dignes de leurs aînés.



RÉSEAU
La rubrique se paye une réorganisation et un relookage complet. Découpée en plusieurs parties (Net News, eSport, Au Secours et Try Again), elle devient plus lisible et complète.



MATOS
Encore un affrontement ATI / Nvidia sans pitié ce mois-ci, cette fois dans le milieu de gamme. Côté processeurs, l'Athlon 64 se dévoile et laisse miroiter des performances intéressantes.

ET AUSSI...

Sommaire CD-ROM 6
Patches 14
Courrier des lecteurs 18
Le jeu de la couv' : Prince of Persia - The Sands of Time 22
News, Édito 30
Reportage : Activate 2003 48
Top de la Rédac' 60
Utilitaires 124
Quoi de 9 ? 128
Réseau NetNews 130
Réseau eSport : Coupe du Monde 2003 134
Réseau Au Secours : Frozen Throne 136
Réseau Try Again : Starwars Galaxies 138
Réseau Try Again : PlanetSide 140
News Matos 142
Matos Preview Athlon 64 146
Matos GeForce FX 5600 Ultra vs Radeon 9600 Pro 150
Matos Top Hard 152

JOYSTICK
est édité par Hi-Tech Digital Presse (HDP)
Société Anonyme au capital de 42 000 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B391341526
Siège social : 101-109, rue Jean Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chefs de rubriques : Sébastien « Bishop » Finot, Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, David « Astrodog » Calvo, Alexandre « Piroye » Chabran, Julien « Gollum » Chièze, Angel Davila, Mathieu «Blutch » Ghorbani, Matthieu Guéritte, Lam Hua, Guillaume « C_Wiz » Louel, Anne « Corrector » Pavan (correctrice), Maxime « Switch » Roure, Reyda Seddiki, Ismaël « Atomic » Villéger.
101-109, rue Jean Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier
Chef de Publicité : Sidonie Collet
Chef de publicité : Nicolas Letier Lacaze
Téléphone : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 00

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge

RÉALISATION DU CD-ROM
TBF et Bishop
cdromjoystick@futurenet.fr

ABONNEMENTS
Abonnements France au : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 39.90 euros.
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
Vene au numéro
Anciens numéros : 03 28 38 52 38
Promévente : 08 00 19 84 57
Photogravure : Hafiba
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant - Zone industrielle - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comprend deux encarts abonnement jetés, deux CD-ROM gratuits ainsi qu'un supplément gratuit de 32 pages, placés sur la couverture et qui ne peuvent être vendus séparément. Il comporte un CD Wanadoo collé.

Tous droits de reproduction réservés.

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution
Prix au numéro : 5,90 euros
Date de parution : 29 août.
Dépôt légal à parution

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 Joystick est interdite sans accord écrit de la société HDP. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joystick 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.
HDP est une filiale du groupe The Future Network PLC. The Future Network PLC a pour mission de répondre aux besoins d'informations de personnes qui partagent une même passion. Notre but est de la satisfaireen créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network PLC publie aujourd'hui plus de 90 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne et aux États Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code : FNET) www.thefuturenetwork.plc.co.uk
Joystick est une marque déposée.

COUVERTURE
© UBI SOFT

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE











IL ETAIT UNE FOIS DANS L'OUEST...

Jeu de Stratégie 3D Temps Réel, No Man's Land vous propulse au cœur de la conquête de l'ouest. Héros, méchants et traîtres sont au rendez vous à travers un scénario solide développant des situations et des missions toutes plus intenses les unes que les autres.

A travers les destinées des 6 personnages principaux, vivez 3 campagnes épiques, rythmées par des affrontements spectaculaires, la magie des légendes de l'ouest et la fureur des hommes.

L'Amérique n'attend plus que vous...



CD PC

noos

Informations, démo jouable, trailer et communauté sur

WWW.NOMANSLANDFRANCE.COM

cdv

FOCUS

#151



Sommaire CD-rom

DÉTAIL DU CD-ROM

Pas mal de nouvelles choses dans ce CD de septembre. Comme vous le savez déjà, une grande partie de l'équipe a été renouvelée. On en a donc profité pour refaire l'interface et simplifier l'arborescence pour se balader sur nos CD. Mine de rien, on gagne un peu de place. Toujours pratique pour rajouter quelques fichiers au dernier moment.

À ce propos, on ne reçoit quasiment plus vos chefs-d'œuvre pour le CD. Comme on se dit que vous êtes toujours aussi créatifs et surpuissants, cela doit être un problème d'e-mail. Mettez vos carnets d'adresse à jour, c'est quand même ballot que votre talent se perde dans les tréfonds d'Internet.

cdromjoystick@futurenet.fr

tbf

DirectX 9

Les démos des jeux Windows 98/Me/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 9.0b.

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Par contre, les démos proposées sur le CD 1 demandent un PC puissant avec une fréquence de 1 GHz (au moins), 256 Mo de RAM, un lecteur CD 8X et une carte 3D de 2e génération. Après avoir cliqué sur J'accepte, vous arrivez sur la nouvelle interface. Saluez la loutre à droite et cliquez sur le nom des rubriques pour en voir le contenu. Quand vous avez trouvé un fichier intéressant, cliquez sur Lancer dans la fenêtre de droite. Une boîte de dialogue téléchargement apparaît comme lorsque vous téléchargez un fichier. Pas de souci, vous n'avez qu'à cliquer sur Ouvrir pour lancer l'exécutable ou sur Sauver pour sauvegarder le fichier sur votre disque dur. Mention spéciale aux fonds d'écran où il faut cliquer sur Plein Ecran au lieu de Lancer. Votre navigateur préféré affiche alors l'image tant convoitée. Faites un clic droit sur l'image puis Établir en tant que papier peint pour en faire votre fond d'écran actuel ou Enregistrer l'image sous pour la sauvegarder sur votre disque dur. ATTENTION : Suite à un bug super-vicieux du player Flash, il y a un temps d'attente de 30 à 60 secondes quand vous appuyez sur Lancer pour les démos. Désolé pour le problème. On encercle le bug et on l'extermine pour le mois prochain.

Le contenu

DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Comment
QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Contenu du CD n°1

Les démos

Répertoire \DATA\DEMOS



FREEDOM FIGHTERS

Genre : Action/gestion d'escouade
Développeur : IO Interactive
Editeur/Distributeur : Electronic Arts
Site Internet : www.eagames.com/partner/pccd/freedom
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, PIII 450 MHz, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo, Carte son
Config Recommandée : Windows 98/Me/XP, PIII 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte graphique 64 Mo, Carte son Audigy

En résumé

Anciennement sous-titré Soldiers of Liberty, ce jeu des développeurs d'Hitman se passe dans un monde alternatif : les communistes ont conquis le monde après la Seconde Guerre mondiale et la bataille fait rage dans les grandes villes des États-Unis, dernier pays à résister aux communistes. Vous êtes Christopher Stone (si si, vérifiez votre carte d'identité, vous verrez) et vous allez diriger des soldats combattant pour la liberté dans une dizaine de missions. Vous gagnez des points de charisme en accomplissant certains objectifs. Ces points vous permettront de recruter plus ou moins de personnes prêtes à se battre pour vous.

Touches

Si les touches ne vous plaisent pas, pas de chance, va falloir faire avec : vous ne pouvez pas les redéfinir dans cette démo. Heureusement, on a affaire à du très classique pour un jeu d'action et la gestion de la souris, tout comme les graphismes, est configurable :
Z, Q, S et D pour diriger le personnage
BG souris pour tirer
BM souris pour afficher l'inventaire
BD souris pour viser
Molette souris pour changer d'arme/zoomer au fusil de snipe
ESPACE pour sauter
CTRL pour s'accroupir
SHIFT pour marcher
E pour utiliser un objet/parler aux gens
A pour le combat au corps à corps
, pour afficher la carte du niveau
1 pour rallier quelqu'un (2 fois de suite pour ramener tous vos coéquipiers)
2 pour attaquer l'endroit indiqué
3 pour défendre un emplacement précis



DIRECTX 9 : Vous trouverez DirectX dans le répertoire \DIRECTX9

LES DÉMOS : Répertoire \DATA\QUICKTIME6
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

TRON 2.0

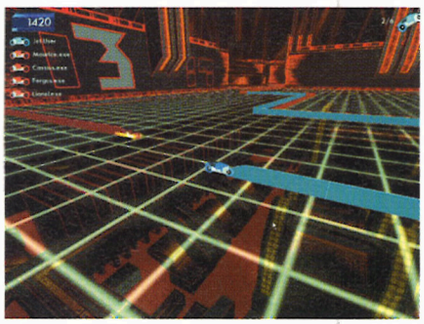
Genre : FPS électronique
Développeur : Monolith Productions
Éditeur : Buena Vista Interactive
Distributeur : Mindscape
Site Internet : www.tron20.net
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 9, PIII 500 MHz, 256 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo T&L, Carte son 16 bits
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 9, P4 1 GHz, 512 Mo de RAM, Carte graphique 128 Mo, Carte son 3D 16 bits

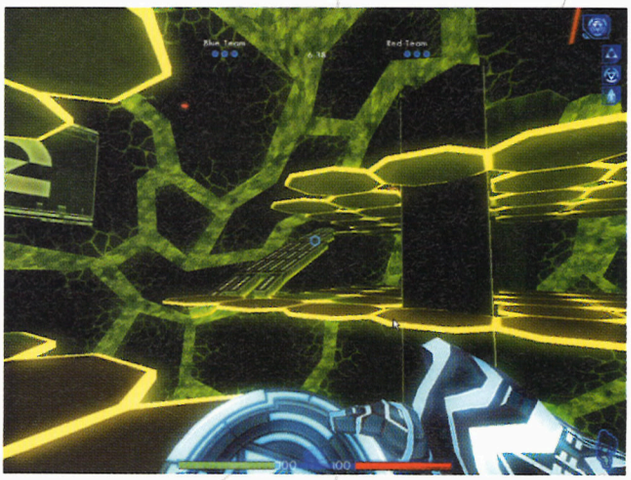
En résumé

Vous vous souvenez du jeu Disc au début des années 90 ? C'était le seul jeu basé sur une séquence de « Tron » depuis sa sortie en salle. Eh oui, aucun jeu officiel Tron à cette époque. Quand on voit les jeux à licence de maintenant, on regrette (un peu) cette période. Dix ans après, on peut enfin goûter en multijoueur à des parties de disques mortelles et même, oh joie, à des courses de motos lumineuses grâce à Tron 2.0. La démo permet également de s'entraîner aux courses de « Light Cycles » sur 2 cartes dont le tutorial. Il y a même un mode Spectateur en mode Disc entre 2 parties pour discuter et s'entraîner au maniement du disque.

Touches

Le jeu est basé sur le moteur LithTech donc les touches sont classiques comme dans tout bon jeu d'action. En mode Disc : Z, Q, S, D pour la direction, ESPACE pour sauter, CTRL pour changer le type d'attaque du disque, BG souris pour attaquer et BD souris pour défendre. En mode Light Cycles, les touches deviennent : Z, Q, S, D pour la direction, BG souris pour utiliser le bonus et la souris pour déplacer la caméra.





TOTAL 90



90 minutes de maîtrise



Nouveau moule pour un meilleur toucher du ballon

90 minutes de confort



Laçage ergonomique excentré

90 minutes de sécurité



Nouvelle configuration de crampons moulés

TOTAL 90 II BLANC/NOIR

En exclusivité chez DECATHLON

Les démos



Moto GP 2

Genre : Course de motos
Développeur : Climax Studios
Editeur/Distributeur : THQ
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, PII 450 MHz, 128 Mo de RAM, Carte graphique DX9, Carte son DX9

En résumé

Les joueurs qui aimaient les jeux de voitures sur 2 roues (ndlr : TBF picole, c'est officiel) étaient bien tristes depuis la fin de la série des Superbike de Milestone/EA Sports. Heureusement, Climax Studios arrive en dérapage contrôlé et propose pour la deuxième fois déjà son jeu de motos. La démo qu'on vous propose permet de jouer en course rapide en solo ou en multijoueur (réseau local ou Internet). Le circuit disponible est celui de Sepang en Malaisie, qu'on pourra choisir de visiter par temps sec, couvert ou pluvieux.

Mode d'emploi

Pour diriger la moto, utilisez les touches de direction. D et C pour faire avancer/reculer le type sur la moto W et X pour utiliser le frein avant/arrière A pour regarder derrière soi et Z pour changer la vue caméra.

Return to Castle Wolfenstein : Enemy Territory

Genre : Jeu d'action en équipe
Développeur : Splash Damage
Editeur/Distributeur : Activision
Site Internet : http://games.activision.com/games/wolfenstein
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, PIII 600 MHz, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 mo, DirectX 8.1



Conflict Desert Storm 2

Genre : Action militaire musclée
Développeur : Pivotal Games
Editeur : SCI
Distributeur : Eidos Interactive
Site Internet : www.conflict.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, PII 450 MHz, 128 Mo de RAM, DirectX 8.1, Carte graphique 32 Mo, Carte son
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, PIII 1 GHz, 128 Mo de RAM, DirectX 8.1, Carte graphique 64 Mo, Carte son

En résumé

Jones, Bradley, Foley et Connors sont de retour à Bagdad pour restaurer l'espoir, libérer l'Irak mais surtout pour surveiller les puits de pétrole. Si vous ne connaissez pas Conflict Desert Storm, vous gérez une escouade de 4 super gars qui effectuent des missions ultra-dangereuses en plein territoire ennemi. Vous pouvez jouer indifféremment le SAS ou le Delta Force mais la différence entre les 2 camps ne saute pas aux yeux en cours de partie. L'objectif de la démo est d'avancer dans les ruines d'une ville irakienne afin de rejoindre une unité de Delta Force au nord de cette ville. La mission commence gentiment avec des soldats ennemis dans votre viseur mais très vite vous devrez demander une frappe aérienne pour détruire des chars ou de l'artillerie lourde.

Touches

Vous pouvez à tout moment redéfinir toutes les touches en allant dans Options › Edit Profile › Key Assignment. Sinon les touches par défaut sont :
Les flèches de direction pour déplacer le personnage
ESPACE pour changer de position (debout, accroupi, allongé)
SHIFT pour l'inventaire
1-4 pour choisir l'un des 4 gars
ALT + 1-4 pour demander à vos petits gars de vous suivre
R sert de touche d'action (recharger, utiliser une mitrailleuse)

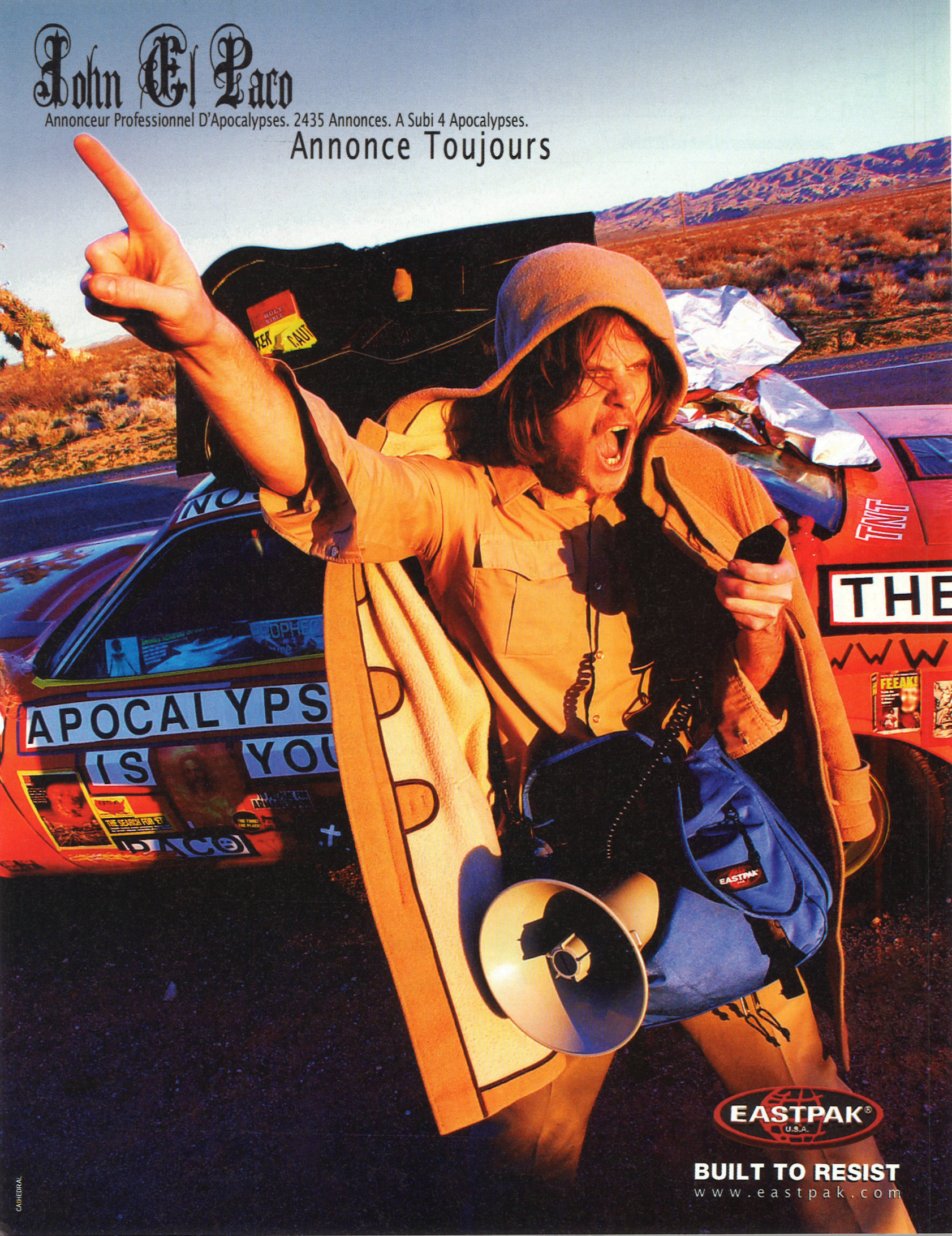


En résumé

Alors là, vous êtes gâté ! Après America's Army en version complète dans le numéro 141, voilà maintenant Enemy Territory. Prévu au début comme une composante multijoueur d'une extension pour RTCW, on se retrouve finalement avec un jeu complet et totalement gratuit. Enemy Territory est un jeu en équipe avec des objectifs à accomplir en cours de partie. 6 cartes sont disponibles que l'on peut jouer en mode Campaign, Objective, Stopwatch ou Last Man Standing. Comme c'est un jeu en équipe, plusieurs classes sont possibles : Soldier, Medic, Engineer, Field Ops et Covert Ops. Chacune a ses armes de prédilection et ses compétences. À vous de toutes les essayer et de décider laquelle est votre préférée.

Touches

Au menu principal, allez dans Options puis Controls pour connaître toutes les touches du jeu. Libre à vous de les mémoriser ou de les changer selon vos goûts. Le manuel du jeu (en anglais et en HTML) se trouve dans le sous-répertoire Docs\Help\Manual.


John El Paco
Annonceur Professionnel D'Apocalypses. 2435 Annonces. A Subi 4 Apocalypses.
Annonce Toujours
APOCALYPS
IS YOU
PACO
TNT
THE
EASTPAK
EASTPAK®
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
CATHEDRAL

Sommaire Cd-rom

Contenu du CD n°2

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Les sharewares et autres fichiers

LES AUTRES FICHIERS

La section Audio :
Répertoire \AUDIO

dp2rc3	DeliPlayer 2.0 RC3

LA SECTION INTERNET

Répertoire \INTERNET

feeddemon-beta2a	FeedDemon 1.0 Beta 2a
filezilla_2_1_9a_setup	FileZilla 2.1.9a
mozillafirebird-0.6.1-win32	Mozilla Firebird 0.6.1
popfile-0.19.1-windows	POPFile 0.19.1
spampal-beta-1.295	SpamPal 1.295 Beta

LA SECTION DRIVERS

Répertoire \DRIVERS

44.71_winxp2k_international_whql	Driver Detonator 44.71 Windows 2000/XP
viahyperion4in1448v	Driver VIA 4 in 1 4.48v
wme-radeon-7-91-030625a-010027c-efg	Driver Catalyst 3.6 Windows 98/Me
wxp-w2k-radeon-7-91-030625a-010027c-efg	Driver Catalyst 3.6 Windows 2000/XP

LA SECTION JEUX

Répertoire \JEUX

albi67v1	Circuit pour Grand Prix Legends
amon_bb-combatzone1	Carte pour Raven Shield
amon_h-hangar	Carte pour Raven Shield
amon_mp-small-training	Carte pour Raven Shield
amon_mp-training_roomclear3	Carte pour Raven Shield
amon_parking	Carte pour Raven Shield
area27	Carte pour IGI 2
battleofbritain_map	Carte pour Battlefield 1942
road67v3	Circuit pour Grand Prix Legends
winterland	Carte pour IGI 2
wolfet	Jeu RTCW : Enemy Territory

LA SECTION PATCHS :

Répertoire \PATCHS

aom10t0106s.exe	Patch 1.06 pour Age of Mythology
bf1942_incremental_1.31-1.4	Patch 1.31 à 1.4 pour Battlefield 1942
bloodmoon_v1.6.1820_european	Patch 1.6.1820 pour Bloodmoon
chaser_french_update_v147	Patch 1.47 pour Chaser
cmr3_upgrade_1.1	Patch 1.1 pour Colin McRae Rally 3
generals-106-french	Patch 1.6 pour C&C Generals
ic_patch_101_french	Patch 1.01 pour Impossible Creatures
igi2-uk-upgrade3	Patch 1.1 à 1.2 pour IGI 2
ronpatch	Patch 1.02 pour Rise of Nations
rvspatch_1.0_to_1.31_fra	Patch 1.31 pour Raven Shield
traod_pc_patch_v42	Patch 42 pour Tomb Raider : AOD
vietcong_v1.30_patch	Patch 1.30 pour Vietcong
war3ft_112_francais	Patch 1.12 pour WarCraft III : Frozen Throne
war3roc_112_francais	Patch 1.12 pour WarCraft III : Reign of Chaos

LA SECTION UTILITAIRES

Répertoire \UTILITAIRES

sidebarb42 1.03 build 42	Desktop Sidebar
w3chart	W3chart 1.01d
wrar320fr	WinRAR 3.20

LA SECTION WALLPAPERS

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEUR

La reproduction, par quel que moyen que ce soit, des musiques et des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

Note sur

LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser WinRAR se trouvant dans le répertoire \UTILITAIRES du CD 2. Ce programme permet de décompresser (« dézipper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à utiliser Windows XP qui permet d'ouvrir et de décompacter des fichiers zip très facilement.

HOMEWORLD2

ESPACE. STRATÉGIE. SURVIE.



Contrôlez d'agiles chasseurs, de massifs destroyers et tous les autres vaisseaux composant votre flotte prête à l'assaut.



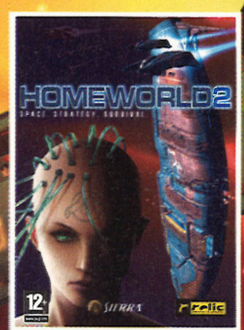
Une interface et des contrôles optimisés pour donner des ordres facilement et observer l'évolution des fronts.



Regroupez vos vaisseaux au sein d'escadrilles pouvant attaquer l'ennemi en groupe.



L'action intense continue online avec un mode multijoueur jusqu'à 6 !



12+ www.pegi.info

PC CD ROM

SIERRA relic ENTERTAINMENT

www.homeworld2.com

©2003 Sierra Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Homeworld est une marque déposée et Sierra et le logo Sierra sont des marques déposées de Sierra Entertainment, Inc. Relic et le logo Relic sont des marques déposées de Relic Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

patches

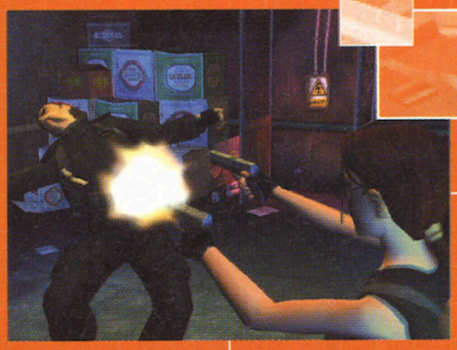
par Tbf

***Patch d'été, patch raté ?** Détendez-vous, je plaisante. **C'est juste que j'imagine bien des développeurs travaillant à l'arrachée** sur un bon gros patch complexe, juste avant de partir en vacances. **Et s'ils ont aussi chaud que moi en ce début août,** fatalement, ça sera pas parfait.*

Warcraft III

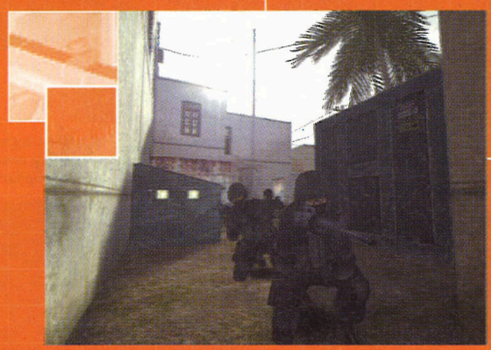
_ Reign of Chaos & Frozen Throne 1.12 _

Un équilibre parfait entre les races jouables, voilà ce que Blizzard tente de faire depuis la sortie de Warcraft III. Cette version 1.12 me conforte dans l'idée qu'ils y arriveront un jour et que le lendemain, un designer va suggérer de mettre 5 races dans leur prochain jeu de stratégie histoire de pimenter le challenge. Chez les Orcs, les Chevaucheurs de chauve-souris se construisent maintenant sans Forteresse, les Chevaucheurs du Vent perdent 30 points de vie et l'armure des Antres a été augmentée. Chez les Elfes de la nuit, les esprits de Vengeance font plus de dégâts. Chez les Morts-Vivants, le stock de Bâtons de Nécromancie est passé à 1. Chez les humains, les dommages des Entraves Aériennes ont été augmentés, les Tours des Arcanes font maintenant des dommages perçants et ont une meilleure portée de tir, le prix des Chevaucheurs de Dragon Faucon a été réduit, l'amélioration Canons Longs demande maintenant un Donjon et le prix de l'amélioration Élevage a été réduit. Enfin, les Wyverns perdent, elles aussi, 30 points de vie et la désynchronisation entre les joueurs de Reign of Chaos et Frozen Throne pour les parties personnalisées n'existe plus. Bien entendu, les replays où vous avez passé de nombreuses heures pour créer une partie parfaite ne sont plus lisibles avec cette nouvelle version mais ça, vous y êtes habitué.









Tomb Raider

_ Angel of Darkness 42 _

42, bizarre comme numéro de version quand même. Fans de Douglas Adams chez Core Design ? Opération Marketing pour parler de Lara Croft ? Dans les deux cas, cette mise à jour se contente d'ajouter le maintenant célèbre fusil à pompe et de remédier à des blocages du jeu. Bon courage pour les 1 000 autres bugs.

Raven Shield 1.31

_ & cartes multijoueurs _

Depuis la sortie du jeu, il y a un petit gars du nom de Amon qui continue son travail de concepteur de cartes multijoueurs chez Ubi Soft Montréal. Des nouvelles cartes pour les extensions de Raven Shield sont en cours dans d'autres studios d'Ubi. À ce jour, 6 maps sont téléchargeables et proposent de nouveaux terrains comme un parking ou un hangar. Ces cartes sont plus petites que celles du jeu de base et permettent des parties bien plus nerveuses et rapides. Le nouveau patch quant à lui améliore le moteur du jeu qui avait des baisses de performances dans certains combats. On peut maintenant bannir par la clé CD et non plus par l'IP du joueur histoire de bien montrer qui est le chef du serveur. Enfin, je tiens à signaler que All Seeing Eye — ce fantastique logiciel qui enterre Gamespy pour trouver une partie multijoueur — est officiellement supporté par ce jeu.

McCann



VOLEZ DANS LES TRACES DES PIONNIERS DE L'AVIATION

PRENEZ LES COMMANDES DES AVIONS LES PLUS MYTHIQUES ET REVIVEZ EN SITUATIONS RÉELLES LES EXPLOITS DES PIONNIERS DE L'AVIATION. DANS UN CIEL PLUS VRAI QUE NATURE, TRAVERSEZ DES CONDITIONS MÉTÉO RÉALISTES MISES À JOUR PAR INTERNET À BORD DES TOUT PREMIERS AVIONS, OU BIEN, DES TOUT DERNIERS JETS.





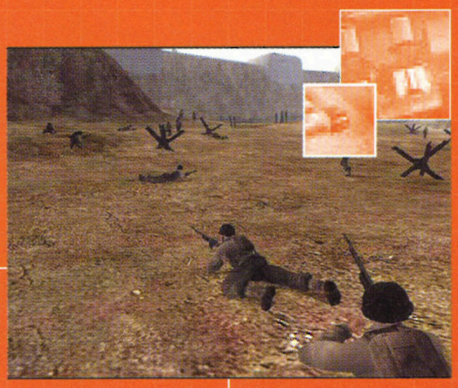
WWW.MICROSOFT.COM/FRANCE/JEUX/FLIGHTSIMULATOR - ©2003 MICROSOFT CORPORATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS. MICROSOFT, WINDOWS ET LE LOGO MICROSOFT GAME STUDIOS SONT SOIT DES MARQUES DÉPOSÉES, SOIT DES MARQUES DE MICROSOFT CORPORATION AUX ÉTATS-UNIS D'AMÉRIQUE ET/OU DANS D'AUTRES PAYS. CESSNA EST UNE MARQUE DÉPOSÉE DE CESSNA AIRCRAFT COMPANY. KING SCHOOLS EST UNE MARQUE DÉPOSÉE DE KING SCHOOLS, INC. PRODUIT SOUS LICENCE DE BOEING MANAGEMENT COMPANY. BOEING, JEPPESEN, 737, 747, 747 PROFILE ET 777 SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE BOEING.

Battlefield 1942

_ & carte Battle of Britain _

Argl, j'ai encore la musique de chargement de niveau de ce jeu dans la tête alors que ma dernière partie doit dater de 6 mois. Quel pied ce titre quand même quand j'y repense. Electronic Arts prend soin des nombreux joueurs de BF 1942 en sortant à intervalles réguliers de nouvelles cartes. Après Operation Aberdeen et Coral Sea qui permettaient respectivement de s'éclater avec des tanks et des avions, voici maintenant Battle of Britain qui privilégie le pilonnage du territoire anglais avec un nouvel avion du nom de Junkers Ju88. Pour que cette carte fonctionne, la version 1.4 du jeu est obligatoire ce qui tombe bien car elle n'est pas dénuée d'intérêt. Elle permet de réserver des slots avec mot de passe sur un serveur, bien pratique pour garder la place pour un pote. Des nouveaux points de respawn ont été ajoutés sur certains aéroports, haut lieu stratégique lors des parties multijoueurs. Pour les fanas d'armes comme Atomic, ils seront heureux d'apprendre que le fusil d'assaut russe est maintenant le DP 1928 et que son homologue japonais est le Type 99. Ils remplacent les anciens fusils d'assaut qui partent en pré-retraite, bonne chance aux nouveaux !











C & C Generals

_ Patch 1.6 _

La destruction systématique des « exploits » (utilisation systématique d'un bug de jeu pour gagner) tient à cœur aux développeurs et cela se voit. Fini les déconnections en cours de partie par ALT+F4 pour éviter la défaite, plus de tanks Gatling chinois qui n'étaient pas ralentis quand ils étaient endommagés et enfin, terminé l'utilisation de trainers externes pour avoir plus d'étoiles de général ou des constructions instantanées de bâtiments. On se la joue réglo maintenant les gars ! Les joueurs nantis seront heureux d'apprendre que le bug graphique avec leur nouvelle GeForce FX a été corrigé. De plus, les Migs chinois coûtent maintenant plus de sous et les mitrailleuses chinoises nécessitent une ligne de vue pour tirer afin d'équilibrer les camps. Enfin, les joueurs de Warcraft III seront heureux d'apprendre qu'il existe une option pour déplacer et diriger les unités avec le bouton droit. Cela paraît plus logique pour pas mal de joueurs mais quand j'ai ce problème, je tourne tout simplement la souris quand les boutons sont inversés. Je pleure pas auprès des développeurs de jeux moi, je reste digne !

Vietcong

_ Patch 1.30 _

Ah Vietcong, le plaisir de ramper sur le sol humide du Viêt-Nam entre un Lagerstroemia Duppereana et un Perilla Frutescens (vous saviez que les développeurs du jeu avaient fait appel à un herboriste professionnel afin que la végétation du jeu soit crédible et variée ?) à la recherche du Vietcong planqué aux abords d'un chemin. Pour ceux qui font de longues parties réseau, ils seront heureux d'apprendre que cette mise à jour améliore le multijoueur. Dorénavant, un saut fait perdre la cible du viseur et réduit la vitesse de tir, ce qui est plutôt normal en y réfléchissant. Enfin les médecins ne soignent plus que 75 % des dommages histoire de corser un peu le jeu.

Offres Energisantes pour Carte nomad

Les seules cartes à la seconde près même pendant la 1ère minute.



20€ remboursés(1) pour l'achat d'un coffret Carte nomad.

Sonnerie offerte(2) pour tous sur bouyguestelecom.fr

Décompte à la seconde pour appels métropolitains hors n° courts, spéciaux et internationaux. Voir Guide des tarifs Carte Nomad en magasin. (1) Offre réservée aux étudiants et lycéens pour tout achat jusqu'au 16/11/03 d'un coffret Carte Nomad d'une valeur minimum de 109 €. (2) Sonnerie offerte avec téléphone compatible. Voir conditions dans le chéquier Plans Jp disponible en magasin.

Bouygues Telecom S.A. au capital de 616 661 789,28 €. 397 480 930 RCS Nanterre. Siège social : Arcs de Seine, 20 quai du Point du Jour, 92100 Boulogne Billancourt. Réf : 25840 ys. [illegible] DDB

Bouygues Telecom

COURRIER

par Bishop

Et maintenant ?

Allez vous refaire des vidéos idiotes ? Et si vous rajoutiez de nouvelles rubriques comme par exemple une rubrique linux ou un guide de programmation ?

Pierre 54

Pour les vidéos, dès qu'on aura un peu de temps et des idiots, ne vous inquiétez pas, on n'y manquera pas. Envoyez vos caméras DV neuves non usagées à la rédac', c'est pour la bonne cause. Pour les nouvelles rubriques que vous nous proposez, il faut garder à l'esprit que Joy est dédié aux joueurs sous Windows. D'autres mags sont encore plus spécialisés dans le pingouin ou la bidouille que nous, surtout depuis notre reconversion dans la loutre.

Gratos ?

Je me résigne à vous écrire parce que là, y en a ras-le-bol : pourquoi y a pas moyen de trouver un clone de Zone Jeux ou de GameSpy gratuit ?

Poiloné

L'excellent All Seeing Eye assure à quelques exclusivités près les mêmes fonctions que GameSpy. Il se télécharge juste là : www.udpsoft.com/eye2/index.html.

Donnez-moi « Le monde », un paquet de chewing-gum et Playjoy

[...] Bien que vous vous soyez toujours efforcés de rester en phase avec votre lectorat, je l'avoue, à 26 ans, j'ai toujours un peu honte d'acheter Joystick, surtout quand la caissière est une jeune fille. Donc moi je voudrais que sur la couverture de Joystick il n'y ait pas marqué « Joystick », et qu'au lieu des stupides images de jeux vidéo, vous mettiez des tableaux de maître ou bien des accroches du style : Exclusif : l'analyse complète de l'œuvre de Goethe. Comme ça, je passerais moins pour un idiot devant la jolie caissière.

David

Bonjour David. Avant toute chose, il faut que tu saches que ça n'est pas sale. Tu vieillis, ton corps change, c'est normal. Si vraiment tu n'arrives pas à te défaire de ton sentiment de honte, glisse Joystick entre des mags de charme pour homme adulte. Tu peux aussi prétexter en prenant un air désolé que c'est pour ton père ou ton oncle. Le sourire entendu et compréhensif (mais surtout le sourire) de la caissière devrait te permettre de sortir la tête haute de cette épreuve. Sois fort !.

Vous avez été nombreux à nous écrire à propos des multiples départs au sein de Joystick pour nous faire part de vos attentes, de vos inquiétudes, de vos doutes, de vos espoirs. Caféine donne plein de détails sur ce sujet dans le magazine (regardez vers les news et l'édito, par exemple).

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais que vous préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret

www.joystick.fr

À quand le retour de votre super site ? Ça manque : il n'y a plus vraiment de sites où on peut trouver de tout et n'importe quoi : des petit outils, les derniers patches, pas de pop-up à la con et de très bons serveurs de jeux.

François

Le site reviendra, un jour (un jeudi, probablement), mais on ne sait pas encore lequel. On ne peut pas encore donner de date, notamment parce qu'on tente de boucler le magazine dans les temps et que rien que ça, c'est un challenge pour une nouvelle équipe. Mais rassurez-vous, on n'a pas oublié le Web et on compte bien y revenir.

Comment ça marche ? :

Je voudrais savoir si c'est vraiment possible de passer dans le Courrier des Lecteurs. Est-ce que vous corrigez les fautes des lecteurs avant de les publier ? Est-ce que vous modifiez le courrier ? Enfin quelles sont les chances que je passe ?

Christophe

Non, nous écrivons nous-mêmes les lettres de nos lecteurs. Comme ça, on est sûr qu'elles auront de l'intérêt. En plus, c'est plus facile d'y répondre vu que c'est nous qui posons les questions. Ça nous évite également d'avoir à supporter le style SMS très en vogue actuellement. Plus sérieusement : oui nous corrigeons les fautes et changeons parfois certaines tournures de phrase pour ne garder que l'essentiel. Sinon, statistiquement, tu as une chance sur 100 000 de passer dans le mag. Oui, ça fait une chance quand même.

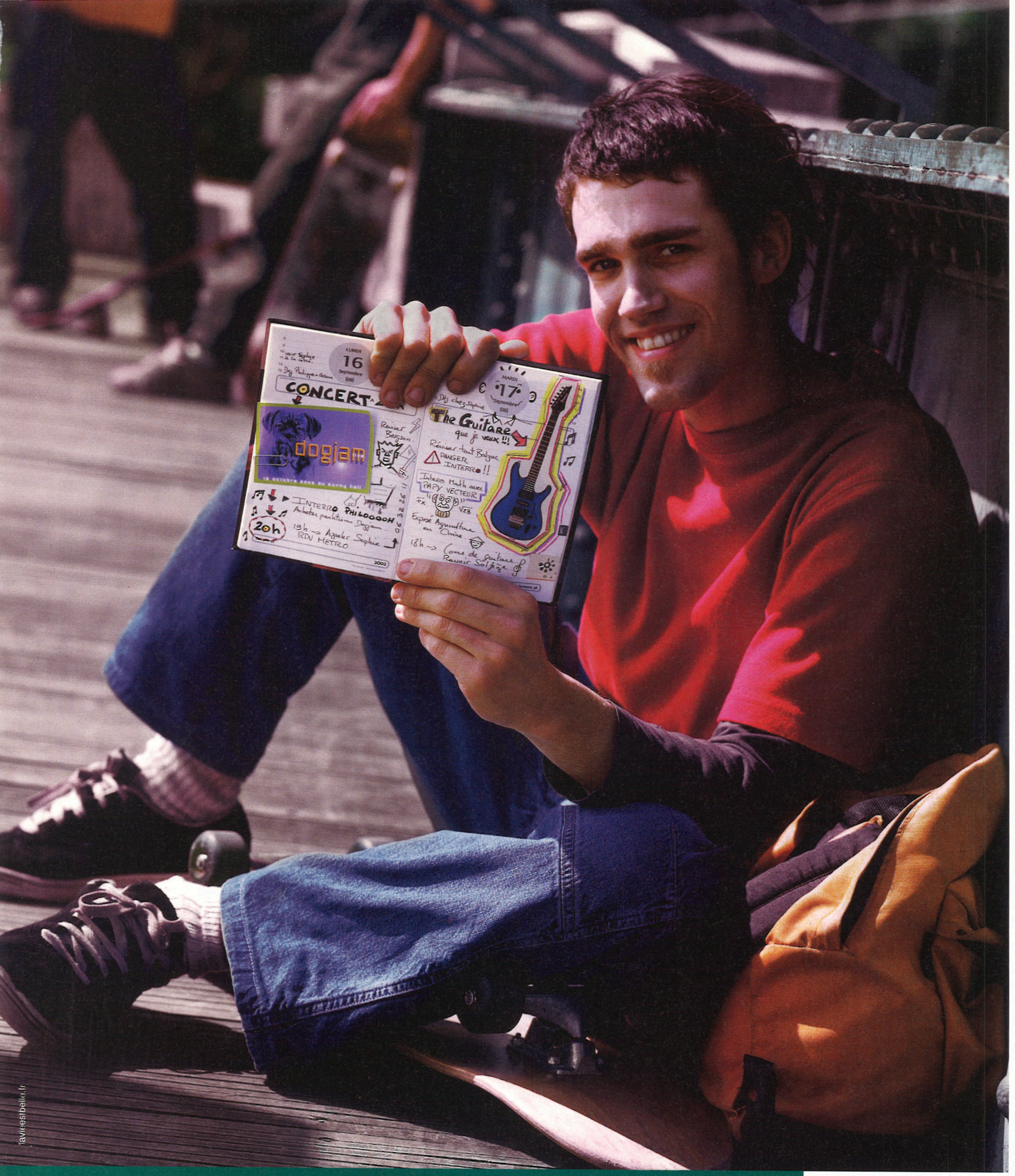
Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. : SERVICE ABONNEMENT, BP2 – 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 01.55.63.41.15

CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75

- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurenet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression des Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnés dans l'annuaire). Vous trouverez également des renseignements utiles sur le site www.admifrance.gouv.fr

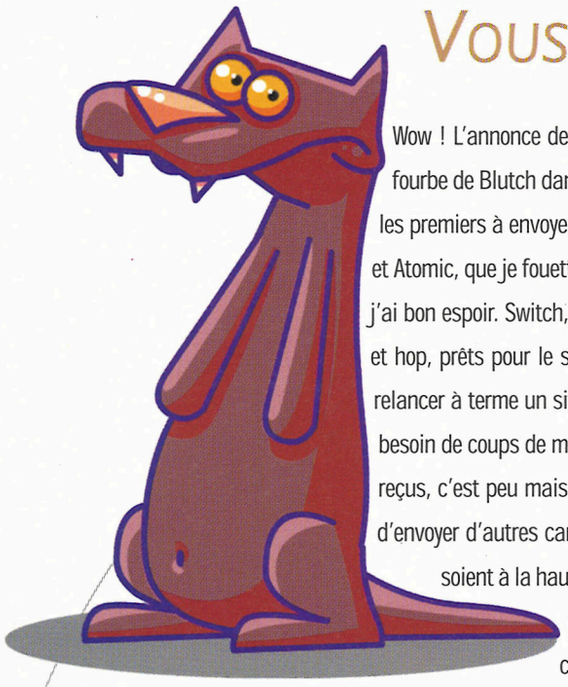
Emails de la rédaction :
Atomic, Gruth (dessinateur) et Blutch : (via) sebastien.finot@futurenet.fr
– Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr
– Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
– Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
– Tbf : emmanuel.bezy@futurenet.fr



lavirgule.fr

Mon Quo Vadis c'est moi.

QUO VADIS



Vous êtes surpuissants !

Wow ! L'annonce de recrutement a visiblement fait de l'effet sur vos petits neurones. Contrairement à ce que dit ce fourbe de Blutch dans un de ses tests, c'était loin d'être un pipeau. Il fallait repeupler l'équipe au plus vite et du coup, les premiers à envoyer leur prose étaient les plus susceptibles d'avoir les postes vacants. Les heureux élus sont Blutch et Atomic, que je fouette avec amour tous les matins pour voir s'ils sont vraiment de la trempe de Joy. Vu leur résistance, j'ai bon espoir. Switch, C_Wiz et CYD étaient déjà dans le petit milieu de la presse informatique. Un lavage de cerveau, et hop, prêts pour le service. Bishop nous arrive carrément du défunt joystick.fr, ce qui nous motive encore plus pour relancer à terme un site Web digne de ce nom. Vous verrez quelques autres pseudos dans ce numéro où nous avons eu besoin de coups de main ponctuels. L'équipe sera finalisée sur les prochains numéros. Deux nouvelles têtes sur 300 CV reçus, c'est peu mais en fait c'est trois à quatre nouveaux qui seront présents dans le prochain numéro. Pas la peine d'envoyer d'autres candidatures, les cobayes sont déjà prévenus. Cela dit, vu la qualité de vos textes, va falloir qu'ils soient à la hauteur. Mention spéciale pour Sylvain et Antonin qui m'ont carrément envoyé des mini-Joystick, reliés et en couleur, en guise de candidature. Mais trop tard… Merci pour votre enthousiasme en tout cas ! Je garde la collec' de CV mais je le répète, plus la peine d'en envoyer, les jeux sont faits !

Caféine

Tout connement

Depuis plusieurs numéros, j'ai remarqué l'absence totale de « la phrase à la con ». Que se passe-t-il ?

Colonel Yaourt

Des conneries, il s'en dit pas mal à la minute. En revanche, peu sont publiables, notamment parce qu'elles ont souvent un caractère… hum… douteux, qui fait référence à la mère de l'un d'entre nous, à des tendances sexuelles perverses ou à la dernière branlée intergalactique de Caf à WarCraft III (et parfois les trois à la fois). Et quoi qu'on en dise, expliquer une vanne, ça casse un peu l'humour sous-jacent. Mais pas de panique, dès que l'un de nous se ridiculi-sera de manière simple et efficace, nous le publierons (c'est bon ça, pour l'esprit d'équipe).

Überstar

Pourquoi certains jeux avec des notes plus basses que d'autres (exemple Sim City 4 par rapport à Command & Conquers Generals) ont des mégastars ?

Da Tondeuse

Le mégastar nous permet de vous indiquer très rapidement que « Purée ! Ce jeu, c'est de la bombe. » On sait par exemple que dans 2 ans, on réinstallera Sim City 4 pour refaire une petite partie, ce qui ne sera pas forcément le cas pour C&C Generals.

Rappel des règles du jeu :

Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés, tout comme nous ne répondons pas à tout dans le magazine. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, etc.



Prince of Persia® sur votre mobile

vous pourriez bien passer mille et une nuits à y jouer

consultez le wap
Orange > Télécharger

Tom Clancy's Splinter Cell™



Siberian Strike™



Connectez-vous au WAP Orange, faites votre choix et téléchargez tous vos jeux préférés. Une fois sur votre mobile, à vous de jouer sans compter. Bien sur, le plus dur, étant donné le nombre de jeux, sera de choisir celui par lequel commencer.

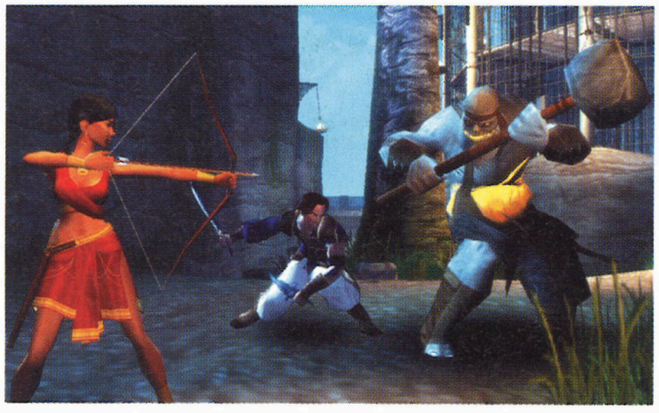
Pour plus d'informations, renseignements au n° vert 0 800 830 800 (appel gratuit depuis un fixe)

Service accessible en France métropolitaine et disponible sur le réseau d'Orange France depuis un mobile compatible (liste des mobiles compatibles sur www.orange.fr). Téléchargement de 3€ à 6€/jeu + coût de la communication WAP. *Du 20/08/03 au 15/10/03, le téléchargement du jeu Prince of Persia est offert, depuis un mobile Orange compatible. © 2003 Gameloft. Tous droits réservés. Splinter Cell est une marque d'Ubi Soft Entertainment accordée sous licence à Gameloft S.A. © 2003 Gameloft. Tous droits réservés. Gameloft, le logo Gameloft et Siberian Strike sont des marques de Gameloft S.A. © 1989 Jordan Mechner. Prince of Persia est une marque déposée de Jordan Mechner accordée sous licence à Gameloft S.A. gameloft

orange™

De nombreux concepts complètement inédits sont nés en 1989 avec ce Prince of Persia. Même si son auteur, d'une effroyable modestie, prétend être le dernier des nuls, il a quand même créé les scènes cinématiques et la Motion Capture. Dans Prince premier du nom (PoP pour les intimes), vous incarniez un jeune premier fraîchement évadé de son cachot qui avait une heure pour délivrer sa bien aimée, la jolie princesse captive du vizir. Ce dernier convoitant le trône, comme tout bon vizir qui se respecte, avait mis toute la distance possible entre vous et la belle : pièges, chausse-trappes, gardes armés, etc. Votre héros bénéficiait d'une animation dont la fluidité était inédite à l'époque. Les pièges étaient classiques mais s'enchaînaient de façon bien vicieuse. De nombreuses « cutscenes» montraient la princesse très digne se préparant à mourir plutôt que de vous trahir. Quelle femme !

Il y a des films qu'on voit gamin et qui vous marquent pour la vie. On y repense quand on en voit d'autres, on s'amuse à compter les emprunts, les similitudes. Héritage, hommage ou pompage éhonté, peu importe, le modèle, lui, ne vieillira jamais. C'est pareil pour les jeux et Prince of Persia est de ceux-là.



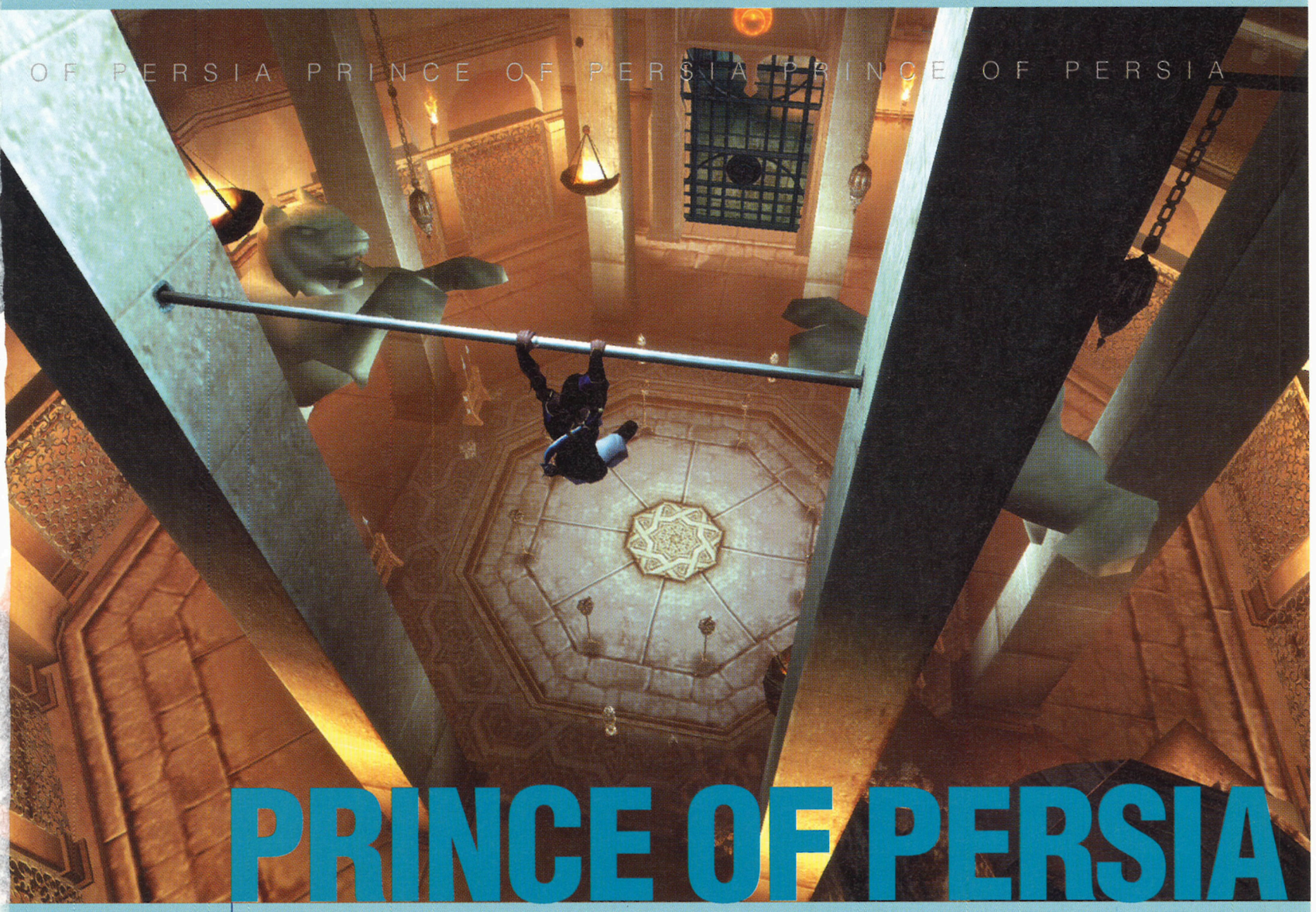
L'art du remake

Ce quatrième opus de la série reprend la plupart des ingrédients qui ont fait le succès du titre original, à la sauce XXIe siècle. Il aura aussi la lourde de tâche de faire oublier le « Prince of Persia 3D » particulièrement raté de 1999, commis par Red Orb et édité par Mindscape. Cette nouvelle version est loin du jeu d'aventure où vous avez le choix entre plusieurs chemins. C'est plutôt une sorte de jeu de piste où la sortie est souvent évidente et tout le challenge consiste à y arriver intact. Évidemment, exit la 2D oldschool. Le moteur du jeu repose sur un affichage 3D d'excellente qualité et pour cause : c'est le Jade, le même que celui de BGE (voir n°150). Cette troisième dimension relève pas mal la difficulté. Il va falloir utiliser deux fois plus votre tête pour repérer le chemin idéal. Le côté « réflexion dans l'action » de l'ancêtre est parfaitement respecté. Voire dopé avec des produits sûrement illicites : comparé à l'ancien prince qui se traînait sur les coudes pour éviter certains pièges retors, sa version 2003 court partout, grimpe aux murs sans les mains et fait une excellente imitation du kangourou sous ecsta... Pourtant, malgré la pléthore de mouvements dont il dispose, vous devrez réfléchir à vos déplacements plutôt deux fois qu'une. Bien souvent, vous resterez perplexe devant l'architecture des niveaux : « Ils m'ont coincé là, O.K.... Ils veulent que je prenne la porte là-bas, O.K.... Mais je rêve ! Y sont pas bien ou quoi ? Ils fournissent pas l'hélico par hasard ? »
Ce nouveau héros, athlétique et extrêmement mobile, est sans doute la clef du succès annoncé de Prince of Persia : The Sands of Time. Le directeur créatif, Patrice Désilets, voulait que le joueur se sente puissant et capable de faire tout ce qui lui passe par la tête. Mission

PAR reyda

GENRE ACTION
ÉDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR : UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 2003

EU DE LA COUV LE JEU DE LA COUV LE JEU DE LA COUV LE JEU DE LA COUV LE JEU DE LA COUV LE JEU DE LA COUV LE JEU DE LA COUV LE JEU DE LA COUV LE JEU DE LA



PRINCE OF PERSIA

THE SANDS OF TIME





accomplie : aux commandes du prince, on se sent libre comme l'air, presque doté de super pouvoirs. Vous en faites souvent vous, des saltos avant vrillés ? Et vous combattez comment avec une lame dans chaque main ? Les animateurs ont avoué préférer les « Il était une fois en chine » aux films d'Errol Flynn. D'où ce choix de mouvements d'escrime orientale, très particuliers, découlant du fait que notre héros porte un sabre recourbé assez singulier. Quand on manie le prince, on ne se pose aucune question : la jouabilité héritée des consoles est instinctive. On court, saute, tranche, taillade et la chorégraphie convient à merveille.



Ce prince, quand même, quel as de la grimpette. Au passage, les effets lumineux proviennent de Splinter Cell.

La première lame soulève le poil

L'agilité du prince est telle que même cerné par des monstres, il pourra sans encombre parer leurs attaques et les frapper les uns après les autres selon son bon vouloir. Sa seule contrainte vient de la nature démoniaque de ses ennemis : quand les adversaires sont à terre, il doit impérativement les achever à l'aide de la dague du temps qu'il brandit dans sa main gauche, faute de quoi ces derniers se relèvent aussi frais qu'au premier échange de coups. Malgré tous ses mouvements évasifs et sa capacité à bondir par-dessus les ennemis pour les frapper dans le dos – il sait même se servir des murs pour attaquer – il devra gérer intelligemment les groupes d'assaillants pour se ménager le temps de les « finir » au sol l'un après l'autre. Et croyez-moi, ce n'est pas une mince affaire. Surtout quand on a une princesse qui attend. Ah tiens, non, la princesse n'attend pas mollement dans un sofa rose : on est en 2003 et les filles ne se laissent plus faire ! Farah, fille de Maharajah, est à vos côtés et vous donne un petit coup de main en utilisant son arc pour affaiblir les ennemis qui vous harcèlent. C'est sympa mais en même temps, elle est très vulnérable et si vous laissez les monstres l'approcher, vous risquez de voir le game over assez vite. Heureusement, la dague a un second emploi : elle vous sert en cas d'urgence à revenir dans le temps si vous avez assez de sable du temps. Pensez Matrix, pensez « reverse bullet time » ! Ça vous permet de courir à la rescousse de la princesse pour lui éviter un coup de sabre sur son joli minois ou de retenter ce saut loupé qui vous a valu une fracture des cervicales. Il va falloir vous défendre et terrasser vos ennemis tout en protégeant ce boul... heuuu votre douce et tendre amie. Même avec tous vos pouvoirs, c'est tout de suite moins facile...



Ces lames prêtes à jaillir ne présagent rien de bon...

Une image du premier Prince of Persia et son héros en pyjama : ça ne nous rajeunit pas !



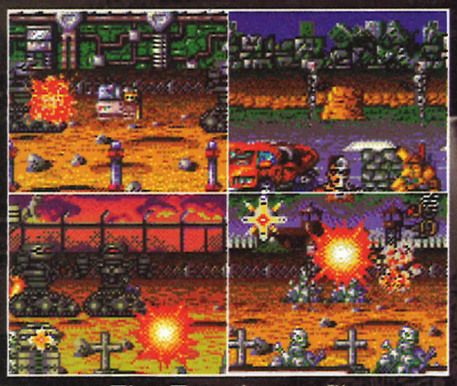


La course sur les murs fonctionne aussi à la verticale !

Enfin un régime utile

Heureusement, Farah ne chôme pas. Elle vous aide à progresser dans le jeu : sa taille de guêpe lui permet de ramper dans certaines fissures ou galeries pour déclencher des mécanismes, ouvrir des portes, etc. À vous de lui dégager la voie pour qu'elle vous rende la pareille. Si au début vos relations sont plutôt orageuses (car la belle a du tempérament, précise le scénariste), au fur et à mesure du jeu une confiance mutuelle s'instaure et leur complicité se mue en amour. C'est sympa l'amour, mais c'est pas ça qui va vous faire sortir du palais en déliquescence : entre les secousses sismiques qui modifient l'architecture des salles sous vos yeux (voire sous vos pieds) et les remous spatio-temporels causés par les sables du temps qui transforment toutes les victimes du séisme en zombies démoniaques, vous devrez lutter pour votre survie à chaque instant. Non seulement ce jeu est trépidant, bien mis en scène et très bien animé, mais en plus il possède la petite flamme qui fait monter l'adrénaline comme il faut. Tout est réuni pour qu'il devienne un classique comme son vénérable aïeul. L'épreuve fatidique du test sera la dernière étape à franchir sur le chemin de la gloire.

Le TOP des jeux à télécharger sur votre mobile



The Terminator™



Crash Bandicoot©



Rayman 3™



Siberian Strike™

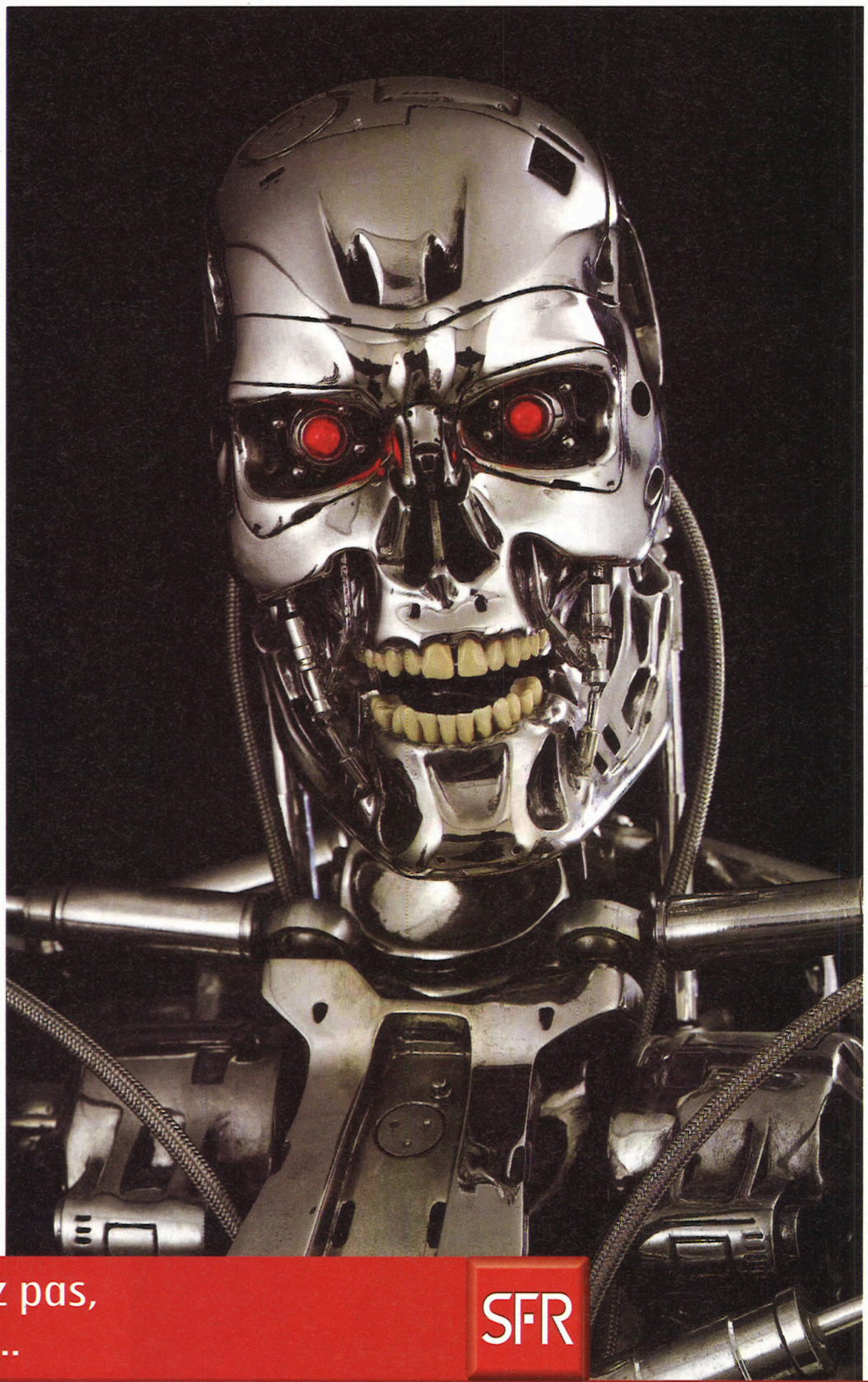


Charmed©



Tom Clancy's Splinter Cell™

The Terminator™ arrive sur votre mobile



Si vous ne le téléchargez pas, vous avez gros à perdre...

SFR

PLUS DE PLAISIR

- Retrouvez The Terminator™ directement sur votre mobile SFR en vous connectant sur le portail SFR Multimédi@ / rubrique Jeux / Téléchargement (1)
- Découvrez aussi les nouveaux jeux Texto et vocaux de SFR en appellant JEUX soit le 5389 (2)

(1) Téléchargement à partir de 1.5€ / jeu + coût de la connexion. Liste des mobiles compatibles sur le www.sfr.fr
(2) Prix d'une communication normale + 0.30€ /min.

© 2003 In-Fusio - The Terminator™ & © StudioCanal Image S.A. f/k/a Canal+D.A. - The Terminator est une marque déposée de StudioCanal Image S.A. f/k/a Canal+D.A. - Crash Bandicoot et les personnages associés sont des marques déposées et licenciées par Universal Interactive Inc. - © 2002-2003 Gameloft - Tous droits réservés - Gameloft et le logo Gameloft sont des marques déposées de Gameloft S.A. - Splinter Cell, Rayman 3, Siberian Strike, Ubi Soft sont des marques déposées de Ubi Soft Entertainment.

gameloft

groupe cegetel
1er OPÉRATEUR PRIVÉ DE TÉLÉCOMMUNICATIONS

www.sfr.fr

Interview de Jordan Mechner,

papa d'un prince de 14 ans

Quand on l'a en face de soi, monsieur Mechner ne paie pas de mine : c'est un petit bonhomme qui parle calmement, dans un français presque impeccable et qui sourit tout le temps. Une sorte de maître Yoda, mais couleur chair humaine et avec une meilleure syntaxe. Quand on lui parle de ce qu'il a apporté au jeu vidéo, il réplique à coups de « C'est pas moi, c'est les autres. Vous parlez au dernier des nuls. » O.K., il n'a pas fait grand-chose depuis l'époque de l'Apple II, mais cette humilité cache un réel talent qu'il exploite maintenant ailleurs. Il est « consultant pour le scénario et la création » sur Sands of Time

Joystick : Karateka contenait les premières cinématiques de l'histoire du jeu vidéo, Prince of Persia utilisait la Motion Capture. Aviez-vous le sentiment à l'époque que vous étiez en avance sur votre temps ?

Jordan Mechner : J'ai commencé à programmer Prince of Persia sur Apple II en 1986, et je l'ai fini en 1989 après une pause d'un an, à un moment où ce n'était plus du tout la machine à la mode. En avance, moi ? Au contraire, j'avais l'impression d'arriver derrière tout le monde ! Pour moi, c'était vraiment pas un jeu qui collait à son époque. De plus, il ne s'est pas très bien vendu. C'est en 1992, avec les versions Mac et consoles qu'il a réellement marché. C'était vraiment un coup de chance que la conversion de Prince of Persia soit décidée.

En ce qui concerne l'animation, c'est d'abord parce que je suis un mauvais graphiste que j'ai décidé de filmer mon frère en train de courir, sauter... Ensuite j'ai redessiné le sprite par-dessus les séquences vidéo. Ça, pour l'époque, c'était original. Mais en fait, c'était une façon de pallier mon manque de talent.



Une pause d'un an pendant la programmation de Prince of Persia ? On imagine que c'est votre autre passion, le cinéma qui a pris le pas ?

Oui ! J'ai toujours été attiré autant par le jeu vidéo que par le cinéma. Je divisais mon temps entre les deux mais à l'époque un projet de film m'a fait abandonner Prince pour un moment. C'est d'ailleurs dans le cinéma que j'ai puisé pas mal de mes idées. Prince of Persia doit beaucoup à ce chef-d'œuvre qu'est « The Thief of Bagdad » qui fut ma plus grande inspiration. D'ailleurs le méchant vizir se nomme Jaffar en hommage à celui du film. Encore un emprunt...

À nos lecteurs ébahis, vous déclarez donc n'avoir rien inventé ?

Les cinématiques, la Motion Capture... Honnêtement, je ne me vois pas comme le créateur de tous ces trucs. Tout ce qu'il y avait dans Prince of Persia, à savoir les fosses pleines de piques par dessus lesquelles on doit sauter, les pièges à éviter et la princesse à sauver, c'était déjà dans d'autres jeux. C'est pas moi qui ait inventé les piques hein ! Les game designers greffent toujours quelque chose de neuf à des concepts existants.

Pourtant le concept du temps était unique dans PoP. On pouvait mourir tant qu'on voulait, mais on n'avait qu'une heure pour finir le jeu et chaque mort était une perte de temps irréversible. C'était pas nouveau ça ? Est-ce que ça a un rapport avec le contrôle du temps dans PoP : Sands of Time ?

Aaah, le sablier de Prince 1... Ah si peut-être ! Mais bon, les idées fortes meurent et reviennent sans cesse. Je ne pensais pas que cette idée de vie illimitée/temps limité ressurgisse. Mais il y a un clin d'œil que remarqueront les vétérans : c'est de ce même sablier que s'écoulent les sables du temps ! En ce qui concerne le « rewind time », c'est quelque chose de possible grâce aux nouvelles machines, plus puissantes. C'est un bon exemple de ce que le gameplay peut proposer de neuf en regard de ce que permet la technologie. Blinx l'a déjà fait sur Xbox (et nous étions surpris qu'un game designer ait eu exactement la même idée). Le concept sera sans doute encore utilisé par d'autres.

adslmoinscher.com

Internet Haut Débit 512 kbps Prix TTC/mois	
TELE2	**WANADOO**
29,95 €	45,42 €

Prix mensuel TTC au 04/08/03 de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet ADSL et à l'offre Wanadoo forfait eXtense 512 K, hors frais d'activation (TELE2 : 99 euros - Wanadoo : 60 euros), hors acquisition du modem et hors promotions. Offres sans engagement de durée pour TELE2 et sous réserve d'un engagement d'un an pour Wanadoo, valables dans les zones couvertes par la technologie ADSL en France métropolitaine et sous réserve de la compatibilité de la ligne analogique du client. Débits maximaux de 512 kbps en voie descendante et de 128 kbps en voie ascendante.

Découvrez aussi nos offres Internet classiques à prix malins !

L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des prix TELE2.

- Jusqu'à 10 fois plus rapide qu'une connexion classique
- Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique
- Aucun engagement de durée
- Frais de mise en service offerts*
- Pas de frais de résiliation
- Modem à 49 € TTC* seulement
- Durée de connexion, volume d'envoi et de réception de données illimités

Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

Inscription sur www.tele2.fr
ou au **0 805 04 11 52**

J. Walter Thompson

TELE2.INTERNET

* Offre non cumulable valable jusqu'au 31/10/03. Offre soumise à conditions. TELE2 France SA. Capital de 14 000 000 €. RCS Versailles B 409 914 058.



La question qui fâche maintenant : comment avez-vous laissé passer un truc aussi mauvais que Prince of Persia 3D ? Des impôts à payer ?

J'étais là au début du projet de prince 3D, mais pas à la fin : l'équipe était enthousiaste et voulait faire un grand jeu, mais hélas on a tous été déçu du résultat final. C'est une combinaison de plusieurs facteurs : on avait trop d'ambitions, le niveau de la technologie en 3D n'était pas suffisant et le staff manquait d'expérience. De plus, on a été nombreux à devoir quitter le projet en plein milieu lorsque la compagnie qui nous employait, Broderbund Software, a été vendue au plus offrant. Je suis déçu mais je n'ai rien pu faire.

Vous ne vous êtes pas senti en quelque sorte dépossédé ?

En tant qu'artiste, il faut savoir que ça fait partie du business. Derrière un jeu vidéo, il y a maintenant des centaines de gens et des milliers de dollars. On ne possède plus ça à titre personnel comme une personne qui peint un tableau. Le premier Prince était bien mon bébé, mais pour Prince 3D, j'étais plus comme un romancier qui voit une de ses nouvelles adaptée en film. Il a certes son mot à dire mais il croise les doigts pour que le résultat soit à la hauteur. Là, pour Sands of Time, je vois qu'il y a une grande équipe, qui a choisi de mettre tout son talent et ses efforts pour faire revivre la saga Prince of Persia. Ce sont des gens très doués, ils auraient pu créer n'importe quel type de jeu et en faire un succès. Et ils ont choisi Prince. Ça me touche énormément.

Quel futur après Prince of Persia ? Et à quand un film tiré du jeu ?

J'habite à Los Angeles et je propose toujours des scripts à Hollywood. Je viens de finir un documentaire sur un quartier de Los Angeles. Autant dans le jeu vidéo mon nom est connu, autant au cinéma je suis un petit nouveau. C'est un challenge, mais c'est rafraîchissant de faire l'aller et retour, entre ciné et jeu vidéo. Ça amène de nouvelles idées. Parmi les titres qui m'ont donné envie de revenir aux jeux, je citerais Ico (sur PS2) qui ressemble au prototype de ce qu'aurait pu être Prince of Persia 3D. Mais pour l'instant, je n'ai pas de plan prévu après Sands of Time. Je veux juste continuer des projets que j'aime. Pour l'adaptation cinématographique, j'y crois, et d'autres personnes y croient aussi. J'ai écrit le film que je voudrais voir et je pense que ça peut marcher. Comment ? Qui je verrais dans le rôle principal ? N'insistez pas, je ne peux pas en dire plus…





Interview express de Patrice Désilets

Directeur de création

Joystick : Parle-nous de tes inspirations.

Patrice Désilets : J'ai personnellement beaucoup joué aux jeux Nintendo, mais c'est la simplicité d'Ico (Sony, PS2) qui a touché beaucoup de monde ici. Pas d'interface, pas de tutorial, un contrôle simple et sans fioriture : ça a fait mouche à juste titre. Mario 64 nous a aussi influencés au niveau des règles simples, des nombreux mouvements à disposition du joueur. Sinon, pour le combat, on a beaucoup joué sur console aux jeux Capcom comme Onimusha ou Devil May Cry.

Qu'est-ce que ça t'a fait de voir les grands game designers comme Miyamoto, Molyneux et les frères Carter s'arrêter sur le stand Ubi lors de l'E3 ?

Ah oui, c'est bien parce que tu me le dis que j'en prends conscience ! Rétrospectivement, c'est une fierté et un honneur immense. Mais on ne fait que mettre en pratique ce que ces mêmes game designers conseillent dans les articles et interviews. Tu sais, on a commencé avec mon équipe à bosser sur des jeux éducatifs ou plutôt pour enfants genre Donald Duck et compagnie… On a appris ensemble, et maintenant on est très soudé. C'est cette expérience qu'on a acquise sur des petites productions qui nous donne notre assurance.

Convaincs en deux mots les joueurs de se précipiter sur Sands of Time !

Si vous avez envie de jouer quelqu'un d'autre, de vous sentir plus fort, et de voyager dans un autre monde aux couleurs orientales, si vous voulez courir partout dans un environnement exotique mais crédible et ne pas vous poser les questions comme : « Puis-je faire ceci ou aller par là ? », simplement le faire, vous aimerez le nouveau Prince.

Propos recueillis par Reyda

Europa 1400

Les marchands du Moyen-Age



Charles Le Courtois
Trisaïeul

Fondez votre propre Dynastie !

A l'aube du 15e siècle, voici votre chance de créer une glorieuse dynastie sur plus de 200 ans.

Que vous soyez voleur, évêque, espion, aubergiste ou encore maire, faites prospérer votre affaire dans l'une des cinq cités européennes au milieu de plus de 500 personnages interactifs.

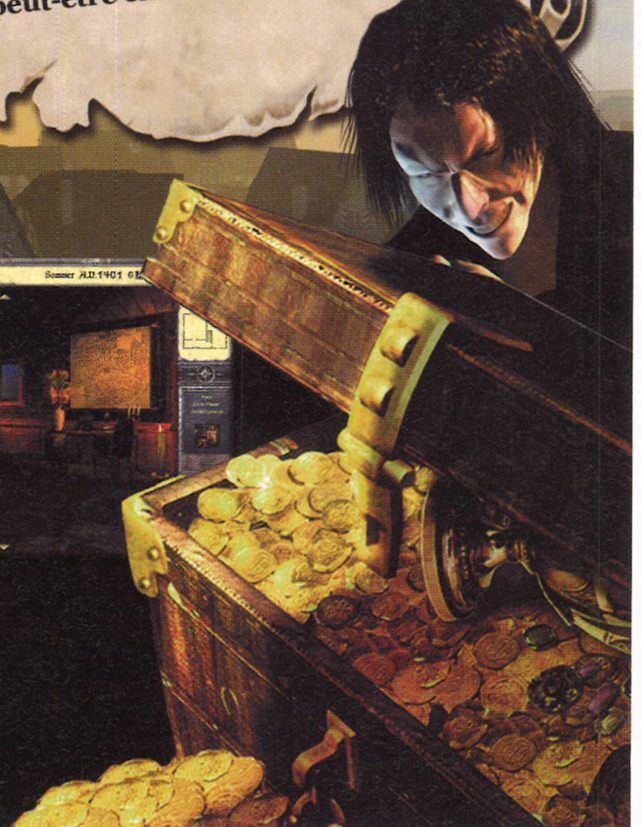
Assurez votre descendance afin qu'elle suive vos traces.

Avec un peu de chance et beaucoup de talent, votre nom sera respecté au fil des générations et qui sait, peut-être entrera t-il dans l'Histoire!









www.the-guild.com

PC CD ROM

Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com

JoWooD Productions

POUR TOUS PUBLICS

Europa 1400 ©2002 JOWOOD. JOWOOD and the JOWOOD logo are registered trademarks of JOWOOD Productions.
Nobilis and the Nobilis logo are registered trademarks of NOBILIS S.A.. All other trademarks are the property of their respective owners.

Et voilà, on y est, la prophétie d'Ivan le Fou (voir n°146, Et Poke et Peek) se réalise une fois de plus : me voici rédacteur en chef de Joystick. Wow. Ça doit être génétique chez les chefs de rubrique Matos de se retrouver un jour à la tête du mag aux Pingouins. Ooops... Fini les pingouins, c'est vrai. Vous ferez connaissance ce mois-ci avec notre nouvelle bestiole. Elle a l'air aussi débile que l'ancienne, je suis confiant sur son potentiel. L'équipe aussi est nouvelle, ça vous vous en doutez si vous avez lu l'édito du numéro 150 et l'annonce de recrutement. À part TBF et moi, il ne reste personne de l'ancienne force de frappe et comme j'avais moyennement envie d'écrire Joystick tout seul avec mes dix doigts, j'ai recruté une fine équipe. À les regarder depuis mon bureau se courir après et se frapper à grands coups de marteaux gonflables, je pense avoir trouvé des graines de Casque Noir. Il manque encore les compétitions de freesbee et de voitures télécommandées dans les bureaux pour que tout soit parfait. Faites comme moi, laissez-leur un peu temps pour trouver leurs marques. Excepté certains qui connaissaient déjà le métier impitoyable de testeur, tous sont nouveaux et subissent un training sans pitié. On ne badine pas avec les notes ici monsieur. Pour vous familiariser avec les nouvelles têtes, je prépare un petit trombinoscope gratiné pour le mois prochain. C'est notre nouveau dessinateur qui va se régaler... Casque Noir m'avait prévenu que les éditos étaient des plaies à écrire. Vu sa tête quand il tapait les siens, je me doutais bien qu'il disait vrai. C'est d'autant plus compliqué quand on veut être sérieux deux minutes dans ces pages. Oui, attention, là je suis sérieux : merci les gars. Oui oui vous, l'ancienne équipe. Merci d'avoir été là pendant si longtemps, d'avoir fait du mag ce qu'il est aujourd'hui et croyez-moi, on fera en sorte d'être à la hauteur. Tout d'abord par respect pour toi, lecteur. Te faire passer pour un con dans le métro, bus, navette spatiale en te faisant éclater de rire en public reste notre mission. Même si la priorité reste le sérieux des infos que l'on vous donne. Ensuite, parce que Joystick, c'est le mag que je lisais quand j'étais ado, que je n'osais même pas penser que faire ce métier pour vivre était possible et que mes études avaient du mal à se remettre de Dungeon Master. Casque Noir m'a même connu simple lecteur, c'est dire. On va zapper un larmoyant 3615 mavie pour arriver directement dans le vif du sujet : j'aime Joystick tel qu'il existe depuis des années et j'entends bien garder sa ligne éditoriale intransigeante. À part quelques petits changements cosmétiques sur certaines rubriques (Utilitaires et Réseau), le mag évoluera à son rythme, comme par le passé. Avec vous dans le coin pour continuer à nous donner des idées sur ce qui vous intéresse. Allez hop, séchez-moi ces larmes et allez découvrir les nouvelles signatures du mag !

Caféine





We jail THE WORLD...

C'est un peu le cri de Bambi, l'homme qui murmurait à l'oreille des 'tits n'enfants, j'ai nommé Michael Jackson. Il est triste Michael, et on le comprend. Non pas parce que son dernier album ne s'est pas très bien vendu, mais à propos d'une loi qui se discute en ce moment dans le « land of the free » (plus pour très longtemps pour certains). Cette proposition de loi vise directement les méchants piratins utilisateurs de réseaux Peer to Peer qui s'échangent des MP3 de musique à la mode. Et ce qui est bien avec les Américains, c'est qu'ils font rarement les choses à moitié, alors pour chaque fichier partagé, le préjudice sera évalué à 2 500 dollars. Pourquoi faire dans la demi-mesure... Et le plus drôle, c'est que ça coïncide pile avec le seuil limite pour considérer une infraction comme un crime, et donc permettre l'incarcération. Pour un seul fichier, je le rappelle. Alors le « nez » — comme on l'appelle désormais — crie au scandale et insiste sur le fait que la prison n'est pas la solution au problème, et que l'on ferait mieux de regarder du côté des technologies de vente en ligne de type Apple Store. Ah, bah voilà, il a lâché le morceau. Bon, loin de moi l'idée de penser que Michael n'est pas totalement sincère, mais le message est surtout là. Il ne faut pas oublier que Bambi est un poil en froid avec sa maison de disques et qu'il verrait d'un bon œil de se débarrasser des réseaux de distribution habituels. Michael, premier gros artiste 100 % avec une maison de disques virtuelle ? Allez savoir. Enfin moi si j'étais Steve Jobs hein...

WINDOWS, c'est plus fort que toi

Après avoir annoncé vouloir booster ses capacités de recherche et développement en embauchant près de 5 000 personnes, Microsoft annonce en parallèle une restructuration de sa division jeux vidéo responsable des titres Xbox et PC. 34 employés se voient ainsi remerciés. C'est suffisamment rare pour le géant de Redmond pour qu'on le souligne. Il faut rappeler également que la division jeux de Microsoft est composée en grande partie de studios de développement rachetés et intégrés à l'entreprise. Mauvaise ambiance ? Ou juste un bête problème de brouzoufs ? Tiens, ça se trouve, dans quelques mois, Microsoft annoncera que les divisions jeux sont moins rentables que cette vache à lait de Windows. Ça sera un sacré scoop ça.

TÉLEX

Placé en redressement judiciaire, Microïds évite la liquidation. Les actifs sont rachetés par Emmanuel Olivier, spécialiste des produits culturels qui travaillait auparavant pour Wanadoo. On nous annonce un recentrage sur des produits de qualité... C'est sûr, maintenant ils sont sauvés.

1,5 vaut mieux que 2 tu l'auras

Alors que l'on parle beaucoup des nouveautés qu'apportera l'API OpenGL 2.0, SGI et ses comparses ont annoncé la version 1.5 de l'API préférée de John Carmack, aussi connue sous le nom de « DirectX ne passera pas par moi ». Elle permet d'officialiser quelques nouvelles extensions comme l'ARB_vertex_program (mais non, ce n'est pas sale) qui remplace les extensions propriétaires d'ATI et NVIDIA. La grosse nouveauté, c'est surtout l'introduction de l'OpenGL Shading Language, un langage C dédié à l'écriture de shaders pour les dernières architectures en date, une des pièces cruciales du futur OpenGL 2.0. J'en connais un qui va être content...



Nvidia dérape

C'est fou la vie. Il y a encore quelques mois, personne n'aurait pensé qu'ATI ferait un comeback pareil. Surtout pas Nvidia. La firme canadienne reprend des parts de marché à tour de bras : 21 % pour ATI contre 27 % pour Nvidia au dernier rapport, Intel restant premier avec 32 % grâce à ses solutions intégrées. Et comme si ça ne suffisait pas, ATI, qui fournit déjà le cœur de la GameCube (appelé Flipper) et qui devrait également s'occuper de la prochaine console de Nintendo, vient de faire le doublé. Microsoft leur confie en effet le développement de la partie graphique de la prochaine Xbox. Du coup, l'action ATI est grimpée en flèche pendant que celle de Nvidia se prenait une gamelle. Que Nvidia ne se soit pas battu pour avoir ce marché est très possible vu les problèmes qu'ils ont eus avec MS sur la tarification des puces de la Xbox. N'empêche, côté image de marque, ça va faire tache. Ça tombe mal, elle n'était déjà pas bien brillante ces derniers temps…

TÉLEX

Selon une étude britannique, les femmes étaient en bien meilleure forme physique il y a 50 ans, tout simplement parce qu'elles effectuaient davantage de tâches ménagères. Ça va amuser les ligues féministes de savoir ça.

32 bits dans la Panthère

Alors qu'Apple a présenté en grande pompe sa future architecture G5 64 bits, on apprend que la prochaine révision de l'OS des pommes (portant le doux nom de code Panther) serait toujours un OS 32 bits, sur lequel s'ajouteraient quelques bibliothèques 64 bits. À en croire certaines rumeurs, il se pourrait même que le portage totalement 64 bits de l'OS ne sera pas à l'ordre du jour avant encore 2 ou 3 révisions. C'était bien la peine de nous vanter les mérites du 64 bits… Remarquez, ça aura peut-être donné des idées à un certain constructeur de chips qui prépare aussi le lancement de sa solution 64 bits desktop.



2.38 Gb/sec

Soit 300 Mo/sec, c'est le nouveau record du monde « officiel » de vitesse de transfert sur le Net (dixit le Guiness des records), obtenu entre la ville américaine de Los Alamos au Nouveau Mexique et celle de Genève en Suisse. Le tout réalisé avec du matériel « standard », comprendre des cartes réseau 10-Gigabit Ethernet et des bi Xeon tweakés. Comme le rappelle si bien le laboratoire américain, à cette vitesse, il ne faut que 20 secondes pour transférer un DVD. Pour toi, lecteur possesseur d'un modem 56k, c'est juste 42 500 fois plus rapide que ta connexion. Oui, la vie est injuste.

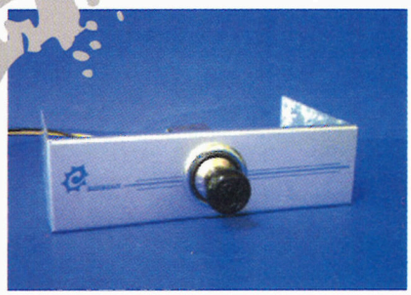
Cache-toi tu peer

Alors qu'en Espagne près de 4 000 adeptes de « la chose » se préparent à essuyer des poursuites judiciaires, la filiale néerlandaise de Wanadoo, tel un saumon (mais oui, le saumon néerlandais est extrêmement réputé) nageait à contre courant en avouant expérimenter la technologie PeerCache. Kesako me direz-vous ? Ce soft se place sur un serveur côté FAI et agit comme un cache pour les fichiers les plus demandés. Un petit cache de 800 Go. Wanadoo justifiait ce test en rappelant la réalité, troublante : près de 70 % de la bande passante duprovider sont utilisés par le P2P. But avoué, réduire les coûts de bande passante « gâchés » dans les téléchargements de fichiers redondants, un peu à la manière d'un serveur proxy pour le Web. La situation est pour le moins paradoxale, l'essence même du P2P était d'éparpiller le stockage des fichiers chez les particuliers afin d'éviter le regroupement sur un seul et même serveur. L'arrivée d'un cache qui recentralise ces données chez le provider est pour le moins ironique. Et apparemment, ça marche. Lancé fin 2002, Wanadoo a vu durant ce temps sa consommation de bande passante baisser de 25 %. Pas mal. Manque de bol, l'auteur de ce soft, Niklas Zenström, est aussi des développeurs de Kazaa. Ce qui n'a sûrement pas de lien avec le fait qu'à la fin de cette expérimentation, Wanadoo a désinstallé tout ça rapidement, en jurant de ne plus y toucher. Pressions ? Qui a dit pressions ?

Havi, c'est bien ça

Marre de votre gros tas de télécommandes toutes incompatibles entre elles ? La norme Havi est faite pour vous. Elle a le support de quelques très gros de l'industrie électronique tels Sony, Philips, Hitachi, Toshiba ou encore Thomson et a pour but de rendre les appareils audio/vidéo communicants. Utilisant la norme Firewire pour la connectique, elle permet aux appareils connectés de communiquer et d'interagir plus facilement. Exemple typique, la télécommande de la TV qui apprend à se servir des autres périphériques au fur et à mesure qu'ils sont branchés, ou encore la possibilité de programmer d'un coup d'un seul le magnétoscope et la source externe (câble, satellite, etc.). Ces câbles peuvent également servir pour transférer un ou plusieurs flux audio/vidéo vers de multiples destinations. En prime, des applications plus complexes pourront être écrites pour les périphériques, en Java.
Ah, vivement que ça arrive.

Le tabac, c'est tabou



Dans le genre « décidément-tous-les-mois-je-me-dis-que-j'aurai-tout-vu-mais-ils-font-de-pire-en-pire-à-chaque-fois », l'allume-cigare pour PC sur une baie 5 1/4. Ou comment claquer son alim en trois secondes et demi.



Y'a pas d'âge pour commencer

Le porno, je suis tombé dedans quand j'étais tout petit. Nan, pas moi hein. C'est l'histoire d'un petit Taïwanais dont le grand-père regardait des VideoCD de films X lorsqu'il le surveillait alors qu'il était encore bébé. Résultat, il s'est mis à commencer à regarder des films porno tout seul dès l'âge de 3 ans, à chercher à soulever en permanence les jupes de ses maîtresses, et au lieu de dessiner des Pokemons en classe comme tout bon petit Taïwanais qui se respecte, il préférait dessiner des femmes dénudées. Sa mère a commencé à trouver la situation inquiétante lorsqu'il s'est mis à lui voler ses sous-vêtements et à jouer au voyeur avec ses voisines. L'enfant est maintenant suivi par des psychiatres nous dit-on. Je prédis une grande carrière cinématographique à ce petit.

Wi c'est fixable

Une analyse des plus intéressante, concernant les réseaux sans fil 802.11 vient d'être publiée par quatre chercheurs du CNRS . On y apprend que les protocoles utilisés comportent une faille lors d'une utilisation en groupe. En effet, afin d'éviter les problèmes d'interférences, les transferts se trouvent limités par le maillon le plus faible (ça me rappelle un truc) actuellement en cours de transfert.
Ce qui veut dire que même si vous êtes connecté à 11 Mbps sur un réseau, si un utilisateur, lui, est connecté à 1 Mbps, lorsqu'il transférera, votre bande passante sera limitée. Ennuyeux. Mais les courageux chercheurs du CNRS travailleraient déjà sur une parade.
Bon courage et c'est gentil de nous avoir prévenus.





AAgonie

Tous les fans de Half-Life 2 possesseurs de cartes GeForce FX qui ont eu la frayeur de leur vie ce mois-ci. Tout a commencé par la faute d'un des développeurs de Valve, Gary McTaggart, qui a lancé le scandale, en annonçant que l'activation de l'antialiasing sur les dernières cartes Nvidia provoquerait un certain nombre d'artefacts visuels, et qu'on ne pourrait pas y faire grand-chose. Après des cris, des pleurs et quelques immolations par le feu, une grosse huile de Valve, Gabe Newell, est venu calmer le jeu en expliquant que le problème découlant de la méthode utilisée par Nvidia pour faire l'antialiasing et que sur les cartes ATI une solution était envisageable. Là, je pourrais vous expliquer tout ça avec plein de termes techniques. Mais en fait, on s'en fout royalement parce que 15 jours plus tard Valve indiquait que le problème était résolu et que tout le monde était content. Comme quoi, on lit beaucoup de news pour rien sur Internet…

Amis de 30 ans

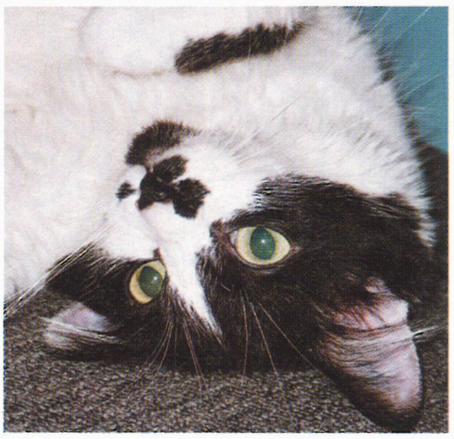
Ça ne se voit pas mais je suis déçu : les Feux de l'Amour de la 3D viennent de prendre fin. Nvidia et Futuremark sont de nouveau les meilleurs amis du monde. Nvidia a en effet réintégré le programme bêta de la firme aux multiples benchs, programme quitté en décembre dernier. Ces derniers mois ont été l'occasion d'une véritable déferlante de communiqués de presse assassins des deux côtés, d'optimisations douteuses de drivers qui se faisaient donner la réplique par un patch « anti-triche »… Plus récemment, on a senti un réchauffement des relations, Nvidia présentant sa « nouvelle ligne de conduite » en matière d'optimisations. Et à Futuremark de calmer les foules en requalifiant les tricheries en « optimisations malencontreuses ». Vu que maintenant les optimisations d'applications semblent légitimisées, ATI va peut-être s'y remettre…

Mon très cher haut débit

Non content d'avoir un des hauts débits les plus onéreux d'Europe (un jour je vous raconterai ce que payent les belles et plantureuses Quakeuses suédoises pour une connexion 10 Mbit… ça calme), le gouvernement français envisagerait la mise en place d'une taxe sur les abonnés Internet… et sur les mobiles. D'un montant de 0.5 euro par mois pour une durée limitée de 3 ans (on y croit), elle aura pour but de combler la fracture numérique en finançant les équipements haut débit dans les régions isolées et encore inéquipées. Cette rumeur est pour le moment démentie par Bercy mais si jamais ça sort au grand jour, je m'expatrie direct. Elle a bon dos la fracture numérique…

Billou Factor

Le Billou est peureux à la base. Ça ne se dit pas assez. Nan, pas de se faire entarter une fois de plus, là il a peur de son prochain Windows, au doux nom de code Longhorn. Ça ne sera pas le premier à avoir peur de ses créations. Et ce qui lui fait peur, c'est l'amas de nouveautés présentes dans le futur OS. Il y en aurait même tellement que les utilisateurs pourraient bien attendre un ou deux ans avant d'y passer. Reste qu'on ne sait pas grand-chose de ce qui sera « révolutionnaire », tout juste que l'interface graphique devrait être accélérée 3D via DirectX, et qu'un nouveau système de fichiers à l'esprit base de données fera son apparition, offrant des recherches et des vues transversales instantanées. Mais Billou n'est pas que peureux, il est aussi farceur. Quand on lui parle de la date du lancement du dit OS, tout ce qu'il trouve à dire, c'est qu'il en dira plus en octobre. Bah voyons, on en reparle dans 3 ans donc.



Presse Purée...



Le petit bidule de 6 cm de diamètre, là, dans la main de Ken Kutaragi, c'est le disque UMD pour la PSP. 1,8 Go sur ce petit truc. Joie.

Lors de son PlayStation Meeting 2003, Sony a frappé fort en révélant des détails plus que croustillants sur sa future console portable, la PSP. Présentée par Sony comme le walkman du XXIe siècle, la console n'y va pas de main morte sur les possibilités de communications, puisqu'en sus de l'IrDA, on retrouve de l'USB 2.0, et surtout du Wifi avec du 802.11. Ça promet de révolutionner le jeu à plusieurs sur consoles portables, et ouvre des champs d'applications intéressants pour de la vidéo en streaming par exemple, d'autant plus que la console décode le MPEG 4. On ne sait pas grand-chose de la taille ou de l'aspect de la console, mais des détails permettent de se faire une idée. Tout d'abord l'écran, au format 16/9e, offre une résolution de 480x272 pixels, en 24 bits, pour une diagonale de 11,5 cm. Côté contrôle, ce sera peu ou prou le contenu d'une manette Dual Shock 2, y compris les joysticks analogiques et les boutons L et R. Les spécifications techniques sont surprenantes. Le cœur de la console est animé par 2 processeurs MIPS R4000, gravés en 0.09 micron et cadencés à des fréquences de 333 MHz. Ils auraient chacun la même puissance de calcul que le chip de la PlayStation 2. Le premier aura le rôle de processeur central alors que le second servira à la gestion des médias. Le premier aura 8 Mo de mémoire embarquée et le second 2 Mo. Le GPU de la console disposera aussi d'une mémoire embarquée de 2 Mo. La bande passante vidéo est de 5.3 Go, ce qui est impressionnant pour une portable. Ce GPU est un vraie chip 3D, qui supporte l'accélération des polygones et des surfaces courbes, mais aussi les textures compressées, le clipping hardware, le morphing, la tessellation et même les b-spline : de quoi rendre en théorie près de 33 millions de polygones à la seconde, la moitié de la puissance de la PS2. Côté son, la PSP emploiera la technologie VME de Sony. Utilisée dans les lecteurs MD et MP3 de la marque, elle est capable de décoder les formats MP3, AAC et ATRAC3. Le chip est flashable pour supporter de nouveaux formats. Ce DSP peut rendre du son 3D au format 7.1. Rien ne précise si ce sera un format propriétaire ou du Dolby Digital EX. Reste que le support du son 7.1 a de quoi surprendre sur ce qui est une console portable. Certains spéculent sur l'utilisation du WiFi pour transférer le signal vers un ampli Home Cinema. Difficile d'en savoir plus pour l'instant. La console sera dévoilée au prochain E3, et mon petit doigt me dit qu'on a déjà la future star du Salon. Sortie prévue pour la fin d'année 2004.

TÉLEX

Après le TabletPC, la Table PC. Bon, ce n'est pas aussi transportable, mais c'est clairement multifonction. Ça nous vient du Japon et ça s'appelle Prism II. Quand on vous dit qu'il faut rentabiliser l'espace là-bas, c'est pas que des conneries...



joystick et ASJR

vous offrent, pour 1 heure de jeu achetée,

2 HEURES DE JEU EN RÉSEAU

GRATUITES, dans les salles adhérentes ci-dessous, sauf mercredi et samedi

SALLES	ADRESSE	CP	VILLE
Génération Doom	Rue François Pietri	20000	AJACCIO
Net'Games	52 rue Aumône Vieille	13100	AIX EN PROVENCE
Absolute Computer	2 bis, rue des Près Saint Jean	30100	ALES
Ambiance Multimédia	10 rue Bodinier	49100	ANGERS
Cyber club	163 rue Carreterie	84000	AVIGNON
Sérial Player	Rue As de carreau	90000	BELFORT
Optimium	31 rue d'Arènes	25000	BESANCON
Cyberstation	23, cours Pasteur	33000	BORDEAUX
Accès-Cibles	31, avenue Clémenceau	29200	BREST
Lan Campus	44, avenue de la Libération	14000	CAEN
Alerte Rouge	73, rue de Verdun	11000	CARCASSONNE
Cyber Net	13 avenue Albert 1er	81100	CASTRES
Visio 2	14, avenue Paulines	63000	CLERMONT FERRAND
Interactive	23, rue Auguste Romagné	78700	CONFLANS STE HONORINE
L'autre Monde	4, rue Jean Jacques Rousseau	38000	GRENOBLE
Cyber Metro	19 - 21, cours de la République	76400	LE HAVRE
Tendance Web	5, boulevard Victor Hugo	87000	LIMOGES
No Work Tech	5 Place de la Libération	56100	LORIENT
Cyber Nef	10 rue d'Aguesseau	69007	LYON
Le GG	57 boulevard des Broteaux	69006	LYON
Magic Café	20, rue du Dr Escart	13006	MARSEILLE
Net Fighters	6, rue de Bosquet	13004	MARSEILLE
Cybernetix Space	76 boulevard Tiboulen	13008	MARSEILLE
Excessive Games	6 boulevard Richaud	13500	MARTIGUES
Dimension 4	11, rue des Balances	34000	MONTPELLIER
Le Metropolitain	12 rue Mazagran	54000	NANCY
Versus	73, rue Droite	11100	NARBONNE
Clique et Croque	17, rue de Russie	06000	NICE
Net'Games	Place de la Maison Carrée	30000	NIMES
Planet Café	18 rue du Plateau	75019	PARIS
Tétranet	129 rue de la Pompe	75016	PARIS
Tétranet	17 rue Soufflot	75005	PARIS
Cyber cafe exit	1, rue Pontet de Bages	66000	PERPIGNAN
Net and Games	45 bis avenue du Gal Leclerc	66000	PERPIGNAN
ADN Games	42 rue Magenta	86000	POITIERS
Clique et Croque	27, rue de Veste	51100	REIMS
Arobace	11, rue Poullain Duparc	35000	RENNES
Cyber Espace	4, place du Marché	42300	ROANNE
Place Net	37, rue de la République	76000	ROUEN
Cybernia-games	59, rue Désiré Claude-st-Etienne	42000	SAINT ETIENNE
Cybermaniak	2, rue de Sarreguemines	67000	STRASBOURG
Clique et Croque	61, rue Marquetas	83000	TOULON

2 HEURES DE JEU EN RÉSEAU

GRATUITES, pour 1 heure de jeu achetée, sauf mercredi et samedi

joystick

ASJR

L'Association des Salles de Jeux en Réseau

Pour bénéficier de cette offre, présentez ce bon rempli

J151

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____ **Code postal** _____

Ville _____

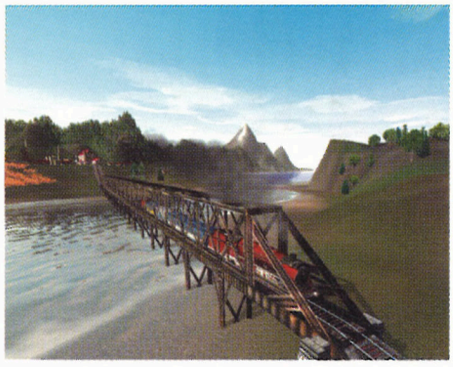
Date de naissance _____

e-mail _____

Offre valable du 1er au 30 septembre 2003

(Ce bon ne peut être photocopié ou reproduit sur papier libre)

De la Tchou-Tchou authentique



Attendu par quelques poignées de fans acharnés dont je fais partie (oui, moi, C_Wiz, j'assume), le troisième opus de la saga de gestion ferroviaire Railroad Tycoon, de l'éditeur PopTop, commence enfin à se dévoiler. D'un autre côté il serait temps, vu que le titre est prévu pour la fin de l'année.
La grosse nouveauté du titre, ce sera la vue en 3D qui va radicalement changer l'ergonomie du jeu. Techniquement, c'est pour l'instant assez mitigé, et l'on sent sur ces images que le développement s'est étalé en longueur. J'en veux pour preuve certains anachronismes techniques, le rendu de l'eau et de la pluie utilise les Pixels Shaders 2.0 et ils cohabitent avec des arbres composés de trois intersections de plans. Ça chagrine l'œil. Côté gameplay, la seule nouveauté dévoilée par PopTop est que la constitution des trains sera désormais automatique. Sachant que c'était l'un des éléments principal du gameplay des premier et second volets, on va attendre une version testable avant d'émettre un commentaire.

Dans des circonstances exceptionnelles, l'esprit humain est capable de se surpasser. À plus forte raison quand c'est pour faire de la contrebande d'alcool. Nos amis russes ont trouvé un moyen à la fois simple et efficace de faire passer la frontière lettonne à leur alcool de contrebande. Quoi de mieux pour transporter un liquide qu'un... pipeline. Les douaniers se sont aperçus de la supercherie au bout d'un moment et ont saisi quelques milliers de tonnes d'alcool au passage.

-98% de brouzoufs

La grosse claque du mois, c'est Sony qui la prend avec une baisse de son bénéfice de 98 % sur le second trimestre 2003 par rapport à l'année passée. Ouh que ça fait mal. En partie responsable, la division électronique (TV, HiFi, et PC) dont les bénéfices chutent juste de 73,9 %. Côté jeux vidéo, une belle claque de 31,9 %. Il faut dire qu'il s'est vendu deux fois moins de PS2 ce trimestre comparé à l'année dernière. Quand on vous dit que c'est la crise...

SCO part en guerre...



... contre les pingouins. C'est un peu ce qui se passe en ce moment pour SCO, anciennement Caldera, éditeur de distributions Linux qui part en croisade et demande des royalties sur Linux et plus virtuellement tout les UNIX. En effet, la société affirme être détentrice de portions de code source incluses dans toutes les distributions, et demande en conséquence des compensations financières à ses concurrents. On n'est jamais aussi bien trahi que par ses amis.

Mes ententes

En voilà une idée originale, un jeu sur la Première Guerre mondiale. Ça nous changera un petit peu des jeux sur la Seconde, hein. J'adore quand la créativité est au pouvoir (pfff). Ce jeu de stratégie temps réel cherche à retracer avec précision les principales batailles de la grande guerre. Ici, tout a été reproduit avec fidélité selon des documents d'époque, des unités aux structures. On pourra prendre part au conflit du point de vue de chacune des cinq nations principalement impliquées, à savoir la France, l'Allemagne, la Russie, l'Autriche-Hongrie et la Grande-Bretagne. Buka Entertainment nous promet un tas d'unités à l'écran, un réalisme de folie, etc. On vérifiera ça le 31 octobre, date prévue pour la sortie du jeu par PointSoft Interactive. Pas besoin de simuler les effets du gaz moutarde en plus, ces derniers jours l'ozone se charge très bien d'achever nos bronches.







Baldur's Gate III



Après Neverwinter Nights, Atari continue de croire en Donjon & Dragon en distribuant Greyhawk : the Temple of Elemental Evil, développé par Troïka (les créateurs de Arcanum). Ici, vous plongerez au cœur d'une aventure solo basée sur les règles de la 3e édition de AD&D. À première vue, Greyhawk ne devrait pas avoir trop de mal à s'imposer comme la nouvelle référence du genre. Le jeu est tout bonnement magnifique ! Les effets de sorts, les animations des monstres ou encore les décors sont à couper le souffle. Reste à voir si le scénario tient la route. On pourra se faire une idée d'ici peu puisque Greyhawk devrait voir le jour à la fin de l'année.

L'angoisse du headshot !!!

Des mois qu'on attendait ça, de longs mois où la communauté se désagrégeait lentement mais sûrement et enfin vint le jour béni. Bon O.K., j'en fais un poil trop pour vous annoncer que le MOD Urban Terror 3.0 pour Quake 3 est enfin dispo (sur le Net, trop tard pour le CD, la vie est cruelle) et qu'il a relancé d'un coup l'intérêt de centaines de joueurs pour cette excellente copie de Counter-Strike.



Avec cette version, on gagne une mini-map améliorée, des armes refaites, de nouvelles maps et un nouveau mode de jeu (le classique Defuse). Évidemment les mauvaises langues sont déjà en train de crier au scandale en disant que la nouvelle version est trop « molle » par rapport à l'action musclée de la version 2.6. Jamais contents ces Quakeurs. Pour vous faire votre propre avis : www.urbanterror.net.

Speed Dating

Un nouveau jeu fait fureur dans le monde : les « flash mobs ». Le concept est simple : le plus de personnes possible se retrouvent à un endroit donné et font toutes la même chose : demander des infos sur un livre qui n'existe pas, acheter le même objet ridicule, faire semblant de s'évanouir devant un tyrannosaure géant en plastique de magasin de jouets, etc., et se disperser avant l'arrivée de la police. J'imagine facilement la tête du vendeur à qui 300 personnes demandent le dernier CD de Céline Dion en 10 minutes. D'ailleurs, contactez tous vos potes qui n'achètent pas Joystick, et organisez une flash mob chez un libraire pour me corriger tout ça.

TÉLEX

Une rumeur qui circule dans les milieux bien informés (encore eux) fait état d'un portage du fameux Pro Evolution Soccer (Konami) sur nos machines adorées. De quoi donner des sueurs à Fifa et réjouir les amateurs de vraie simulation de foot. Note pour plus tard, penser à acheter un paddle PC correct et trouver plus d'infos sur le sujet.

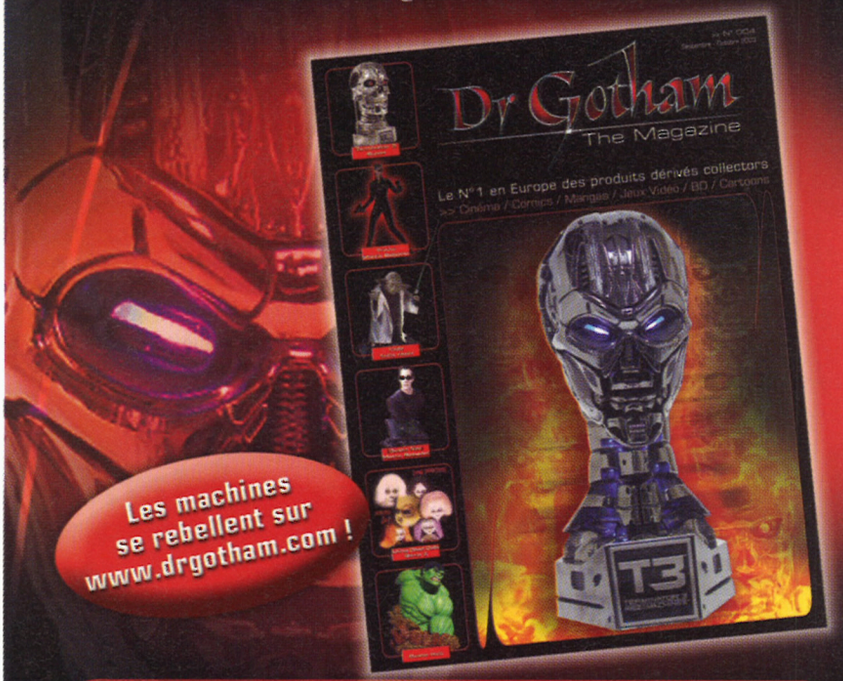
Professionnels Contactez-nous

Dr Gotham

>> The Magazine

LE N°1 EN EUROPE DES PRODUITS DÉRIVÉS COLLECTORS

>> Cinéma / Comics / Mangas / Jeux vidéo / Séries TV



Les machines se rebellent sur www.drgotham.com !

Du jamais vu !
Catalogue 52 pages comprenant
+ de 1300 produits !

avec :
- Les préviews Oct./Nov./ Déc.
- Les nouveautés de l'été
- Les bonnes affaires Dr Gotham
- Toutes les infos pour commander facilement et en toute sécurité

Chez vous gratuitement sur simple demande

Pour recevoir le catalogue Dr Gotham de la rentrée
téléphonez au :
01 41 11 56 20

ou en renvoyant le coupon ci-dessous chez :
Dr Gotham - 15, rue des Champs - 92601 Asnières cedex

sur www.DrGotham.com toute l'actualité du monde collector et sa news letter hebdomadaire avec 3000 pièces en ligne

OUI, Je souhaite recevoir gratuitement chez moi le magazine Dr Gotham.

Nom : Prénom :
Adresse :
Ville :
Code postal : Telephone :
e-mail :
Votre collection :

A 09/03



Un lifting à même pas 25 ans

Plus sexy, plus femme, mais toujours avec des lèvres malades qui ne font pas envie, Jade s'offre une nouvelle tête. Finalement Ubi Soft a jugé l'héroïne de Beyond Good & Evil trop enfantine pour son titre phare de fin d'année.
À défaut d'avoir des combi sexy et des poses suggestives comme sa copine Lara (qui tourne mal en ce moment, nous sommes inquiets pour son avenir), Jade devient donc plus mature et crédible. Bonne idée puisque le look déjà cartoon ne doit pas faire oublier que le jeu se veut plus riche et « adulte » qu'il n'en a l'air. Encore un peu de patience et la belle sera entre nos mains. Au passage, gardez précieusement votre n°150 qui devient un collector, puisque vous ne la verrez jamais sous ces traits dans le jeu.

Après les Zip et les Jazz, Iomega nous prépare les RRD, une nouvelle technologie de stockage sur cartouche capable de stocker 35 Go. Soit près de 24 888 disquettes. Ah ouais, forcément, dit comme ça… Vu la santé de la société, si le RRD se plante, adieu Iomega.

Tdcx

Perdu dans l'espace



Le premier mariage dans l'espace a été célébré le 12 août, unissant le cosmonaute Yuri Malenchenko qui séjourne sur la station orbitale ISS et sa jeune fiancée. Une cérémonie qui a failli ne pas avoir lieu, l'agence spatiale russe ayant longtemps tergiversé avant de finalement donner son accord. Leur porte-parole a même déclaré que le cosmonaute « n'irait pas en prison », même s'il aura à répondre à quelques questions notamment pour avoir oublié de prévenir ses supérieurs qu'il épousait une étrangère. Ah, quelle joie de voir que la Russie est enfin un pays tolérant ! Espérons maintenant que la ravissante épouse saura faire preuve de compréhension et ne cédera pas à la tentation du divorce intergalactique quand son mari s'enverra en l'air tout seul.



Half-Life 2, légèrement attardé

Tout commence par le changement de date de sortie du jeu chez amazon.com. Retard démenti par Gabe Newell (le papa de Valve) auprès de nos confrères de nofrag. Vingt jours plus tard, c'est Vivendi Universal Games, l'éditeur, qui annonce aussi le retard du jeu. Leurs bureaux français confirment, tandis que les Américains affirment le contraire. Mais entre-temps leurs coll… Insérez ici moult rebondissements, affirmations et autres rumeurs …firme donc cette date. Depuis, Gabe évite soigneusement de répondre à cette question. On peut facilement imaginer la pression chez Valve actuellement. Au final, le jeu sortira sûrement un jeudi, reste juste à définir lequel. Nos agents infiltrés parlent de fin novembre de cette année.



Les impôts qui font rire

Sacrée Vernice Kuglin… Cette employée de FedEx demande depuis plusieurs années au fisc américain de lui prouver que la loi l'oblige à payer un impôt sur le revenu. Et aussi incroyable que cela puisse paraître, lors du procès l'opposant aux comiques troupiers du service en question, l'IRS a été débouté, incapable de prouver l'obligation pour un citoyen américain de payer ses impôts. Au pays des procès à la con, les plus culottés sont rois.

C'est si mignon la guerre

Zero Hour, le premier add-on de Command & Conquer Generals commence à se montrer en images, et mes yeux en pétillent déjà d'impatience. Un nouveau mode de jeu solo fait son apparition, Generals Challenge, dans lequel on devra affronter 9 généraux virtuels. La particularité réside ici dans le fait qu'une fois un général vaincu, on pourra utiliser son armée pour combattre en ligne. Sont également prévues au programme 15 nouvelles missions solo, ainsi que de nouvelles unités comme un hélicoptère côté US, ou des motos de combat côté GLA.
Et en plus, c'est juste super-beau. Prévu pour cet hiver. Quand il fera froid. Ça sera bien (ça ce voit qu'on boucle dans des bureaux à 40°C ?).





Hidden jusqu'à la mort



Les petits gars de Illusion Softworks sont de grands timides. Déjà à l'époque, ils n'avaient pas voulu sortir Hidden & Dangerous 2 car ils s'étaient fait doubler par Opération Flashpoint. Depuis, ils sont revenus à la charge pour sortir leur jeu mais à chaque fois, un petit patch ou un add-on pour Flashpoint semait la zizanie et bizarrement, Hidden se retrouvait retardé dans la minute. Aux dernières nouvelles, le jeu était prévu pour cet été mais j'ai beau scruter l'horizon, je ne vois rien venir. Imaginez leur tête quand ils ont dû apprendre que Bohemia allait annoncer Flashpoint 2... En attendant, de nouveaux screenshots sont sur ce site :
www.tothegame.com/screenshot.asp?screens=10536

Le ridicule ne tue pas assez



Voici le nouveau système inventé par des Japonais pour faire de la pub dans la rue. Oui, c'est aussi idiot que ça en a l'air : un casque chromé, avec un écran LCD riveté dessus, le tout connecté dans le dos à une espèce de jetpack chromé. Notez la combinaison orange assortie, et les lunettes « aviateur » qui parachèvent cette œuvre de bon goût et d'ingéniosité. Comme dit le proverbe : « Il n'y a pas de sot métier ». En revanche, certains boulots vous donnent l'air con, ridicule ou ridiculement con.

Gigaga

Tiens, il paraît que la croissance exponentielle de la capacité des disques durs va connaître un fort ralentissement. Currie Munce, le vice-président de la division stockage d'Hitachi, aurait déclaré que les utilisateurs n'étaient plus intéressés par les disques durs de grosse capacité. C'est vrai, je recherche exclusivement des disques d'1,2 Go maximum pour stocker mes DivX. C'est plus pratique. Tiens, ça me rappelle qu'il faut que je classe mes disquettes de MP3.



Télex

Si vous avez trop de temps libre, allez regarder des films en asciii. Oui, j'ai bien dit : « si vous avez trop de temps libre. »
www.romanm.ch/ascii-movies.htm

Tailles 39-45

La Seconde Guerre mondiale est à la mode ces temps-ci, un peu trop chez certains. Figurez-vous qu'une maison de couture basée à Hong-Kong vient de lancer une ligne de vêtements avec des croix gammées et des emblèmes nazis. La responsable de la société aurait déclaré, d'un air innocent : « Nous ne nous attendions pas à ce que cela choque les gens. Nous examinons un éventuel retrait de nos étalages, mais avant, nous devons trouver une solution de rechange. » Personnellement, je leur conseille de coller des images de pingouins un peu partout sur leur prochaine collection, ce sera moins choquant.

Les Simpson™
CLASSICS
LA FAMILLE LA PLUS DÉJANTÉE DE LA TÉLÉVISION !



Sortie nationale le 10 SEPTEMBRE

LE MEILLEUR DES SIMPSON ENFIN DISPONIBLE EN DVD VIDEO
Une collection inédite de 5 DVD VIDEO thématiques de 4 ou 5 épisodes chacun



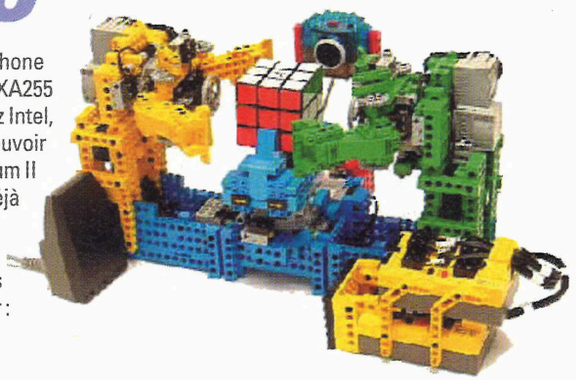
©2003 Twentieth Century Fox Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. TM, ® & Copyright © 2003 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.

UNE SÉLECTION COMEDIE
WWW.COMEDIE.COM
20th Century Fox HOME ENTERTAINMENT™
GRACIE FILMS
20th Century Fox™



Intel Still Inside

La boîte informatique taïwanaise MiTAC vient de présenter le premier téléphone portable avec une puce Intel à l'intérieur. Il s'agit du nouveau processeur PXA255 et attention, le bougre tourne à 200 MHz, épaulé par 16 Mo de SDRAM. Chez Intel, on a enfin compris que la puissance était un élément indispensable pour pouvoir passer des coups de fil dans des conditions satisfaisantes. Après les Pentium II et III qui permettaient soi-disant de surfer plus vite sur Internet, j'imagine déjà les prochains spots publicitaires : maintenant, avec toute la puissance des processeurs Intel, tapez bien plus rapidement vos SMS ! Vu que le téléphone sera livré avec Microsoft Smartphone 2002, toutes les conditions semblent réunies pour qu'il plante plus souvent que le P800 de Caféine (ndlr : jaloux va).



Free, la LIBERTÉ a un prix

Vous avez certainement entendu parler de l'offre ADSL dégroupée de Free, la Freebox, qui est totalement ahurissante : 128 ko/s maximum garanti (en pratique, ça monte même jusque 250 ko/s), IP fixe, téléphonie et télé compris dans le prix, le tout pour 29,99 euros par mois, sans frais de location ou d'achat de modem. Vous êtes nombreux à hésiter à sauter le pas. On a testé pour vous, tout marche bien ... quand ça marche. Dans le cas contraire, vous devrez faire appel à une hotline compétente et pas chère. Ah non, pardon, je confonds. Eux c'est 0,34 euro la minute et vous avez le droit de régler votre problème tout seul. On peut pas tout avoir hein.





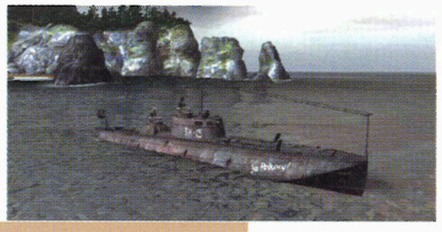
LEGO SURDÉVELOPPÉ

Y a des gens comme ça qui ont trop de temps libre. Le monsieur dont la page Web se trouve juste là : http://jpbrown.i8.com/ par exemple. Quand il s'ennuie donc, il joue avec ses Lego Technics. Et tandis que certains s'amusent à faire des engrenages qui euh... s'engrènent, lui, il fait des robots à 2, 4 ou 6 pattes, des qui jouent du xylophone circulaire, qui pilotent des cerfs-volants ou encore d'autres qui résolvent les tours de Hanoi, ou plus fort encore, le Rubix Cube. Je sens que je vais aller m'acheter une boîte ou deux, pour voir si je peux pas faire un robot qui fait les news à ma place, discrètement.

Lionheart, littérature et fromage



*Attention magie ! Rien dans le chapeau, un coup de baguette magique *Pouf* un jeu de rôle recommandé par Black Isle. Prévu à la fin du mois, le jeu vous emmènera au temps de la Renaissance, dans une Europe alternative où la magie a une place de choix, à la droite du héros. Black Isle oblige, on retrouvera l'empreinte de Fallout un peu partout, du système de gestion des personnages aux systèmes de jeu. Graphiquement, ça a l'air mignon tout plein, un mélange sympathique de 2D pour les décors et 3D pour les personnages, qui pourront balancer plus de 60 sorts différents au cours des (seulement) 150 niveaux du jeu (petits joueurs sur le coup là). Bonus, il sera possible d'y jouer jusqu'à quatre joueurs en multi. Test dans le prochain numéro, soyez sage.*



Vague simulateur

Akellia, qui a tout juste fini Pirates of the Caribbean (testé dans ce numéro), vient de se lancer dans le développement d'une simulation de batailles navales de la Seconde Guerre mondiale (nan, pitié, arrêtez avec la Seconde Guerre mondiale), le tout affiché grâce à la version 2.5 de leur Storm Engine. En plus des merveilles qu'il peut déjà afficher, cette évolution lui permettra de gérer tous les paramètres super-réalistes qu'on est en droit d'attendre : hauteur de vague après une explosion, dommages quand un sous-marin éventre un navire, attaques en règle par l'aviation, etc. Histoire de gagner un peu de temps sur la modélisation des avions, les développeurs se sont associés à 1C Maddox Games, les heureux papas d'IL2 Sturmovik. On vous en reparle à Noël prochain, si le planning est tenu.

Brainstorming

Alors même que l'on se prépare à enterrer le Duron, Transmeta sort son successeur au très envié palmarès du nom du processeur le plus débile en exercice. Après le Crusoé, voici l'Efficeon. Non seulement c'est compliqué à écrire, mais en plus, c'est censé sonner français selon Transmeta. Bah voyons, s'ils font faillite, ils vont encore nous coller ça sur le dos. Cadencé à 1 GHz, ce processeur s'attaque au marché des portables. L'efficacité vient du fait que le processeur dispose de huit unités de calcul, là où un Athlon XP n'en a que trois. Enfin ça, c'est sur le papier. Centrino, Duron, Efficeon... ils sont forts ces Ricains.

Divins massacres



Le bien, le mal, cet éternel combat. Le jeu se présente un peu comme un Quake3 à la troisième personne où, en plus de massacrer allégrement vos adversaires avec les armes conventionnelles, vous pourrez user de vos divins pouvoirs et même d'épées XXL. Le jeu est dédié au multijoueur mais propose aussi une campagne solo où il faudra accomplir des objectifs grâce aux bots vous accompagnant. Le jeu est quasiment fini et n'attend plus que les derniers réglages de gameplay au niveau des armes, des bots et des quatre classes de personnages. Nos premières impressions sont plutôt bonnes...

L'espoir fait rire

Loin de leur image de gros gamins déconneurs, les Japonais sont des gens très sérieux. Une expédition de scientifiques bardés de bidules électroniques a été mise sur pied pour scruter les montagnes de l'Himalaya, dans l'unique but de trouver le légendaire Yéti. Le chef du projet, Yoshiteru Takahashi, a déclaré aux journalistes : « Lorsque je le rencontrerai, je prendrai des photos et je lui serrerai la main. Mais je ne le capturerai pas. » Si cette opération est un succès, la prochaine mission sera autrement plus utopique, puisqu'elle aura pour but de trouver une séquence intéressante dans un film de Kitano.

En droit américain, on n'a pas à prouver son innocence, c'est à l'accusateur de prouver la culpabilité. Ça, c'était la théorie jusqu'à l'introduction du DMCA, qui permet aux détenteurs de droits d'entamer des poursuites contre des contrevenants, et dans ce cas, c'est à eux de prouver leur innocence. Puisque c'est si simple,

YMCA

pourquoi ne pas utiliser des bots pour générer les procès. C'est ce que font nombre de compagnies et associations, à commencer par l'Entertainment Software Association qui a envoyé une lettre de notification aux hébergeurs d'un miroir Linux. La cause, un fichier présent dans la distribution, INFMapPacks123FULL-MAN.zip, confondu par le bot comme une version pirate de PacMan. Ironiquement, ce fichier contient des maps légales pour le mod infiltration d'Unreal Tournament. C'est vraiment trop dommage que la honte ne tue pas.

Vitesse uNd3Gr0l_InD



Un jeu qui sort en retard, qui est repoussé 12 fois, qui est annulé, ça on connaît. Mais un titre qui sort avec quatre mois d'avance sur son planning, chapeau ! Need for Speed Underground arrivera donc dans les rayons fin novembre 2003 au lieu d'un petit mars 2004 comme prévu lors de l'E3. Je sais pas ce qu'il s'est passé, peut-être qu'ils ont enfin trouvé un codeur PC qui assure, en tout cas les photos d'écran et la version PS2 que j'ai vu tourner sont claires sur un point : c'est beau. On sent une certaine vexation de développeurs de la série, qui n'ont pas dû aimer la claque mise sur consoles par Burnout 2. On retrouve donc des éléments de ce titre comme la route blindée de reflets, l'effet de flou à partir d'une certaine vitesse, etc. Allez, une petite pensée compatissante pour la fin de carrière abrupte de Midnight Club II...

CRAZY ABONNEMENTS

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

Abonnez-vous, voui, voui, voui !!!

joystick

+ DE 38 % DE RÉDUCTION

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à : Joystick - BP 50002 - 59718 LILLE Cedex 9

1 an/11 nos de Joystick - 39,90 € + DE 38% DE RÉDUCTION

au lieu de ~~64,90F~~*, soit **4 mois de lecture gratuite !**

ST527

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :

❑ Chèque bancaire

❑ CB n° _____ Expire le : _____

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____ Code postal : _____

Date de naissance : _____ 19____ Tél : _____

e-mail : _____

Date et signature obligatoires :

* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 31 décembre 2003. Pour l'étranger, nous consulter : 03 28 38 52 38 ou par e-mail : abonnementsjoystick@cba.fr. Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑ .

SPELLFORCE

>Genre : RTS/RPG
>Éditeur : JoWooD
>Développeur : Phenomenic
>Sortie prévue : Décembre 2003



Éditer des jeux, c'est tout un art. Il faut avoir du flair et anticiper sur le travail des développeurs pour pouvoir miser sur un succès en puissance. C'est ce qu'on vient juste de réaliser chez JoWooD. Jusqu'à présent, cet éditeur avait pris l'habitude de sortir des titres pas franchement fantastiques. On dirait bien que la tendance s'inverse et la sortie de Silent Storm testé ce mois-ci confirme cette impression positive. Ce coup-ci, c'est avec les Allemands de Phenomenic qu'ils se sont associés pour sortir SpellForce : The Order Of Dawn, un titre prometteur, notamment grâce au mélange d'une bonne tranche de RPG et d'une louche généreuse de RTS. Miam.
L'univers de SpellForce semble avoir été conçu avec précision. Les créateurs ont bâti un background fidèle aux règles de l'heroic-fantasy, avec ses peuplades d'orcs, de nains, d'elfes ou de trolls… L'histoire semble assez classique. Les forces du mal ont décidé d'embêter les tribus qui d'ordinaire ont déjà un mal fou à s'accepter, et c'est à nous qu'il incombera la tâche de parvenir à les réunir pour combattre l'agresseur. Le monde où l'on évoluera se veut vivant. Il devrait être possible de l'arpenter dans tous les sens à la manière de Morrowind. Par exemple, on aura la possibilité de revenir en arrière pour effectuer les quêtes remises au lendemain. De nombreuses missions secondaires devraient rallonger une durée de vie qui s'annonce déjà bien conséquente.
Ce qui est sûr, c'est que Warcraft III a fait des émules. SpellForce va tenter de reprendre ce qui apporte sa profondeur au titre de Blizzard : la gestion d'un héros au cœur des batailles. Sauf qu'ici, c'est en même temps le personnage principal de l'histoire avec lequel il faudra parcourir le monde, parler aux autochtones, essayer des trucs magiques, bref, jouer à un jeu de rôle. Le côté stratégie ne sera pas en reste puisqu'il faudra gérer les 6 ressources du jeu pour bâtir des cités et envoyer ses troupes au combat. Les combats, tiens, ils promettent d'être assez grandioses avec un nombre hallucinant d'unités à l'écran et des sorts qui pètent de partout avec des effets somptueux, le tout en full 3D. Oh que oui, vous allez changer de carte graphique !
Les développeurs nous préparent un système inédit pour donner des ordres, le «clik'n'fight », qui devrait permettre de ne pas s'embrouiller dans l'interface au moment de gérer les batailles. Il reste à savoir si tout ça va tenir la route parce que parfois, à vouloir tout faire, ben on fait tout mal. Si les développeurs tiennent leurs délais, nous devrions être fixés d'ici cet hiver.

BLUTCH



Les vaches, élément indispensable dans un jeu de rôle depuis le premier Diablo.



Le moteur 3D du jeu semble capable d'afficher des scènes de batailles impressionnantes, avec un grand nombre d'unités simultanément à l'écran.

Par les créateurs de MONOPOLY TYCOON™



VEGA$
MAKE IT BIG

" Vegas : Make It Big l'ultime Tycoon sur PC "
PCZONE

" Un Sim City spécial Las Vegas "
PCJEUX

BATISSEZ ET GEREZ VOTRE EMPIRE DANS LA VILLE DE TOUS LES VICES







- Deux Modes de Jeu : Compétition ou SandBox (entièrement personnalisable)
- Moteur graphique 3D offrant une vue complète à 360° et un niveau de détails inégalé.
- Deux Mondes à construire en simultanée : Le monde extérieur (Attractions, Routes, Bâtiments...) ; le monde intérieur (Casinos, restaurants, Hôtels...)
- Las Vegas entièrement reconstitué : 5.000 personnages mobiles,
- 500 voitures en mouvement, possibilité de jouer de jour comme de nuit, changement des conditions climatiques...
- Plus de 90 personnages différents : Clients, milliardaire, Stars du show-biz...
- Plus de 100 bâtiments, attractions, décorations intérieur et extérieur...
- Possibilité d'échanger ses casinos via le site web officiel.

3+

CD PC

VERSION FRANCAISE INTEGRALE

www.vegasmakeitbig.com

deep red

EMPIRE INTERACTIVE

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF diffusion

Vega$ - Make It Big © 2003 Empire Interactive Europe Limited. Designed and developed by Deep Red Games Limited.
Empire, and Make it Big are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Limited in the UK, Europe and / or other countries. All rights reserved.

>Genre : Tactique temps réel
>Éditeur : Monte Cristo Multimédia
>Développeur : Digital Reality Hongrie
>Sortie prévue : Novembre 2003

Afrika Korps vs Desert Rats

Développé en Hongrie par Digital Reality, Afrika Korps vs Desert Rats est un jeu de combat tactique temps réel inspiré des opérations militaires d'Afrique du Nord au cours de la Seconde Guerre mondiale. Affichant 23 missions divisées en 2 campagnes, le jeu suit la destinée de 2 héros, un Allemand et un Anglais, amis avant la guerre et contraints par une cruelle ironie du sort à se battre l'un contre l'autre. La rivalité de nos deux gaillards, accompagnés de quelques seconds rôles pour corser le tout, pourrait donner un scénario un peu plus original que la moyenne. Bien sûr, ce qui nous intéresse vraiment, c'est la baston. En préambule de chaque bataille, un briefing détaillé expose les objectifs, les enjeux stratégiques et l'état des forces ennemies. Le joueur se voit attribuer un budget pour constituer sa petite armée selon ses goûts, en fonction des équipements disponibles. Combat dans le désert oblige, les tanks ont la part belle ! Mais l'artillerie, l'aviation d'attaque au sol et les unités légères de reconnaissance jouent également un rôle vital de soutien. Quant à la piétaille, même en groupe elle ne peut pas grand-chose contre des troupes mécanisées, mais elle devrait s'avérer utile pour tenir le terrain, capturer bâtiments et matériel abandonné ou prendre d'assaut les pitons rocheux ou nettoyer les villages maison par maison. Des fantassins spécialisés sont disponibles (démineur, sniper, bazooka, médic, lance-flammes... 8 au total), ce qui promet un peu de finesse en marge des batailles de blindés (25 véhicules différents par camp, inspirés des engins réels, avec pour chacun des statistiques assez détaillées). Les résultats des missions affectent directement les combats suivants, avec un système de gain d'expérience pour les survivants et des unités spéciales débloquées si le joueur remplit certains objectifs secrets. En cas de grande réussite, il se pourrait bien que des chars lourds « Tigre » soient disponibles plus tôt que ne le prévoyait le calendrier historique, apportant ainsi au joueur un avantage de poids... L'I.A. semble relativement développée, avec des manœuvres collectives complexes telles qu'une retraite organisée face à des forces supérieures, sacrifiant au passage une unité restant en couverture.

Graphiquement, le paysage est plutôt agréable, ce qui n'est pas évident pour un bête désert fait essentiellement de caillasses, de sacs de sable et de barbelés. Les véhicules en 3D qui cahotent joyeusement dans la poussière sont assez détaillés pour que l'amateur distingue facilement un Panzer III d'un Panzer IV. La caméra est zoomable, mobile à 360°. L'interface permet de grouper des unités ou de donner jusqu'à 3 ordres tout en restant en pause, afin par exemple de coordonner avec précision une manœuvre. Le jeu multi jusqu'à 4 est prévu, avec des fonctions intéressantes de déséquilibre volontaire des forces initiales et d'apparition de renforts. Rien que du bon sur le papier en somme, à vérifier souris en main le plus tôt possible.



Le héros allemand et la sélection des troupes.



Le désert, c'est pas toujours plat.

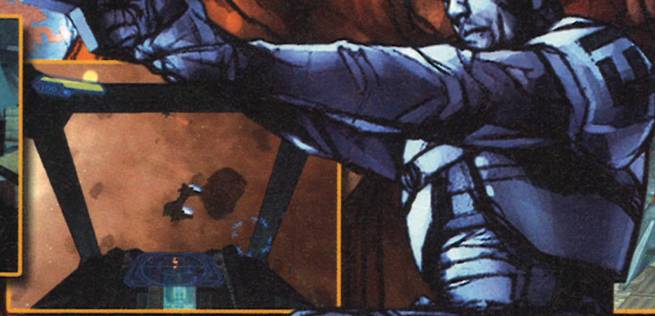


Tiens, les premiers modèles des canons d'assaut Sturmgeschütz III.

Atomic

LA CHASSE EST OUVERTE

MACE GRIFFIN™
BOUNTY HUNTER



16+
www.pegi.info

www.bountyhunter-games.com

PlayStation 2

NINTENDO GAMECUBE

XBOX

PC CD ROM

BLACK LABEL GAMES

*Mace Griffin Bounty Hunter™ interactive game © 2003 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. Mace Griffin, Mace Griffin Bounty Hunter, Vivendi Universal Games, the Vivendi Universal Games logo, Black Label Games, and the Black Label Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

1 TÉLÉCHARGEZ LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

POUR CHANGER VOTRE SONNERIE : appelez le **0899 70 2001** ou le minitel **3617 PERSOMOBILES**, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone... cela prend à peine 2 minutes !

PLUS DE SONNERIES : Par exemple : **40 Reggae..1563.** Vous pouvez choisir parmi 40 autres sonneries Reggae en appelant le **0899 70 2001** et en saisissant la référence **1563.**

Téléphones compatibles: Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Philips Sagem Samsung Sendo Siemens SonyEricsson SPV Trium Toshiba...

RAP / RNB

03 Bonnie and Clyde	55305
113 fout la merde	55604
1m73, 62 Kg	56078
5.9.1	56303
7 days	54683
À demi nue	56101
Addictive	55021
All good	54745
Always on time	55881
Angela	55594
Another day in paradise	56083
Apocalypse flow	55042
Are you ready	55017
Art de rue	55607
Assassin de la police	55299
Au nom de la rose	56494
Au summum	54580
Avec classe	55024
Avoir des potes	55289
Bad boy for life	56086
Bad boys de Marseille	55945
Bad intentions	55606
Beautiful	54511
Because I got High	56971
Belsunce breakdown	56612
Big up	54538
Bills, bills, bills	55884
Block party	55777
Bomba 2002	56302
Boom boom	55051
Bootilicious	55865
Break ya neck	54378
Bump bump bump	54113
Business	55939
California Love	54245
Changes	54247
Cleaning out my closet	55672
Come with me	56691
Crazy in love	54643
De l'or entre les mains	54720
Destinée	55037
Diamant noir	55775
Dilemma	55917
DJ	54647
Don't know what to tell ya	55496
Don't mess with my man	54190
Dr. Hannibal	54123
Du rire aux larmes	56080
Elle donne son corps avant son nom	55609
Elle te rend dingue	56896
Emotions	55637
Enfants du ghetto	55077
Fallin	56907
Family Affair	56799
Foolish	56315
Forgot about Dre	54249
Freestyler	55582
Full moon	56313
Funky cops-Let's Boogie	55898
Gangsta's Paradise	56685
Gaz-L	56905
Gettin jiggy with it	56576
Ghetto supa star	56690
Gimme some more	54670
Girls, girls, girls	56797
Give me the light	54070
Go deep	54691
Got till it's gone	54700
Got what you need	56049
Gravé dans la roche	54495
Hey sexy lady	54388
Hidden agenda	54170
Hotel Commissariat	54638
I believe I can fly	55715
I Can	54138
I got 5 on it	56689
I know what you want	54373
I need a girl	56301
I'll be missing you	55430
I'm glad	54653
If I could go	54248
Ignition	54251
In da club	54158
Independant woman	55700
It wasn't me	56643
J't'emmerde	NEW 54784
J'voulais	56624
Je danse le mia	56145
Jenny from the block	55131
Killing me softly	56362
L'âme soeur	54488
L'été sera chaud	NEW 54786
La fièvre	55286
La playa	55377
La tribu de Dana	56473
La vengeance aux deux visages	54457
Laisse pas trainer ton fils	55612
Le bilan	55954
Le guide du loubard	55667
Le mur du son	54497

RAP / RNB (suite)

Le son des bandits	56054
Love at first sight	NEW 54816
Ma Benz	55287
Ma conscience	54587
Make it clap	54384
Match nul	54501
Mesmerize	54321
Miss california	56646
My name is	56687
Nébuleuse	NEW 54787
No diggity	54693
Noble art	54758
On s'en sort bien	55680
One minute man	55885
Paper'd up	55314
Perdono	56062
Petit frère	55610
Pose ton gun	54764
Pris pour cible	55955
Promise	54527
Qu'est-ce tu fous cette nuit	54116
Que vous dire	55031
Qui est l'exemple	56906
Qui veut la peau de mon Crew	55288
Rap business	55888
Rapper's delight	54664
Real slim shady	56618
Regulate	56693
Rêves de star	54771
Ring ding dong	54244
Rise and fall	54592
Rock Superstar	56686
Rock with you	54774
Sales gosses	54757
Scandalous	54492
Secret défense	54688
Simple et funky	55358
Sing for the moment	54520
Stan	56634
Still D.R.E.	54246
Street life	55499
Strength of a woman	54539
Survivor	56637
Sweet soca music	54588
The boy is mine	56099
The message	54124
The next episode	56632
Tout le monde le fait	54534
Tu me plais	55623
U remind me	56770
Une femme avec une femme	54154
Une femme en prison	54701
Walking away	56619
What's love	56047
What's my name	56692
What's your flava	55910
When you believe	55283
Where is the love	54747
Without me	56143
Yeah you know it	54487
260 Rap!	1554

POP / ROCK

1979	54088
A thousand miles	56474
About a girl	54143
Aces high	54407
All apologies	54141
All by myself	54305
All the things she said	55136
Angels	54686
Angie	55853
Another one bites the dust	55113
Any other girl	NEW 54781
Are you gonna go my way	54183
Asche zu asche	54314
Ashes to ashes	55457
Bachelorette	54077
Back in black	54392
Bad girl	NEW 54823
Basket Case	55791
Beat it	54278
Beautiful	54379
Billie Jean	56202
Black Celebration	55699
Black dog	54414
Black or white	55711
Blackened	54134
Bohemian rhapsody	54151
Born in the USA	55696
Boys	55029
Boys don't cry	55124
Breathe	54770
Bullet with butterfly wings	54091
By the way	56555
Californication	56760
Can't stop	54205
Can't stop loving you	55221
Clocks	54312
Close to me	55141
Cocaïne	56940

POP / ROCK (suite)

Come as you are	55713
Come away with me	55076
Come out and play	55294
Come undone	54430
Complicated	55764
Creep	56329
Cry me a river	54177
Diamonds on the inside	NEW 54813
Dirty sticky floors	54583
Doo wap	NEW 54821
Du hast	55281
Enter sandman	55654
Every breath you take	55817
Every you every me	54282
Faint	54671
Family portrait	54510
Fear of the dark	54408
Feel	55151
Fighter	NEW 54812
Flash Dance-She is a maniac	55149
Get busy	54661
Hard as a rock	55301
Have a nice day	54073
Heart shaped box	54145
Hell bells	55273
Hey Joe	55704
Highway to hell	55688
Hollywood	54708
Hotel California	56765
How you remind me	56559
Hunter	54401
I love rock'n'roll	55640
I'd do anything	54431
I'll be yours	54285
I'm with you	54515
Ich will	54385
In between days	55126
In the end	54219
In too deep	55782
It's oh so quiet	54079
Jump	55656
Just like a pill	55044
Ka-ching !	54232
Karma police	55280
Kashmir	54415
Killing in the name	55292
Knocking on heavens door	55469
Lemon tree	55367
Life on mars?	55461

100% POLYPHONIQUES !

La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques : vous entendez le **vrai son des instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une **véritable orchestration** (ex: piano / basse / batterie). Exclusif : toutes les sonneries de Persomobiles™ seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.

Téléphones compatibles: Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson Spv...

Lifestyles of the rich and famous	54405
Light my fire	56174
Lithium	54146
Live is life	54485
Maria Maria	55595
Master of puppets	54132
Message in a bottle	56544
Millenium	56439
Miss you	55852
Mobscene	54490
Move your Feet	54390
Mr Freeze	54102
Mutter	54375
My december	54220
New born	54137
Not an addict	54103
Nothing else matters	54135
Objection	55780
Ojos asi	54540
One love	54716
Otherside	54083
Paint it black	55750
Peace sells	54420
Points of authority	54221
Purple haze	55860
Purple rain	55714
Rape me	55349
Riders on the storm	54512
Rock your body	54596
Run to the hills	54409
Satisfaction	56475
Seven nation army	54334
Shiny happy people	55142
Sk8er boi	54159
Slave to love	54500
Smells like teens spirit	55340
Smoke on the water	55427
Smooth crimal	54280
Someone new	55026
Somewhere I belong	54222
Sonne	54374
Sorry seems to be the hardest	55475
St Anger	54657
Stairway to heaven	56790
Still loving you	56786
Still waiting	54433
Stop crying your heart out	55189
Street spirit	54062
The bitter end	54283
The call of Ktulu	54133
The final countdown	54551

POP / ROCK (suite)

The man who sold the world	55344
The one	54383
The power of love	54310
The rock show	55692
The unforgiven	54136
The wall	55902
The wicker man	54406
There there	54568
This is the place	54082
This picture	54718
Thriller	54277
Thunderstruck	54393
TNT	54394
Trouble	54397
Turn me on	54533
Under the bridge	54085
Underneath your clothes	55679
We are the champions	56764
Where did you sleep last night	55339
With my own two hands	54161
Wonderwall	56791
Year 3000	54389
Yesterday	56913
You know you're right	55220
You make me wanna	54591
You rock my world	56800
470 Pop/Rock!	1561

ROCK FRANÇAIS

À l'envers à l'endroit	55676
À ma place	56536
Alter ego	55218
Apologie	54047
Aux sombres héros de l'amer	56181
Bongo Bong	54454
Ça c'est vraiment toi	56120
Cela nous aurait suffi	54063
Cendrillon	56122
Clandestino	56179
Dernière danse	54382
Drunken sailors	54055
Emma	55382
J'ai demandé à la lune	56096
J'aime regarder les filles	56113
J'en reve encore	56898
Je dis aime	54020
Je fume pu d'shit	55298
Jeune et con	55779
L'aventurier	56097
La bombe humaine	56121
La croisée	54582
Lambé an dro	54048
Le chemin	55056
Le grand secret	54176
Le jour s'est levé	54573
Le miroir et moi	NEW 54790
Le vent nous portera	56769
Mala Vida	56178
Manu chao	54391
Mao boy	55573
Motivés	55632
Salut à toi	54033
Soledad	55489
Song for a Jedi	55770
Sur la Route	54493
Tchi cum bah	55896
Ton invitation	55380
Tostaky	54054
Un autre monde	55093
Un homme pressé	55391
Un jour en France	56383
100 Rock Français	1548

VARIÉTÉS

3ème sexe	54461
69%	54725
À 20 ans	55310
A new day has come	56034
À nos actes manqués	54275
Ainsi sois-je	54566
Alexandrie Alexandra	56222
Allumer le feu	56228
Au café des délices	55597
Au soleil	56300
Avec les filles je ne sais pas	54717
Ballade de Johnny Jane	56537
Belle Ile en Mer, Marie Galante	NEW 54779
Belles, belles, belles	56224
Besoin de rien, envie de toi	55048
Bienvenue chez moi	NEW 54806
Bon anniversaire	NEW 54817
Ca plane pour moi	NEW 54797
Cassé	54147
Ces soirées la	55734
Cette année là	56396
Chanter	54172
Châtelet les Halles	54173
Comme d'habitude	54639
Comme j'ai mal	55840
Cum cum mania	56297
Des mots qui résonnent	55134
Dès que le vent soufflera	54197
Désenchantée	56214
Dessine-moi un mouton	55834
Dis moi que l'amour	54672
Donne moi le temps	54411
Du rhum des femmes	55721
Elisa	55720
Elle a les yeux revolver	54186
En apesanteur	55549
Ensemble	56501
Entre nous	55456
Envole-moi	54276
Et l'on y peut rien	54595
Eve lève-toi	54561
Fan	54356
Femme des années 80	55315
Foule sentimentale	55160
Gabrielle	54556
Gigi l'amoroso	54264
Hymne à l'amour	54013
I'm alive	55730
Il jouait du piano debout	55774
Il suffira d'un signe	55095

VARIÉTÉS (suite)

Il venait d'avoir 18 ans	55317
Il y a trop de gens qui t'aiment	54317
Immortelle	55709
In assenza di te	54715
Innamoramento	56411
Itsi bitsi petit bikini	54262
J'ai encore rêvé d'elle	55615
J'ai pas vingt ans	54641
J'attends l'amour	56123
J'en ai marre!	54111
Je l'aime à mourir	56081
Je marche seul	55880
Je ne veux pas travailler	56185
Je sais où aller	54424
Je suis malade	54463
Je suis venu pour elle	NEW 54824
Je t'aime	55378
Je t'aime mélancolie	55386
Je te donne	55319
Je te promets	54555
Je te rends ton amour	55593
Je trace	54706
Je vais à Rio	56223
Je vais te chercher	54702
Je voulais te dire que je t'attends	NEW 54776
Joe le taxi	56418
KKOQQ	56075
L'agitateur	56074
L'aigle noir	55690
L'amour est un soleil	54318
L'été indien	56092
L'instant X	55835
L'instinct	54654
La beuze-Le frunkp	55210
La chasse aux papillons	56481
La Coquette	NEW 54818
La dernière séance	56231
La fille du coupeur de joints	55803
La solitudine	54489
La vie par procuration	NEW 54807
Là-bas	55875
Laisse béton	56424
Laissons entrer le soleil	54577
Le lion est mort ce soir	55125
Le paradis blanc	55058
Le petit bonhomme en mousse	55629
Le rital	54549
Le téléphone pleure	56220
Le Youki	NEW 54798
Les choses	56316
Les copains d'abord	56430
Les démons de minuit	56215
Les lacs du Connemara	55331
Les mots bleus	56432
Les rois mages	56811
Libertine	56212
Lucie	55395
Ma gueule	54557
Ma liberté de penser	54315
Madame Tatcher	54199
Manhattan-Kaboul	56312
Manureva	56218
Marie	55818
Marilyn	54584
Marseille	54426
Mélissa	55706
Millésime	56939
Milord	54014
Mister Renard	56128
Mistral gagnant	54200
Moi Lolita	55523
Mon amant de St-Jean	55545
Mon nain de Jardin	54195
Morgane de toi	54201
Né en 17 à Leidenstadt	54272
Ne reviens pas	55452
Noir c'est noir	56226
Nous ne sommes pas	54760
On va s'aimer	55622
Paris latino	55162
Paroles paroles	55660
Partenaire particulier	55702
Personne	55396
Petite Marie	55117
Place des grands hommes	54193
Plus grandir	54565
Plus que tout au monde	54508
Pour que tu m'aimes encore	54309
Pourvu qu'elles soient douces	55841
Pourvu que ça dure	55228
Prendre racine	54738
Pull marine	55103
Quand la musique est bonne	54471
Que je t'aime	56225
Quelqu'un m'a dit	55199
Quelque chose de Tennessee	54465
Raphaël	54703
Respire	54189
Rêver	55836
Rockcollection	55148
Rosso relativo	54204
Rue de la paix	54668
Salma ya salama	54263
Sang pour sang	55883
Sans contrefaçon	56213
Sauver l'amour	NEW 54805
Savoir aimer	55773
Sensualité	55360
Souvenirs souvenirs	54480
Spacer	54289
Sur la route 66	54650
Sur un air Latino	54529
Tchouk tchouk musik	54475
Ti amo	55568
Tien An Men	55449
Tombé pour elle-L'Ile aux oiseaux	54721
Tournent les violons	55626
Tristana	54564
Tu trouveras	56035
Un emozione per sempre	54651
Un enfant de toi	56077
Une belle journée	56095

VARIÉTÉS (suite)

Une étincelle	56903
Une femme cachée	54742
Une seule vie	NEW 54814
Viens chez moi j'habite chez une copine	54203
Vivo per lei	54320
Vivre pour le meilleur	55601
Vous les copains	54290
Vous les femmes	56008
Zen	56470
520 Variétés!	1564

COMÉDIES MUSICALES

Autant en emporte le vent	55307
Avoir une fille	55862
L'envie d'aimer	55603
La chanson des jumelles	55155
Les rois du monde	56512
10 Comédies musicales!	1574

DANCE / ELECTRO

2 times	56153
Aerodynamic	56613
American life	54294
Around the world	56116
Asereje (the ketchup song)	55571
Axe-Make Luv	54355
Barbie Girl	56114
Being nobody	NEW 54804
Blue	56497
Breathe	54149
C'est aussi pour ça qu'on s'aime	55547
Can you feel it	54759
Cheeky song	54036
Children	56168
Da funk	54120
Daddy DJ	56642
Délirio	55918
Digital love	55698
Ding a Dong	56298
Don't tell me	54295
Doo Dee Dam Dam	54719
Down and under	54597
Dreamland	54648
Dreams	55431
e Samba	54709
Emotion	54754
Flat beat	56505
Follow me	54662
Fresh	55481
Frozen	54293
Get the party started	56065
Harder, better, faster, stronger	54118
He not in	54518
Holliday	56488
Hypnotic tango	NEW 54782
I begin to wonder	55911
I'm a scatman	55647
I'm so stupid	54762
I'm sorry	54469
Indie walk	55014
Insomnia	56161
Just for one day	NEW 54822
Kiss my eyes	54498
La isla Bonita	54296
Lambada	56710
Like a prayer	56063
Like a virgin	54297
Loneliness	54649
Love don't let me go	56127
Meet her at the love parade	56156
Mundian to bach ke	54060
Not gonna get us	54332
Oops I did it again	55583
Papa m'aime pas	54188
Peace and tranquility to earth	54067
Pop Corn	56094
Re-arrange	54537
Right on time	54713
Samba Rio de Janeiro	55922
Satisfaction	54114
Sexy Boy	54640
Shined on me	55904
Summer Jam	NEW 54778
Supa dupa fly	55876
Superman	54523
Sweet dreams	55089
Take on me	55689
The beat goes on	54035
The magic key	54423
Trackin	56798
Un, dos, tres	55664
When you look at me	55731
Whenever, Wherever	56036
Work	NEW 54803
Yakalelo	55662
You're my heart, you're my soul	55105
250 Dance!	1559

DISCO

ABC	56566
And the beat goes on	56568
Born to be alive	56152
Celebration	56203
Daddy cool	55694
Don't stop 'til you get enough	56574
Funkytown	56200
Get down saturday night	55771
Give me the night	54593
I will survive	56631
In the navy	56018
Just an illusion	55639
Ladies night	55740
Raspoutine	55695
Ring my bell	56204
Sexual healing	56454
Stayin' Alive	56199
Upside down	56205
Y.M.C.A	56017
You're the first, the last, my everything	55520
40 Disco!	1580

ROCK N ROLL

California dreamin'	56571
Heard headed woman	56407
Jailhouse rock	56414
Johnny be good	54311

ROCK N ROLL (suite)

Love me tender	56434
My girl	56597
Rock around the clock	55163
40 Rock'n roll!	1581

SOUL

I feel good	56408
Sex machine	56453
10 Soul!	1588

REGGAE

Africa unite	55605
Angel	54380
Boombastic	54377
Buffalo Soldier	56333
Could you be loved	56767
Don't worry, be happy	55693
Get up stand up	56135
I shot the sheriff	56134
Is this love	56334
Jammin'	56759
L'hymne de nos campagnes	56360
La caraïbe	54666
Mangez moi	56175
No woman no cry	56758
One love	56335
Plantation	55128
Positive Vibration	56066
Red Red Wine	56332
Redemption song	56136
Reggae night	55705
She boom	54705
Simon papa tara	54681
Sortez-les	54740
Stir it up	56337
Y'en a marre	56988
50 Reggae!	1563

SKA

One step beyond	56546
Our house	55642
10 Ska!	1592

LATIN

Bailamos	56495
Bonito	54652
Calor	54766
Commandante Che Guevarra	55335
Copacabana	55657
El condor pasa	56399

SÉRIES TV

30 millions d'amis	56914
Agence tous risques	56826
Alias	56319
Ally Mc Beal	56704
Amicalement vôtre	56603
Angel	56851
Arabesque	54341
Arnold et Willy	56844
Benny Hill	56820
Beverly Hills	56729
Buffy contre les vampires	56616
Chapeau melon et bottes de cuir	56738
Chapi Chapo	56650
Charmed	56852
Chips	55057
Code Quantum	56802
Cosmos 99	56819
Dallas	56652
Dark Angel	54342
Dawson	56869
Deux flics à Miami	56825
Droles de Dames	56994
Fame	56895
Fort Boyard	56919
Friends-Smelly Cat	56320
Friends-Thème	56617
FX effets spéciaux	54442
Happy Days	56929
Hartley cœur à vif	56861
Hawaï police d'état	56818
Highlander	56829
K2000	56847
L'homme qui tombe à pic	56842
L'homme qui valait 3 milliards	56945
L'île aux enfants-Casimir	56602
L'incroyable Hulk	NEW 54795
La croisière s'amuse	56611
La famille Adams	56893
La petite maison dans la prairie	56815
Laurel & Hardy	56003
Le flic de Shanghai	54444
Le prince de bel air	56846
Le prisonnier	56739
Le Saint	54339
Les animaux du monde	56795
Les brigades du tigre	56821
Les chevaliers du ciel	54322
Les envahisseurs	56817
Les feux de l'amour	56832
Les mystères de l'ouest	56816
Les têtes brulées	56891
Ma sorcière bien aimée	56827
Mac Gyver	56730
Magnum	56682
Mannix	54351
Mariés, 2 enfants	56840
Mission Impossible	56635
Muppet Show	56944
OZ	NEW 54794
Police Academy	56837
San ku kaï	56716
Sex and the City	56813
Shaft	56091
Six feet under	54338
Smallville-Save Me	54358
Sous le soleil	56834
Stargate SG-1	56843
Starsky & Hutch	56651
Supercopter	55350
Sydney Fox, l'aventurière	54359
Thierry la Fronde	54360
Un gars, une fille	56728
Une nounou d'enfer	56863
Urgences	56683
Ushuaïa	56933
Wonder woman	54361

DESSINS ANIMÉS (suite)

Goldorak, le grand	NEW 54808
Goldorak-Go go Goldorak !	NEW 54810
Goldorak-Là haut, là haut	56654
Goldorak-Le prince de l'espace	NEW 54809
Gundam wing	54242
Hellsing	55230
Il était une fois l'homme	54346
Jeanne et Serge	56979
L'Âge de glace	56304
L'étrange noël de Mr Jack-Thème	56295
L'étrange noël de Mr Jack-Tête à Halloween	55802
L'Inspecteur Gadget	56733
La panthère rose	56629
Lady Oscar	56982
Le château dans le ciel	54458
Le roi lion	56261
Le voyage de Chihiro	56191
Les animaniacs	54445
Les chevaliers du Zodiaque	56983
Les mondes engloutis	56987
Les mystérieuses cités d'or	56735
Les Schtroumpfs	56986
Les Simpsons	56615
Looney Tunes	56943
Maya l'abeille	56601
Mimi Cracra	56984
Mon voisin Totoro	56190
Nicky Larson	55235
Olive et Tom	56714
Pocahontas-L'air du vent	54381
Princesse Mononoké	55072
Princesse Sarah	56985
Rémi sans famille	55961
Sakura	56515
Scoubidou	56452
Shrek	56517
South Park	56705
Tintin	54439
Titeuf	55297
Tom et Jerry	54292
Tom Sawyer	55963
Ulysse 31	56734
Woody Woodpecker	56947
Yu-Gi-Oh!	54362
80 Dessins animés!	1556

SÉRIES TV

30 millions d'amis	56914
Agence tous risques	56826
Alias	56319
Ally Mc Beal	56704
Amicalement vôtre	56603
Angel	56851
Arabesque	54341
Arnold et Willy	56844
Benny Hill	56820
Beverly Hills	56729
Buffy contre les vampires	56616
Chapeau melon et bottes de cuir	56738
Chapi Chapo	56650
Charmed	56852
Chips	55057
Code Quantum	56802
Cosmos 99	56819
Dallas	56652
Dark Angel	54342
Dawson	56869
Deux flics à Miami	56825
Droles de Dames	56994
Fame	56895
Fort Boyard	56919
Friends-Smelly Cat	56320
Friends-Thème	56617
FX effets spéciaux	54442
Happy Days	56929
Hartley cœur à vif	56861
Hawaï police d'état	56818
Highlander	56829
K2000	56847
L'homme qui tombe à pic	56842
L'homme qui valait 3 milliards	56945
L'île aux enfants-Casimir	56602
L'incroyable Hulk	NEW 54795
La croisière s'amuse	56611
La famille Adams	56893
La petite maison dans la prairie	56815
Laurel & Hardy	56003
Le flic de Shanghai	54444
Le prince de bel air	56846
Le prisonnier	56739
Le Saint	54339
Les animaux du monde	56795
Les brigades du tigre	56821
Les chevaliers du ciel	54322
Les envahisseurs	56817
Les feux de l'amour	56832
Les mystères de l'ouest	56816
Les têtes brulées	56891
Ma sorcière bien aimée	56827
Mac Gyver	56730
Magnum	56682
Mannix	54351
Mariés, 2 enfants	56840
Mission Impossible	56635
Muppet Show	56944
OZ	NEW 54794
Police Academy	56837
San ku kaï	56716
Sex and the City	56813
Shaft	56091
Six feet under	54338
Smallville-Save Me	54358
Sous le soleil	56834
Stargate SG-1	56843
Starsky & Hutch	56651
Supercopter	55350
Sydney Fox, l'aventurière	54359
Thierry la Fronde	54360
Un gars, une fille	56728
Une nounou d'enfer	56863
Urgences	56683
Ushuaïa	56933
Wonder woman	54361

WORLD

Kalinka	55859
Sanomi	54711
10 World!	1582

DESSINS ANIMÉS

Akira	55233
Albator	56719
Babar	55295
Barbapapa	56822
Belle et Sébastien	55934
Bibi phoque	56975
Caliméro	55960
Candy	56610
Capitaine Flam	56717
Cat's eyes	55129
Chroniques de la guerre de Lodoss	56361
Cobra	56978
Cowboy bebop	56363
Daria	54440
Dragon Ball GT	54343
Dragon Ball Z	56789
Evangelion	55231
Fly	54704
Futurama	56989
Ghost in the shell	54344
Goldorak, go !	NEW 54811

SÉRIES TV (suite)

X-Files 56614
Zora la rousse NEW 54792
Zorro 56833
150 Séries! 1551

FILMS

1492, Christophe Colomb 56090
8 mile-Lose yourself 55215
À la poursuite d'Octobre Rouge 55857
Ali 56046
Amélie Poulain 56633
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Arrête-moi si tu peux 54080
Austin Powers 56751
Bagdad Café 56887
Batman 55966
Beetlejuice 55967
Blues Brothers-Everybody needs somebody 56756
Braveheart 55968
Brazil 56808
Buena Vista Social Club-Chan Chan 56186
Bullit 55969
Cœur de dragon 56904
Charlie et ses drôles de dames (Charlie's Angels) NEW 54780
Charlie's Angels 2-Feel good time 54768
Chat noir, chat blanc 55832
Conan le barbare-Le gladiateur 55971
Danse avec les loups 55973
Daredevil-Bring me to life 54364
Délivrance 56958
Desperado 56260
E.T. 56030
Fantômas NEW 54789
Flash dance 56024
Forest gump 56504
Ghost dog 56796
Ghost-Unchained melody 56464
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Gladiator-We are free 54126
Grease 56754
Gremlins 1 & 2 NEW 54777
Halloween 54000
Harry Potter à l'école des sorciers 56875
Harry Potter et la chambre des secrets 55194
Hulk NEW 54791
Il était une fois dans l'ouest 56658
Il était une fois en amérique 56249
Indiana Jones 56715
James Bond-Thème 56639
Jeux interdits 56792
Jules et Jim 55812
Jurassic park 56507
L'arnaque 56990
L'auberge espagnole 55743
L'exorciste 56740
La beuze-99 Luftballons 54139
La boum 56655
La chèvre 56270
La cité de la peur-La carioca 56395
La fièvre du samedi soir-Night fever 54473
La liste de Schindler 55980
La plage-Porcelain 56747
La plage-Pure shores 55726
La reine des damnés 56530
La soupe aux choux 56040
La vérité si je mens-Ya habbibi yalla 54472
La vie est une long fleuve tranquille 54462
Le bon, la brute et le truand 56657
Le cinquième élément-La danse de la diva 55342
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills 56076
Le gendarme de St Tropez-Do you St Tropez 55806
Le gendarme de St Tropez-Thème 56073
Le grand blond avec une chaussure noire 56038
Le mépris 55809
Le parrain 56072
Le passage-On se retrouvera 54521
Le père noël est une ordure-Destinée 55296
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le seigneur des anneaux 55065
Leon 55981
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés (y a du soleil...) 56957
Les bronzés font du ski 56948
Les chariots de feu 56267
Les dents de la mer 55982
Les tontons flingueurs 55794
Love Story 56079
Matrix Reloaded-Furious Angel 54517
Matrix Reloaded-Session 54435
Matrix Reloaded-Sleeping awake 54767
Matrix Reloaded-Zion 54574
Matrix-Clubbed to death 56753
Matrix-Wake up 55763
Men in Black 56694
Men in Black 2-Nod your head 56237
Midnight Express 56002
Mission Cléopâtre 56048
Mission Impossible 1-Thème film 54750
Mission Impossible 2-Take a look around 54046
Mon nom est personne 56253
Orange Mécanique 56004
Out of Africa 55807
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Misirlou 56641
Pulp Fiction-You never can tell 56343
Rencontres du troisième type 55337
Resident evil-Le film 56525
Retour vers le futur 55000
Retour vers le futur-The power of love 54468
Robocop 54301
Rocky III-Eye of the tiger 56718
Rocky IV-Living in America 56539
Sacco et Vanzetti 56251
Scarface 56037
Sex Academy-Tainted Love 56125
Sexe intentions-Bittersweet symphony 55494
Singing in the rain 56020
Sister act 55001
Spiderman 56126
Superman-Thème du film NEW 54793

FILMS (suite)

Talons Aiguilles-Piensa in mi 55488
Taxi 56743
Taxi 3 55492
Terminator 2 56755
The full monty 56888
Titanic-My heart will go on 56742
Top Gun-Take my breath away 56890
U can't touch this-Wassuup 56878
Un homme et une femme 56111
Vous n'aurez pas l'Alsace et la Lorraine 54505
Wild Wild West 56695
xXx-004 54578
xXx-Feuer frei 54254
220 Films! 1553

PUBLICITÉS

Air France-A sleep for day 56188
Badoit-Quizas, quizas, quizas 54157
Banque Populaire-Free 56107
Christian Dior-9ème symphonie 55988
CNP 56713
Coca Cola 2003-Chihuahua 54121
Coca Cola Vanille-Day-O 54464
Dim 56604
Egoïste-Romeo et Juliette 55728
Evian 2003-We will rock you 56523
Fleury Michon-Wonderful life 54644
Groupama (Le Bac)-Over the rainbow 54761
Levi's 2001-Before you leave 56620
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
Nescafé-Colegiala 56703
Neslé-Pierre et le loup 55994
Orangina(Pulpes et bulles)-Let's all chant... NEW 54775
Perrier-La foule 55995
Peugeot 206-Husan 55256
Reebok-Guillaume Tell 55996
Renault Vel Satis-Everybody's talkin' 55260
Royal Canin-Le Professionnel 56039
Schweppes-Essa Moca Ta Diferente 56022
Toyota Yaris-Snake 54642
Twingo 56140
60 Publicités! 1557

CHANSONS PAILLARDES

Bali Balo 56102
Félicie aussi 54256
Il est vraiment phénoménal 56103
J'ai la quéquette qui colle 56112
La digue de cul 56104
La petite huguette 56105
Les filles de camaret 56106
Viens boire un petit coup à la maison 56309
10 Chansons paillardes! 1573

DIVERS

Bip Grave 54600
Hava naquila 56132
Joyeux Anniversaire 56653
La danse des canards 56119
Marche funèbre 55493
Pin Pom (Pompier) 56647
Pin Pom Pin (Ambulance) 56648
Signal aéroport 54696
Sonnerie vieux téléphone 54453
10 Divers/Jingle! 1566

CLASSIQUE

5ème Symphonie 56879
Bolero 55176
Carmina burana 55723
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
Le lac des cygnes 55897
Les quatre saisons-Le printemps 55348
30 Classique! 1558

JAZZ

Caravan 56015
Desafinado 54096
Hit the road jack 56885
In the mood 54213
Mas que nada 54108
My baby just cares for me 54448
Take five 54400
The girl from Ipanema 56910
30 Jazz! 1560

COMPTINES / ENFANTS

À la pêche aux moules 55856
Bécassine 55924
Bouba 55278
20 Comptines! 1595

HYMNES

Hymne Algérie 56668
Hymne Allemagne 56664
Hymne Brésil 56067
Hymne Breton 54669
Hymne Cameroun 56749
Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
Hymne Côte d'Ivoire 56745
Hymne Espagne 56662
Hymne Etats Unis 56666
Hymne France 56660
Hymne Israël-Hatikva 56670
Hymne Italie 56663
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Royaume Uni 56661
Hymne Russe 55858
Hymne Tunisie 56669
Hymne Turquie 56744
L'internationale 56951
Lasciate mi cantare 56892
Le chant des partisans 55428
20 Hymnes! 1552

HUMOUR

Auteuil Neuilly Passy 55575
Bo le lavabo 55172
C'est toi que je t'aime 55579
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz maï laïfe 55527
Le cochon dans le maïs 55602
Les insectes 55581
Stach stach 56064
Vice et Versa 55578
10 Humour! 1598



1, 2, 3, 4, 5... personnalisez VRAIMENT votre mobile!

0899 70 2001

wap.persomobiles.fr www.persomobiles.fr 81122 3617 PERSOMOBILES

COMMENT TÉLÉCHARGER, CONSULTER LE CATALOGUE COMPLET ?

Télécharger sonneries & logos:	TÉLÉPHONE	MINITEL	SMS+
Pré-écouter nos 3000 sonneries:	TÉLÉPHONE		WEB
Consulter le catalogue sonneries:	TÉLÉPHONE	MINITEL	WEB WAP
Pré-visualiser nos 1000 logos:		MINITEL	WEB WAP
Consulter le catalogue logos:	TÉLÉPHONE	MINITEL	WEB WAP

Commande ultra rapide en **2 SMS seulement**! Envoyez la référence du logo ou de la sonnerie. Ex.: 54121 au 81122 pour Chihuahua.

SMS+ 8 1 1 2 2 — 1,50 € par envoi + prix d'un SMS

CHOISISSEZ VOTRE ACCÈS PRÉFÉRÉ!

TÉLÉPHONE **0899 70 2001**
MINITEL **3617 PERSOMOBILES**
SMS+ **81122**
WEB **www.persomobiles.fr**
WAP **wap.persomobiles.fr**

LE TOP!

Chihuahua	54121	Rise and fall	54592
Satisfaction	54114	Marie	55818
Laisse parler les gens	54553	Without me	56143
Au summum	54580	Abdel Kader	55435
DJ	54647	L'aventurier	56097
Le mur du son	54497	Sales gosses	54757
In da club	54158	Ti amo	55568
Live is life	54485	Daredevil-Bring me to life	54364
Hey sexy lady	54388	La soupe aux choux	56040
Sweet soca music	54588	Le flic de Beverly Hills	56076
The magic key	54423	Les bronzés font du ski	56948
Dernière danse	54382	Le parrain	56072
Get busy	54661	L'exorciste	56740
Gravé dans la roche	54495	Mission Impossible	56635
Match nul	54501	Smallville-Save Me	54358
Evian 2003-We will rock you	56523	Les Simpsons	56615
Coca Cola Vanille-Day-O	54464	Magnum	56682
Crazy in love	54643	Rocky III-Eye of the tiger	56718
1er gaou	56485	8 mile-Lose yourself	55215
Ma liberté de penser	54315	Amélie Poulain	56633

2 NOUVEAU DÉLIRES HiFi!

Nouveau et délirant: les sonneries hifi: mettez de la voix dans votre mobile!
Téléphones compatibles: **LG** 7000 7020 **Nokia** 3650 7650 **Orange** SPV **Sagem** myX-5 myX-6 **Samsung** A800 P400 S100 S300 T100 T400 T500 V200 X400 **Siemens** S55 SL55 **SonyEricsson** P800...

Aboiement chien	66001	"Allo?" Femme	66027
Bruits érotiques	66003	"Allo?" Homme	66028
Chant Tyrolien	66004	"Allo, qui c'est ?"	66029
Chasse d'eau	66005	"Au secours!"	66030
Cri de Tarzan NEW	66053	"C'est mon portable	
Cri d'horreur Femme	66006	qui sonne?"	66031
Cri d'horreur Homme	66007	"Camarade!"	66032
Délire chinois	66009	"C'est la lutte finale" NEW	66052
Éternuement	66011	"C'est pas moi m'sieur l'agent"	66033
Fou rire	66012	"Décroche, allez, décroche!"	66035
Miaulement chat	66013	"Je t'aime!" Femme	66038
Pets	66014	"Je t'aime!" Homme	66039
Rire bête	66015	"La loi, c'est moi!" NEW	66050
Rots	66016	"Ma, qué tou es belle!"	66040
Sirène alarme	66017	"Nous zafons les moyens de	
Sonnerie réveil	66018	fous faire parler..."	66041
Sifflet (ouah le canon !)	66019	"Oh non, encore lui!"	66042
Voix d'aéroport	66020	"Oh non, encore elle!"	66043
Voix de canard	66021	"Ouvrez, police!"	66044
Voix de plongeur	66022	"P'tit con, va!"	66045
Vomissements	66023	"Putaing, cong!"	66046
Toc toc toc!	66024	"Sea, sex and sun" (Délire)	66047
Toux	66025	"Si ça se trouve c'est mon	
Vieux téléphone	66026	portable qui sonne!"	66048
"Allo! Ici la gendarmerie" NEW	66051	"Y'a quelqu'un ?"	66049

3 NOUVEAU! MINI SONNERIES

Les sonneries ci-dessous sont courtes: quelques secondes seulement. Elles sont donc particulièrement adaptées comme **alerte de réception SMS...** ou sonnerie normale si vous recevez beaucoup d'appels!

1er gaou	564859	La soupe aux choux	560409
8 mile-Lose yourself	552159	Laisse parler les gens	545539
Abdel Kader	554359	Le flic de Beverly Hills	560769
Amélie Poulain	566339	Le mur du son	544979
Angel	568519	Le parrain	560729
Au summum	545809	Les bronzés font du ski	569489
Braveheart	559689	Les Simpsons	566159
Bump bump bump	541139	Live is life	544859
Chihuahua	541219	Ma liberté de penser	543159
Coca Cola Vanille-Day-O	544649	Magnum	566829
Crazy in love	546439	Marie	558189
Cry me a river	541779	Match nul	545019
Daredevil-Bring me to life	543649	Mission Impossible	566359
Dernière danse	543829	Mistral gagnant	542009
DJ	546479	Paint it black	557509
Dr. Hannibal	541239	Plantation	551289
Dragon Ball GT	543439	Rise and fall	545929
Et l'on y peut rien	545959	Rocky III-Eye of the tiger	567189
Evian 2003-We will rock you	565239	Sales gosses	547579
Get busy	546619	Satisfaction	541149
Gravé dans la roche	544959	Sexe intentions	554949
Halloween	540009	Smallville-Save Me	543589
Hey sexy lady	543889	Smoke on the water	554279
Hollywood	547089	Still D.R.E.	542469
Hymne Algérie	566689	Sweet soca music	545889
Hymne Italie	566639	The magic key	544239
In da club	541589	Ti amo	555689
In the end	542199	Without me	561439
L'aventurier	560979	03 Bonnie and Clyde	553059
L'exorciste	567409	1 rue Sésame	569419

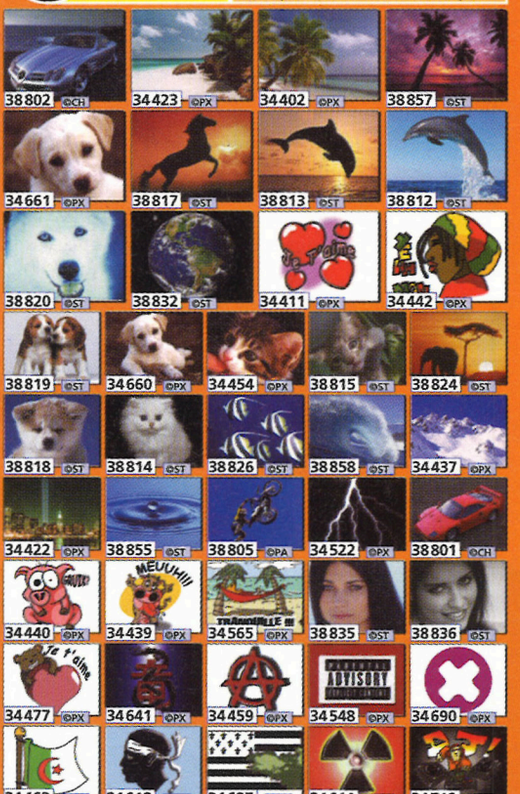
4 IMAGES ANIMÉES

Des mini films comme fond d'écran!
Téléphones compatibles: Couleur Motorola C350 **Samsung** S100 S300 V200 **Sagem** myX-5 myX-6 **SonyEricsson** T300 T310 T610... **N&B Nokia** 3330 3360 3410 3510 5210 5510...



5 IMAGES & LOGOS

Téléphones compatibles: N&B Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson... **Couleur** Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson Toshiba Triium... Les images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran du téléphone!



CRÉDITS BO: Boxybox-MB CL: Clair obscur-MB CH: Christian Martin-JTP-MB PA: Panoramic-MB PI: Richard Murrin-MB PR: Presse Sport-MB PX + N&B: Pixtel SI: Sipa Press-MB SP: Stock Image-Plisson-MB ST: Stock Image-MB

Pixtel 3617: 0,86 €/MN 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN 81122: 1,5 € par SMS, 2 SMS par téléchargement. Pixtel B.P. 249 94102 Saint-Maur Cedex RCS 353078140

Activate 2003

par Bishop

L'enfer, c'est de se lever à 4 h 30 du matin pour aller prendre l'avion à l'aube. Que voulez-vous, les jeux vidéo, c'est un peu notre passion à Joystick. On est prêt à souffrir pour vous. Cette fois, c'était pour aller se perdre à Edimbourg et assister à l'Activate 2003. Ce Salon privé organisé par Activision est l'occasion de voir tous leurs prochains produits. Et ils sont nombreux…

Vampire the Masquerade : Bloodlines



Développeur : Troïka Games **Genre :** RPG **Sortie prévue :** Printemps 2004

Attention, Vampire the Masquerade : Bloodlines a un profil de hit potentiel. Oubliez Redemption, le jeu n'aura en commun que l'univers. L'aspect « clique et tue » passe donc définitivement aux oubliettes. Développé par Troïka Games (Fallout, Arcanum), il pompe allégrement dans le jeu de rôle papier qui l'a inspiré. Vous incarnerez un jeune vampire en quête d'une ancienne relique sacrée qui vous donnera une espérance de vie plus grande. Il faut dire que l'utilisation du Valve Engine (Half Life 2) ajoute beaucoup au côté claque dans la gueule. Les développeurs en ont malgré tout recodé une partie qui n'était pas assez performante pour eux : le système de particules et l'éclairage (ou plutôt les zones d'ombre) ont été améliorés, un système de gestion de vêtements a été rajouté (on a pu admirer les balancements d'un chapeau que pourrait porter Jamiroquaï). Les phases de chargement ont été, elles aussi, repensées pour gérer l'aspect non linéaire du jeu. Outre la trame de l'histoire principale, vous pourrez effectuer un certain nombre de quêtes secondaires, générées aléatoirement ou non. Le peu que nous en avons vu laisse malgré tout présager que la partie jeu de rôle sera prépondérante sur l'action pure et dure. Il existera toujours plusieurs solutions pour accomplir les missions en fonction de vos pouvoirs, capacités et pulsions sanguinaires du moment.

Les nombreuses scènes de dialogue du jeu seront réalisées avec le Valve Engine.





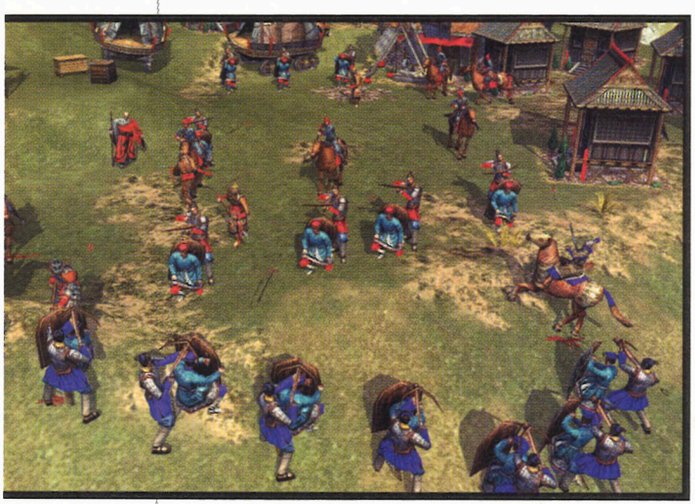
Même le chapeau est animé.

Empires : Dawn of the modern world



Développeur : Stainless Steel Studios
Genre : RTS **Sortie prévue :** Octobre 2003

Précurseur du genre, Rick Goodman nous propose un nouveau RTS permettant de faire évoluer sa civilisation au cours des âges. Histoire de trancher avec les habitudes prises récemment, le jeu ne commencera qu'en 950 après J.-C. évitant ainsi les balbutiements pénibles de l'évolution. Chaque civilisation se verra dotée de caractéristiques spécifiques et d'unités spéciales. Les armées françaises bénéficieront de lance-flammes et de saboteurs, et les Anglais pourront riposter avec des vaches infectées par la peste bubonique. Oui, la vérité historique a un prix, celui du ridicule. La bonne utilisation de ces unités fera bien évidemment la différence, au même titre que les options spéciales que vous aurez à votre disposition. Ces bonus (souvent temporaires) vous permettront d'améliorer sensiblement l'efficacité de vos troupes. Jusque-là très classique, le jeu pourrait malgré tout créer une agréable surprise, puisqu'il a été conçu afin de permettre à un maximum de joueurs de l'apprécier. En effet, il sera possible de jouer des parties très courtes basées sur le rush de début de partie ou, au contraire, de prendre le temps de développer ses petites colonies, afin de mener des actions stratégiques de plus grande envergure. À surveiller de près (bougez pas hein, on s'en occupe).



Journée de Chine, journée sanguine.

Jedi Knight : Jedi Academy



Genre : Simulation de Jedi **Développeur :** Raven Software
Sortie prévue : Septembre 2003



La présentation du jeu ne permet aucun doute : l'adjectif qui caractérise ce troisième volet de Jedi Knight est « plus ». Plus de missions, plus de pouvoirs, plus d'ennemis, plus d'armes, plus de customisation, plus de choix, plus de mouvements, plus de plus. Visuellement, les différences avec Outcast ne sautent pas immédiatement aux yeux, on est toujours plongé dans l'univers des guerres de l'étoile, on se bat toujours contre l'Empire. En revanche, on incarne cette fois un jeune étudiant de la force coaché par Luke et Kyle dans leur rôle respectif de simplet et grincheux (oui oui, comme dans les buddy-movies). La démo à laquelle nous avons assisté met clairement l'eau à la bouche : les pouvoirs sont plus spectaculaires (comme la course sur les murs, ou le « sense» qui permet de sentir les présences proches), les doubles sabres laser laissent présager une flopée de Darth Maul sur les serveurs multijoueurs.

Rome : Total War



Le moteur permet d'admirer les unités de très près.

Genre : RTS **Développeur :** The Creative Assembly **Sortie prévue :** Automne 2004

Ce jeu de stratégie est une des plus grosses claques de l'événement. Ma joue en est encore douloureuse. Faisant suite à Shogun et Medieval, vous serez à nouveau propulsé über-commandant des armées. Le jeu se divise toujours en deux étapes : la première sur une grande carte vous permet de suivre votre progression et celles de vos adversaires dans le monde, la seconde correspond aux batailles en elles-mêmes. Et si le mot « épique » doit être employé, c'est bien là. Tenez, nous avons assisté au siège d'une ville. En voyant les unités grimper à l'assaut des remparts et s'y battre pendant qu'un mur d'enceinte s'écroulait pour laisser le passage aux hordes hurlantes des assaillants, on ne pouvait s'empêcher de penser à cette même scène mémorable du « Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours ». Épique, je vous dis. Chaque civilisation représentée pourra utiliser les techniques qui lui sont propres. Ainsi, les légionnaires romains avanceront épaule contre épaule comme un seul rectangle de détermination farouche tandis que les barbares viendront s'écraser en désordre sur cette ligne de front. Pour simuler tout ce beau monde les développeurs ont utilisé la seconde version de leur moteur, le Total War Engine. Totalement en 3D, il permet d'afficher simultanément des milliers d'unités se mettant allégrement sur la tronche. Le jeu fait aussi la part belle à la stratégie, puisque (entre autres) les positions en hauteur sont avantagées, qu'il est possible de cacher des unités dans les bois avoisinants, et que les unités se fatiguent si elles passent leur temps à charger. Bien entendu, différents modes multijoueurs sont prévus, tels que Assassin ou King of the Hill. Les développeurs semblent s'orienter pour n'offrir que des affrontements à deux joueurs, craignant sans doute qu'au-delà ne règne une certaine confusion sur le champ de bataille.

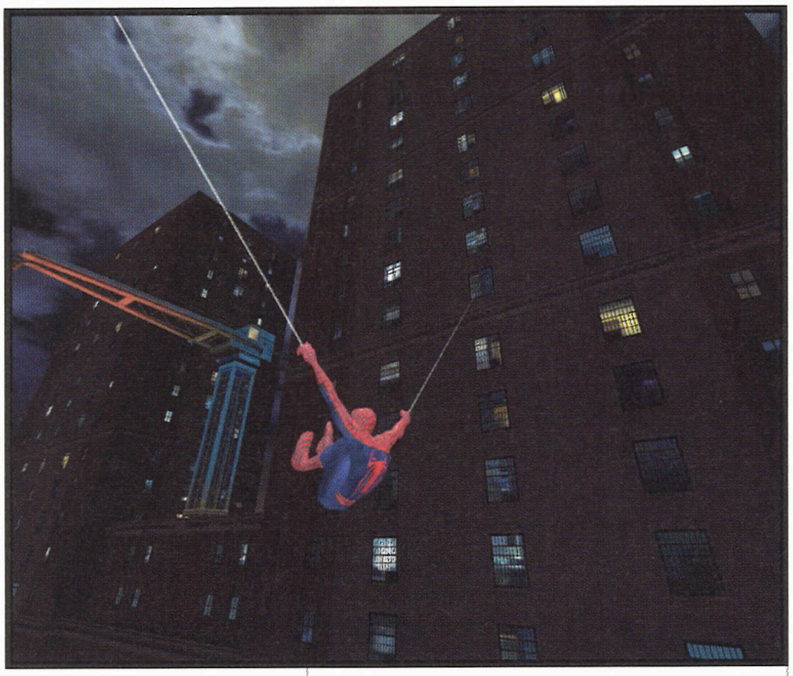


Un intrus s'est glissé dans cette scène, saurez-vous le retrouver ?

Spiderman 2

Développeur : Treyarch **Genre :** Action/aventure
Sortie prévue : Sûrement avec le film

Si vous avez joué au premier, ne partez pas tout de suite, il reste un espoir que le deux soit intéressant. On nous promet cette fois une liberté d'action pour résoudre les différentes missions. À la manière d'un GTA, les développeurs ont modélisé tout Manhattan et vous pourrez tisser vos toiles où bon vous semble. Les déplacements et les mouvements de caméra ressemblent à s'y méprendre à ce qu'on voit dans le film. Outre la trame principale, vous pourrez effectuer un certain nombre de missions variées, comme récupérer le ballon d'un enfant, arrêter des fuyards ou aller sauver la veuve et l'orpheline. Je ne pense pas trop prendre de risques en disant que ça ne sera pas le jeu de l'année, mais il se présente comme un bon divertissement potentiel, d'autant que les combats contre la racaille locale ne manqueront pas de rappeler les grandes heures du catch. Idéal pour se défouler.



Il sera possible de s'accrocher à deux bâtiments à la fois.



Shrek 2

Développeur : Luxoflux
Genre : Action/aventure **Sortie prévue :** Sûrement avec le film

Destiné à tous les publics, Shreck 2 est un jeu d'action/réflexion qui nous mettra aux commandes des huit protagonistes du film. Basé sur le « buddy-system », vous devrez combiner les capacités des différents personnages afin de pouvoir passer les énigmes. Cela dit, ces dernières ne devraient pas vous demander des journées de réflexion pour les résoudre. Le jeu vous emmènera dans les lieux importants du film, ainsi que dans des niveaux spécialement conçus pour ce titre. Fait suffisamment rare pour être souligné et encouragé, la version PC est développée spécifiquement et n'est pas un portage des versions consoles.

Secret Weapons over Normandy

Développeur : Totally Games **Genre :** Arcade **Sortie prévue :** Novembre 2003

Tiens, si vous cherchez du travail, un escadron secret cherche un pilote d'élite pour remplacer l'un des leurs, tombé au cours de la lutte contre le IIIe Reich. Depuis le temps qu'on le combat pourtant, on ne devrait plus en entendre parler. Secret Weapons over Normandy se veut résolument arcade puisque, de la bouche même des développeurs, ils ne veulent pas faire un simulateur. Et ça se voit. Pas de procédure de décollage pénible, pas de gestion du couple de l'hélice, non, juste des combats aériens, avec des avions et des armes d'exception (et un peu de bombardements aussi). Et si les 30 missions du jeu ne suffisent pas à contenter votre fibre exploratrice, vous pourrez organiser des combats entre des avions qui ne se sont jamais rencontrés, équipés d'armes qu'ils ne sont pas censés emporter. Quand on vous dit que ça n'est pas un simulateur... Je vous parle des replays de 15 secondes ? Non, allez, je vous épargne cette révolution vidéoludique. À noter que la version présentée était celle de la PlayStation 2, prodigieusement moche.

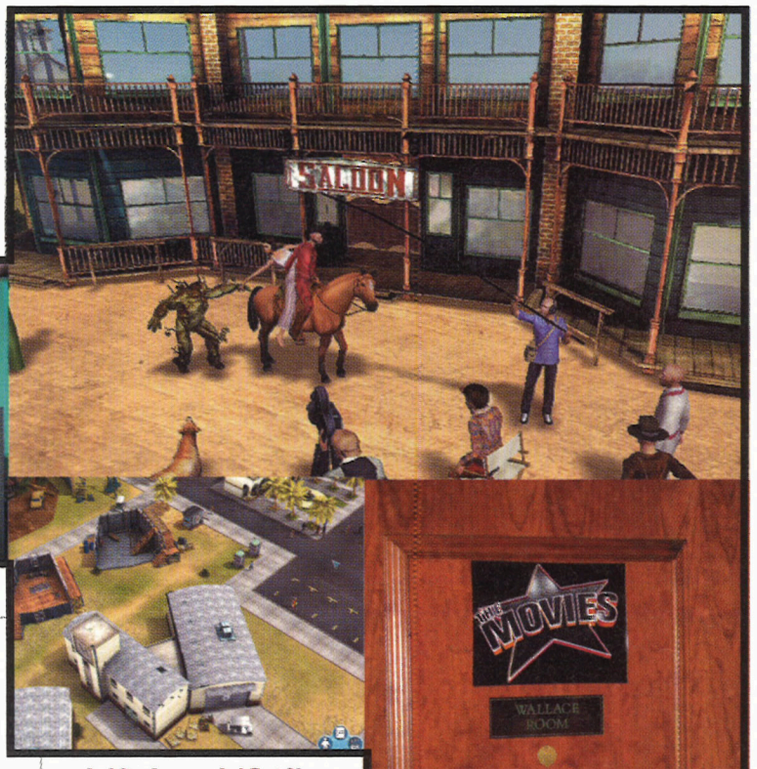
The Movies

Genre : Simulation de Studio de cinéma **Développeur :** Lionhead Studios
Sortie prévue : 2004

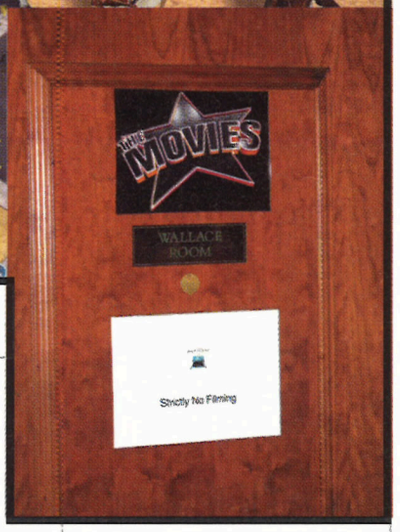
Le nouveau concept-game de Peter Molyneux est, comme souvent, très simple : gérer le quotidien d'un studio de cinéma entre 1900 et 2010. Là où les choses se compliquent, c'est quand il faut expliquer le fonctionnement de la chose. Vous devrez tout gérer : l'achat et la mise en place des décors, les caprices des stars ou encore la mise en scène des films produits. Vous commencerez par définir le type de film que vous souhaitez tourner, puis embaucherez les acteurs et achèterez les décors. Bien entendu, certains acteurs ne sont pas forcément doués pour jouer dans tous les films (imaginez Elijah Wood dans le rôle du Terminator par exemple. Oui, c'est rigolo, mais rappelez-vous, c'est un film d'action, pas une comédie). Vous influerez aussi sur le jeu des acteurs au moyen d'un curseur. Cela vous permettra par exemple de gérer la violence d'une scène d'action : au plus faible, les acteurs se caresseront mollement le visage. Au plus fort, ils seront à la limite du démembrement mutuel consenti. Bien évidemment, ce réglage n'est pas que là pour satisfaire vos instincts meurtriers, mais entrera dans l'appréciation du film par la critique. Cette dernière ne reflétera d'ailleurs pas forcément le succès commercial d'un film. Ne vous attendez donc pas à trouver une recette miracle qui vous garantira gloire, célébrité, et filles de petite vertu avec de la coke entre les seins. Prévu pour 2004, je prends les paris que le jeu ne sortira pas avant 2005, au vu de tout ce que souhaite y voir figurer Peter Molyneux.



Peter Molyneux.



La bête de samrais à Fort Alamo, futur succès commercial.



« No comment ».

Call of Duty

Genre : FPS **Développeur :** Infinity Ward
Sortie prévue : Octobre 2003

Contrairement à de (trop) nombreux jeux, une présentation de Call of Duty fait immanquablement surgir l'envie d'arracher le clavier des mains du type qui fait la présentation pour lui montrer comment on joue, quelle stratégie adopter, quelle couverture fournir à ses coéquipiers, comment profiter de celle offerte par ses compagnons d'infortune. Eh oui, parce que non seulement le jeu est incroyablement beau, l'action spectaculairement soutenue, mais qu'en plus, l'I.A. a l'air vraiment au point. D'ailleurs, pendant les attaques de groupes, elle joue mieux que certaines équipes de vrais humains à BattleField 1942. Reste plus qu'à attendre un mois pour pouvoir enfin jouer à ce FPS sauce Seconde Guerre mondiale. Oui, encore un…

Débarquement à la russe ? Ça fait mal…



Doom III

Genre : FPS **Développeur :** Id Software
Sortie prévue : 2004

Devinez quoi ? On n'a pas le droit d'en parler jusque fin septembre. C'est dommage, il y a des trucs à dire dessus, mais non vraiment, on est obligé de se taire. C'est marrant d'ailleurs, parce que le soir même de la présentation, je mangeais de la panse de brebis, plat traditionnel écossais. Bien préparé, c'est très fin, à peine relevé. Le rapport avec Doom 3 ? Aucun, effectivement. D'ailleurs je viens de relire le texte de l'année dernière sur le jeu, vous pouvez faire pareil, c'est toujours d'actualité.

Les jeux qu'on verra peut-être ou pas

Pour l'instant uniquement prévu sur consoles, les développeurs n'excluent pas la possibilité de voir un jour sortir Tony Hawk : Undergound et True Crime sur PC. Le premier s'inscrit dans la lignée des précédents, en rajoutant plus d'options, des éditeurs de figures, de goals, de joueur, j'en passe et des meilleurs, ainsi qu'un mode Histoire. True Crime, quant à lui, vous place dans la peau d'un flic d'une unité spéciale qui a pris la fâcheuse habitude de ne pas suivre les lois. Vous pourrez donc organiser des combats de rues, des courses poursuites dans les 250 miles du Los Angeles recréé pour l'occasion ou encore des fusillades pour passer le temps.

CONFLICT : DESERT STORM 2

GENRE
Action militaire

ÉDITEUR
SCi

DÉVELOPPEUR
Pivotal Games
Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2003



Amen !... Non sérieux les gars, faudrait penser à lui remettre ses jambes d'ici la sortie du jeu.

La Guerre du Golfe, vous avez aimé ? Mais si, souvenez-vous, ce feuilleton de 1991 où on voyait des soldats ricains bardés de mitraillettes parcourir de vastes étendues de désert irakien. Les scènes d'action laissaient place à des gens très sérieux qui commentaient la situation. Ils ont fait la suite récemment, et même que dans le deuxième épisode les soldats pouvaient aller plus loin dans les villes. Ben pour Conflict : Desert Storm, c'est pareil. Dans le second volet, les combats urbains seront plus développés que dans le premier opus. En revanche, l'action se contente de rester en 1991 hein, faudrait pas qu'on les prenne pour des opportunistes non plus...

Le quart d'heure américain

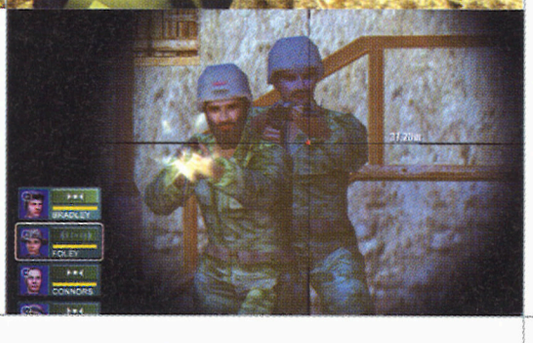
C'est une certitude, les changements par rapport au premier volet ne seront pas légion. Pourtant, l'équipe de Pivotal Games semble avoir fait des efforts pour éliminer les petits défauts qui plombaient l'intérêt de Conflict : Desert Storm premier du nom. Je rappelle le principe pour ceux qui font semblant de comprendre de quoi on parle. Il s'agit de diriger une escouade de 4 soldats du SAS britannique ou de la Delta Force américaine. Tout au long de la dizaine de missions de la campagne solo, il faut neutraliser des canons de DCA, localiser des cibles pour guider des frappes aériennes ou faire sauter des entrepôts d'armes bactériologiques. On peut changer de soldat à tout moment, conduire certains véhicules ou donner des ordres simplistes à nos hommes. Je tiens tout de suite à calmer les ardeurs des fans d'Operation Flashpoint ou de Raven Shield : ne vous faites pas de faux espoirs les gars, Desert Storm 2 ne concourt pas dans la même catégorie. Nous sommes ici en présence d'un shoot militaire plus orienté action que tactique et avec un réalisme... comment dire... très laxiste.



Aaargh, j'ai oublié mes lunettes de soleil.



N'ayez pas peur d'approcher des T55 irakiens de très près, histoire de leur coller une bonne mine dans les pattes.



Un moteur entièrement désensablé

La bêta tourne très bien, ce qui laisse espérer un résultat final bien propre. Les développeurs ont considérablement enrichi l'aspect graphique tout en conservant le moteur 3D et le jeu devrait tourner sur la plupart des machines. Les éclairages dynamiques sont réussis, ainsi que les animations ou les textures qui s'avèrent plus détaillées que par le passé. On a presque l'impression que nos hommes ont un visage humain. En revanche, l'I.A. des ennemis ne semble pas s'être améliorée autant qu'on aurait pu l'espérer et l'effet des balles traçantes est peu convaincant. Heureusement, le système d'expérience permettra de spécialiser les soldats de manière plus approfondie. Ce second épisode s'annonce plutôt réussi et plaira aux amateurs du premier Conflict : Desert Storm, ou à ceux qui privilégient l'action et qui n'aiment pas trop se prendre la tête dans ce type de jeu. Pour ces raisons, je ne pense pas qu'il s'agisse là d'un sérieux concurrent de Hidden & Dangerous 2 qui s'annonce plus tactique, plus riche et plus réaliste.

Blutch

HOMEWORLD 2

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Sierra

DÉVELOPPEUR
Relic Entertainment Canada

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2003

Les jeux de stratégie de tout poil et les jeux de combats spatiaux en tout genre ne manquent pas. Pourtant, les bons jeux de stratégie spatiale ne sont pas légion. Il faut dire que la troisième dimension complique singulièrement les choses. Il y a bien Homeworld, une grande réussite du siècle dernier, mais techniquement, il commence à dater. L'arrivée imminente de Homeworld 2 est donc une grande nouvelle pour tous les amiraux cosmiques. Inutile de s'attarder sur le scénario, certainement passionnant, mais à qui on demande seulement de nous donner l'occasion d'en découdre. Sur ce, passons aux choses sérieuses.

Dans l'espace, il y a des machines

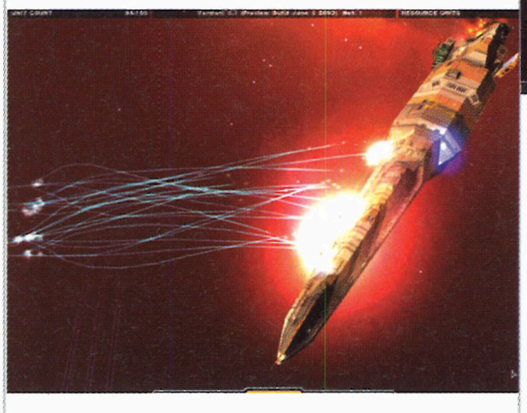
Rappelons brièvement le principe du jeu. Vous dirigez un immense vaisseau mère, porteur comme il se doit des derniers espoirs de votre civilisation, et des gros vilains intersidéraux se dressent en travers de votre route. Il va donc falloir repérer les richesses minières qui flottent au-dessus du champ de bataille, y envoyer en masse vos péons galactiques, et exploiter tout ça pour construire une flotte de guerre apte à inculquer les bonnes manières à l'ennemi. Il vous faudra à la fois protéger vos chantiers d'astéroïdes, développer des infrastructures industrielles, et financer la recherche en technologies militaires de pointe. Il s'agira ensuite d'orchestrer les manœuvres de vos essaims de chasseurs virevoltants, corvettes de flak, torpilleurs, plates-formes défensives et autres porte-astronefs en tout genre. Et bien sûr, pendant ce temps-là, la flotte ennemie s'efforce de vous transformer en nuage de plasma.

Dans l'espace, la guerre est sublime

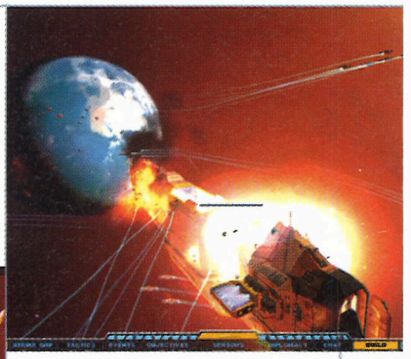
La zone de combat est parsemée de débris divers pour égayer un peu ce qui ne serait autrement qu'une morne étendue grise. Ces épaves ont aussi l'avantage de donner au joueur des points de repère fixes. Le décor de fond (planètes, étoiles, nébuleuses) est très joli mais également utile : en effet la manipulation à 360° de la caméra n'est pas toujours évidente, et un petit coup de main pour s'orienter n'est pas de trop. Il va falloir du temps pour s'adapter et, dans la confusion générale du combat en temps réel, la richesse tactique du jeu n'est pas immédiatement évidente. En revanche ce qui est immédiatement évident, c'est que vue de près la bataille est magnifique. Les escadrilles de chasseurs qui virevoltent et s'entrecroisent, les tirs de barrage des escorteurs, les gerbes de torpilles qui foncent vers leurs cibles puis libèrent à courte portée un chapelet d'ogives, les Space Marines qui abordent les navires ennemis, les bombardiers qui se faufilent entre les rafales de turbo-lasers et visent les points vitaux d'immenses cuirassés en feu… Et comme en plus le jeu propose une longue campagne solo mais aussi du multiplayer jusqu'à six simultanément, il ne vous reste plus qu'à bouillir d'impatience et secouer les photos d'écran très vite pour recréer l'illusion du mouvement.

Atomic





Les torpilles éclatent à distance et dispersent une pluie mortelle de sous-munitions.



Un porte-astronefs harcelé par mes escadrilles. Un destin funeste l'attend.



L'immense vaisseau mère ennemi en impose.

MEDAL OF HONOR : L'OFFENSIVE

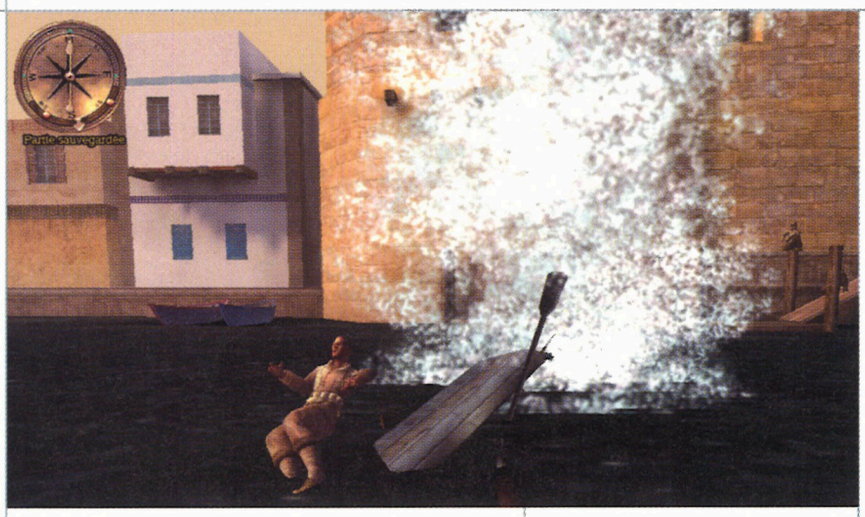
GENRE
FPS hollywoodien

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
TKO Software États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2003

L'avantage, quand on est soldat, c'est qu'on peut visiter un nombre incroyable d'endroits différents. On fait des balades en forêt, des pique-niques dans les prairies, des haltes dans les petits villages de France et parfois, on a le temps d'aller se faire rôtir sur la plage d'Omaha Beach. Mais la mode semble tourner ces derniers temps aux dunes sableuses d'Afrique du Nord, avec un fort penchant pour les tempêtes de sable. Chez EA, on suit bien l'actualité de la mode militaire. La preuve, c'est que l'Afrique du Nord constituera la première étape de la nouvelle campagne proposée par L'offensive.



Eh oui, encore un débarquement. Sauf que cette fois, c'est vraiment à la « barque ».

Quoi d'neuf, medic ?

On incarnera donc le Sergent John Baker pendant l'invasion alliée de la Sicile et de l'Italie en 1943. Autant vous le dire tout de suite, malgré le changement de décor, on ne sera pas dépaysé par rapport au jeu original et à son premier add-on, En Formation, sorti au début de cette année. Dès les premiers niveaux, pas de grosses surprises, ça reste dans la lignée des épisodes précédents. Les scènes d'action seront bien sûr hyper-scriptées mais spectaculaires, les ennemis se relèveront toujours après avoir encaissé une rafale de MP40 à bout portant et les objectifs se résumeront encore à ramasser des papiers qui traînent ou à poser des explosifs là où ça clignote.





Mis à part certains effets visuels réussis comme la tempête de sable du début, ne cherchez pas non plus de grosses nouveautés du côté graphique. Les niveaux que j'ai eu l'occasion de traverser n'offraient pas une débauche d'effets visuels inédits ; à vrai dire, ça ressemblera comme deux gouttes de sang à ce que l'on trouvait déjà dans Medal of Honor : Allied Assault. Décidément, ça devient une habitude chez les développeurs feignants qui font des add-on : on se contente de reprendre le moteur original à la ligne de code près et surtout, on ne touche à rien. Au mieux, on ajoute quelques textures mais bon, pas de folies hein. Faut pas être frileux comme ça messieurs. On comprend votre logique économique mais à force, on va avoir du mal à sortir nos sous. Faudra pas jouer les étonnés quand les ventes d'add-on stagneront ! On devrait quand même avoir droit à quelques nouveautés du côté multijoueur. Ainsi, cette extension comprendra neuf maps supplémentaires reprenant les environnements de la campagne solo, avec des modes de jeu aux noms évocateurs tels que Liberation ou Tug of War. Ça s'annonce honnête, mais il ne faudra pas chercher à être surpris avec cette extension qui se contentera de nourrir Medal of Honor sans le sublimer.

Blutch



Il sera possible de diriger un Tank tout en tirant, ce qui devrait s'avérer bien utile pour faire le ménage sans laisser le doigt appuyé sur la touche Quick Load.

Capitaine ! Capitaine ! Ils nous attaquent avec des feux d'artifice !



La meilleure, par les meilleurs
pour les meilleurs...

FRANCE MSI 10 ans déjà

nVIDIA GeForce FX 5200
nVIDIA GeForce FX 5600
nVIDIA GeForce FX 5800
nVIDIA GeForce FX 5800 Ultra

MSI Multimedia

GeForce FX



De 128 Mo à 256 Mo de DDR et DDR II - AGP 8X - Direct X9 - Système de refroidissement ultra silencieux TopTech II (sur Geforce FX5600 et Geforce FX5200 uniquement)
Télécommande infrarouge (sur Geforce FX 5200 TDR 128 uniquement) - Sortie TV (S-Video) - Câble SVidéo 1.80 m - Adaptateur DVI

***Bundle logiciels offert** **

MSI Live VGA BIOS - MSI Live VGA Driver - MSI 3D!Turbo Experience™! - MSI Media Center - MSI 5.1 Channel DVD Player - MSI 3D Desktop - Virtual Drive 7 Version professionnelle
Restore It 3 Version professionnelle - MSI Foreign Language Learning Machine - The Elder Scrolls III: Morrowind (Version complète) - Tom Clancy's Ghost Recon (Version complète)
Duke Nukem: Manhattan Project (Version complète) - MSI Games Collection

** bundle logiciels modifiable suivant le modèle de carte choisi.

www.msi-multimedia.com - www.msi-computer.fr

SILENT HILL 3

GENRE
Survival/Horror

ÉDITEUR
Konami

DÉVELOPPEUR
Konami Japon

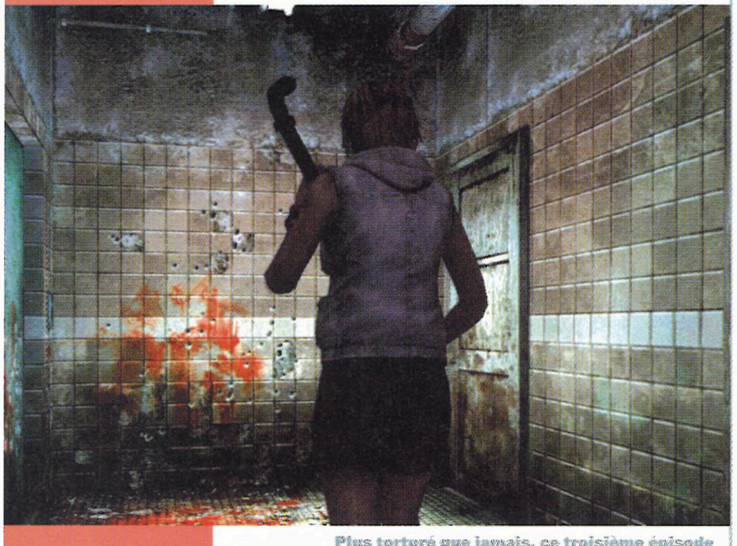
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2003

Chez les consoleux, on aime estropier du zombie, pourfendre de la chair putride. Comme ça, avec un zest d'innocence sournoise. Ainsi chez ces djeunz qui ne jurent que par le Japon, on apprécie furieusement le « Survival Horror ». Et là, en quelques lignes à peine, je viens de prendre conscience du fossé qui sépare encore les mondes du PC et de la console. Fou ça, j'ai beau éplucher les derniers Stick, nulle trace de News concernant Silent Hill 3 pourtant prévu pour le mois prochain. Le vide intersidéral. La zone. Alors, vous n'aimez pas les Survival/Horror made in Tokyo ? Gné ? Hum, O.K., pour aimer, il faudrait d'abord en connaître la suave saveur. J'en conviens. En effet ce n'est pas après les piètres portages de quelques Resident Evil ou encore la trilogie expérimentale Blair Witch qu'on se forge une solide culture dans le domaine. Remarquez, alléluia, Konami semble bien décidé à rattraper le temps perdu et après avoir converti Silent Hill 2 : Director's Cut (c'était en février dernier), il passe à la vitesse supérieure avec Silent Hill 3. C'est qu'ils travaillent dans l'archipel nippon. Au lieu de se la jouer cheveux longs dans le vent et Ferrari rutilante comme chez les développeurs rednecks, eux, tels de bons vieux artisans un chouïa geek, ils codent. Et pas vraiment avec les pieds. Après avoir surpris tout le monde sur PlayStation 2, ils remettent donc une couche en utilisant à merveille la puissance des tout nouveaux PC. Éclairages en temps réel à vous glacer le sang de stupeur, expressions faciales qui fataliseront les plus blasés, textures d'une finesse chirurgicale à vous arracher la rétine, sans oublier l'ambiance malsaine, si incroyablement étouffante qui a fait la renommé de la série… la classe. Tout simplement.



Un peu comme Forrest Gump, Heather, l'héroïne, court sans but dans ce dédale de couloirs macabres.





Plus torturé que jamais, ce troisième épisode requiert un cœur bien accroché.

Une sacrée histoire

Pour une fois, le portage console/PC a fait l'objet d'un soin tout particulier. D'ailleurs Akira Yamaoka, producteur du jeu, a carrément insisté pour superviser lui-même la conversion. C'est donc à lui qu'on doit les nombreuses optimisations effectuées (pas simplement la meilleure résolution). Pourtant, après ses premiers pas, il subsiste une franche interrogation. En effet, sur console, la mécanique délicieusement huilée de Silent Hill 3 s'articulait autour d'un pignon essentiel : les clins d'œil particulièrement marqués à Silent Hill premier du nom. Oui mais voilà, sur PC, ce titre-phare n'a jamais vu le jour. Comment des néophytes vont faire pour s'immerger pleinement, et prendre conscience de la surpuissance intrinsèque du scénario ? Espérons que la version définitive incorpore un petit historique de la saga, histoire de combler ce manque béant. Au pire, nous vous rafraîchirons la mémoire lors du test. No stress. Pour le reste, pour ceux désireux de goûter aux joies de l'Enfer, ceux qui veulent plonger dans les méandres de l'angoisse pendant une dizaine d'heures (eh oui, ce n'est pas trop long), foncez ! Certes bien plus dirigiste qu'un jeu d'aventure typiquement PC, Silent Hill 3 n'en reste pas moins l'un des meilleurs ambassadeurs du Survival/Horror. Le mois prochain, il serait cruel de lui résister. Enfin, moi j'dis ça, j'dis rien…

Gollum

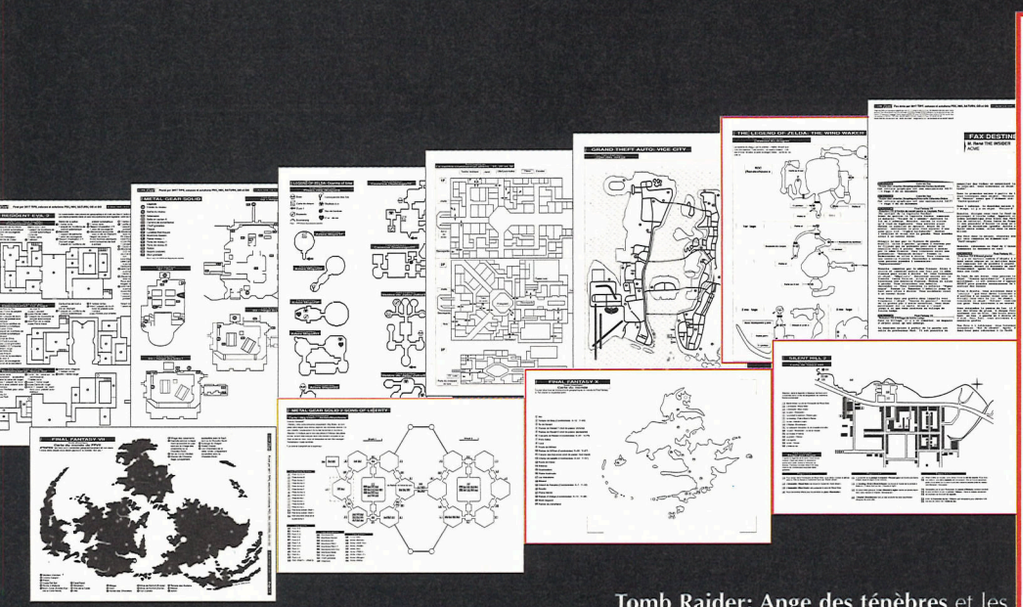


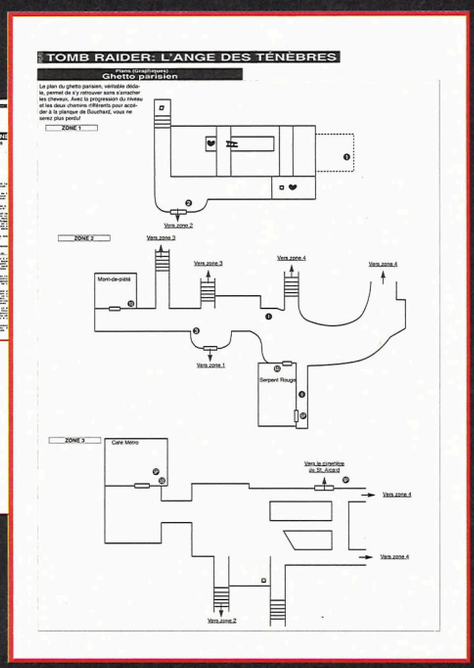


Exemple simple de « créature » infernale qui ne cessera de vous tourmenter.

+1000 SOLUTIONS PAR FAX / COURRIER !

3617 TIPS





Tomb Raider: Ange des ténèbres et les plans de plus de 100 jeux !

COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté dès le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant midi.

08 92 68 84 77
Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

3615 TIPS
Astuces/solutions par MINITEL

0900 70 233
0901 701 501

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo PC et Consoles.

Fixtel **0892**: 0,34€/MN. **3615**: 0,35€/MN. **3617**: 0,86€/MN. **0900**: 0,45€/MN. **0901**: 2,5CHF/MN. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*

* **TIPS** : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

GENRE
Shoot Tactique

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Ubi Soft Italie

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2003

RAVEN SHIELD : ATHENA SWORD





Désormais, les terroristes auront de belles lunettes de soleil.

Les gens ont souvent plein de problèmes et parfois, ben ça peut être très grave. Les plus malchanceux doivent travailler, finissent par se marier, ont des enfants et certains sont même pris en otages par des terroristes désespérés qui ont cumulé les trois premiers soucis. Mais heureusement, il existe des solutions. Pas pour ceux qui sont mariés, non là, c'est vraiment fichu, mais plutôt pour ceux qui sont obligés de rester à genoux les mains derrière la nuque, avec souvent une forte envie d'aller aux toilettes et qui n'osent pas le dire tout haut. Dans ces cas-là, on appelle les Rainbow Six, un groupe d'intervention international dépêché sur place pour parer aux besoins les plus pressants. C'est précisément le thème de la série des Rainbow Six et de son dernier rejeton, Raven Shield, qui se voit affublé d'un premier add-on.

Athena donne

Cette extension apportera son lot de nouveautés sans pour autant modifier le jeu en profondeur. Les objectifs ne changeront pas beaucoup, puisqu'il faudra toujours tuer des dizaines de personnes pour sauver quelques veinards. Pour ce qui est de la nouvelle campagne solo, elle prolonge l'histoire de Raven Shield ; il s'agira donc encore d'imbroglios géopolitiques avec des factions terroristes obscures et, pour être honnête, je ne suis pas sûr que les développeurs eux-mêmes comprennent très bien le fond de l'histoire. C'est pas grave, on leur en veut pas puisque de toute façon, personne n'y prête jamais attention. Huit nouvelles maps seront présentes, avec des environnements variés et un level design mieux pensé. Du coup, on ne cherchera plus pendant trois plombes à se repérer dans un niveau parce que les murs et les couloirs se ressemblent tous. Non vraiment, que ce soit l'hôtel luxueux, le marché en centre-ville ou Dubrovnik en Croatie, les cartes sont très grandes et en jettent un max. Comme les développeurs sont des types sympas, ils nous ont fait en plus la surprise d'intégrer une refonte complète des meilleurs niveaux de Rogue Spear. En revanche, les nouvelles armes ne seront pas légion, mais il faut bien avouer que le jeu de base intégrait déjà les trois quarts des modèles existant sur la planète. Du côté technique, l'I.A. a fait un énorme bond en avant : les ennemis hésiteront beaucoup moins à se retrancher, à balancer des grenades ou à venir vous chercher si jamais vous avez le malheur de vous arrêter pour regarder les nouvelles textures photo-réalistes. Les améliorations graphiques seront d'ailleurs assez nombreuses et c'est aussi un des ajouts majeurs de cet add-on. Le mode multijoueur, quant à lui, n'était pas accessible sur la bêta que nous avons reçue. Il devrait néanmoins y avoir matière à se plomber dans la joie et la bonne humeur, puisque cinq nouveaux modes feront leur apparition. Bref, sans bouleverser le jeu, cet add-on va redonner du bon terroriste à moudre aux adeptes de Saint-Clancy.

Blutch



Ouais, vas-y Chavez ! Je te couvre !



Ben quoi, les Rainbows Six aussi ont droit à des vacances !



Heu, les gars, vous êtes sûrs que c'est bien prudent ?

Pile je gagne...

Avec Wanadoo,
à tous les coups on gagne :

« L'Internet Haut Débit illimité
à partir de **19 €/mois***»

ou

« Tous les forfaits Wanadoo Intégrales
à **5 €/mois***»

*Offres soumises à conditions. Voir conditions détaillées des offres à l'intérieur de votre kit de connexion Wanadoo joint.
WANADOO INTERACTIVE - 48 rue Camille Desmoulins - 92791 Issy Les Moulineaux Cedex 9 - RCS Nanterre B 403 088 867

face je gagne.

0 890 719 999
0,15€ TTC la minute
code offre 19 859 M
wanadoo.fr, agences France Télécom,
grandes surfaces, magasins spécialisés.

wanadoo
positive generation

TOP RÉDAC'



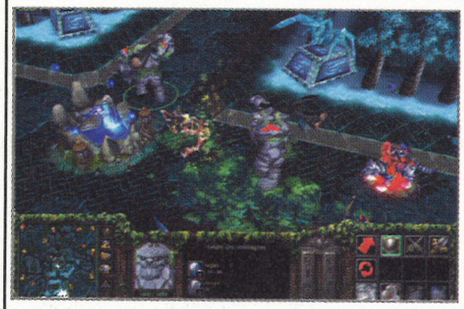
ACTION

Crimson Skies	*Octobre 2000* Zipper Interactive
Jedi Outcast	*Avril 2002* Raven Software
Medal of Honor	*Février 2002* 2015 Inc.
No One Lives Forever 2	*Octobre 2002* Monolith



STRATÉGIE

Warcraft III : Frozen Throne	*Septembre 2003* Blizzard



Rise of Nations	*Avril 2003* Big Huge Games
Age of Mythology	*Décembre 2002* Ensemble Studios
Heroes 4	*Mai 2002* New World Computing



JEUX DE RÔLE

Baldur's Gate 2	*Octobre 2000* Bioware
Morrowind	*Juin 2002* Bethesda Softworks
Neverwinter Nights	*Septembre 2002* Bioware



ACTION AVENTURE

Deus Ex	*Septembre 2000* Ion Storm
GTA Vice City	*Juin 2000* Rockstar North
Hitman 2	*Octobre 2002* IO Interactive
Mafia	*Septembre 2002* Illusion Softworks



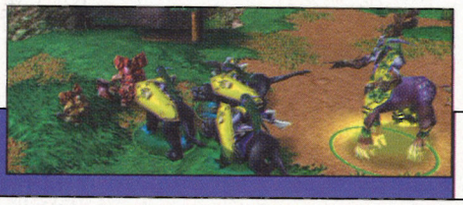
ACTION TACTIQUE

Splinter Cell	*Février 2003* Ubi Soft Montréal
Opération Flashpoint	*Juin 2001* Bohémia Interactive
Raven Shield	*Mars 2003* Ubi Soft Montréal



AVENTURE

Gabriel Knight 3	*Décembre 1999* Sierra
Monkey Island 3	*Décembre 1997* LucasArts
Simon the Sorcerer 3D	*Avril 2002* Headfirst Productions





RÉSEAU

Warcraft III : Frozen Throne	*Septembre 2003* Blizzard
Battlefield 1942	*Octobre 2002* Dice
Dark Age Of Camelot	*Janvier 2002* Mythic
Half-Life et Counter Strike	*Décembre 1998* Valve et ind.
Quake 3 & mods	*Décembre 1999* Id Software
Unreal Tournament 2003	*Novembre 2002* Epic
PlanetSide	*Juillet-août 2003* Sony Online



PLATE-FORME

Gift	*Novembre 2000* Eko Software
Rayman 3	*Mars 2003* Ubi Soft



SIMULATION

F1 2002	*Juin 2002* EA Sports
Flight Simulator 2004	*Septembre 2004* Microsoft
Grand Prix Legends	*Octobre 1998* Papyrus
IL-2 : Forgotten Battles	*Avril 2003* Maddox Games



GESTION

Anno 1503 — *Avril 2003* — Sunflowers

Casino inc. — *Avril 2003* — Hot House Creations

Cycling Manager 3 — *Juillet-août 2003* — Cyanide Studios France

Sim City 4 — *Janvier 2003* — Maxis



ARCADE RÉFLEXION

Chess Master 9000 — *Décembre 2002* — Ubi Soft

Worms World Party — *Mars 2001* — Team 17



SPORT

Colin McRae3 — *Juin 2003* — Codemasters

NHL 2003 — *Octobre 2002* — Electronic Arts

TOCA Race Driver — *Avril 2003* — Codemasters

Virtual Skipper 2 — *Octobre 2002* — Duran France



ATTENTION ! À LIRE ATTENTIVEMENT ! STOP ! PLUS UN PAS !

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui vont avec. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

0 On en rit encore, et on vous le fait partager.

1 Le jeu a 5 ans de retard, mais pas son prix. N'achetez sous aucun prétexte.

2 C'est pas bon signe...

3 L'idée était là, pas les programmeurs.

4 Globalement décevant.

5 Sans surprise et sans saveur.

6 Éventuellement pour les amateurs du genre.

7 Bien sous tout rapport.

8 Mieux que le 7. Une référence dans son genre.

9 Totalement incontournable.

10 Un jeu surpuissant (très rare).

JEUX QU'ON ATTEND

World of Warcraft
MMORPG — Blizzard

Doom 3
FPS — ID Software

Half-Life 2
FPS — Valve

Need for Speed Underground
Sport — Black Box

Ground Control 2
Stratégie — Massive Entertainement

TOUT PUBLIC — Pour tout public.

PUBLIC AVERTI — Le jeu comporte un langage un peu rude et/ou certaines scènes brutales (ex : Opération Flashpoint). Il peut également s'agir d'un logiciel complexe et difficile d'accès pour les plus jeunes.

PUBLIC ADULTE — Un jeu très violent et/ou comportant un langage cru (exemple : King Pin, GTA III).

LOCAL 1 IPX — Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

INTERNET — Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.

STOP PENTIUM 3000+ SURARMEMENT

Au secours ! Nécessite une très grosse configuration

MEGASTAR joystick — Jeu majeur et indispensable

joystick à voir sur le CD-Rom — Démo ou patch présents sur le CD-Rom

Flight Simulator 2004 :

SIMULATEUR DE VOL CIVIL

A Century of Flight



LE VOILÀ QUI DÉBOULE AVEC LA GRÂCE D'UN BOEING 747 DE QUATRE CENTS TONNES, IL EST LÀ, EN BOUT DE PISTE, IL VA FAIRE LE BONHEUR DE CEUX QUI NE JURENT QUE PAR LES BALISES VOR, LES TRANSPONDEURS, LES VOLS EN RASE-MOTTES DANS LE GRAND CANYON : MICROSOFT'S FLIGHT SIMULATOR 2004 ARRIVE DANS UNE VERSION RELOOKÉE CÉLÉBRANT 100 ANS DE MAÎTRISE DES CIEUX.





« À condition d'avoir une machine suffisamment puissante, le résultat visuel est excellent. »

Est-il encore utile d'expliquer le principe de Flight Simulator ? Probablement pas, mais dans le doute rappelons-le quand même pour les deux du fond qui n'écoutent pas (OUI ! c'est de vous que je parle). FS2004 n'est pas un jeu au sens habituel du terme, mais un authentique simulateur. Toute sa philosophie est de reproduire aussi fidèlement que possible le poste de pilotage d'un avion réel, et de laisser le joueur s'y débattre seul avec les commandes. À lui de se débrouiller pour explorer le vaste monde, sachant qu'avec tous les paramètres de réalisme à fond, s'aligner sur la piste avant un décollage est déjà une aventure en soi. Pas d'intrus extraterrestres à désintégrer, pas de zombi stratosphérique à rôtir, pas de Baron Rouge à canarder : ce jeu plaira aux objecteurs de conscience, puisqu'il est exclusivement dédié au vol civil. Il n'y a même pas de bouton de tir… Je sais ça semble incroyable, voire carrément chiant, mais pour les joueurs qui cherchent du réalisme pur et dur, de la simu hardcore, on ne trouve tout simplement pas mieux. Et force est de constater qu'après vingt années d'existence et neuf éditions successives, ce concept aussi aride qu'ambitieux a su fidéliser une horde de fans irréductibles formant une communauté extrêmement féconde.

Faites chauffer la colle

D'accès difficile, le jeu n'est heureusement pas totalement hermétique aux débutants puisqu'un imposant didacticiel agrémenté de charmantes vidéos de quinquagénaires souriants viendra aider les newbies à découvrir sans risque le monde impitoyable des pilotes du dimanche. La documentation présente dans le jeu est utile et bien conçue, à condition d'aimer lire des dizaines de page sur un écran. Mais ras le bol des leçons poussiéreuses et des profs ennuyeux ! En piste les amis, vous allez voir : il suffit de se lancer, en fait ça n'est pas plus difficile que le vélo. Pour les besoins de la démonstration, je choisis

Hydravion en Alaska.



TOUT PUBLIC · 16 INTERNET · LOCAL 4 IP/IPX

CONFIG MINIMUM **PIII 1GHz, 256 Mo de Ram**
CARTE GRAPHIQUE 64 Mo
ÉDITEUR **MICROSOFT GAMES ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **V.O.**

un avion dans la liste des 24 disponibles (le Messerschmitt Bf 109 n'étant hélas pas au menu, je vais me prendre un Cessna), les couleurs de sa compagnie aérienne (fictive), un aéroport (là par exemple, ça sera quelque part au Kansas, un terrain choisi au pif dans une liste de plus de 350), et des détails comme la saison, l'heure et la météo (envoyez-moi des tornades, j'ai même pas peur !). Hop, me voilà ficelé dans le poste de pilotage, nez sur la piste sous une pluie battante, cap au 350. Je me donne un air professionnel et sûr de moi, tripote quelques manettes au hasard en plissant le front pour faire croire que je réfléchis à quelque chose d'important, lance les gaz à fond, relâche les freins et hurle en agitant frénétiquement mon chapeau de cow-boy au-dessus de ma tête. Je prends de la vitesse et remarque rapidement le puissant vent de travers qui me déporte largement en dehors de la piste et d'un geste viril, je braque le manche à fond dans l'autre sens pour compenser. L'avion dérape aussitôt, part en travers, se retourne et explose. Comme le vélo, je vous dis.



Le Mont Mc Kinley.



Les têtes des méchants dans Superman II.

Même pas mal

Ceux qui connaissent déjà la précédente itération du simulateur ne seront pas dépaysés, puisque FS2004 innove peu et se consacre essentiellement à l'amélioration et la mise à jour des technologies introduites dans la dernière version. Proposant à travers le vaste monde 2 000 aéroports de plus que son prédécesseur, pour un total de près de 24 000 (la plupart aux États-Unis), il améliore notablement l'Autogen, c'est-à-dire le moteur qui se charge de placer automatiquement objets 3D et textures au sol afin d'afficher des paysages crédibles quel que soit le point géographique simulé. Ça ne vaut pas une vraie carte postale, surtout à basse altitude, mais à condition d'avoir une machine suffisamment puissante le résultat visuel est excellent. De même, on constate de remarquables progrès en ce qui concerne les effets atmosphériques : les nuages ressemblent enfin à quelque chose. On voit maintenant arriver au loin les formations menaçantes des cumulo-nimbus porteurs d'orage, et les nuées volumétriques se forment et se déforment selon les lois de la physique. Comble de la frime, le jeu peut carrément récupérer par le Net une mise à jour météo en temps réel, histoire d'aller affronter la réplique d'un authentique cyclone quand l'un de ces monstres ravage les Caraïbes. Et pour se la jouer encore plus, le jeu propose maintenant un cockpit virtuel en 3D pour chacun des appareils, en plus du traditionnel cockpit 2D. Au milieu de tous ces boutons mystérieux et ces cadrans qui s'affolent en faisant bip-bip, on ne sait plus où donner de la tête et du coolie hat, et la tentation de tripoter tous les curseurs s'avère rapidement irrésistible. Les conséquences sont généralement catastrophiques, mais c'est un peu le but du jeu.

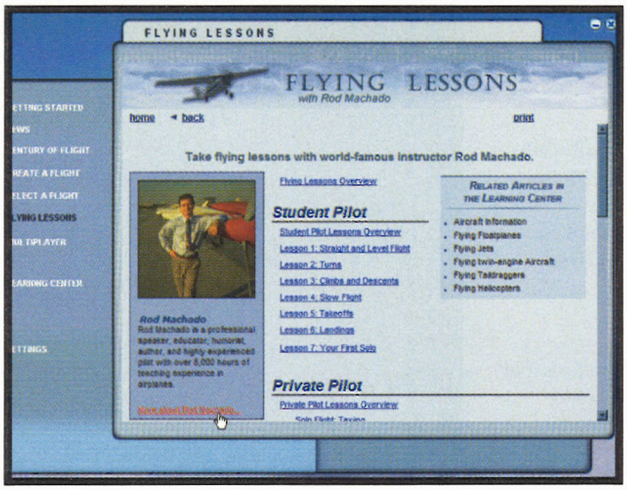




Les navions

Historiques :
- 1903 Wright Flyer
- Curtiss JN-4D « Jenny »
- Vickers F.B.27A Vimy
- Ryan NYP « Spirit of St Louis »
- Ford 4-AT Tri-Motor
- Model 5B and 5C Vega
- De Havilland DH-88 « Comet »
- Douglas DC-3
- Piper J-3 Cub
- Robinson R22 Beta II

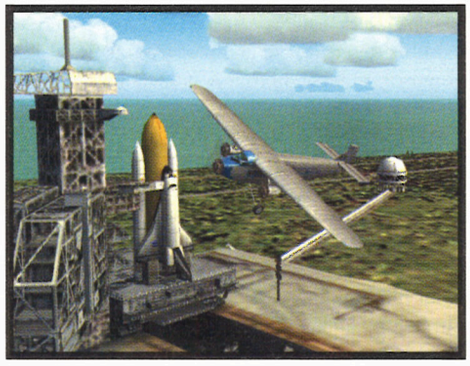
Modernes :
- Schweizer SGS 2-32
- Extra 300S
- Cessna Skyhawk SP Model 172
- Cessna Skylane Model 182S
- Cessna Grand Caravan C208B
- Cessna Caravan C208 Amphibian
- Mooney M20M « Bravo »
- Beechcraft Baron 58
- Beechcraft King Air 350
- Bell 206B JetRanger III
- Bombardier Learjet 45
- Boeing 737-400
- Boeing 747-400
- Boeing 777-300





C'est quoi ce bouton rouge ?

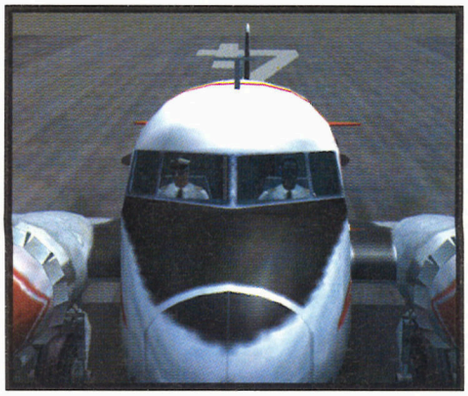
Au chapitre des nouveaux instruments, on trouve un récepteur GPS qui, comme chacun sait, utilise la triangulation de signaux envoyés par des satellites géostationnaires pour déterminer en temps réel sa position tridimensionnelle précise, ce qui est bien pratique pour négocier en plein blizzard son approche vers une piste enneigée d'Alaska. Et puisqu'on en est à causer électronique autant finir de terroriser les débutants : la base de données globale inclut évidemment les balises radio VOR (Very high frequency Omni-directional Radio beacon, navigation à courte et moyenne distances) et NDB (Non Directional Beacon, navigation à longue portée), ainsi que le système ILS (Instrument Landing System), pour arriver à bon port, puis se poser sans visibilité à peu près n'importe où. Le joueur peut préparer son propre plan de vol IFR (Instrument Flight Rules) et le modifier en cours de route en fonction des circonstances.





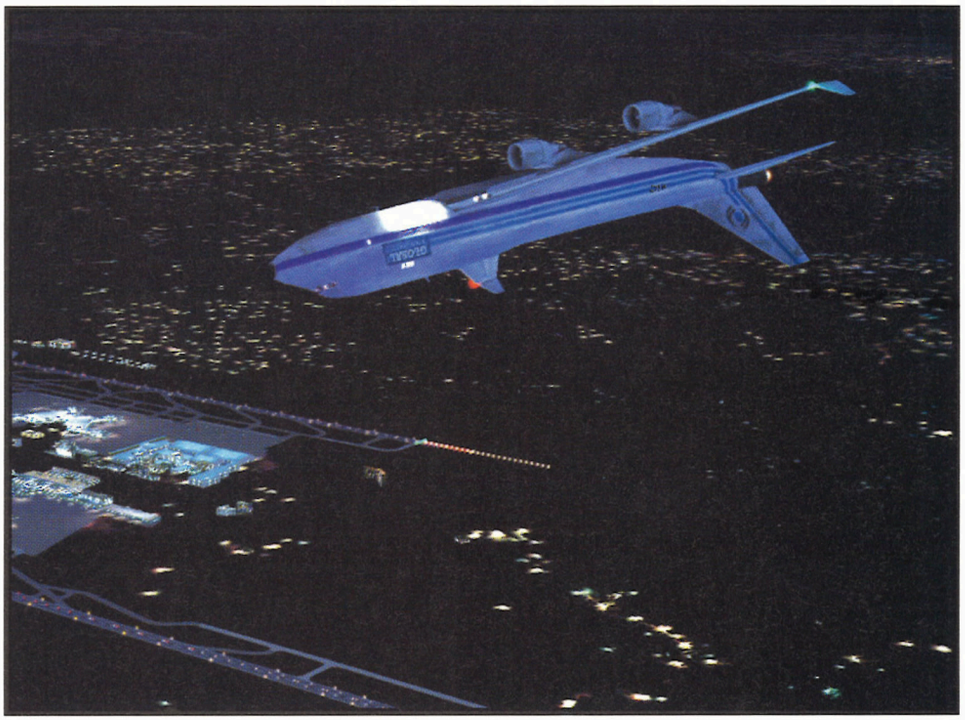
Grâce à FS 2004, on peut même voir Londres en automne et sans pluie !

« Pour les joueurs qui cherchent du réalisme pur et dur, on ne trouve tout simplement pas mieux. »



Dans cette nouvelle version, les comiques troupiers qui squattent les tours de contrôle font maintenant preuve d'un peu moins de désinvolture dans leur approche du métier d'aiguilleurs du ciel. Du coup, le joueur peut envisager de suivre les instructions radio de ces ivrognes sans systématiquement finir émietté au fond d'un cratère ; mais toutes ces formalités fastidieuses sont purement facultatives et personne ne viendra vous embêter si vous décidez comme moi d'être un rebelle et de faire des loopings en plein dans l'axe principal d'approche. De toute façon, les risques de collision sont minimes : même si les couloirs aériens sont plus

peuplés qu'avant, ces quelques aéroplanes en goguette qui tournicotent au-dessus des pistes pour apporter un peu d'animation sont bien trop peu nombreux pour reproduire le trafic aérien qui entoure normalement des aéroports internationaux – et ne parlons même pas des villes et autoroutes désertiques. Pour finir, FS2004 comprend également une nouvelle fonction d'enregistrement et d'analyse, qui permet de se revoir une partie sur carte avec les paramètres importants du vol.



Pareil mais mieux et à plusieurs

Rien de bien révolutionnaire dans tout ça me direz-vous, puisque la galaxie Flight Simulator comporte depuis des années moult extensions et modifications de grande qualité qui proposent sensiblement la même chose. Certes, vous répondrais-je, mais justement cette fois-ci pas besoin d'ajouter des programmes externes puisque tout est inclus d'emblée. Et pour enfoncer le clou, j'ajouterais que FS2004 comporte un mode multijoueur permettant de faire des ronds dans le ciel à plusieurs, en réseau local ou par Internet. Génial non ? Étant de nature contrariante, vous allez bien sûr me demander quel est l'intérêt d'un mode multijoueur pour un simulateur qui ne propose ni combat, ni course, ni aucune compétition. Et là je vous cloue le bec : il est possible de relier deux PC afin qu'un instructeur puisse observer le comportement d'un apprenti Icare, lui préparer de petites surprises mécaniques ou météorologiques, mais aussi qu'il lui fasse part de ses commentaires avisés par le biais d'une fenêtre de chat. Voilà qui devrait faciliter la tâche aux moniteurs d'avion-école, et limiter leurs frais de carrossier chaque fois qu'un de ces gros boulets d'élèves manque un créneau et enfonce une aile.

God bless America

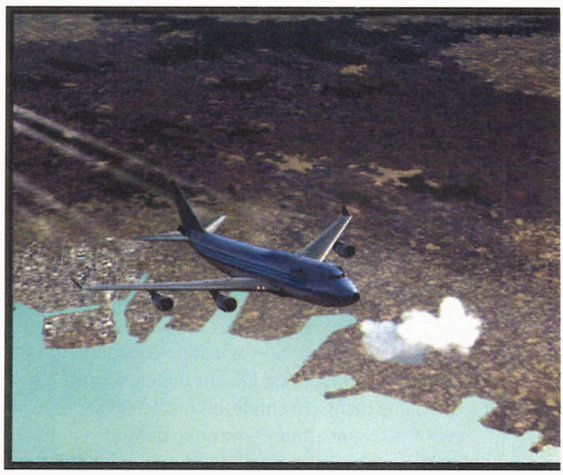
Mais notre simulateur de catastrophe aérienne préféré nous propose aussi cette année un thème bien particulier : pour célébrer le centenaire du premier vol contrôlé, celui des frères Wright, FS2004 aligne toute une flopée de coucous vétustes à écraser au sol aux quatre coins du globe dans une pléthore de scénarios historiques prestigieux. Retraçant les grandes étapes de la conquête du ciel, ces missions vous proposent de marcher sur les pas de quelques-uns des plus illustres pionniers de l'Histoire de l'aviation, pourvu qu'ils soient Américains (exit les Blériot, Mermoz et compagnie : pas de mangeurs de grenouilles au menu), et de reproduire leurs exploits légendaires dans les conditions de l'époque. À ceci près que la géographie reste celle de 2004 et qu'au décollage, le nouveau Lindbergh devra prendre garde à esquiver les avions de lignes modernes qui arrivent en sens inverse. Mais qu'importe : pour le joueur qui aura le courage de s'y attaquer, la traversée New York – Paris à bord du célèbre Spirit of Saint Louis, une grosse citerne de carburant disgracieuse munie de deux ailes et d'un moteur, reste un exploit insensé. D'abord parce que le pilote ne voit rien ou presque du monde extérieur et ne risque pas d'être distrait par le paysage : le cockpit n'offre tout simplement pas de vue vers l'avant, à l'exception d'un périscope latéral ridiculement petit destiné à éviter de se manger la première cheminée d'usine venue. Ensuite parce que la navigation, extrêmement primitive, consiste à voler au ras du sol pour identifier les détails du terrain, puis à se fier exclusivement à une bête boussole pour retrouver l'autre côté de l'océan à quelques milliers de kilomètres. En cas d'erreur de trajectoire, c'est la panne sèche assurée et le crash dans les eaux glacées de l'Atlantique Nord. Durée du voyage, si tout va bien : un peu plus de 33 heures ! Excusez du peu… Sachant que l'expédition la plus longue consiste carrément à faire le tour de la Terre, en 66 et 13 étapes, le pilote pas totalement masochiste sera sans doute rassuré d'apprendre l'existence d'une commande de compression temporelle. Ça ne rend pas le pilotage ou la navigation plus simple, mais ça aide à atteindre sa destination avant d'avoir une barbe trop abondante. Satisfaction supplémentaire pour les historiens, timbrés de l'enveloppe de vol et autres experts mécanos qui veulent se renseigner plus avant sur ces vieux zincs et leurs pilotes, la





« Les aiguilleurs du ciel font preuve d'un peu moins de désinvolture dans leur métier. »

documentation multimédia sur le CD permet en trois minutes de retrouver toute l'excitation d'un documentaire éducatif bon marché.
On en frémit d'avance.

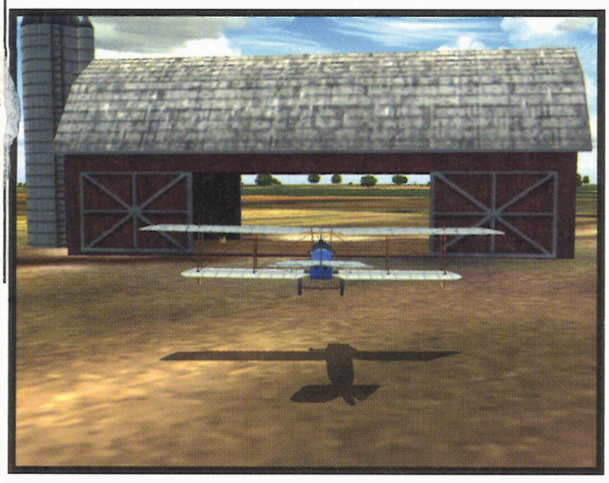


Prolétaires, rentrez chez vous

Sur le plan technique, comme d'habitude Flight Simulator exige une configuration très musclée. Heureusement pour les pauvres, l'interface propose suffisamment d'options graphiques à bidouiller pour que le jeu tourne à peu près sur une machine plus modeste, mais au prix d'une considérable dégradation de la qualité d'affichage. Il revient donc au joueur de trouver l'équilibre entre esthétisme et fluidité. Un puriste plus préoccupé par le réalisme de ses manoeuvres que par le tourisme virtuel devrait pouvoir y trouver son compte. Après tout, pas besoin d'une résolution très élevée et de textures géantes pour voler aux instruments la nuit dans un nuage. Bien entendu, un bon joystick est absolument de rigueur : autant de boutons que possible, axe de lacet, manette de gaz et coolie hat ne seront pas de trop. Quant à jouer à la souris, n'y pensez même pas. Du côté du son, ça vrombit joyeusement, la pluie claque sur le fuselage et le tonnerre gronde.

Un peu de technique

Testé sur un Athlon XP 2100+ avec une carte vidéo GeForce 4 Ti 4400 et 512 Mo de RAM, le jeu tourne confortablement (plus de 20 images par seconde) en 1280x1024x32 avec pratiquement tous les détails à fond. En taillant à la hache dans les options graphiques, on peut maintenir une animation fluide même sur une machine très modeste, mais le résultat visuel sera atroce. Jamais à court de super blagues, Microsoft annonce une config mini à 450 Mhz, 64 Mo de RAM et carte 3D 8 Mo, mais même avec du matos 3 fois plus puissant, seuls les adeptes du vol sans visibilité y trouveront leur compte. Étant donné qu'ils constituent une bonne partie de la clientèle du jeu, ce n'est pas si grave. Attention, le monstre occupe plus de 2,5 Go sur le disque dur.



Y a-t-il un pilote dans l'avion ?

Copies conformes de la réalité, nous jure-t-on, les caractéristiques techniques de ces avions sont fidèles jusqu'au dernier boulon, exactes dans leurs moindres détails. Mais, pris d'un rare accès de franchise, je dois vous avouer, chers lecteurs, qu'en fait malgré toutes les apparences, je ne suis pas pilote de ligne. Et que si je l'étais, je ne passerais pas mon mois de juillet seul au fond d'un bunker surchauffé de la banlieue parisienne à tester des jeux vidéo. Non, je serais vautré dans une cabine de pilotage quelque part au-dessus des nuages, occupé à siroter du champagne frais en compagnie d'hôtesses lascives. Je ne vais donc pas vous mentir, je ne suis absolument pas qualifié pour juger du réalisme de la chose, qu'il s'agisse de la symphonie spécifique de chaque réacteur, de la disposition des divers bidules sur les tableaux de bord virtuels, ou pire encore du comportement aérien de tous ces machins hi-tech. Mais bon nombre de pilotes réels, y compris ceux aux intentions douteuses, s'entraînent avec ce logiciel et semblent lui faire confiance. Même s'il ne reproduit évidemment pas les sensations physiques d'accélération et de mort violente ressenties par un véritable accidenté du ciel, FS2004 reste la référence absolue en terme de simulateur de vol civil sur PC. Petite note pour Microsoft : on peut encore étudier d'en haut des sites interdits de survol, comme le Pentagone ou les navettes spatiales prêtes au décollage à Cap Carnaval. Oups… faites gaffe, on va encore dire que c'est de votre faute

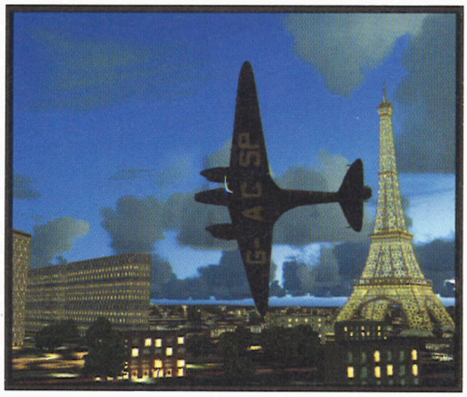
Atomic

En Deux Mots

DIGNE HÉRITIER DE LA FRANCHISE, FLIGHT SIMULATOR, FS2004 SATISFERA LES PILOTES VIRTUELS FORTUNÉS QUI VEULENT SURVOLER EN PAIX DES COINS INTÉRESSANTS, MAIS IL RISQUE FORT D'ASSOMMER D'ENNUI LES GENS NORMAUX.

- + La taille et la complexité de l'aire de jeu
- + Certains paysages très réussis
- + Réalisme inégalé
- − Ça manque un peu trop de napalm, de hurlements d'agonie et de mitrailleuses lourdes
- − La dimension « tourisme » perd tout intérêt sur une machine poussive

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT







Frozen Throne

STRATÉGIE TEMPS RÉEL



À l'instar de ses autres titres, Blizzard dote Warcraft III d'une extension de qualité qui risque d'en frustrer plus d'un vu le nombre de changements apportés. Eh oui les petits gars, remballez vos rush d'Archimage et autres fourberies à deux balles et faites place à de nouvelles stratégies toutes fraîches. Avec l'arrivée de Frozen Throne, l'ensemble du système de dégâts et d'armure a été modifié pour équilibrer davantage le jeu et permettre de créer des armées diversifiées.
En théorie c'est une bonne idée mais en pratique, un grand nombre de parties se gagne encore en créant en masse un type d'unité ou deux. Il faudra laisser le temps aux joueurs de développer de nouvelles stratégies car chaque unité a subi son lot de changements. Exemple, les magiciens se retrouvent sans armure – un coup de vent et ils vont s'exploser contre un arbre – alors que les paysans vont pouvoir trimer tranquillement puisqu'ils résistent davantage aux attaques magiques.
Toutes les unités de siège sont également dotées d'améliorations non négligeables qui les rendent plus efficaces. Il faut dire que les catapultes et autres mortiers étaient, dans la majorité des parties, très peu utilisés.
Évidemment, Frozen Throne ne s'arrête pas à ces quelques modifications de caractéristiques ou de coût qui en laisseront plus d'un de marbre. Comptez plutôt sur la présence pour chaque race d'un nouveau héros, de trois nouvelles unités ainsi que de nouvelles compétences pour tout ce petit monde, pas de jaloux. Désormais, une auberge vous accueille auprès de son âtre chaleureux. Elle permet d'engager les services de héros indépendants histoire de créer de nouvelles stratégies et de surprendre davantage son adversaire. Une autre nouveauté de cet add-on est l'implémentation de bateaux pouvant transporter vos troupes d'une île à l'autre. On est loin des batailles navales de Warcraft II, mais le clin d'œil fait toujours plaisir. Ah nostalgie quand tu nous tiens… J'en vois quelques-uns au fond qui bougonnent près du radiateur : y'a pas de cinquième race ! Mort à Blizzard ! Alors, on se calme tout de suite car… c'est vrai, aucune nouvelle race n'a pointé le bout de son nez ; cependant, vous pouvez vous consoler en vivant une nouvelle aventure solo épique. Manque de bol, dans les faits, la campagne s'avère aussi passionnante qu'une série télé sur la vie des cueilleurs d'escargots dans le Loiret.

APRÈS UN AN
DE BATAILLES ACHARNÉES,
DE VICTOIRES ÉCLATANTES,
DE DÉFAITES HUMILIANTES
ET DE ZOG ZOG PLEIN LA TÊTE,
JE PENSAIS DÉCROCHER…
BEN NON ! C'EST REPARTI
DE PLUS BELLE AVEC CET ADD-ON.
FROZEN THRONE NUIT
GRAVEMENT À LA SANTÉ…
MAIS QU'EST-CE QUE C'EST BON !



C'est toujours pratique d'avoir un allié elfe. Histoire de vider ses Moon Well pour remettre en forme son armée.



Les armées ennemies se toisent pensant plusieurs secondes avant d'engager un combat qui va se transformer en véritable boucherie. Si si, j'y étais !

Jaipasdamis.com

Bon j'abuse un peu, la campagne solo n'est pas aussi catastrophique qu'il y paraît. L'histoire nous entraîne efficacement de mission en mission. Ici, l'aventure commence par les elfes pour s'étendre avec les humains et finir chez les morts-vivants. Les orcs ne font pas partie du scénario principal, mais disposent d'une campagne bonus

PUBLIC AVERTI | 12 INTERNET | LOCAL 12 IP/IPX

CONFIG MINIMUM **CPU 400 MHz, 128 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 3D 8Mo**
ÉDITEUR **VIVENDI UNIVERSAL**
DÉVELOPPEUR **BLIZZARD ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**





Des Footmans et des Huntress contre des Wyverns, l'issue du combat est rapidement décidé.

juste pour eux. À vrai dire, il ne vous faudra pas plus d'une dizaine d'heures pour finir cette aventure. Malheureusement, les objectifs sont particulièrement répétitifs et manquent cruellement de dynamisme. À croire que tout est mis en œuvre pour nous maintenir un maximum de temps dans une map : les unités sont limitées, les environnements labyrinthiques… Bref, là où cinq minutes et deux mortiers suffiraient à anéantir une base, on se surprend à mettre trois fois plus de temps avec des unités de base en passant par des chemins sinueux. En fait, la campagne de Frozen Throne est composée principalement de ces fameuses missions, propres à tout bon RTS, dans lesquelles on vous file une poignée d'unités et… démerdez-vous pour trouver la sortie. Il faut avouer que je trouve ce système ennuyeux au possible. Il s'agit surtout d'apprendre à manier les nouvelles unités. Ceci étant, on se surprend à venir à bout de cette nouvelle campagne bien qu'elle soit moins savoureuse que celle de Warcraft III. C'est évident, la campagne solo n'est pas le point fort de cette extension. Frozen Throne a été développé, avant tout, pour améliorer l'expérience de jeu en multijoueur. Blizzard a tout mis en œuvre pour faciliter la vie des joueurs sur Battle.net. Le système de ladder (classement mondial des meilleurs joueurs) est toujours de rigueur, ainsi que la possibilité de rejoindre une partie d'un simple clic. Une des grandes nouveautés est la gestion des clans. La communauté de Warcraft III va apprécier puisqu'il est possible de créer son clan sous Battle.net sans changer de compte. Le nom de votre clan s'affiche alors en jaune à côté de votre pseudo. De plus, le clan peut être gérer directement à partir de BN en



Encore un qui n'a pas compris que le rush d'Archimage ne fonctionnait plus. Effectivement, les paysans sont nettement moins sensibles à la magie.

Test psychomoteur

Il existe un petit logiciel fort sympathique (w3chart, dispo sur notre CD) qui permet de connaître le nombre d'APM (Action Par Minute) que vous exécutez durant une partie de Warcraft III. À savoir qu'un joueur lambda se situe entre 30 et 40 APM. Quand on voit le meilleur joueur français arriver à 250 APM, ça laisse rêveur ; mais ce n'est rien quand on sait qu'un Coréen a atteint les 400 actions par minutes. Je ne vous conseille pas de l'imiter au risque de vous péter un doigt.

Elles sont pas belles mes potions ?

La possibilité pour chaque race de construire un magasin dans sa base offre une approche totalement différente avant d'engager un combat. Bien entendu, les objets disponibles ne sont pas tous similaires à ceux que l'on peut trouver dans les échoppes tenues par les gobelins. Sachant que les unités peuvent également porter des objets, c'est toujours utile de se munir de quelques parchemins avant de partir en guerre ou après une téléportation sauvage pour sauver ses fesses.





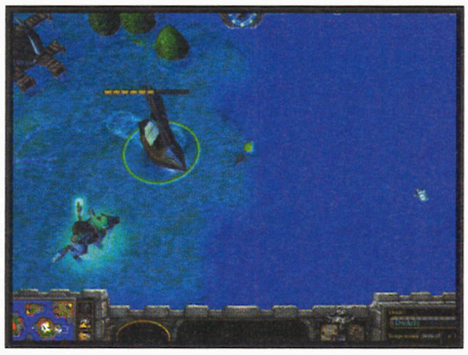
donnant des promotions ou en bannissant certains membres. Bref, que du bonheur ! Il est aussi désormais possible de participer à des tournois officiels. Dès votre arrivée sur Battle.net, vous pouvez voir ce genre d'annonces circuler : tournoi Undead à 18h30 en 1vs1. Malheureusement avant d'avoir la prétention de participer à ce genre de compétition online, il va falloir vous entraîner de manière intensive.

Seulement pour les pros

Les parties sur Battle.net relèvent plus de l'exploit sportif qu'autre chose. On pourrait presque croire que le fun n'a plus sa place au milieu de ces milliers de joueurs prêts à tout pour l'emporter. Il faut dire que les premiers matchs ressemblent à un bizutage assez douloureux qui se résume à voir débouler l'armée adverse dans votre base après quelques minutes de jeu en supportant des répliques sarcastiques de la part de votre adversaire, style : « Tiens ! C'est journée portes ouvertes chez toi ? Bouge pas je visite ! » Bref, ça fait jamais plaisir à lire et il faudra ramer un bon moment avant de faire pencher la balance en votre faveur. Le niveau de jeu est très élevé et il faut du temps avant de prendre plaisir à affronter d'autres joueurs. Les débutants risquent d'ailleurs d'être rapidement frustrés. Vous voilà prévenu ! Il ne vous reste plus qu'à organiser une LAN entre potes pour vous éclater ! Ceci étant, Frozen Throne est un add-on indispensable à tout amateur de Warcraft III qui désire s'investir à fond dans des parties en réseau. Encore une fois, Blizzard place la barre très haut et impose Warcraft III comme leader de la stratégie temps réel grâce à cette fabuleuse extension qui a été conçue pour être savourée sur la longueur.

CYD





Les géants des montagnes peuvent déraciner un arbre et infliger de lourds dommages à une structure en frappant avec le tronc.

Un peu de technique

Frozen Throne propose de nouveaux décors et quelques effets de sorts améliorés mais rien qui ne justifie l'achat d'une bête de course. Comme à l'accoutumée, la config. minimale signifie qu'il est possible de faire des parties avec les détails au minimum. Ceux qui désirent jouer sur le Net avec plein de jolis effets partout devront se diriger vers un PC doté d'un processeur de plus d'1GHz, de 256 Mo de RAM et au moins d'une GeForce 3. Sans oublier qu'une connexion haut débit est de rigueur, sinon vous pouvez dire adieu à la victoire.

Elfe de la nuit



Voilà les chouchous de notre cher rédac' chef écolo. Eh oui, il est comme ça Caféine, il a des posters de Nicolas Hulot derrière son bureau, il se lave avec des produits Ushuaïa, il bouffe Bio (ndlr : ça se saurait) et il joue avec les elfes de la nuit. Le pire, c'est qu'il deviendrait presque énervant avec ses géants des montagnes qu'il déploie partout. Il faut dire que venir à bout d'une unité de 1 400 points de vie qui peut provoquer les unités adverses pour encaisser tous les dégâts, ça n'est pas évident. Heureusement, il n'a pas encore remarqué qu'un géant ne touchait pas les unités aériennes (ndlr : tu me cherches ? C'est ça hein ?). À côté de ça, les elfes disposent d'une unité particulièrement énervante : le Faerie Dragon. Cette espèce de gros papillon reste immobile dans un coin du champ de bataille, en infligeant des dommages à chaque magicien qui fait l'erreur d'utiliser sa mana. Bref les elfes restent les maîtres de la fourberie et ce n'est pas leur nouveau héros qui nous prouvera le contraire. Effectivement, il peut se téléporter pour atteindre n'importe quelle hauteur en quelques secondes, infliger des dommages empoisonnés et exécuter plein d'autres actions pénibles pour ceux d'en face.

Undead



Toujours aussi efficaces, les Undead poursuivent leur petit bonhomme de chemin avec l'arrivée de l'Obsidian Statue qui a le pouvoir de remettre de la mana ou de la vie aux unités proches. Je sens que certains ne vont pas aimer voir se balader des nécros avec la barre de mana toujours pleine. Surtout qu'ils peuvent désormais invoquer des squelettes mages. Outre ses compétences de guérison, l'Obsidian Statue peut se transformer en unité aérienne très puissante nommée Destroyer. Côté héros, les Undead ne font pas dans la finesse en prenant le Crypt Lord dans leur rang. Il privilégie le combat corps à corps à la magie en assommant ses adversaires ou en renvoyant un certain nombre de dégâts lorsqu'on le frappe. Pas commode le gars ! De plus, il est un peu apiculteur puisqu'il dispose d'un sort ultime très efficace qui consiste à invoquer une nuée d'abeilles soignant leur maître tout en infligeant des dommages autour d'elles.



Le nouveau héros elfe peut se téléporter n'importe où dans l'écran de jeu. Très efficace pour se sortir de ce genre de situation.



Humain



La race la plus polyvalente du jeu enrichit sa force de frappe en accueillant des unités fortement axées sur la magie. Dites bonjour au Spell Breaker, une unité indispensable qui s'approprie les sorts positifs adverses pour les placer sur les unités alliées. C'est le genre de tour de passe-passe qui n'amuse pas une bande de Grunts bloodlustés. Sinon, on assiste à l'apparition d'un Corsair Protoss qui... Ce n'est pas une unité Protoss ? Comment ça ? Pourtant, l'unité vole et empêche les tourelles de tirer grâce à un nuage. Ah oui effectivement, y'a le nom qui change ! Bon alors maintenant il faut appeler ça un Dragonhawk Rider. Bref, pour chapeauter tout ce beau monde, les humains ont fait appel au Blood Mage. Un magicien qui n'œuvre pas dans la dentelle puisqu'il peut, entre autres, enflammer une zone pour infliger des dégâts aux unités ou se tailler un passage dans la forêt. Grâce à son sort ultime, il peut invoquer un phénix pour se battre à ses côtés. En gros, empêchez-le d'atteindre le level 6 sans quoi vous allez le sentir passer...

Orc

Les orcs renvoient Hulk au simple rang de cueilleur de maïs sur les boîtes de conserve. Eux au moins n'ont pas une tête de chien battu ni d'état d'âme lorsqu'il s'agit d'éclater un humain contre un arbre. C'est même le sport local chez eux. Mais les choses évoluent... Les grands méchants orcs deviendraient-il plus raisonnables ? Il semblerait que oui puisque la magie est de plus en plus présente au sein de leur communauté. On assiste à l'arrivée du Spirit Walker qui possède nombre de pouvoirs intéressants comme celui de réanimer un guerrier tombé au combat. Le nouveau héros, quant à lui, est un troll, très axé sur le vaudou, capable d'invoquer des têtes de serpent pour infliger des dégâts à distance ou se lancer dans une danse macabre endiablée permettant de rendre les unités à proximité totalement invulnérables. Ça fait un peu peur dit comme ça, mais un bon coup de marteau ou un sort de sommeil suffira à mettre fin aux gesticulations de ce gros lourd en puissance.







En Deux Mots

Frozen Throne est à Warcraft III ce que Brood War a été à Starcraft, c'est à dire un add-on indispensable qui apporte suffisamment de nouveautés pour relancer l'intérêt du jeu et améliorer considérablement son gameplay. Le seul problème, c'est qu'il est impossible de prendre le temps d'admirer le décor. Les parties s'enchaînent rapidement et demandent un niveau de jeu assez costaud pour s'éclater sur le Net.

- + De nombreuses fonctionnalités présentes sur Battle.net
- + Des parties en réseau mémorables
- + Les nouveaux héros et nouvelles unités
- + Les héros indépendants
- + Une manière totalement différente d'aborder Warcraft III
- − Une campagne solo un peu tristounette

8 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

9 INTÉRÊT

Arthas contre Illidan... un combat mythique qui restera dans les annales...







TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM 1,8 GHz, 512 Mo, GeForce 3
ÉDITEUR JoWood
DÉVELOPPEUR Nival Interactive Russie
TEXTE ET VOIX V.O.

Silent Storm

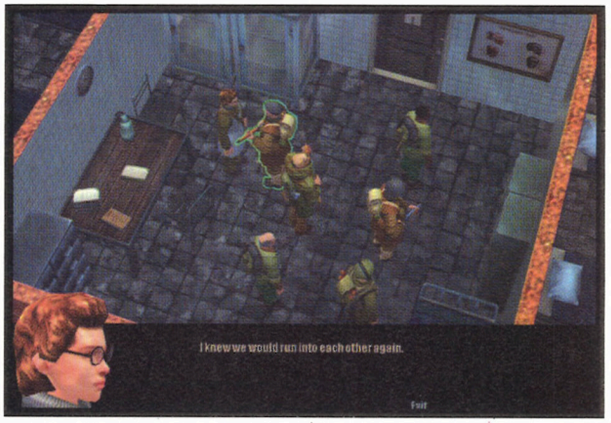
TACTIQUE AU TOUR PAR TOUR EN 3D

Hein, encore un jeu sur la Seconde Guerre mondiale ? Ohlàlà les lourds, on va jamais s'en sortir. Avec la tripotée de titres sortis ces dernières décennies, ça bouchonne sec dans le secteur du IIIe Reich. Pour sortir du lot, il faut faire preuve d'originalité. Eh bien chez Nival, la preuve s'appelle Silent Storm. Après les FPS et les RTS, le Tactical RPG au tour par tour est de retour, déterminé, pas content et en 3D.

Au départ, je dois avouer que j'étais sceptique. Quand j'ai eu le CD entre les mains, je l'ai reniflé attentivement, en faisant fonctionner mon odorat de testeur hors pair fraîchement formé à plein régime. Là, j'ai cru sentir un de ces soft bien prétentieux, ceux où on se prend la tête pendant trois quarts d'heure à chaque combat. Oui, ce genre de jeux où il faut poser une équerre sur l'écran pour calculer les trajectoires avant de tirer sur un soldat situé à moins d'un mètre cinquante, le tout en se baladant dans des menus dignes des meilleurs logiciels d'architecture quantique. Beeeep ! Erreur ! J'ai découvert un nouveau monde merveilleux alors que pour moi, le tour par tour se résumait à Worms. À l'inverse, les habitués de Jagged Alliance 2 seront en territoire connu. En fait, les deux titres ont énormément de choses en commun, en particulier les combats et le système d'expérience des perso. Il s'agit de recruter et de prendre en main un groupe des forces spéciales, avec lequel on va pouvoir visiter l'Europe en guerre. Sur la route, il faudra rassembler plusieurs indices qui constitueront le squelette du scénario qui prend forme au cours de votre progression. En gros, c'est une sombre histoire d'armement très secret, que les méchants mettent malicieusement en place dans notre dos sans rien nous dire. Eh oui, c'est ça la guerre, c'est plein de mensonges pas sympas. Quelle horreur.

Tour ni coton, Tour ni cota

Les développeurs ont quand même essayé de pondre une histoire originale. En fait, la Seconde Guerre mondiale n'est qu'un décor de fond pour une intrigue plus axée « espionnage et armement secret hi-tech », avec pas mal de surprises science-fiction à la clé. Avant de se lancer à corps perdu dans l'aventure, ou plutôt dans cette grande enquête, il faut choisir entre les Alliés et l'Axe. Selon le camp sélectionné, on a droit à 2 campagnes très différentes et ça, c'est déjà une preuve que les développeurs se sont bien foulés ; ils auraient pu nous servir quasiment les mêmes missions en inversant les rôles. Mais non, chez Nival, on fait les choses bien. Vient ensuite la phase de création du perso, avec les statistiques et les skills comme dans tout bon RPG qui se respecte. Puis, on choisit sa spécialité parmi différentes classes. C'est là



Ma copine l'infirmière. Toujours gentille, elle s'occupe de moi et de tous mes compagnons sans broncher.

Va chercher !

Les objectifs sont souvent très similaires, surtout au début. Il s'agit de trouver des documents cachés dans les niveaux à la manière des œufs de Pâques, ou alors de retrouver le corps d'un bonhomme soi-disant important qu'il faudra évacuer de la zone de combats en le portant sur son dos. C'est un tantinet lourdingue, mais heureusement les missions ont toutes un charme particulier qui fait vite oublier ces répétitions.



« L'action passe automatiquement en mode Tour par tour, et c'est là que ça devient intéressant. »

qu'il faut décider si l'on veut être grenadier, sniper, médecin, facteur, banquier ou testeur chez Joystick. Ahah, je déconne, ça c'est pas possible. Non parce que si on pouvait être testeur chez Joy, ça se saurait. Et dire que plein de gens ont cru à cette histoire de recrutement… Quand on arrive sur le terrain d'une mission, tout se déroule en temps réel. On peut fouiller les coffres et pénétrer dans les maisons, mais ça ne s'éternise jamais. La plupart du temps, on peut à peine jeter un coup d'œil aux décors et dire bonjour aux NPC alliés qu'un groupe ennemi rapplique illico presto. L'action passe alors automatiquement en mode Tour par tour, et c'est là que ça devient intéressant. Pour ceux qui ne connaissent pas du tout le principe, c'est un peu comme un échiquier en plus évolué. Chaque mouvement coûte des points d'action. Les personnages en disposent d'un certain nombre à chaque tour, en fonction de plusieurs paramètres (comme l'habileté à manier une arme ou la rapidité à se déplacer). Une fois qu'on a effectué tous ses mouvements et donc utilisé tous ses points d'action, on passe le relais à l'ordinateur qui fait jouer les adversaires. Ça a l'air de rien dit comme ça, mais ça donne un aspect tactique surpuissant aux combats.

Le tour, mais pas que de France

La progression n'est pas linéaire et joue au maximum la carte du dynamisme. Un des aspects les plus intéressants consiste à pouvoir choisir sa destination (et donc sa mission) sur la carte de l'Europe. De nombreux pays se débloquent au fur et à mesure, mais il est également possible de s'arrêter à mi-chemin dans des zones inconnues où les rencontres avec des ennemis sont générées aléatoirement. Cela permet de pratiquer un sport bien connu de ceux qui rodent sur les serveurs de MMORPG, j'ai nommé le « levelling ». Plus on combat, plus les statistiques de nos soldats augmentent. Pour les collectionneurs, il est toujours possible d'endosser le rôle du ramasse-poubelles en passant le terrain au peigne fin après la bataille, histoire de faire le plein de matos pour le ramener à la base. Afin de bien gérer l'équipement, les développeurs ont opté pour un système d'inventaire qui n'est pas sans rappeler celui de Diablo. Rien à dire, ce procédé a fait ses preuves et il s'avère ma foi bien adapté pour gérer ses objets. Les armes et les explosifs possèdent des attributs extrêmement détaillés, tout est pris en compte : précision, cadence, dégât, portée… rien n'a été lâchement ignoré par les programmeurs. Le soft gère même la puissance des fragments de grenades individuellement, du jamais vu. Même Jagged Alliance 2 ne les prenaient pas en compte de cette manière.



On peut faire tirer tous les membres du commando en même temps. Ça donne droit à une belle séquence émotion.

TIPS JEU

Si vous êtes blessé, que vous saignez beaucoup et que vous n'avez ni médecin ni bandages, ben vous êtes sacrément dans la merde. Désolé.





Mon ami le porteur de Panzerschrek, qui a joué à cache-cache avec mon squad pendant trois quarts d'heure. Heureusement, il a fini par se montrer, la gueule encore toute poudrée.



Ambiance de fête

Mais laissez-moi vous parler de l'ambiance, et en particulier de celle des combats. Au détour d'un chemin, j'arrive dans une sorte de petit village sous le contrôle des alliés. Paniqué, l'officier local m'explique qu'il s'attend à une attaque imminente de la part des forces allemandes. Je commence alors à placer mes hommes dans les maisons : le sniper en hauteur, le grenadier derrière les buissons et un autre type aux commandes de la mitrailleuse lourde. Hop, c'est prêt, à table. Au départ, je ne sait pas combien ils sont, je me fais juste canarder. Les NPC alliés déjà sur place s'en prennent plein le gilet et n'arrivent même pas à défendre un mètre carré de rue. Crispé sur ma souris, je me dis « pas grave, avec moi ça va pas se passer comme ça ». Après une bonne demi-heure de tours acharnés, le terrain est truffé d'impacts, les maisons n'ont plus de fenêtres et les cadavres jonchent le sol un peu partout. Sur les cinq soldats que j'ai emmenés avec moi, Tommy s'est pris une balle dans la nuque alors qu'il courait aveuglement vers une maison, Gator le grenadier a tout fait sauter (lui y compris), et Yves est allé voir s'il pouvait soigner Gator pendant qu'il lançait ses grenades. En plus, les blessures peuvent entraîner des saignements et dans ces cas-là, il vaut mieux avoir un médecin ou des bandages à proximité si on ne veut pas voir nos hommes finir dans une marre rouge.

Pas de feignasses sur le champ de bataille

Je vous conseille d'enclencher directement le mode Hard. Bon c'est sûr, vous allez en baver un peu, mais le plaisir de jeu sera décuplé. En mode Normal, les objectifs sont déjà indiqués sur la carte sans avoir à les chercher partout, ce qui ampute ce titre d'une bonne partie de son intérêt, surtout si vous aimez l'aspect RPG du soft. Je n'ai pas dit de mettre en « Impossible » non plus, hein, c'est déjà assez dur comme ça. Par contre, point de mode Easy. Évitez d'offrir ce soft à votre petit frère de 8 ans quoi...



Du détail à foison

La réalisation de Silent Storm n'est pas en reste. Alors c'est sûr, il ne faut pas s'attendre à une débauche d'effets spéciaux polygonaux tout beaux, mais la modélisation des différents éléments est très propre. C'est le premier titre de cette catégorie à intégrer un environnement 3D aussi détaillé. Chaque partie du décor est destructible et toutes les traces de sang ou d'explosifs sur les surfaces sont conservées durant la partie. La vue est modulable et on peut changer à loisir l'angle de vision ; le seul point noir concerne le zoom. Lorsqu'on essaye de zoomer à fond, la caméra avance puis recule subitement, dans le style « saut à l'élastique ». C'est très frustrant. Les décors sont assez variés, et même si l'on retrouve souvent les mêmes environnements, les développeurs ont fait suffisamment du bon boulot pour nous éviter la désagréable sensation de se retrouver toujours aux mêmes endroits. L'autre point fort, ce sont les animations. Là, avec leur nouveau moteur tout neuf, les petits gars de chez Nival ont frappé très fort pour un jeu de ce type. Les personnages s'écroulent de manière très convaincante, tombent des miradors ou des escaliers sans traverser les murs, bref, la grande classe. J'aime





particulièrement le détail des mouvements lorsqu'on ramasse un cadavre ; on le transporte à bout de bras, ses membres ballottent et son inertie fait plaisir à voir.

Syndrome de la vache folle

Certaines petites choses viennent néanmoins ternir ce beau tableau. Par exemple, pendant que l'ennemi joue son tour, on ne peut absolument rien faire, même pas bouger la caméra. C'est plutôt embêtant car on n'a jamais la meilleure vision des actions de l'ordinateur. Plus grave encore, les problèmes d'I.A. Pas vraiment celle des ennemis qui se débrouillent comme ils peuvent, mais surtout celle des NPC qui sont dans notre camp. Ils font carrément n'importe quoi. On les voit parcourir les niveaux accroupis en canard, l'air perdu. Ils entrent dans une maison, ressortent en enjambant la fenêtre, se prennent une balle au passage puis repassent par la porte. Parfois, une étincelle de bon sens traverse leur esprit malade, et ils se mettent mollement à tirer n'importe comment sur les adversaires. Bien sûr, ils loupent tout et finissent aussi idiots qu'ils ont commencé. Bah au moins ils savent mettre l'ambiance. Au niveau des musiques, c'est pas non plus formidable. C'est tip top rengaine, le genre qui empêche de dormir parce que ça tourne en boucle dans la tête le soir venu.



La vue de loin permet d'avoir une vision d'ensemble du théâtre des opérations.

« Les perso s'écroulent de manière très convaincante, sans traverser les murs, bref, la grande classe. »

Le retour du tour

La Seconde Guerre mondiale enfin traitée de manière originale dans un jeu, il était temps. J'ai même envie de dire : enfin, un titre original tout court ! C'est vrai ça, les Tactical RPG au tour par tour, ça ne court pas les disques durs. Le seul fait d'innover dans notre paysage vidéo ludique constitue à mon sens une qualité, alors si en plus le produit est bien soigné, je dis bravo. Malgré quelques problèmes d'I.A., on prend vraiment son pied à mener ses batailles et à faire monter ses soldats en niveau. En plus, la durée de vie est vraiment balèze. Chaque combat dure au minimum vingt minutes et ça peut atteindre facilement plusieurs heures pour les grosses cartes, surtout si vous aimez prendre votre temps. Messieurs les fans de Jagged Alliance ou de X-Com, réveillez-vous, la revanche a sonné. Les autres, ben heu, réveillez-vous aussi.

Blutch

Un peu de technique

Sur un Athlon XP 1800+, 512 Mo de Ram et une GeForce 3, ça rame. Oui, vous avez bien lu, ça rame en 1024x768 et encore, tout n'est pas complètement à fond. Pour y jouer de manière totalement fluide (surtout quand le décor est truffé d'arbres ou de bâtiments à calculer), comptez un bon 2 GHz, 512 Mo et une carte GeForce 4 comme strict minimum.

Bouh, les planqués...

Détruire une façade entière peut s'avérer utile pour y voir plus clair. Du coup, les soldats qui sont à l'intérieur arrêtent de se planquer et reprennent le combat, résignés.

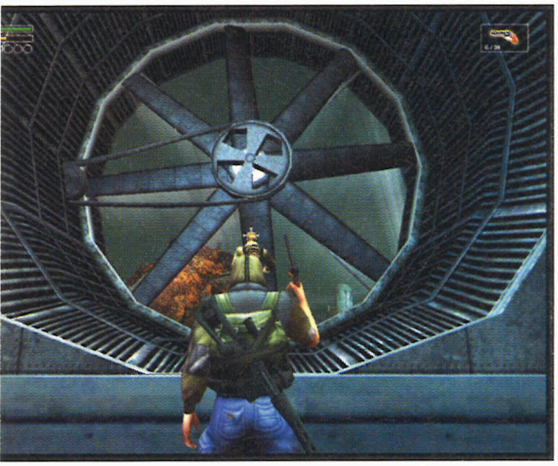


En Deux Mots

VOILÀ UN BON SOFT ORIGINAL QUI RESPECTE LES RÈGLES DU GENRE ET QUI ABORDE LE THÈME DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE SOUS UN ANGLE S.F. TRÈS SYMPA TOUT EN RESTANT RÉALISTE (SI C'EST POSSIBLE). LES AJOUTS TECHNIQUES SERVENT VRAIMENT LE GAMEPLAY, ET MALGRÉ CERTAINS PROBLÈMES DE PROGRAMMATION, LE PLAISIR EST BEL ET BIEN AU RENDEZ-VOUS.

- + Un genre trop rare enfin de retour
- + Les décors entièrement destructibles
- + La durée de vie
- − Peut-être un peu répétitif à la longue
- − L'I.A. des NPC, à pleurer de rire (jaune)
- − Les musiques très rengaines

6	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT



L'action de Freedom Fighters se déroule dans un univers alternatif, où ce ne sont pas les États-Unis mais l'URSS de Staline qui a gagné, à coups de bombes nucléaires, la Seconde Guerre mondiale. La guerre froide a donc démarré sur des bases totalement différentes. Dès le début des années 50, l'Europe de l'Ouest a été envahie par les communistes. Des révolutionnaires marxistes aidés par des conseillers militaires russes ont peu à peu pris le contrôle de l'Amérique du Sud, et au milieu des années 90, le Mexique est finalement tombé à son tour dans l'orbite des Rouges. Quand le jeu débute en 2003, les États-Unis redoutent une attaque imminente, et de folles rumeurs de conspirations courent dans la population. Votre personnage, le héros du jeu, ne s'intéresse pas à la politique : il est plombier. Il va changer d'avis après avoir croisé la route des troupes de choc soviétiques, qui prennent son frère en otage simplement parce qu'il était au mauvais endroit au mauvais moment. Parfaitement préparée, l'invasion surprise de l'Amérique réussit et l'Armée Rouge

Freedom Fighters

SHOOT TACTIQUE

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte 3D 32 Mo **ÉDITEUR** Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Io Interactive Danemark
TEXTE ET VOIX en français



Aux informations, on voit les colonnes blindées soviétiques qui occupent la ville.

Grâce à Freedom Fighters, vous allez réaliser le rêve de millions de patriotes américains : maigrir. Non, c'est pas ça. Coupez, on la refait. Vous allez constituer une milice paramilitaire et défendre votre liberté, les armes à la main ! Et c'est plutôt une bonne nouvelle, parce que la guérilla urbaine n'avait jamais été aussi fun.



patrouille librement dans les rues de Manhattan. Mais une poignée de courageux combattants de la liberté, menés par leur mystérieux chef charismatique, peut encore retourner la situation… Bref, un scénario pas vraiment crédible, mais qui a le mérite d'être amusant.

Aux armes citoyens

Pour secouer le joug bolchevique, vous devrez au cours des mois à venir remplir plusieurs missions. Elles consistent chacune à atteindre divers objectifs situés dans un quartier bien défini, comportant généralement deux ou trois zones interdépendantes. Il s'agit souvent de nettoyer des bâtiments et remplacer le drapeau à la faucille et au marteau qui flotte sur leur toit par une bannière étoilée. Mais il y a aussi des missions d'assassinat, de sabotage ou de libération de prisonniers politiques. Bien souvent, l'objectif principal est trop défendu pour un assaut direct, et on doit alors l'affaiblir en attaquant des infrastructures secondaires. Le plastiquage d'un héliport neutralise l'aviation soviétique, la destruction d'un pont empêche l'arrivée de renforts ennemis dans votre dos, ou la chute d'un pylône électrique éteint les projecteurs. Le joueur est libre d'attaquer ces cibles dans l'ordre qu'il préfère, bille en tête ou bien après une reconnaissance soigneuse pour chercher le point faible. Chaque coup d'éclat rapporte des points de charisme, de même que l'aide apportée aux civils ou la libération de prisonniers. Ces points déterminent ensuite le nombre maximum de combattants que vous pouvez recruter – jusqu'à douze en fin de jeu.

Causons tactique

En extérieur, l'attaque frontale est rarement la meilleure solution. Si possible, on ramollit d'abord les positions ennemies avec un peu de sniping, puis on cherche l'attaque en tenaille. Si l'action est bien menée, les soldats adverses sont forcément exposés. Se positionner en surplomb est aussi une bonne stratégie : grâce à une meilleure vision d'ensemble, on coordonne mieux la progression de ses troupes, voir par-dessus certains petits obstacles et shooter les méchants dans la tête, ou généreusement arroser tout ça de grenades. Visez toujours en priorité les mitrailleurs, au cocktail Molotov (à consommer sans modération) ou à la grenade offensive (son souffle traverse les obstacles).



On reconnaît parfois dans le fond quelques célèbres immeubles de New York. Ici, le Citicorp Center.





Ce bidule dans mon dos, c'est une mitrailleuse PKM. C'est un peu encombrant, mais ça impose le respect.

Un shoot multijoueur, mais en solo

Les combats utilisent le moteur de Hitman 2, légèrement amélioré. La vue est à la troisième personne mais un simple clic droit permet de caler la caméra derrière l'arme, et donc de viser comme dans un FPS. L'une des ambitions du jeu est de reproduire les sensations d'un combat multijoueur, mais en solo. L'idée est de vous plonger au cœur d'une bataille rangée, avec des tirs dans tous les sens, des explosions partout, et des I.A. suffisamment efficaces pour se conduire de façon à peu près réaliste. Le gameplay est résolument arcade. Sauf en cas de headshot, il faut souvent une dizaine de balles pour tuer, et un kit de premiers soins permet de regonfler à plein la barre de vie d'un blessé. Il y a très peu d'interactions avec les décors – uniquement avec des objectifs de mission. En contrepartie, l'interface est très simple et vite maîtrisée, ce qui permet de bénéficier des avantages d'un jeu « console » sans souffrir de ses inconvénients. L'idée géniale, c'est la gestion des coéquipiers : trois ordres de base (se regrouper, attaquer, défendre), un clic droit pour désigner un endroit précis, et hop un p'tit gars qui se précipite pour occuper l'emplacement indiqué. C'est parfois un peu simpliste, en particulier parce qu'on ne peut pas choisir à quel coéquipier donner l'ordre, mais de façon générale, ça permet de commander une escouade de fantassins en pleine bagarre de façon très souple. Pas besoin de se battre avec une tonne de menus et de raccourcis clavier, c'est très rapide et très efficace.

Combat à mort entre neuf rebelles armés de lance-pierres, et un char lourd T-80.



TIPS JEU

En cas d'urgence, la touche A permet de porter une attaque de corps à corps (un coup de crosse sur le museau par exemple). C'est parfois bien pratique quand votre arme principale est inutilisable à courte portée (fusil Dragunov, RPG-7).



Moi j'aime pas les héliports, alors je les fais exploser avec du C4.



Un peu de technique

Le jeu tourne sur une petite machine à condition de sabrer dans les détails graphiques. Mais comptez un 2 GHz, avec 512 Mo de RAM et GeForce4, pour garder une bonne qualité graphique et une bonne fluidité dans les derniers niveaux.

Des communistes plus fourbes que jamais

Contrairement à un Medal of Honor, ici on se bat contre des I.A. et pas contre un script complètement figé. Et les autres combattants se défendent plutôt bien. Bon, ils ont beaucoup de mal contre les snipers, mais de temps en temps, ces petits soldats électroniques pas si bêtes réussissent à vous localiser et envoyer quelqu'un faire un grand détour pour vous régler votre compte par derrière. Mieux encore, dès que l'action se déroule à courte portée, ils sont vraiment impressionnants : les Soviets comme les rebelles se mettent à couvert au premier coup de feu, surveillent les angles et rasent les murs. Ils se cachent derrière des obstacles et sortent la tête juste le temps de lâcher une rafale, ils plongent à l'abri en hurlant à la vue d'une grenade, ils s'avancent courbés en deux, ou sprintent pour traverser un espace découvert. De plus, certaines troupes spéciales ont des comportements particuliers : ainsi les bérets rouges, particulièrement puissants et agressifs, n'hésitent pas à battre en retraite pour courir chercher des renforts. Les Spetsnaz sont terrifiants : le premier que j'ai croisé dans le jeu a surgi en roulade de derrière une porte, esquivé la rafale d'un de mes coéquipiers, s'est glissé derrière lui et l'a proprement étranglé. Ils aiment aussi straffer à donf devant vous en vidant d'une main le chargeur de leur mitraillette. Même le plus débile des gardes sait se planquer, approcher une porte en se collant aux murs, ou escalader des échafaudages pour vous rejoindre. Fait assez rare pour être signalé, le pathfinding est vraiment très bon, tout le contraire des otages de Counter-Strike. Les combattants connaissent également l'importance des mitrailleuses lourdes qui parsèment les bunkers, et il est rarement nécessaire de leur indiquer qu'il faut les utiliser.

Gloire au Ministre de l'Information

Autre point réussi, l'habillage du jeu. Dès le générique, on est dans le bain, avec une intro fortement inspirée de « À la poursuite d'Octobre Rouge » qui plante très bien l'ambiance. La psychologie et les relations entre les personnages du jeu sont basiques, mais les attitudes et expressions faciales ont été travaillées. Graphiquement, la météo et l'habillement changent avec la saison. La version française s'en sort plutôt bien, les soldats ennemis ont le bon goût de crier en russe, et on retrouve de ci de là d'authentiques affiches soviétiques du meilleur effet. La bande-son originale, par Jesper Kyd, est habilement utilisée pour ponctuer les moments forts du jeu, pour le plus grand plaisir des nombreux fans des petits chanteurs à l'étoile rouge. De même, entre chaque mission, les reportages de SAFN, la nouvelle télévision d'État (Soviet Armed Forces Network), nous informent des derniers méfaits commis par les terroristes qui luttent contre l'occupant soviétique. Ce clone parodique de la Pravda occasionne pas mal de ricanements, par exemple, quand le camarade présentateur explique que ses prédécesseurs des médias américains sont temporairement indisponibles en raison de leur déportation vers les nouveaux camps de rééducation d'Alaska. Rien de bien subtil, mais très suffisant pour une superproduction hollywoodienne. On note également quatre niveaux de difficulté. Si au premier niveau, il faut vraiment le faire exprès pour se faire descendre, dès le niveau trois, on en prend plein la gueule, comme j'aime. Un amateur de FPS expérimenté, jouant avec une difficulté élevée, peut tabler sur une bonne vingtaine d'heures pour boucler le jeu, ce qui pour un shoot pur n'est pas si mal. Un regret quand même : pas assez de tanks à mon goût. Mais pour tous les amateurs d'action furieuse et sans prise de tête, Freedom Fighters mérite le détour.

Atomic



Bien joué camarade ! Cet hélicoptère Ka-27 Helix débarque des renforts en plein dans ma ligne de tir.

En Deux Mots

TRÈS BON JEU D'ARCADE À LA FINITION PARTICULIÈREMENT SOIGNÉE, FREEDOM FIGHTERS RÉUSSIT À COMBINER LA SIMPLICITÉ D'UN SHOOT BOURRIN À LA TACTIQUE D'UN JEU MULTI – MAIS EN SOLO. SI VOUS AVEZ AIMÉ DESCENDRE LES MARINES D'HALF-LIFE, VOUS ADOREREZ FLINGUER LES BOLCHEVIQUES DE FREEDOM FIGHTERS.

- ✚ Une I.A. honorable aussi bien pour les ennemis que pour les coéquipiers
- ✚ Des niveaux très vastes, à l'architecture riche
- ✚ Le scénario, débile mais qui m'amuse beaucoup
- ✚ La structure peu linéaire des niveaux, qui laisse une certaine liberté d'action
- ➖ Pas de multijoueur pour la version PC
- ➖ Manque de véhicules

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT



Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

Vous voulez acheter un jeu ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Bénéficiez des services Micromania !

La Mégacarte

5% de remise différée sur les jeux et accessoires.

*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €. Remise non applicable sur les Consoles.

Les démonstrations

Tous les mercredis et samedis après-midi, venez découvrir les meilleurs jeux sur écran géant.

Réservez vos jeux !

Réservation gratuite sur micromania.fr et dans votre Micromania.

36 nouveaux Micromania !

29 MICROMANIA BREST OUVERT
C.Cial Coat Ar Gueven - 29200 Brest - Tél. 02 98 44 01 31

78 MICROMANIA ST-QUENTIN OUVERT
C. Cial St-Quentin - 78180 Montigny-le-Bretonneux
Tél. 01 61 37 27 62

75 MICROMANIA GARE DU NORD OUVERT
Gare du Nord - 75010 Paris - Tél. 01 53 24 13 89

13 MICROMANIA AIX-LES-MILLES OUVERT
C. Cial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles
Tél. 04 42 20 93 48 OUVERT

13 MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE
C. Cial Bonneveine - 13008 Marseille - Tél. 04 96 14 05 91

42 MICROMANIA VILLARS ST-ETIENNE OUVERT
C. Cial Auchan - 42390 Villars - Tél. 04 77 91 06 29

07 MICROMANIA VALENCE OUVERT
C. Cial Auchan - 07500 Guilerand-Granges - Tél. 04 75 74 14 17

91 MICROMANIA VAL D'OLY OUVERT
C. Cial Auchan - 91270 Vigneux-sur-Seine - Tél. 01 69 52 46 29

85 MICROMANIA LA ROCHE/YON OUVERT
C. Cial Les Flaneries - 85000 La Roche/Yon - Tél. 02 51 47 99 76

92 MICROMANIA DÉFENSE 3 RER OUVERT
Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux - Tél. 01 41 02 92 39

77 MICROMANIA BAY 2 TORCY OUVERT
C. Cial Bay 2 - 77616 Marne-La-Vallée - Tél. 01 60 05 63 09

30 MICROMANIA NÎMES SUD OUVERT
C. Cial Géant - 30000 Nîmes - Tél. 04 66 02 48 25

02 MICROMANIA LE FAYET ST-QUENTIN OUVERT
C. Cial Le Fayet - 02100 Fayet - Tél. 03 23 67 01 22

60 MICROMANIA COMPIÈGNE VENETTE OUVERT
C. Cial Carrefour - 60280 Venette

02 MICROMANIA LAON OUVERT
C. Cial Carrefour - 02000 Laon -Tél. 03 23 26 05 78

91 MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION OUVERT
C. Cial Carrefour - 91022 Evry - Tél. 01 69 87 06 25

78 MICROMANIA FLINS OUVERT
C. Cial Carrefour - 78410 Flins - Tél. 01 30 90 52 00

54 MICROMANIA NANCY LAXOU OUVERT
C. Cial Auchan - 54520 Laxou - Tél. 03 83 54 88 84

91 MICROMANIA ATHIS MONS OUVERT
C. Cial Carrefour - 91200 Athis Mons - Tél. 01 69 57 52 43

91 MICROMANIA BRETIGNY-SUR-ORGES OUVERT
C. Cial Maison Neuve - 91220 Brétigny/Orges - Tél. 01 69 88 15 53

63 MICROMANIA CLERMONT AUBIERE OUVERT
C. Cial Aubière Plein Sud - 63170 Aubière - Tél. 04 73 28 53 52

68 MICROMANIA COLMAR HOUSSEN OUVERT
C. Cial Cora - 68125 Houssen - Tél. 03 89 21 01 66

66 MICROMANIA PERPIGNAN CLAIRA OUVERT
C. Cial Auchan - 66560 Claira - Tél. 04 68 38 92 52

13 MICROMANIA MARTIGUES CANTO PERDRIX OUVERT
C. Cial Auchan - 13503 Martigues - Tél. 04 42 41 33 11

79 MICROMANIA NIORT OUVERT
C. Cial Géant - 79025 Niort - Tél. 05 49 73 02 05

63 MICROMANIA CLERMONT JAUDE OUVERT
C. Cial Auchan - 63000 Clermont-Ferrand - Tél. 04 73 17 01 30

88 MICROMANIA ÉPINAL JEUXEY OUVERT
C. Cial Carrefour - 88000 Jeuxey - Tél. 03 29 30 94 27

01 MICROMANIA BEYNOST OUVERT
C. Cial Beynost 2 - 01700 Beynost - Tél. 04 37 85 54 44

83 MICROMANIA OLLIOULES NOUVEAU
C. Cial Toulon Est - 83190 Ollioules

73 MICROMANIA CHAMNORD NOUVEAU
C. Cial Chamnord - 73000 Chambéry

44 MICROMANIA PARIDIS NOUVEAU
C. Cial Paridis - 44300 Nantes

54 MICROMANIA MONT SAINT-MARTIN
C. Cial Auchan - 54350 Mont St-Martin NOUVEAU

03 MICROMANIA MONTLUÇON DOMERAT
C. Cial Auchan - 03410 Domerat NOUVEAU

33 MICROMANIA BORDEAUX BEGLES
C. Cial Carrefour Bègles - 33000 Bordeaux NOUVEAU

08 MICROMANIA CHARLEVILLE-MEZIERES
C. Cial La Croisette - 08000 Charleville-Mézières NOUVEAU

38 MICROMANIA L'ISLE D'ABEAU NOUVEAU
C. Cial Carrefour - 38081 L'Isle d'Abeau

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE
Tél. 02 35 81 16 16

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 41

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33

77 MICROMANIA BOISSENART
Tél. 01 64 19 00 36

77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Tél. 01 60 42 40 68

77 MICROMANIA TORCY
Tél. 01 60 05 63 09

77 MICROMANIA CARRÉ SENART
Tél. 01 64 13 96 81

78 MICROMANIA CHAMBOURCY
Tél. 01 30 74 54 09

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90

78 MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02

91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS
Tél. 01 69 01 79 53

92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL'EST
01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

95 MICROMANIA OSNY
Tél. 01 30 38 48 18

95 MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES
Tél. 01 39 97 16 98

PROVINCE

06 MICROMANIA NICE LINGOSTIERE
Tél. 04 92 29 10 37

06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA AVANT CAP
Tél. 04 42 34 37 12

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45

14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82

21 MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88

29 MICROMANIA QUIMPER
Tél. 02 98 10 06 14

31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET-SUR-GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39

31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20

31 MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET
Tél. 05 62 75 89 14

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40

37 MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS
Tél. 02 47 44 15 87

42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE
Tél. 04 77 80 09 92

44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96

44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70

44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
Tél. 02 28 07 22 52

45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38

49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20

49 MICROMANIA ANGERS GD MAINE
Tél. 02 41 39 99 76

50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE
Tél. 02 33 20 53 04

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88

56 MICROMANIA LORIENT
Tél. 02 97 87 01 88

56 MICROMANIA VANNES
Tél. 02 97 40 50 98

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79

62 MICROMANIA SAINT-OMER
Tél. 03 21 39 29 92

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77

62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51

64 MICROMANIA PAU
Tél. 05 59 84 08 98

66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21

67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél.03 90 40 28 20

67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél.03 88 07 27 18

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
Tél.03 88 27 72 51

68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON
Tél.03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY GD-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 84 04 79

72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE ST-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88

76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15

76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98

76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68

76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44

76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
Tél. 02 34 47 41 14

83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30

83 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS
Tél. 04 94 45 63 84

84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40

86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 82 36

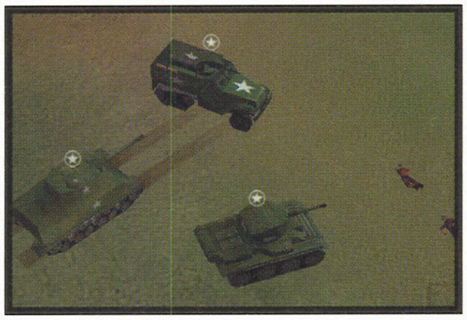
ATTENTION : Les dates de sortie des jeux sont susceptibles d'être modifiées.

Découvrez REPLAY, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !

mcm

Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !

funradio





joystick à voir sur le CD-Rom n° 151

APRÈS AVOIR TENTÉ LEUR CHANCE DANS LE MONDE IMPITOYABLE DU RTS AVEC Z (ET SA SUITE STEEL SOLDIERS EN 2001), LES BITMAP BROTHERS REPOINTENT LEUR NEZ AVEC WORLD WAR II : FRONTLINE COMMAND, UN JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL QUI A POUR BACKGROUND NOTRE BONNE VIEILLE SECONDE GUERRE MONDIALE. COMBIEN DE FOIS VA-T-IL ENCORE FALLOIR QU'ON LES REMETTE À LEUR PLACE, CES NAZIS ?

World War II : Frontline Command

STRATÉGIE TEMPS RÉEL

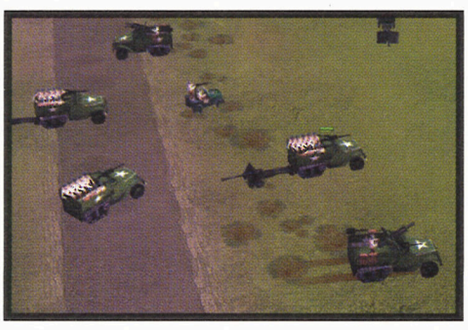
TOUT PUBLIC — INTERNET — LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM 1 GHz, 256 Mo, Carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Koch Media
DÉVELOPPEUR The Bitmap Brothers Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français

Les Bitmap Brothers, moi, ça m'a toujours fait penser aux Blues Brothers (ndlr : personne n'est parfait). Oui, vous savez, ces types en costumes noirs bien ringards qui portent des lunettes de soleil aussi larges que les globes oculaires de Caféine. Encore l'année dernière, quand j'étais petit, je croyais naïvement que c'était ces deux pantins qui avaient développé Xenon 2 ou la série des Speedball. Ben non, en fait, ce sont de vrais programmeurs, avec de vraies lunettes d'informaticiens. Cette fois-ci, ils sont même allés jusqu'à se documenter sérieusement pour coller à la réalité historique. WWII : Frontline Command nous propulse à la tête de petits détachements des forces alliées, avec lesquels on va pouvoir retracer la période de la Seconde Guerre mondiale, au travers des opérations importantes qui ont permis la victoire des alliés. L'intro est composée de vraies images d'archive de l'époque, et si je n'avais pas eu la présence d'esprit d'appuyer sur la touche « Echap » au dernier moment, j'aurais pu tomber dans un profond sommeil inexplicable. Cela dit, ça a le mérite de mettre dans l'ambiance, tout en étant un minimum instructif. Un minimum hein, faut pas déconner non plus.

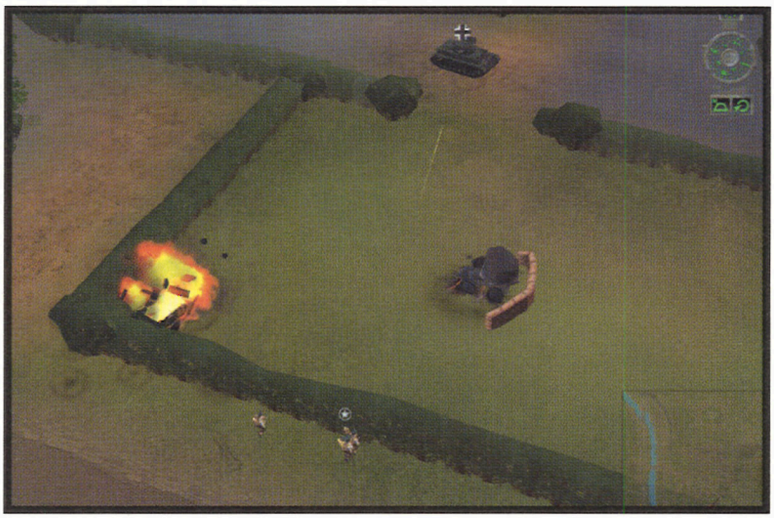
Le bonheur est dans les prés

Dans le concept, le jeu se contente de rester dans le sillage de Blitzkrieg ou d'un Sudden Strike. Seulement, ces messieurs de chez Bitmap Brothers ont décidé de faire les choses en grand. « Fini la 2D, hop, on fait tout en 3D maintenant » qu'ils ont dit en tapant du poing sur la table. On démarre donc une partie avec un certain nombre de troupes sur la map, et roulez jeunesse, il faut traverser les verts pâturages de France pour atteindre ses objectifs. Malgré l'herbe abondante, point de ressources, de base ou de paysans bien



Rupture de stocks

Côté unités, les développeurs n'ont pas franchement débridé leur imagination. Mitrailleur, fusilier ou mortier, chacun est évidemment prédisposé à une utilisation bien précise. Les véhicules, eux, se déclinent en trois grandes familles : les blindés, les transporteurs et les camions d'assistance. Là aussi, il faudra éviter de faire passer les engins de ravitaillement en premier et laisser les chars d'assaut loin derrière, sauf si vous êtes un débile léger, ce qui n'est pas vraiment conseillé pour aller un petit peu plus loin que le tutorial.



Les explosions des véhicules sont tout de même bien réussies. C'est assez rigolo, surtout quand on a mis plein de soldats à l'intérieur.

lourds à gérer. Ici tout est prêt à consommer. En revanche, il faut faire bien attention à ne pas gâcher ses troupes. Elles deviennent rapidement précieuses puisqu'elles ne se renouvellent pas, sauf à de rares exceptions. Tout le titre repose en fait sur ce principe : on nous refile notre quota d'hommes, et puis hop, c'est la grosse démerde pour mener à bien les missions. Au passage, je tiens à dire que les généraux sont des pinces. Des radins authentiques ! Ils nous distillent les unités au compte-gouttes, prétextant des réserves en hommes au plus bas. WWII respecte le rapport de force entre les différentes unités de l'époque. Par exemple, un Panzer IV allemand résistera de manière crédible à un char Sherman allié, tandis que les fantassins partiront voler vers de nouveaux horizons après avoir reçu la visite inattendue d'un obus. Tiens, ça change de C&C Generals où les petits soldats peuvent s'avaler une dizaine de projectiles avant de ressentir une légère douleur dans l'orteil gauche.

Parfois dur, parfois mou

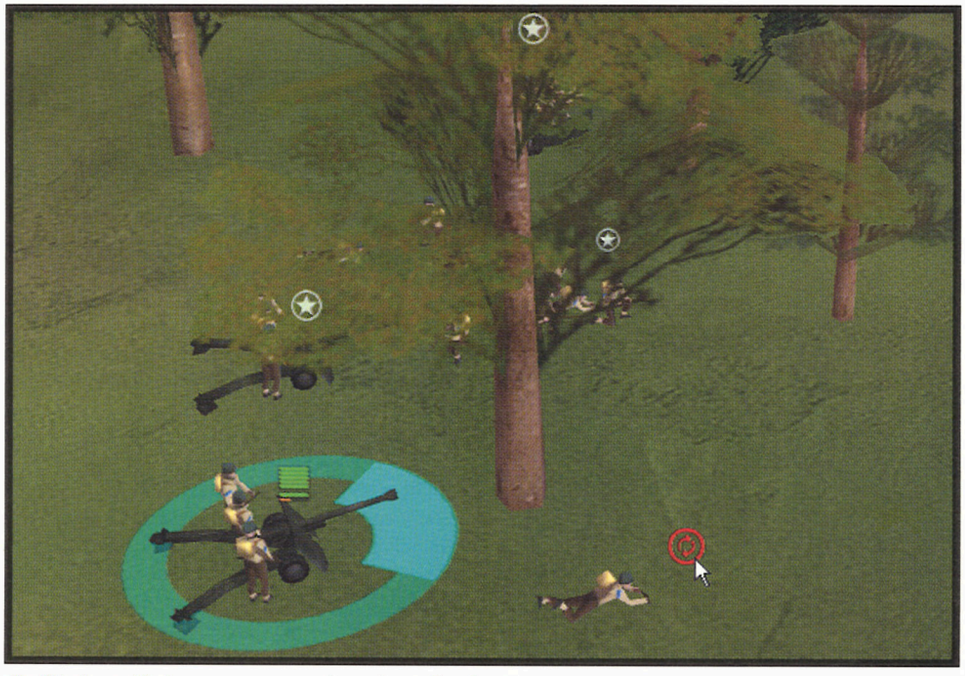
Les premières missions se déroulent derrière les lignes ennemies, un peu avant le débarquement allié en Normandie. En attendant le jour J, il faudra bien s'occuper un peu autour d'un feu, en échangeant quelques bonnes vannes sur la moustache de Hitler ou accessoirement, en faisant sauter quelques radars et en coupant quelques ponts de-ci de-là. Et puis en plus, ça permettra de préparer le terrain. Les objectifs sont généralement assez variés, même si un soupçon d'imagination aurait été le bienvenu dans les cerveaux des concepteurs du jeu. Les développeurs se sont d'ailleurs sentis obligés de nous servir l'inévitable débarquement. Bah, c'est pas complètement raté, mais c'est là qu'on réalise qu'il s'agit d'un exercice bougrement difficile. L'ambiance n'y est pas vraiment, c'est même un peu mou. On a juste droit à une petite portion de plage qu'on doit prendre d'assaut, le tout sans vraiment d'intensité. Pour dire, entre deux arrivées de renforts, j'avais tout le temps de suivre la partie de Flight Simulator 2004 d'un Atomic en difficulté. Heureusement, l'ensemble des missions n'est pas comme ça et tous les testeurs ne sont pas en difficulté. Certains passages deviennent même assez stressants, surtout quand on a traversé la moitié d'une carte, qu'il nous reste deux tanks bousillés, trois éclopés et qu'on ne sait pas sur quoi on va tomber au détour d'une grange en ruine. En général, c'est évidemment à ce moment-là qu'on fait connaissance avec une grosse grappe

TIPS JEU

Si un passage devient trop dur, la solution souvent la plus payante consiste à concentrer ses troupes et à avancer lentement pour faire bloc.



Voilà le résultat d'une curieuse expérience. Mettez une poignée de soldats dans un champ et attendez qu'ils se prennent un obus. Remarquez comme ils restent ordonnés, jusque dans la mort.



L'artillerie, moi je trouve que ça a quelque chose d'apaisant.



Oh, une base ! Enfin !



En général, on est parachuté au début de la mission. Heureusement qu'on nous laisse atterrir peinard, j'ai bien vu le moment où le jeu allait carrément devenir impossible.

Mais elle est où l'interface ?

Elle est très discrète, la coquine. Tellement, d'ailleurs, qu'elle se résume à une pauvre carte dans le coin de l'écran. En fait, tout se commande directement depuis la souris. Un petit clic droit sur une unité ou un groupe, et on accède à un menu où l'on peut donner des ordres tels que ramper, se mettre en position défensive, tirer à l'aveuglette et autres petites choses utiles dans le genre... Oh, il existe bien quelques raccourcis clavier, mais on est loin des RTS classiques où il est plus que conseillé de les apprendre par cœur si on veut être efficace. Honnêtement, ici, le menu contextuel suffit amplement.

Un peu de technique

Ce n'est pas le moteur de Frontline Command qui va mettre votre PC à genoux, mais n'abusez pas sur les détails. De toute façon, si vous mettez tout à fond, ça ne changera pas grand-chose à l'aspect général sauf que vous perdrez quand même en fluidité. Avec une config du genre 1 GHz et une bonne GeForce 3, vous êtes tranquille si vous virez les ombres.

En Deux Mots

UN RTS SANS GRANDES PRÉTENTIONS, QUI PERMET NÉANMOINS AUX GÉNÉRAUX EN FLEUR D'ASSOUVIR LEUR SOIF DE TACTIQUE. MALGRÉ CERTAINES MISSIONS LOURDINGUES, ON ARRIVE À PRENDRE DU BON TEMPS AU PAYS DES PETITS SOLDATS.

- + Une interface simple d'accès
- + L'ambiance des combats
- + Ça tourne plutôt bien
- − Les décors assez pourris
- − C'est tristement classique
- − L'action se fait souvent désirer

6	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

de Panzers qui nous font don de leurs projectiles favoris. Alors on recommence et on applique une autre stratégie d'approche des objectifs ; soit en empruntant un autre chemin, soit en repositionnant nos troupes ou en appuyant sur le bouton « quitter » parce que ça fait dix fois qu'on recommence et qu'on en peut plus. Certaines missions sont assez balèzes, et il n'est pas rare de se dire « purée mais c'est pas possible, il est vraiment trop nul ce jeu ». Version polie des expressions employées par les joueurs excédés de se prendre une raclée. Ce qui n'est pas forcément la faute du jeu... Et ça arrive plutôt souvent dans WWII de se faire massacrer. Le mode Vétéran permet du reste de se farcir des missions supplémentaires et des objectifs secondaires, dont la réussite peut influencer la suite des opérations. Bon courage aux volontaires...

Polygone Brothers

Bon alors, c'est une bonne idée de vouloir faire de la 3D mais tant qu'à faire, on aurait aimé que ce soit beau. Non parce que là, c'est pas franchement folichon, messieurs les frérots du bitmap. Il aurait pt'être fallu rester dans le bitmap, justement. Attention, tout n'est pas à jeter. Le graphisme est sympa et le jeu tourne plutôt bien dans l'ensemble. On peut zoomer avec la molette de la souris et tournicoter autour du champ de bataille pour obtenir une vue optimale de l'action. Par contre, les animations sont réduites à leur plus strict minimum. Ce qui est vraiment dommage, c'est qu'elles soient si peu nombreuses. Les véhicules et les bâtiments ne possèdent que deux ou trois étapes de destruction, et les soldats n'ont aucune variété dans leurs attitudes. Pourtant, niveau modélisation, on voit bien que les développeurs ont fait des efforts pour coller à la réalité. Et attention, car j'ai vérifié. Oui, je suis comme ça moi, je suis un testeur consciencieux. Atomic m'a passé de la doc sur les Panzers et j'ai pu constater qu'ils étaient bien fidèles aux modèles de l'époque. De ce côté-là, on s'est pas foutu de notre gueule. En revanche, au niveau des effets spéciaux, c'est pas vraiment la panacée. Pour tout dire, ça fait un peu « cheap ». Les explosions donnent l'impression d'avoir été bâclées et les éclairages générés en temps réel sont aussi nombreux que les neurones de Greg le millionnaire. Quant aux autres effets... ben... heu... ah ben non, justement, y'en a pas. Voilà, c'est ça le problème.

Ça manque de détails tout ça. Pourtant, je suis loin d'avoir mis les effets au minimum, ce serait même plutôt le contraire. Seules les carcasses de véhicules fumantes font preuve d'un peu de bonne volonté graphique. Attendez, ne partez pas, je ne vous ai même pas parlé des décors. Là, c'est la totale déprime, c'est à se flinguer. Les champs sont tous les mêmes et c'est pareil pour les villages ou les bâtiments, et encore sous réserve d'en croiser. Heureusement, le son contribue à nous faire passer la pilule. Les ambiances sont réussies et les bruitages des différentes armes semblent eux aussi coller à la réalité. Parfois, nos hommes se mettent à nous bourrer l'oreille avec un « nous sommes attaqués » bien rengaine. Pendant un assaut d'un quart d'heure, ça revient environ toutes les 3 secondes et on a presque envie de tous les laisser crever pour qu'ils la ferment enfin.

Alors, elle est bien cette guerre ?

WWII : Frontline Command s'en sort pas trop mal. Disons que graphiquement, c'est pas lui qui va vous décoller la rétine, mais les Bitmap Brothers nous ont quand même pondu quelques bonnes missions. Parfois, il vous faudra prendre une position stratégique, de gré ou de force (plus souvent de force, bizarrement). C'est dans ces moments-là qu'il devient vraiment agréable de mettre des petites stratégies sur pied, comme attaquer un entrepôt par deux endroits simultanément ou pilonner le flanc des immeubles susceptibles d'abriter l'ennemi.

Si ce genre de petites virées vous branche, que vous aimez bombarder des aérodromes à l'aveuglette pendant 3 plombes, et que batifoler dans des champs mal texturés vous indiffère, alors c'est sûr, vous allez vous amuser.

Blutch

GrosBill Micro

www.GrosBill.com

Que du bonheur !



DISQUE DUR MAXTOR DiamondMax Plus 9

- **Capacité : 80 Go Serial ATA-150 - 7200 Tours**
- Mémoire cache : 8 Mo.

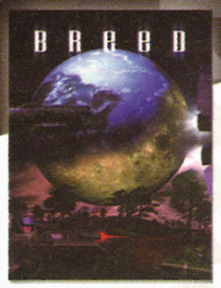
99 €



JEUX PC BLIZZARD Warcraft 3 : The Frozen Throne

- The Frozen Throne vous entraine dans un vaste et nouveau chapitre, venant completer la saga épique de Warcraft.

30.50 €



JEUX PC FOCUS Breed

- Jeu d'action tactique en 3D temps réel se déroulant dans un univers science-fiction.

44 €



JEUX PC UBISOFT Air Combat Simulation Lock On

- Laissez-vous ennivrer par le pilotage d'un chasseur à réaction moderne.

41 €



JEUX PC AVALON INTERACTIVE Lionheart

- Lionheart s'apprete a débarquer un peu partout d'ici l'automne.

44 €



JEUX PC VIVENDI Homeworld 2

- Un jeux de stratégie temps-réel (RTS) à l'environement unique et aux images de toutes beautés !

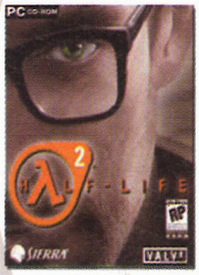
39.50 €



JEUX PC EIDOS INTERACTIVE Commando 3

- Destination Berlin, le dernier volet du célebre jeu d'action/stratégie.

46.50 €



JEUX PC VIVENDI Half-Life 2

- Élu meilleur jeu du E3 2003 ! Récompensé par le Game Critics Award !

47 €



JEUX PC UBISOFT Star Wars Knights of the Old Republic

- Un jeu de rôle digne des plus grands dans un univers mythique !

50 €

www.GrosBill.com

GrosBill Magasin 60, Bd de l'Hôpital 75013 Paris Fax : 01 45 87 54 53. Métro Saint-Marcel ligne 5 - RER C Gare d'Austerlitz.

Ouvert du **lundi** au **vendredi** de 10 H à 20 H, et **samedi** de 9 H 30 à 19 H, nocturne les **mercredis**, et **vendredis** jusqu'à 21 H.

Revendeur officiel

ASUS ALTEC LANSING Canon COMPAQ EPSON IBM intel Nikon SAMSUNG SONY TOSHIBA

Commandez sur GrosBill.com, ou au : **0 825 166 555**

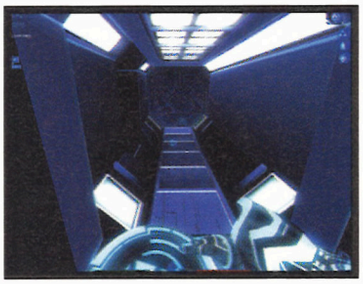
0,15 €TTC / MN

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis - sauf omissions. Prix TTC hors frais de transport. Tout le matériel est garantie 1 an pièces, et main d'oeuvre, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

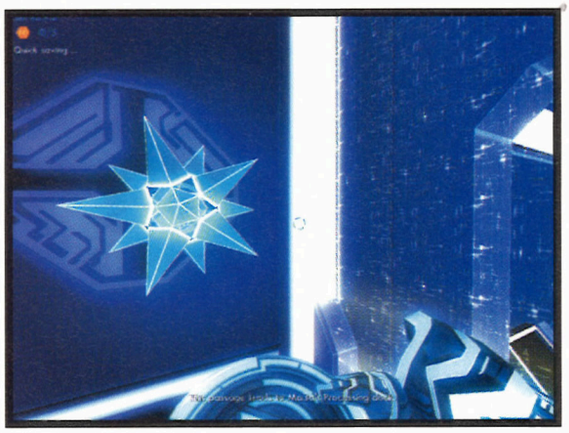
TOUT PUBLIC | INTERNET 16 | LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM 1 GHz, 256 Mo, GeForce 3
ÉDITEUR Buena Vista Games
DÉVELOPPEUR Monolith Productions États-Unis
TEXTE ET VOIX V.O.

POUR CERTAINS, TRON, C'EST UN FILM CULTE AYANT RÉUSSI UN COCKTAIL PÉRILLEUX : MÉLANGER JEUX VIDÉO, INFORMATIQUE ET CINÉMA. POUR D'AUTRES, C'EST UN VIEUX FILM RINGARD AUX DÉCORS TRÈS VIDES ET AVEC DES NÉONS PARTOUT. MOUAIS, ÇA NOUS ÉCLAIRE PAS POUR AUTANT SUR LE JEU TOUT ÇA...







joystick à voir sur le CD-Rom n° 151

Tron 2.0

F P S F L U O R E S C E N T

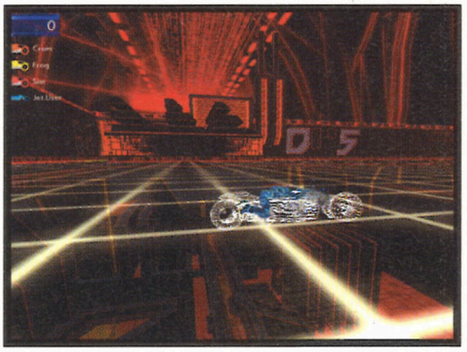


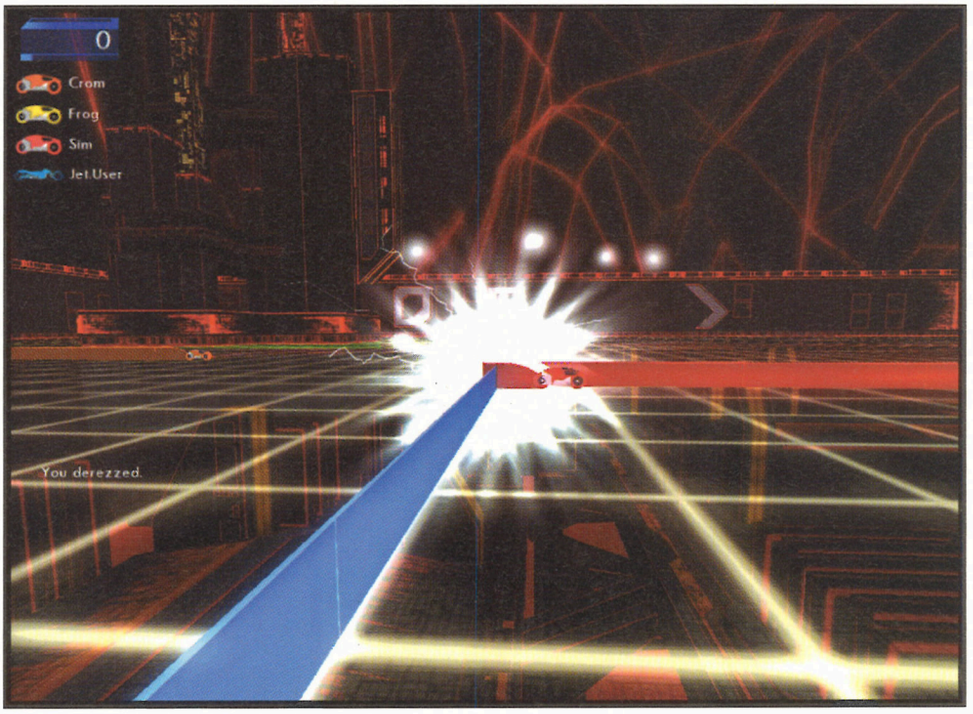
Parfois, certains personnages viendront nous donner un bon coup de main, enfin, un bon coup de néon.

Tron, le film, est à la base une œuvre de Steven Lisberger sortie en 1982 et produite par les studios Disney. Avec le développement d'Internet, des pécés multimédia et des E-machins, nos amis du marketing ont pensé que l'univers de Tron était à nouveau d'actualité. Alors voilà, on se retrouve avec un shoot à la première personne assez traditionnel, entrecoupé de gameplays alternatifs tels que les fameuses séquences de motos futuristes. L'histoire reste dans la lignée du premier Tron, sauf que cette fois-ci, c'est le fils qui se fait aspirer à l'intérieur du système. Notre jeune héros se retrouve donc un peu perdu face à un programme très méchant, plein de bugs et de fichiers corrompus, bref, on voit bien qu'il n'utilise pas Windows à la maison.

Bien avant les Wachowski...

Si vous êtes allergique au vocabulaire informatique ou aux explications de Matrix 2, alors je vous conseille de tourner la page le plus rapidement possible. Car autant vous prévenir tout de suite, dans Tron 2.0, on baigne dans le trip informatique sous acide du début à la fin, sans jamais voir autre chose que ce fameux environnement Glow. Pour vous donner une petite idée, les méchants sont des « programmes illégaux » ou des virus qui veulent « corrompre le système », les objets de l'inventaire se défragmentent ou se scannent à l'anti-virus, et il faut « reconfigurer les ports COM » pour ouvrir certains passages. Ouais je sais, c'est lourd. Le bon vieux système des clés à trouver pour progresser a été malicieusement remplacé par des permissions à obtenir ou des codes à récupérer. Mouais, c'est bien tenté les gars, mais on n'est pas dupe hein. En essayant de s'échapper de ce programme maudit, notre héros engrange des points d'expérience qu'il faut répartir entre plusieurs aptitudes, exactement à la manière de Jedi Knight. D'ailleurs, Tron 2.0 cultive les similitudes avec le titre de LucasArts sur de nombreux points, comme les décors qui sont souvent spacieux et lumineux, ou le freezbee emblématique du film qui constitue l'arme de base et rappelle beaucoup le sabre laser par son principe. Bref, vous l'aurez compris, ce n'est pas dans son gameplay de FPS classique que résident les véritables qualités ludiques de Tron 2.0, mais bel et bien dans son aspect graphique insolite.





Voilà ce qui arrive quand on conduit trop vite.

Ici l'élu c'est néon

Les développeurs de Monolith ont une nouvelle fois ressorti leur Lithtech Engine. Si je dis « une nouvelle fois », c'est parce que No One Live Forever 2 ou Alien vs Predator 2 utilisaient déjà ce moteur, sans parler de titres plus anciens basés sur des versions antérieures. Pour Tron 2.0, le fameux effet Glow a été intégré, et il faut bien avouer qu'il permet de retranscrire à merveille l'aspect visuel si atypique de cet univers cyberkitsch. Les rayons de couleur incandescents qui parcourent les tenues sont du plus bel effet, c'est vraiment du beau travail. La modélisation des personnages est très réussie, ainsi que les animations qui sont dans la bonne moyenne pour ce type de jeu. À mon avis, les développeurs devaient avoir quelque chose sur la tempe pour avoir réussi à capturer l'ambiance du film de cette manière. Faut dire qu'avec la licence qui est derrière tout ça, une certaine pression devait planer dans les locaux de Monolith pendant le développement du soft.

Sur le Tron

Mis à part certaines lourdeurs devenues monnaie courante dans les FPS, Tron 2.0 ne fait pas honte au film culte dont il est issu. Alors bien sûr, on doit toujours trouver des interrupteurs à actionner au p'tit bonheur la chance en s'écriant « Oh mon dieu, qu'est-ce que j'ai fait ? » après avoir entendu un gros fracas résonner à l'autre bout du niveau, ou sauter de cube en cube pour atteindre un bonus qui flotte dans les airs mais globalement, la progression reste agréable. Les musiques collent aussi parfaitement à l'ambiance action-fantastique ; cependant, certaines parties ont tendance à sombrer dans la routine.

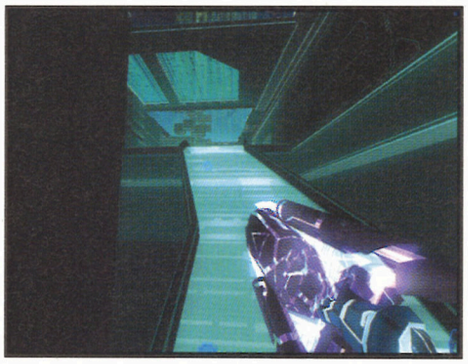
Blutch

Allo ? Attends chui à moto, là !

Assez rapidement dans le jeu, il devient possible de participer à des tournois de motos. Sur une carte quadrillée, on se déplace en laissant une longue traînée derrière son véhicule, et le but consiste à envoyer les adversaires en plein dans son sillage. Pour tout vous avouer, c'est amusant à jouer, mais ça ressemble beaucoup à l'antique Snake.

Multiplayer 2.0

La partie multiplayer propose deux modes de jeux différents. En plus des courses de motos, on peut affronter les autres participants dans des duels au disque. Les bonnes idées du film ont été conservées et améliorées, puisqu'on a droit à la célèbre disparition progressive des dalles au sol, à des combats en équipe ou à des environnements bien plus variés, avec des niveaux sur plusieurs étages.


Dis papa, quand ect-ce qu'on trouve un ennemi ?

Un peu de technique

Le Lithtech Engine a déjà fait ses preuves : c'est beau, ça tourne bien et ça n'engorge pas trop la RAM. En 1280x960 32 bits, ça reste très fluide sur un Athlon 1800+. Avec une résolution plus modeste, le jeu est toujours très beau et la différence n'est pas flagrante.

En Deux Mots

UN FPS TRÈS CLASSIQUE QUI INTÈGRE HEUREUSEMENT QUELQUES PHASES D'ACTION ORIGINALES, LE TOUT MÂTINÉ D'UN SOUPÇON D'AVENTURE. MAIS SURTOUT, L'AMBIANCE DE TRON EST MERVEILLEUSEMENT BIEN RETRANSCRITE.

- + L'univers de Tron
- + L'originalité de certaines séquences
- − Des passages vraiment lourdingues
- − Les décors trop dépouillés

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



Vue générale d'une bataille massive.



Zombis et squelettes affrontent dans le désert un djinn et un géant.

Age of Wonders : Shadow Magic

STRATÉGIE TOUR PAR TOUR (MÉDIÉVAL FANTASTIQUE)

ON NE L'ATTENDAIT PAS ET IL DÉBARQUE JUSTE AVANT LE BOUCLAGE, ALORS QU'IL EST DÉJÀ DISPONIBLE EN MAGASIN, QU'ON NE PEUT LUI ACCORDER QUE DEUX PAGES ET QU'IL MÉRITERAIT LE DOUBLE. DOMMAGE CAR LOIN D'ÊTRE UN SIMPLE CLONE D'HEROES OF MIGHT & MAGIC, CE VOLET DE AGE OF WONDERS S'IMPOSE COMME LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DES JEUX DE STRATÉGIE FANTASTIQUE.

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM PIII 700 MHZ, 128 MO DE RAM, CARTE 3D 32 MO
ÉDITEUR GATHERING, TAKE TWO
DÉVELOPPEUR TRIUMPH STUDIOS PAYS-BAS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Un an seulement après Age of Wonders II, voici déjà le troisième épisode, Shadow Magic. Pour ceux qui ne sont pas familiers de la série, il s'agit d'une sorte de rencontre réussie entre Heroes of Might & Magic et Master of Magic, un (très) vieux classique de Microprose. En tant que joueur, vous incarnez un sorcier surpuissant. Votre rôle sera surtout de rester en arrière, embusqué en haut d'une tour, pour concocter de nouveaux sortilèges et surveiller à distance les frontières de votre domaine. Vous dirigez également une poignée de lieutenants fidèles qui accomplissent vos quatre volontés à la tête de puissantes armées, recrutées dans la population des bourgades sous votre contrôle. Pas de complexe système de ressources spéciales comme dans Heroes, ici on retrouve plutôt le concept économique de Master of Magic et on recherche essentiellement des sources d'or et de mana. L'or sert à financer le développement de vos villes, à recruter des troupes mais aussi à payer les armées que vous contrôlez. L'effectif maximal de vos légions dépend directement de la quantité d'or que vous récoltez par jour. Le mana est consommée chaque fois que vous faites usage de vos pouvoirs, ou investie dans la recherche de nouveaux sorts. Impossible de tous les récapituler ici, mais ils sont répartis dans sept grandes écoles pour lesquelles chaque personnage a plus ou moins d'affinité. Ils incluent des sorts qui affectent la carte générale, d'autres à utiliser au combat ou des enchantements de longue durée pour booster un combattant. Il y a également un gros paquet d'invocations de créatures, qui se mettent à votre service puis se nourrissent de vos stocks de mana. L'or et le mana sont produits par la population et les bâtiments des villes, ou pillés dans la nature : la carte est parsemée de mines, moulins et Nodes, qui sont de puissantes sources de magie pure à conquérir et à canaliser. On trouve aussi un grand nombre de structures secondaires, ruines hantées, monstres errants et trésors cachés qui appartiendront au pillard le plus rapide. Il y a même les autels de puissants esprits, impatients de vous confier des missions suicides.



Esprit de la Nature, es-tu là ?

C'est bien joli, mais on veut du sang

Au-delà de la gestion et de l'exploration, le plus gros morceau, c'est bien sûr la guerre, le but du jeu étant généralement d'occire l'ennemi et de s'emparer de ses terres. Quand deux armées se rencontrent, elles combattent sur un écran tactique, qui est d'assez grande taille et inclut des détails importants comme

le relief, ou des obstacles qui permettent de se protéger des archers. Les règles de combat sont assez simples mais permettent un usage réellement intelligent des troupes, qui sont remarquablement variées. En effet chaque ville est peuplée par une des quinze races du jeu, et produit donc des unités spécifiques. Celles-ci restent cohérentes et équilibrées, et sont personnalisées par un grand nombre de capacités spéciales. Ainsi les Halflings sont plutôt doués avec leurs frondes, les Gobelins sont spécialistes en poisons et les Nains fabriquent d'étonnantes machines de guerre. Une fois envahie, une ville fournit des troupes à son nouveau maître, mais les mélanges culturels ne sont pas toujours possibles. On peut donc au besoin remplacer toute la population d'une ville par une autre race, plus docile, ou la piller et la raser pour éviter qu'elle ne tombe aux mains de l'ennemi. Inversement, des unités de colons permettent de construire des avant-postes qui, à terme, deviendront de nouveaux villages. La situation stratégique est donc relativement souple, d'autant qu'un semblant de diplomatie est possible. Sur le plan tactique, même les troupes les plus faibles sont intéressantes. Mais le petit nombre d'unités par armée (huit au maximum) incite à concentrer les créatures les plus puissantes plutôt que miser sur des masses d'infanterie bon marché. Un général bien organisé peut cependant réunir pour une seule bataille une cinquantaine d'unités.



Oh la jolie mare aux nénuphars roses et aux champignons géants.

Quoi de neuf docteur ?

Comparé à Age of Wonders II, Shadow Magic ne change pas une équipe qui gagne et préfère plutôt rajouter des éléments sur un terrain déjà connu. Première nouveauté de taille, l'apparition d'un troisième plan d'existence : après le monde « normal » peuplé d'humains, elfes, nains… et le monde souterrain où grouillent orcs, gobelins et autres égoutiers aux dents proéminentes, voici la dimension des ombres, d'où nous arrive une ribambelle de démons cornus. Royaume magique accessible par le biais de portails spéciaux, ce monde est inhospitalier pour les créatures qui n'en sont pas natives : c'est l'avantage de jouer à domicile. Deux nouvelles races de bestioles sont fournies pour habiter ces contrées :
les Shadow Demons, de redoutables insectoïdes tout droit sortis de Starship Troopers, qui envahissent brutalement le reste de l'univers et fournissent son scénario à la campagne du jeu. Et les Syrons, des nabots qui leur servent d'apéritif depuis des milliers d'années et qui voudraient bien se libérer. La race des Nomades fait son apparition : ces charmants esclavagistes hantent les déserts à dos de chameaux, et ont la particularité de pouvoir démonter leurs villes, former une caravane et s'installer un peu plus loin en un temps record et pour un coût modique. Et pour ne pas faire de jaloux, les douze autres races déjà présentes ont été revues et corrigées. Après un contrôle technique, elles repartent avec une unité supplémentaire. Impossible d'entrer plus avant dans les détails, mais faites-moi confiance : si vous appréciez les jeux de stratégie, Shadow Magic va sans doute vous plaire. Après une overdose d'Heroes, j'étais lassé des jeux au tour par tour dans les univers « jeu de rôle », et Age of Wonders vient de me réconcilier avec le genre.

Atomic

Un peu de technique

Avec ses chouettes graphismes 2D, Shadow Magic tourne très bien même sur une petite machine. Les bruitages ajoutent encore à l'ambiance, et si vous n'aimez pas la musique, le jeu peut passer vos MP3 à la place. Il y a quelques méchants bugs en multi mais le patch est en route, et à part des problèmes de mémoire si la partie est ininterrompue pendant six ou sept heures, le jeu fonctionne parfaitement.

En Deux Mots

TECHNIQUEMENT SANS GRAVE DÉFAUT, MIGNON ET FONCTIONNEL, AGE OF WONDERS : SHADOW MAGIC DEVIENT TOUT SIMPLEMENT LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU GENRE.

- + La grande variété des unités
- + L'I.A. très honorable en solo
- + Le très bon tutorial
- − Le multijoueur pas encore jouable

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT

Les quinze races jouables :

Humans - Elves - Dwarves - Halflings - Archons - Frostlings - Tigrans - Draconians - Orcs - Goblins - Dark Elves - Undeads - Shadow Demons - Syrons - Nomades



Un de mes sbires passe troisième niveau et choisit ses bonus.

Moto GP : Ultimate Racing Technology 2

COURSE DE MOTO



TOUT PUBLIC | 16 INTERNET | 16 LOCAL

CONFIGURATION MINIMUM **PIII 450 MHz, 128 Mo RAM, DIRECTX 9**
ÉDITEUR **THQ**
DÉVELOPPEUR **CLIMAX GRANDE-BRETAGNE**
TEXTE ET VOIX **V.F.**

LA MOTO N'EST PAS À LA FÊTE SUR PC. DEPUIS MOTO RACER 3 L'AN DERNIER, C'EST LA SÉCHERESSE ! VIEUX MOTARD QUE JAMAIS, MOTO GP 2 S'EXTIRPE DE LA GROSSE XBOX POUR S'INCRUSTER SUR NOS PETITES MACHINES DE GUERRE.

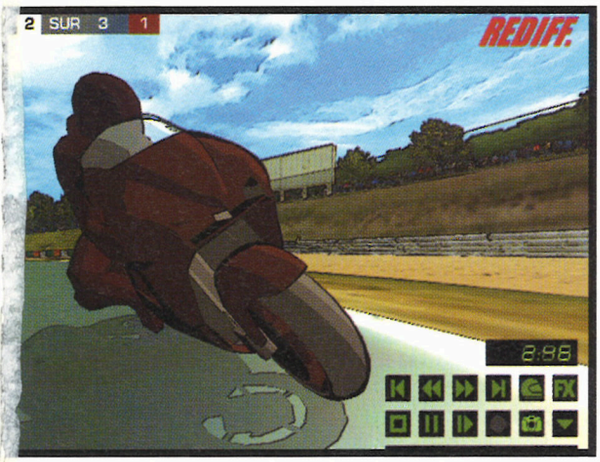


Tous les protagonistes de la course sont doués d'expressions corporelles. Là, c'est moi qui ai mal doublé, mea culpa.

De prime abord, enrouler du câble autour d'une poignée semble simple. Ouvrir les gaz et maîtriser son deux-roues, c'est comme le vélo non ? Bien non. Je me suis aperçu que c'était loin d'être aussi évident. En réalité, un virage en moto s'anticipe davantage qu'en voiture et la zone de freinage n'est pas la même. Il faut clairement s'adapter : les sorties de route pardonnent moins et maîtriser sa trajectoire est un challenge de fou. Comme Gran Turismo (PlayStation) et ses permis, mais à une échelle moindre, le mode d'entraînement donne les notions de base, puis vous acquérez les techniques avancées via des défis. Les points de statistiques acquis permettent de gonfler la moto. Très lentement (1 point par défi), on augmente ainsi les points d'adhérence, de freinage, de vitesse de pointe et d'accélération. Une gestion des performances plutôt classique pour le type de jeu. Chaque route fermée propose aussi des défis qui permettent d'engranger des points. Ces challenges se révèlent parfois balèzes, mais offrent la possibilité de s'entraîner sur les portions difficiles du circuit et de préparer la course à venir.

Toujours plus d'adrénaline

Le réalisme des situations est à couper le souffle. Climax a produit tout un lot d'effets spéciaux et les mélange avec brio : impression de flou dès 200 km/h, caméras spectaculaires lors des crashs, reflets sur l'asphalte, eau ruisselant (comme nous, à la rédac') sur le casque par mauvais temps… Mamma mia, que c'est beau. Cette réalisation graphique vraiment fignolée plonge le joueur au cœur de la course. Et histoire



En progressant dans le championnat, diverses astuces sont offertes, ici le mode Cartoon pour les replays permet d'afficher du Cell Shading.



d'être à fond dans le « move », ce dernier pourra assortir à l'engin jusqu'à la couleur et les motifs de sa combinaison. L'interface des menus est à la fois rapide, lisible et agréable. Lors de la sélection d'un circuit, un petit film nous renseigne sur la région alentour, ses mœurs et son histoire. Pratique pour préparer les vacances. La physique et les réactions des véhicules renforcent aussi le réalisme ambiant. L'utilisation du frein avant ou arrière reste primordiale, tout comme le placement en avant ou en retrait de la selle. Cependant, impossible de pencher le genou de façon manuelle, dommage, ça manque un peu au gameplay. Mais c'était ça ou le pad pour poulpe. La gestion des collisions avec les autres motos ou obstacles est, pour sa part, très bien conçue.

Deux roues valent mieux qu'une

Gros avantage de Moto GP 2 : il ratisse large. Les bikers du dimanche comme les pilotes chevronnés pourront s'y coller ; l'amateur grâce à des explications concises et claires, le fan pointilleux parce que trop content de pouvoir régler l'empattement (distance entre les axes des roues). Ce dernier aura la possibilité d'augmenter petit à petit le degré de réalisme de la conduite, idem pour la gestion des chutes, collisions et la tenue de route. Au niveau le plus élevé de simulation, votre conduite devra être parfaite. Il est possible de se tailler un type de pilotage sur mesure, à mi-chemin entre les deux extrêmes (simu et arcade). Couplée à cela, l'animation du « rider » donne l'impression d'un vrai spectacle. Lorsqu'il double, on le voit tourner la tête. Lors d'un accrochage, il lève le poing vers l'autre pilote l'air de dire : « Toi mon lapin, on va s'expliquer au stand. » Lors d'une chute, les mouvements du corps sont d'une souplesse impressionnante. En fonction de la violence du choc, le biker se tord de douleur ou reste carrément un petit moment face à terre… Et puis, la ligne d'arrivée franchie en vainqueur, il manifeste son enthousiasme, exécute des wheelings, retire les mains du guidon… Valentino Rossi, mais en pire.

Un peu de technique

La config minimale recommandée, un PIII 450 MHz avec 128 Mo de Ram et une carte graphique compatible Directx9, permet de faire tourner le jeu en 1024x768 avec des détails graphiques moyens. Le jeu supporte mal les retours sous Windows, pensez donc à régler votre Firewall avant de jouer sur le Net.



En route pour le Grand Prix

La place de leader n'est pas bien difficile à prendre vu la pauvreté de la concurrence dans le domaine de la simulation auto-moto sur PC. Moto GP 2 mérite bien le premier prix dans sa catégorie. Ses différents modes additionnés les uns aux autres offrent moult bonus, et lui confère une excellente durée de vie. Une fois certain de vos compétences de pilote virtuel, les joies du jeu en ligne, qui relanceront l'intérêt pour les aficionados, vous attendent. Même si l'I.A. est bonne, rien n'égale une partie contre de vrais humains, généralement mauvais perdants. Là encore, les choses ont été soignées. En effet, tous les modes de jeu sont disponibles en ligne et s'avèrent d'autant plus fun (Tag, Cascade, GP, Champ). Les parties gérées via Gamespy sont simples et rapides. Petit point noir pour les joueurs PC équipés d'un casque-micro : impossible de se payer la tronche de l'adversaire comme sur le Xbox Live. Un manque loin d'être dramatique. Et puis sur PC, on maîtrise l'art du patch non ?

Switch





En Deux Mots

FACILE D'ÊTRE PREMIER QUAND ON EST TOUT SEUL OU PRESQUE ! MAIS CLIMAX SIGNE QUAND MÊME ICI UNE ADAPTATION « CONSOLE VERS PC » DE TRÈS BONNE QUALITÉ. MOTO GP2 S'ANNONCE COMME LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU GENRE SUR NOS MACHINES.

- + Le moteur graphique amélioré par rapport à la version Xbox
- + Gameplay ajustable
- + Des modes multijoueurs vraiment intéressants et variés
- − Pas de communications vocales
- − La conception du jeu quand même assez classique

8	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 800 MHz, 128 Mo, GF2 32 Mo
ÉDITEUR BETHESDA SOFTWORKS
DÉVELOPPEUR AKELLA RUSSIE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Pirates of the Caribbean

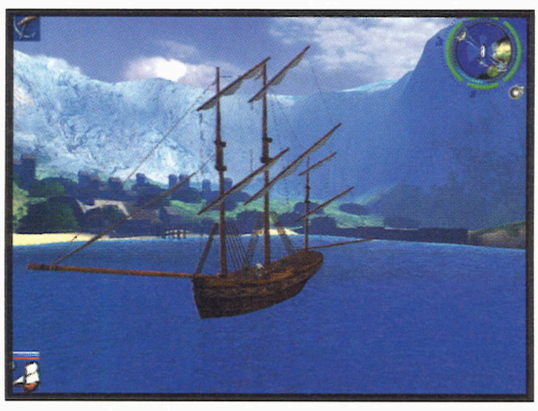
SIMULATION DE PIRATES

« TIENS BON LA BARRE ET TIENS BON LE VENT, HISSE ET HO ! SANTIANO. SI DIEU VEUT, TOUJOURS DROIT DEVANT, NOUS IRONS JUSQU'À SAN FRANCISCO ! » C'EST SUR CES QUELQUES NOTES DE LA SUPERBE ET CÉLÈBRE CHANSON DE HUGUES AUFRAY QUE JE ME LANÇAIS DANS LA PIRATERIE, LA BRISE FRAÎCHE DU MATIN DANS MA BARBICHETTE.

Que les choses soient claires dès le départ : officiellement, Pirates of the Caribbean n'est pas Sea Dogs 2. Cependant, les ressemblances sont tellement flagrantes que son ascendance ne fait aucun doute. Si vous avez joué à Sea Dogs, vous serez comme un poisson dans l'eau. Tout est là, les deux différences majeures proviennent de l'histoire, plus ou moins récupérée du film éponyme, et du moteur du jeu qui s'est offert une petite cure de jouvence.

Oh mon bateau, ohoho

Les astres se reflètent dans l'eau, on perd son temps à flâner sur le pont du bateau ou à regarder passer les mouettes dans le ciel pendant que le soleil joue à cache-cache avec les voiles. Hop, un petit regard par-dessus bord, et on se rend compte qu'en plus de bercer le navire au gré de ses vagues plus ou moins hautes, l'océan regorge d'une faune et une flore qui ajoutent au réalisme ambiant. Un vrai poème en images ce jeu. Un poème violent quand les tempêtes et leurs vagues parfois hautes comme le navire se déchaînent, avec un vent qui change constamment de sens. Le moteur gère prodigieusement bien la météo, les cycles jour/nuit et la vie de vos compagnons. On peut voir les hommes d'équipage s'affairer sur le pont et combattre à vos côtés lors des abordages.



Une profondeur de vue impressionnante qui nécessitera un PC solide.

C'est l'histoire d'un mec

Comme dans Sea Dogs, vous pourrez ou non suivre l'histoire principale. Celle-ci vous jettera dans la quête d'un fabuleux trésor caché sur une île cachée (que de cachotteries) et vous fera rencontrer des marins qu'on ne peut pas tuer, des squelettes toujours d'attaque et des bateaux fantômes, en plus des gouverneurs sans scrupules et des commerçants véreux. Si comme moi, les chasses aux trésors ne représentent pas votre priorité dans la vie, vous pourrez tout à fait faire du commerce ou les quêtes secondaires parfois générées aléatoirement afin de vous constituer une petite flottille de navires. Bien sûr, plus vos bateaux seront gros et nombreux, plus les missions seront intéressantes. Vous pourrez également vous attaquer à tous les convois de passage, mettant à mal votre réputation qui joue sur le type de tâche qu'on vous peut vous confier. Les premières missions vous familiariseront avec les mécanismes de base

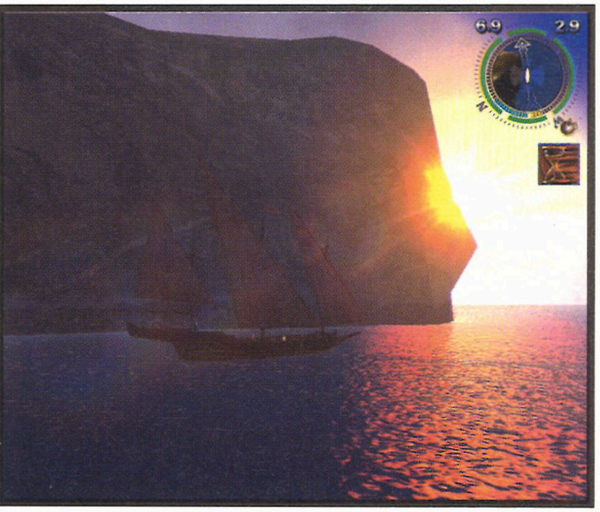
Un peu de technique

Le jeu nécessite une configuration assez solide, surtout que les réglages du niveau de détail affiché se limite à la résolution, au nombre de couleurs et à la qualité des textures

du jeu. Ceux qui n'ont pas envie de gérer un tas de paramètres pour réussir à faire tourner correctement leur navire pourront passer en mode pilotage « facile » qui simplifie grandement les manoeuvres. Les puristes pourront malgré tout jouer des différentes positions de voiles pour gérer au mieux leur prise au vent, toujours symbolisé par une flèche sur le mini radar du jeu. Le reste des commandes, très basiques, est accessible par un menu. On retrouve également les 4 types de boulets : les simples qui détruisent un peu tout, les explosifs pour endommager la coque, les gravillons pour tuer l'équipage et les chaînés conçus pour ruiner les voiles, idéal pour mettre un bateau à sa merci.

18 nœuds, 400 tonneaux

Et des bateaux, vous en croiserez un paquet, chacun avec ses caractéristiques propres. Capacité de la soute, nombres de canons, équipage qu'il ne faudra pas oublier de payer, autant d'information à connaître lorsqu'on attaque un convoi. Généralement, vous les croiserez sur la carte qui vous permet de naviguer entre les 5 îles du jeu, chacune appartenant à un pays différent. Toutes vos actions réussies vous rapportent des points d'expériences qui vous permettront d'augmenter vos compétences et d'en acquérir de nouvelles, pour mieux contrôler votre navire, vos hommes, ou vos armes (pistolet et épée). Vous aurez d'ailleurs régulièrement l'occasion de les sortir, notamment en vous promenant dans une jungle très réussie, en dehors des villes où quelques marins d'eau douce tenteront de vous soutirer un droit de passage. Les fous. Les villes que vous arpenterez sont superbement modélisées et ont perdu l'aspect plat et carré qu'on leur connaissait dans Sea Dogs.



La mer est particulièrement bien rendue et le jeu offre des passages graphiquement superbes.



Ces feignasses de matelots ne sont rien sans vous mais il faudra les payer !



Je bronze sur les rochers, dans l'eau ou sur la plage ?



En dehors des villes, la nature est reine.

On a touché le fond capitaine

Oh regardez ! Un megastar qui passe et qui ne s'arrête pas. C'est dommage, il ne s'en fallait pas de beaucoup, mais le jeu souffre de quelques aberrations assez pénibles. À commencer par les commandes, dont certaines touches ne sont pas redéfinissables (comme sur la carte), obligeant le joueur à sauter d'un bout à l'autre du clavier, ou à s'adapter à des touches qu'il n'a pas l'habitude d'utiliser. Les déplacements à terre sont rapidement saoulant, surtout lorsqu'on est obligé d'aller se perdre dans les forêts avoisinantes à la recherche d'un élément particulier. Autre aberration : alors qu'il est possible d'effectuer des trajets rapides entre les lieux remarquables grâce à des raccourcis dans le menu, on est systématiquement obligé de marcher des portes de la ville au bateau, rigolo la première fois, lassant la 10e, franchement pénible la 50e. Globalement l'intuitivité de l'interface donne l'impression d'avoir été passé par-dessus bord. Remarquez, il faut bien nourrir les requins.

Bishop

TIPS JEU

Des goodies sont d'ores et déjà disponibles pour le jeu :
- la carte des mers sur le site officiel du jeu
pirates.bethsoft.com/gameinfo_map.html
- Et un add-on non officiel chez nos amis flibustiers de subsim
http://64.246.21.118/subsim_files/patches.html#potc

En Deux Mots

SI VOUS RÊVIEZ D'UN JEU DE MARINS, N'HÉSITEZ PAS PLUS LONGTEMPS, VOUS PASSEREZ DE TRÈS BONS MOMENTS AVEC CE TITRE À LA DURÉE DE VIE REMARQUABLE DONT L'AMBIANCE VOUS FERA VITE OUBLIER LES PETITS SOUCIS DE MANIABILITÉ.

- \+ Les graphismes, définitivement
- \+ L'histoire qu'on peut mettre de côté mais qui existe quand même
- − L'ergonomie pensée sur Pluton
- − Certains événements péniblement dirigistes

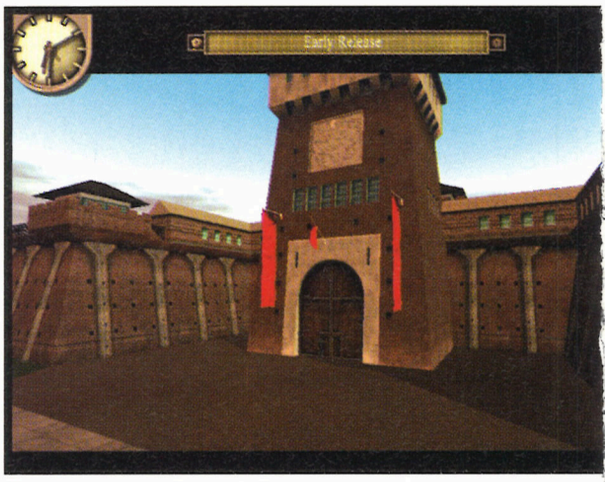
6	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT

PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM PIII 800 MHz, 256 Mo,
CARTE GRAPHIQUE 32 Mo
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR ELIXIR STUDIOS GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX V.O.

Ah le frisson du pouvoir, quand on voit la foule vous regarder avec les yeux saturés d'admiration et de dévotion. Il suffirait d'un mot pour qu'ils se sacrifient pour moi. Il faut dire que mon parti politique est le premier de la ville, malgré les attaques incessantes des opposants politiques. Ces lâches se servent de tous les moyens honteux à leur disposition pour me faire tomber de mon piédestal. Il est temps de leur donner une leçon : j'ai dans mes relations un journaliste influent qui va se charger de ruiner la réputation de certains, et si les autres résistent, je ferai appel à la force ! Rien ne se mettra entre le siège du pouvoir et moi ! Ne voient-ils pas que je fais tout ça pour eux ? Ne se rendent-ils pas compte que j'ai la solution à tous leurs problèmes ?



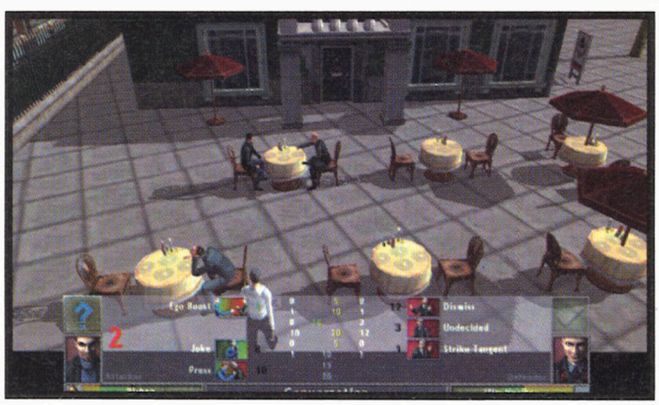


Bientôt, un camarade sortira de ce camp de vacances forcées.

Republic : Revolution

GESTION

« CAMARADE, L'HEURE EST GRAVE. NOTRE BIEN-AIMÉ PRÉSIDENT, VALIDSKY KARASOV, S'EST LAISSÉ CORROMPRE PAR L'IDÉOLOGIE BOURGEOISE ET SE SERT DORÉNAVANT DES RÊNES DU POUVOIR POUR ÉTRANGLER LE PEUPLE ET LE PRIVER DE SES LIBERTÉS. NOUS AVONS CRÉÉ LE PARTI DE LA LOUTRE LIBRE AFIN DE RENVERSER LE DICTATEUR. JOIGNEZ-VOUS À NOUS POUR CONTRIBUER À L'ESSOR DE NOTRE PATRIE, DE SON PEUPLE ET DE SES ENFANTS ! »



Une discussion à bâtons rompus pour convaincre le camarade gardien de prison de nous aider à libérer un prisonnier politique.

« L'État c'est nous » (Lénine)

Cela ne fait aucun doute, Republic ne laisse pas une grande marge de manœuvre pour le politiquement correct. Votre tâche, en tant que dirigeant d'une petite faction politique émergeante, est de conquérir le cœur des habitants des trois villes du jeu, en spoliant l'intérêt qu'ils pourraient réserver à vos concurrents. Pour cela, vous recruterez des personnages influents qui mettront leurs capacités et relations à votre service. Au total c'est près d'une centaine d'actions différentes que vous pourrez ordonner. Leur réussite dépendra des compétences de chaque intervenant, ainsi que de la résistance idéologique rencontrée. L'idéologie est composée de trois tendances : la force, l'influence et la richesse. Les quartiers et les habitants ont tous une idéologie qui leur est propre. Plus la vôtre se rapproche de la leur, plus ils pourront facilement embrasser votre cause. Les personnages pourront effectuer jusqu'à trois actions par journée qui vous coûteront chaque fois une dizaine de points dans une des trois tendances. Par exemple, si vous envoyez un homme vandaliser un quartier, c'est la force qui sera sollicitée.
Si par contre vous mettez une campagne d'autopromotion sur pied, ça sera l'influence.
Parfois, vous devrez discuter avec votre interlocuteur, afin de le convaincre.
Le système consiste à choisir quatre arguments dans

une liste, chacun ayant une valeur donnée. Vous choisissez ensuite dans quel ordre vous les passez, votre adversaire faisant de même. Comme à la bataille, celui qui a le plus de point gagne à la fin (je vous raconte pas l'intensité des débats).

« Les faits sont têtus » (Lénine le farceur)

Comme vous commencez sûrement à l'imaginer, le nombre de possibilités est incroyablement élevé et vous laisse réellement le choix de l'orientation politique que vous souhaitez donner à votre parti et des actions que vous allez mener. Malheureusement, derrière cette richesse prodigieuse se cache une montagne russe d'ennui, avec ses hauts et ses bas. Le jeu prend place à 95 % sur la carte, qui vous permet de donner des ordres à vos troupes et de surveiller vos adversaires. On se retrouve à enchaîner des actions aux noms différents mais dont la finalité est généralement la même : récolter de la popularité, faire baisser celles des autres, recruter de nouvelles figures, détruire l'influence des autres. Par exemple, une nouvelle journée commence, je récupère des points d'idéologie que je vais pouvoir assigner à mes quatre larbins. Je commandite une opération de graffitis anti-capitalisme, une marche pour promouvoir mon parti, et une distribution de tracts pour descendre en flammes un adversaire. Le quatrième ne peut rien faire, c'est sa période de repos (oui, ces gens-là dorment de temps en temps). Comme il me reste encore quelques points non distribués, je vais lancer pour la période « après-midi » une campagne d'information dans les quartiers que je ne contrôle pas, pour me tenir au courant de ce qu'il s'y passe. La nuit arrive, il ne me reste plus de points, j'accélère pour qu'un nouveau jour se lève (le jeu se déroulant dans une espèce de temps réel découpé en tranches).
Le lendemain, je recommence avec d'autres actions mais le même ennui profond.



Il est pas mimi le nouveau siège de mon parti politique ?

Mais euh… le super moteur là ?

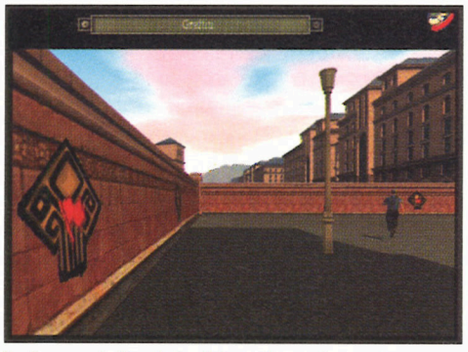
Bien sûr, je peux suivre mes « héros » grâce au moteur 3D et influer légèrement sur leurs actions en choisissant une orientation (anti-capitalisme, anti-gouvernementale, anti-histaminique, etc.). Si je ne le fais pas, l'ordinateur se chargera de trouver ce qu'il estime être le plus adapté. Le moteur donc, malgré ses quatre ans de développement, reste honorable sur le plan graphique.
L'architecture des villes ne donne pas l'impression de se balader entre les cinq types standard de bâtiments et les personnages affichent de près un niveau de détail correct. Quel dommage que cela ne serve qu'aux cinématiques ou pour les quelques scènes aussi interactives qu'une partie de Dragon's Lair (l'original). Enfin, les musiques d'inspiration russo-tzigane finissent par être pesantes au bout de huit heures de jeu (si vous tenez jusque-là). Néanmoins, la communauté des gens du voyage (que nous saluons) aura l'impression d'être de retour au pays.

Bishop



TIPS JEU

Il est important de bien gérer sa réserve de points, afin de pouvoir caser quelques actions pour le lendemain matin, avant de s'en faire réattribuer.


Le Camarade Youri s'enfuit après avoir taggé quelques murs de slogans anti-gouvernementaux.

Un peu de technique

Graphiquement correct, le moteur du jeu vous demandera quand même des ressources imposantes pour pouvoir jouer dans des conditions bourgeoises suffisantes. Testé sur un P4 à 2,2 GHz avec une GF4 4200, le jeu tombait à 10 images/seconde en 1024x768 avec les détails au max (en 800x600, ça reste très saccadé). En revenant aux paramètres par défaut, la fluidité est de retour.

En Deux Mots

UN JEU DE CONQUÊTE POLITIQUE FOURMILLANT D'IDÉES ET DE POSSIBILITÉS. LOIN D'ÊTRE MAL FAIT, LE JEU MANQUE JUSTE CRUELLEMENT DE FUN, ET ON SE PLONGERA PLUS VOLONTIERS DANS L'OPTIMISATION D'UNE MACRO EXCEL QUE DANS LES MÉANDRES DES JEUX DU POUVOIR.

- + La liberté d'action
- + Les nombreuses conduites possibles
- + L'architecture des villes
- − L'ennui absolu né de la répétitivité
- − Le « faux » temps réel qui aurait dû être en tour par tour

6	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

Midnight Club II

COURSE ARCADE



TOUT PUBLIC | INTERNET 8 | LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM P4 2 GHz, 256 Mo RAM, CARTE 3D 128 Mo
ÉDITEUR TAKE TWO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR ROCKSTAR SAN DIEGO ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS VOIX V.O.

DANS LA LIGNÉE DES NEED FOR SPEED, ROCKSTAR GAMES NOUS PROPOSE UN JEU DE COURSE ORIENTÉE ARCADE QUI AURAIT MÉRITÉ PLUS DE SOINS À LA NAISSANCE. PAS FORCÉMENT DÉSAGRÉABLE, L'ENSEMBLE MANQUE POURTANT DE FINITION POUR SE FAIRE RÉELLEMENT REMARQUER.



Oui, ça passe sous le camion. Prévoir quand même de l'élan et un bon carrossier de l'autre côté.

Quelqu'un se souvient-il ici du premier Midnight Club sur PC ? Baissez les bras, il n'a jamais été porté sur nos bécanes et la version console fut éclipsée par une tripotée de titres plus sexy. Son plus grand défaut à l'époque : un manque cruel d'innovation par rapport aux séries classiques comme Need for Speed & Co.
C'est au volant d'engins fictifs que vous allez parcourir successivement Los Angeles, Paris et Tokyo. Tout le long du mode Carrière, le même scénario vous est proposé : trouver un des douze personnages du Midnight Club, le battre en trois ou quatre manches, et récupérer son véhicule.
Les courses se déroulent en milieu urbain plus ou moins chargé, et vous opposent au principal rival accompagné d'une demi-douzaine de ses potes.
Il faudra surveiller sa mini-map, éviter les chocs qui entament la carrosserie et tenter de semer la flicaille qui essayera aussi de vous barrer la route.
On disposera pour cela des classiques doses d'afterburner et d'options débloquées au fur et à mesure de votre réussite. S'ajouteront ainsi des bonus comme le 2-Wheel driving, ou encore l'aspiration, mais oui souvenez-vous de la jambe de Nicole Kidman dans Days of Thunder. La difficulté progresse linéairement, et vous devez arriver premier à la fin de chaque challenge pour passer à la suite. De petites séquences cinématiques serviront d'intermèdes, mettant en scène votre adversaire en V.O. sous-titrée.

Double jeu

L'atout censé mettre en avant ce titre par rapport aux autres est la possibilité de choisir votre deux ou quatre roues. Cela apporte un changement radical dans la manière d'aborder les circuits. En voiture, on peut se permettre de foncer dans quasiment n'importe quoi, piétons, bus, lampadaires ou petits végétaux. Il faut par contre maîtriser le dérapage, faire sa place dans



Au choix à faire valser : les piétons ou le barrage du L.A.P.D.



Rémi Julienne appelle cette cascade « Transfert sur les genoux de Sandra Bullock ».



la circulation et équilibrer son châssis lors des sauts via la technique du transfert de masse (on corrige son assiette en plein air, comme on le ferait avec un manche à balai). En revanche, en moto, les contraintes sont différentes. Suivant la vitesse, toute collision avec un élément plus imposant vous désarçonne et fait perdre de précieuses secondes. L'intérêt est en outre de slalomer comme un ouf dans le trafic et de bénéficier de reprises nerveuses. Vous apprendrez à choisir l'un ou l'autre en fonction de la course. En dehors de ce point, les nouveautés ne sautent pas aux yeux. Les décors sont bien modélisés mais sans plus et les cartes suffisamment vastes pour ne pas paraître répétitives. On n'en attendait pas moins. Ces graphismes sont cela dit loin de ce que peut offrir le PC, malgré des effets météo et de reflets qui pullulent. Ils se payent malheureusement au prix fort niveau matos. Enfin, la maniabilité n'a pas très bien supportée le passage du pad au clavier, et les coups de volant saccadés vous enverront dans les palmiers un bon nombre de fois avant d'être à l'aise. Sans joypad analogique, bonne chance pour en voir le bout.

Plaisir solitaire

Pour accompagner le mode carrière, les développeurs ont évidemment inclus le mode Arcade classique. On peut choisir de se balader sans but dans les cités, tenter un des cinq circuits prédéfinis par ville (avec ses opposants) ou passer en mode Combat. Vous y affronterez l'ordinateur en CTF ou en « détonation ». Ce dernier consiste en un genre de rugby : on s'empare d'une bombe afin de l'apporter à un endroit précis, histoire de faire exploser les autres concurrents. Pour étoffer les trajets, un éditeur de waypoints permet d'enregistrer quinze autres circuits personnalisés. Les parties multijoueurs opposant jusqu'à huit machines en LAN ou sur le Net reprennent ces trois modes Balade, Combat et Éditeur. Manque de bol, le code réseau est déplorable et ça lag sec dès qu'un participant se pointe avec un modem oldschool. Enfin, on soulignera la possibilité de zapper la bande-son trance hip hop en se concoctant une petite playlist MP3 maison. Malgré un aspect fun en solo, Midnight Club II souffre de trop de petits manques de finitions pour mériter d'être acheté au prix fort. Si vous ne disposez pas d'équivalent dans votre ludothèque à pneus, un conseil, patienter de voir la bête en gamme petit prix...

Piroye



Un peu de technique

Midnight Club II était à deux doigts de se payer un « stop surarmement », pour abus de jemenfoutisme en termes de codage/adaptation. Avec la config mini indiquée, n'espérez pas dépasser le 800x600, détails au maximum. Pour atteindre un FPS décent, munissez-vous d'une carte graphique gérant le DirectX 9. Les développeurs ont apparemment fait joujou à outrance avec les derniers effets au grand dam de toi, joueur, ruiné par une nouvelle carte ATI ou Nvidia depuis seulement 6 mois.



Sans prétention, le petit éditeur de courses peut toutefois réveiller les blasés du mode Carrière.

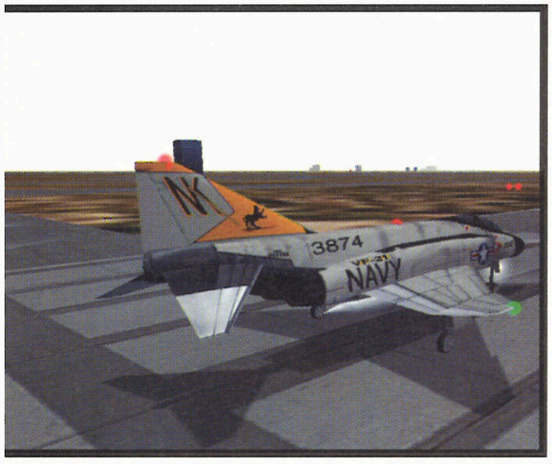


En Deux Mots

MIDNIGHT CLUB II EST UN JEU D'ARCADE PAS FRANCHEMENT ORIGINAL, MAIS VU LE MANQUE DE CHOIX DANS LE GENRE SUR PC, IL PEUT TROUVER SA PLACE SUR VOTRE BÉBÉ. MALGRÉ SA MANIABILITÉ DISCUTABLE (AU CLAVIER), ÇA RESTE UN TITRE CORRECT CAPABLE D'AMUSER LES FANS DU GENRE.

- **Durée de vie correcte**
- **Difficulté (presque bien) dosée**
- **Circulation bien rendue**
- **Pilotage peu précis au clavier**
- **Grosse config nécessaire**

5	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT



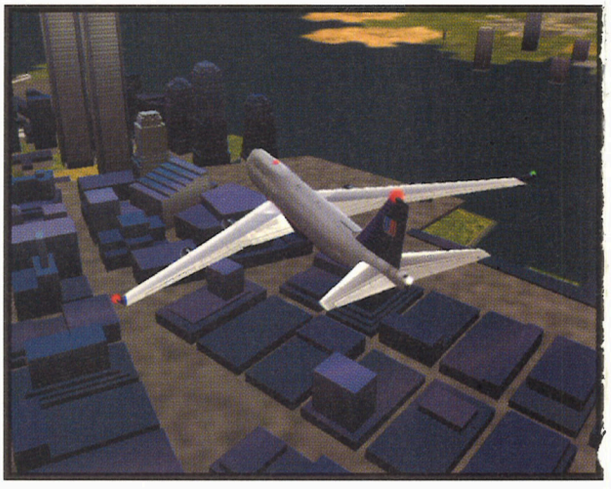
Phantom sous la pluie



Su-34 effectuant un décollage ultra-court.

X-Plane v7

OUTIL PROFESSIONNEL DE SIMULATION



APRÈS LE TEST DE FLIGHT SIMULATOR 2004, VOICI X-PLANE VERSION 7, UN PROGRAMME D'AÉRONAUTIQUE QUI TENTE DE SE FAIRE PASSER POUR UN JEU. GRÂCE À LUI, VOUS ALLEZ DÉCOUVRIR POURQUOI CALCULER EN TEMPS RÉEL LA PHYSIQUE DES DIFFÉRENTES PARTIES D'UN ROTOR, EN FAIT C'EST HYPER MARRANT !

On a dit que le Flight Simulator de Microsoft était le simulateur « le plus réaliste ». C'était un mensonge. Ça fait partie de ces histoires qu'on raconte aux enfants, pour ne pas les effrayer en leur révélant la terrible vérité. Certes, pour un joueur – donc quelqu'un qui par définition cherche avant tout à s'amuser – Flight Sim est bien assez réaliste, tout en restant beau et accessible. Mais il ne vous apprendra pas à piloter un véritable avion. X-Plane, lui, n'est pas un jeu : c'est un outil professionnel à part entière, officiellement approuvé par l'administration fédérale américaine de l'aviation (F.A.A.) pour la formation des pilotes de ligne. Et c'est le seul simulateur pro qui soit accessible pour un prix raisonnable ($100, au lieu de plusieurs millions). Tandis que Flight Sim affiche de jolis avions, puis s'efforce de les animer pour qu'ils volent à peu près comme les vrais, X-Plane a une approche totalement différente. Il laisse l'utilisateur dessiner sa propre machine volante, avec un « plane maker » réellement utilisé par des ingénieurs aéronautiques. Il les découpe en morceaux (de cinq à vingt rien que pour une bête hélice) et pour chaque morceau, il s'amuse à calculer écoulement des fluides, vitesse, angle d'attaque, et toutes les forces exercées sur les morceaux environnants.
Le programme ne sait pas comment le modèle qu'on lui montre est supposé voler mais en lui appliquant les lois de la physique, il obtient un résultat qui est suffisamment proche de la réalité pour convaincre les pros. Donc si vous avez construit un Vrombicoptère à quinze moteurs au fond de votre jardin, mais que vous hésitez à l'essayer pour de vrai, grâce à X-Plane vous pouvez déjà vous faire une idée de son comportement sans risquer votre peau.

La physique, c'est plus fort que toi

Autre avantage comparé à une simu classique, qui s'efforce d'inclure une liste limitée d'avions en imitant laborieusement leur comportement, X-Plane peut simuler absolument n'importe quel machin se déplaçant dans l'air. Ça inclut sans restriction les hélicoptères, les VTOL comme le célèbre Harrier, les enclumes, Goldorak, les dirigeables, les voitures et les engins spatiaux.
Je précise pour ceux qui croient que je faisais de l'humour, il n'y a aucune exagération dans la phrase précédente. Et vu que les lois de la physique sont les mêmes partout, X-Plane se paye le luxe de proposer le vol dans l'atmosphère de Mars ! C'est simple après tout : il suffit de réduire la pesanteur de 66 %, la pression atmosphérique de 99 %, d'arrêter de respirer... Le résultat est... différent. Toujours dans le trip exotique, X-Plane propose aussi toute la séquence d'atterrissage en vol plané d'une navette spatiale revenant de son orbite à 33 000 Km/h, entièrement en manuel. Après cette démonstration technologique, qui écrase complètement la

TOUT PUBLIC — INTERNET 2 — LOCAL IP/IPX 2

CONFIG MINIMUM PENTIUM 700 MHZ, 128 MO, CARTE 3D 32 MO
ÉDITEUR SNIPER PUBLISHING
DÉVELOPPEUR LAMINAR RESEARCH ÉTATS-UNIS
TEXTE V.F./V.O. **VOIX** V.O.

concurrence, X-Plane fait évidemment voler un Cessna les doigts dans le nez. En fait, la débauche de performances est telle que si, pour faire joli, on décide d'accrocher quelques missiles sous le ventre de son Mirage F1, la traînée supplémentaire et les déplacements du centre de gravité sont pris en compte.

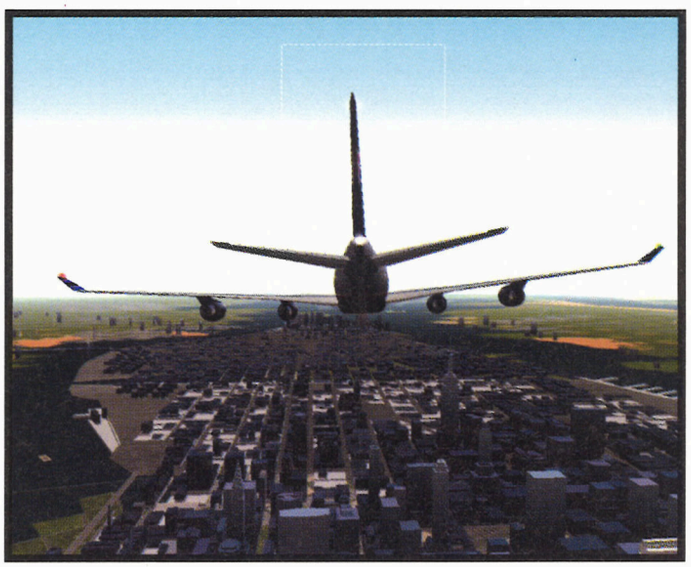
Qui peut le plus peut le moins

Autre exemple de la supériorité du modèle physique, l'influence de la météo est parfaitement prise en considération. Dans FS2004, on voit la pluie fouetter la piste. Là, on la voit s'écouler suivant les rafales de vent. Et ce n'est pas juste pour faire joli : la simulation gère les flaques et l'aquaplaning. Le programme prend réellement en comptela pression au sol exercée par chaque pneu, d'après la masse supportée et sa surface, la friction pendant le freinage sur une plaque de verglas, la neige et toutes ces sortes de choses. Si une roue décroche pendant un atterrissage un peu tendu, bonne chance. Et tout comme pour FS, on peut consulter la météo réelle, mise à jour en temps réel par Internet. Autre point intéressant, parmi une masse de fonctionnalités secondaires trop longue pour être détaillée, le contrôle aérien du trafic, qui à l'image du reste est réaliste et efficace, mais sans fioriture – et c'est le seul effet sonore digne d'attention. On va faire court : pour tout ce qui concerne la simulation pure et dure, X-Plane est là, carré, incontournable. Si les pilotes de ligne apprennent à voler dessus et si la NASA l'utilise pour dessiner des prototypes, ce n'est pas par hasard.

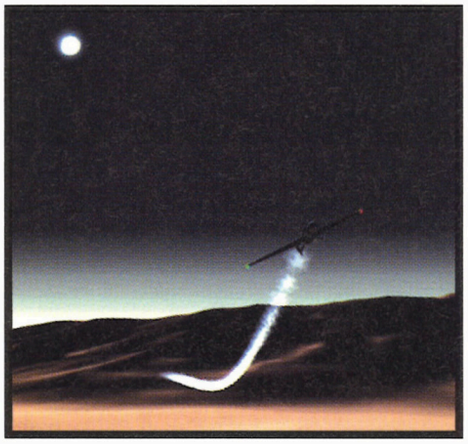
Un jeu à monter soi-même

Le problème, c'est qu'X-Plane est vraiment très laid. Ceux de nos lecteurs qui ne sont pas aveugles et ont vu les captures d'écran l'ont déjà constaté à leurs dépens. À part les textures de compagnies aériennes réelles, tout le reste c'est la honte. Et bien sûr, pas de cockpit virtuel en 3D. Le « jeu » prévoit de représenter la totalité de la surface terrestre, ainsi que la carte de Mars (fastoche !), mais en pratique pour l'instant il se limite surtout aux États-Unis, et pour le reste il faut acheter un CD supplémentaire. Bien sûr, l'équipe de développement se composant d'une personne seule, sans les ressources d'un Microsoft derrière pour financer le projet, on comprend qu'il faut bien vivre. De plus, le programme bénéficie d'un suivi très poussé sur Internet et d'une communauté très active. Des centaines d'avions en plus de la cinquantaine déjà incluse sont disponibles gratuitement online, ainsi que des objets plus insolites, comme des sous-marins ou l'Atlantis (le vaisseau d'Albator). Mais X-Plane v7 est loin d'être achevé, il est en perpétuelle évolution, et son interface en souffre. En outre, contrairement à Flight Simulator, dont les graphismes attirent même des joueurs qui ne s'intéressent pas à l'aviation, il est trop laid pour intéresser les touristes virtuels cherchant de beaux paysages. X-Plane ne peut convenir qu'aux fanatiques du vol hyper réaliste et aux designers cherchant un outil de modélisation aéronautique.

Atomic



Approche standard sur Manhattan.



Un peu de technique

L'avantage des graphismes pourris, c'est qu'on n'a aucun remord à réduire leur qualité au maximum pour améliorer le framerate. X-Plane peut donc tourner sans problème sur des configs techniquement dépassées.



Un MV-22 Osprey du Marine Corps, en position hélicoptère, quelques secondes avant un crash.

En Deux Mots

CE « JEU » EST UN RÊVE D'INGÉNIEUR, LE SEUL TITRE COMMERCIAL QUI MÉRITE VRAIMENT LE TITRE DE SIMULATEUR DE VOL. MAIS IL EST LAID, D'ACCÈS DIFFICILE, À RÉSERVER AUX PURISTES LES PLUS EXIGEANTS ET AUX GENS QUI ÉCLATENT DE RIRE EN LISANT DES ÉQUATIONS.

- + Le réalisme époustouflant
- + Le plane maker
- + Les vols martiens et trans-atmosphériques (la frime !)
- − Le prix
- − L'interface
- − Les graphismes

7	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
9	SPÉCIALISTES
3	GENS NORMAUX

INTÉRÊT

joystick à voir sur le CD-Rom n° 151

Wolfenstein : Enemy Territory

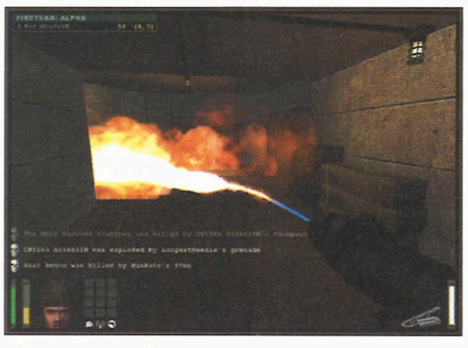
FPS EN RÉSEAU ONLY



WOLFENSTEIN : ENEMY TERRITORY N'EST PAS UN ADD-ON DE RTCW ET, SURPRISE, IL EST GRATIS ! UN « JEU » MULTIJOUEUR À PART ENTIÈRE, VOILÀ QUI EST AMBITIEUX. LA NOUVELLE STAR DE 39-45 EN RÉSEAU EST-ELLE NÉE ? MOTEUR !



Premier boulot d'ingénieur allemand : monter une barricade anti-blindés, puis miner la zone. Les ingénieurs sont indispensables à toute mission réussie.



La guerre est en vogue, que voulez-vous ! Day of Defeat fut-il précurseur de cette vague de nostalgie guerrière ? De ma mémoire d'enfant, après DoD, Return To Castle Wolfenstein a fait une entrée remarquée avec son mod multijoueur inspiré de la Grande Guerre, basé sur une stratégie d'équipe. Puis, Battlefield 1942 tente l'essai et semble le transformer, vu sa cote de popularité chez les joueurs et ses mods fleurissants comme Desert Combat.
Enemy Territory nous entraîne vers d'autres terres dans un bras de fer axe-alliés sans pitié. C'est le premier FPS en équipe à proposer de vraies campagnes de guerre. En tout, cinq grandes cartes scénarisées sont jouées via quatre campagnes. Le scénario suit la Grande Guerre, mais l'action prend place à l'écart des lignes de front, avec des troupes spécialisées.

PUBLIC AVERTI — 60 INTERNET

CONFIGURATION MINIMUM : PIII 1,2 GHZ GEFORCE3
ÉDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : ID/SPLASH DAMAGE ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX : V.O.

Private Soldat Shpounz ? C'est moi !

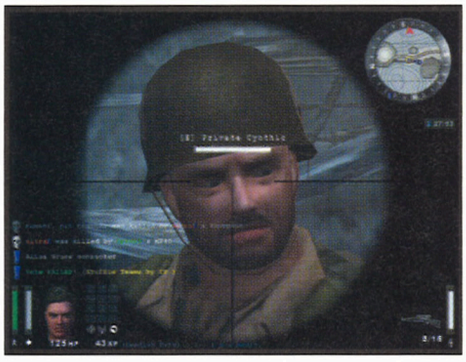
Répartir les maps dans des campagnes paraît aussi judicieux que d'inclure un système de grades et de points d'XP. On ne joue plus bêtement une carte, puis une autre dans un autre camp. Ici, trois à six scénarios se succèdent suivant la campagne choisie et cela captive le joueur, croyez-moi ! On note deux principaux théâtres d'opération : Europe (Suède et Suisse) et Maghreb, le tout pendant que les Soviets font diversion à l'Est. Pendant ce temps, les alliés renforcent leur position en Europe Centrale dans la perspective d'un débarquement sur la ligne Atlantique, perfectionnent leurs techniques amphibies et bataillent pour les côtes d'Afrique du Nord. De simple Private (troufion) au début de la campagne, vous montez en grade et vos compétences s'améliorent : tir à l'arme de poing, minage-déminage, construction de structures, etc. Les missions se déroulent dans des lieux très vastes, les objectifs sont précis, requièrent des joueurs « sérieux », qui agissent de concert avec l'armement approprié dans des eaux connues. Pas de pitié pour les noobs !

Bosnie Tour Operator

Les six missions sont toutes plus ou moins spéciales, les environnements immenses et la tâche ardue. Par exemple sur « Goldrush », les alliés doivent voler



Lors du passage en grade, la capacité développée est indiquée, le sens du terrain, la précision, tout dépend du type d'unité choisie



puis escorter un tank jusqu'à une banque, pour se faire construire des postes de commandement avancés (gaitling, mirador, etc.) et sécuriser le trajet du Jagpanther. Une fois sur place : assurer les alentours de la banque et protéger le camion transportant les caisses d'or. Les portes de la banque dynamitées, reste à escorter le camion avec le tank et le reste de l'infanterie hors des limites de la ville. Le sale boulot de nos camarades allemands consiste à construire des barrages, effectuer des tirs d'artillerie, bref protéger leurs précieux lingots.
Bien des missions requièrent des actions spéciales de commandos. Les lieux s'y prêtent souvent, les combats en extérieur sont plus nombreux que dans RTCW. D'où l'apparition de l'agent d'infiltration : il a le choix des armes silencieuses et possède des fumigènes, sa tenue le camoufle mieux, il peut aussi voler celle de l'opposant. Je me suis d'ailleurs payé le luxe de batifoler en territoire ennemi, puis de shooter tout le monde, hilarant même si le camouflage s'envole, avec le reste de mes points de vie, dès la première salve…

La guerre, c'est beau !

C'est une évidence, ce nouvel épisode de Wolfenstein « multi only » est une vraie réussite sur le plan technique, le moteur a été un peu amélioré, on trouve ainsi un peu plus de couleurs, de détails, qu'à l'origine. L'idée des campagnes est géniale, imaginez-vous avec vos 800 points d'expérience, menant fièrement vos hommes au combat ! Le gameplay si excellent qu'il soit, impose des serveurs administrés et des coéquipiers de qualité, du coup on galère un peu pour trouver une partie valable. Mais une fois à l'intérieur, pas de regret, pas de répit ! L'action s'avère aussi intense que dans CS ou DoD et le « team-play »s'approche d'un BF1942, notamment avec la conduite de véhicules. Bref, que du bon pour les amateurs du genre, le tout sans débourser un euro : un exemple à suivre !

Switch

Un peu de technique

Le moteur de Quake 3 tourne bien sur un PIII 800 MHz avec une GF3 en 800x600 avec quelques options au max. Évidemment, avec une bête de course genre P4 2 GHz, ça devient tout simplement magnifique. Les pilonnages aériens, les tirs de mortiers, les fumigènes, rien de tout cela ne vous empêchera de pousser tous les détails à fond en haute résolution.





En Deux Mots

De l'action plus ou moins tactique au temps de mémé (c'est pas Operation Flashpoint non plus), avec les vilains Waffen SS pas beaux et les gentils Américains. Certainement un des meilleurs FPS orienté jeu d'équipe actuellement. On est vite accroc : nouvelles armes, nouvelles unités, une action proche de RTCW, en plus complet, plus de « stealth »mais aussi du mortier à l'ancienne. Comme on vous aime, il est même dans sur le CD 2 du mois !

- **C'est gratuit et complet, pas besoin de RTCW**
- **Du FPS multijoueur scénarisé**
- **Le moteur peu gourmand**
- **Possibilité d'évolution avec de nouvelles maps scénarisées à venir**
- **La difficulté de trouver de bons serveurs et de bons co-équipiers**
- **L'action devient parfois si intense et rapide qu'elle en est confuse**

TECHNIQUE	8
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	8



TOUT PUBLIC

LOCAL 2 IP/IPX

CONFIG MINIMUM PIII 500 MHz, 128 Mo RAM, TNT2
ÉDITEUR WANADOO ÉDITION
DÉVELOPPEUR POWER AND MAGIC DEVELOPMENT
TEXTE ET VOIX V.F. ET V.O.

Pro Beach Soccer

SIMULATION DE FOOT DANS LE SABLE

AAAAAH, L'ÉTÉ, LA PLAGE, LES FILLES EN BIKINI, LES BALLONS DANS LA TÊTE, LES COUPS DE SOLEIL, L'IRRITATION DU SABLE DANS LES ARTICULATIONS ET LES PLAYBOYS... TOUT UN PROGRAMME, N'EST-CE PAS ? ET SI ON CONCENTRAIT TOUT ÇA AUTOUR D'UN THÈME POPULAIRE, COMME LE FOOTBALL ?

Prenez un terrain de foot réglementaire, réduisez la taille, remplacez l'herbe par du sable, ne gardez que 5 joueurs par équipe, 3 tiers-temps, autant de remplaçants que vous le voulez et vous obtenez le beach soccer. Voilà qui va apporter un peu de sel dans le P.A.S. (Paysage Audiovisuel Sportif). L'action semble être soutenue puisqu'en moyenne un tir au but s'effectue toutes les 30 secondes et qu'en moyenne toujours, un de ces mêmes tirs est transformé toutes les 3 minutes. J'espère que le goal a des gants blindés, sinon j'imagine l'état de ses mains assez proche de 600 grammes de viande hachée.



Le manque de profondeur du public est décevant.

Le gâchis part entier

Purée, l'idée d'adapter ce concept en jeu vidéo n'est pas mauvaise à la base. Quel dommage que la réalisation ait été oubliée sur une aire de repos de l'A7. Non pas que le jeu soit radicalement mauvais, loin de là. En trois jours, je commence à bien gérer le comportement aberrant de l'intelligence artificielle pour construire des actions correctes. En effet, il n'est pas rare de voir la balle tomber dans le sable, de tenter désespérément de sélectionner le joueur le plus proche pour aller la récupérer sous le regard placidement las de l'intelligence artificielle qui a décidé de ne pas bouger. Hallucinant. Je ne vous parle pas des techniques super simples pour marquer des buts à chaque essai, vous aurez la joie de les découvrir si vous craquez malgré tout pour le jeu. Le goal, quant à lui, semble souffrir d'une forme grave de cyclothymie puisqu'il va lui arriver de faire un plongeon de 15 mètres pour récupérer la balle dans les jambes du joueur tandis que parfois, il plongera de l'autre côté d'une trajectoire pourtant évidente. Rien de désespérant, juste frustrant.



Non, ce n'est pas une pluie de météorites salvatrices, mais l'état de grâce.

Halo à la plage

Si on arrive à faire abstraction de ces erreurs dignes d'un bêtisier du jeu vidéo, ce titre devient malgré tout agréable à jouer. Passe au milieu de terrain, blocage de la poitrine, passe à l'ailier droit, qui recentre d'une tête sur l'ailier gauche qui marque un but fabuleux en reprise de volée. Travelling sur la mine déconfite du goal adverse qui commence déjà à supposer que ce 16e but d'affilée marque peut-être la fin de sa carrière professionnelle. D'ailleurs, voilà que mes joueurs

entrent en « état de grâce ». Nimbés d'un halo bleu, ils verront leur vitesse, endurance et libido exacerbées, mais ce dernier point ne nous regarde pas. Vous aurez à votre disposition 4 modes de jeu : la rencontre amicale, le mode arcade, le pro beach soccer tour et les tournois personnalisés.
À noter également la présence d'un mode entraînement assez anecdotique. Le mode multijoueur permet à deux adversaires de s'affronter sur la même machine.

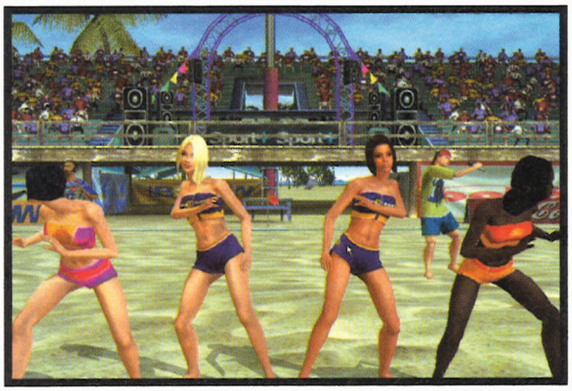
Ras le buzzer

Les musiques du jeu trouveront sûrement des oreilles pour les apprécier à leur juste valeur. Pendant les matchs, elles feront malheureusement place aux commentaires « localisés » des journalistes sportifs dépêchés sur place pour couvrir l'événement. Vos matchs seront donc rythmés par les étonnant « Suh pa kad dhing dhing » thaïlandais et autres « surpreenda seus amigos, come cachorros » brésiliens. Comme vous l'aurez déjà compris, plusieurs stades vous accueilleront : Bangkok, Marseille, Venice Beach et Rio, aussi bien de jour que de nuit. La différence entre les deux n'est pas extraordinaire, et ce n'est pas le moteur du jeu, très moyen, qui tente quoi que ce soit pour nous aider. Ne vous attendez donc à rien de faramineux au niveau visuel, ça reste très moyen. Mention spéciale old-school pour le public et le terrain en 2D, on aurait pu s'attendre à mieux.

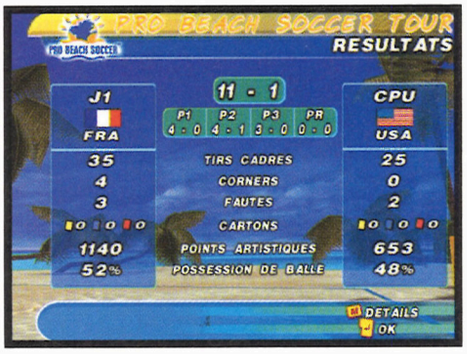
Bishop

TIPS JEU

Tips Jeu : Pour faire des passes directes, appuyez sur le bouton passe directe puis :
- Passe dans l'espace pour le joueur numéroté 1
- Jonglage pour le joueur numéroté 2
- Tir pour le joueur numéroté 3
- Passe directe pour joueur numéroté 4.

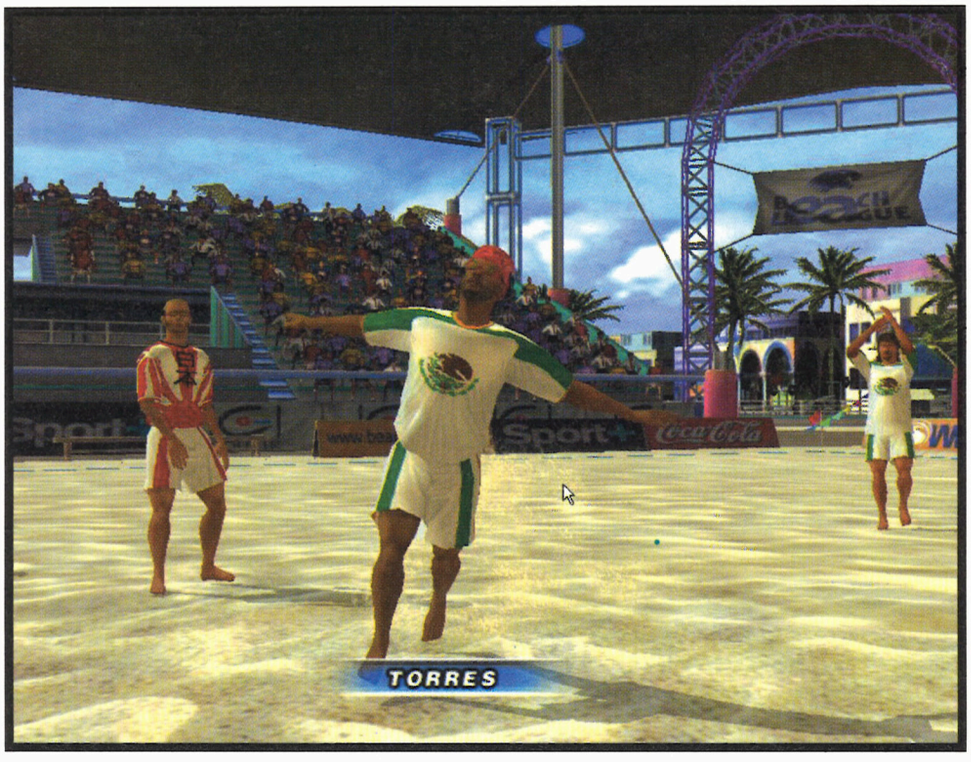


Des pom-pom girls au regard vitreux viendront exécuter quelques pas de danse pour chauffer l'atmosphère.



Un peu de technique

Le peu de choses affichées simultanément à l'écran devrait conférer au jeu une relative fluidité sur les plus petites configurations. Pas de débauche d'effets DirectX 9 ici, Pro Beach Soccer joue la carte de la sobriété, à notre grand regret.





Le goal, boudeur, ne prête pas toujours attention au match. Une fois de plus, il va encaisser un but.

En Deux Mots

Pro Beach Soccer sera comme une chanson de l'été. On s'y intéressera un mois ou deux, puis on l'oubliera. Si on est vraiment fan du genre, il deviendra peut-être une référence. Non je plaisante.

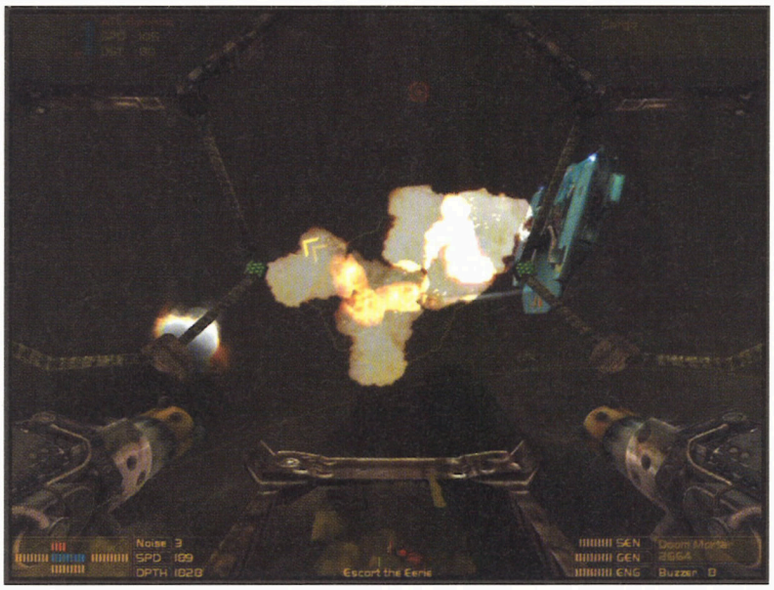
- ✚ Les cinématiques post-but
- ✚ 2 joueurs sur la même machine
- ✚ Le côté jouissif des actions quand on arrive à s'adapter aux…
- ➖ …aberrations du gameplay
- ➖ Commentaires audio minables

5	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **PIII 750 MHz, 128 Mo Ram, Carte 3D 32 Mo**
ÉDITEUR **JoWood**
DÉVELOPPEUR **Massive Development Allemagne**
TEXTE ET VOIX **en version originale**

TIENS, UN BENCHMARK JOUABLE. AH NON ? C'EST UN VRAI JEU ? AVEC DE L'ACTION, DES SOUS-MARINS ET DE L'INTÉRÊT ? NON, PARCE QUE AQUANOX PREMIER DU NOM EN ÉTAIT CRUELLEMENT DÉPOURVU (D'INTÉRÊT, PAS DE SOUS-MARINS).



Aquanox 2 : Revelation

JEU DE SHOOT SOUS-MARIN

Reprenant le monde subaquatique de son grand frère, Aquanox 2 vous place cette fois dans le rôle d'un jeune homme qui vient juste de perdre sa grand-mère après que son père l'a abandonné après la mort de sa mère tuée par des pirates. Pour surmonter son chagrin, il décide de partir à l'aventure et se fait réquisitionner son navire pour avoir voulu aider un sous-marinier faussement en danger. Oui, dans les dictionnaires, sous « loose intégrale » se trouve la photo du héros.

20 000 lieues sous les mers

En plus de la trame de base qui vous pousse à la recherche d'un fabuleux trésor mystérieux, dans un monde où l'homme n'a plus sa place que sous les mers, vous aurez l'occasion d'effectuer quelques missions secondaires qui vous permettront bien souvent de récupérer de l'argent ou de l'armement. Et parfois rien, aussi. Les armes sont relativement variées, et certaines particulièrement jouissives comme le canon de snipe ou le « doom mortar » qui ne laisse pas grand-chose des coques de vos adversaires. Vous pourrez monter ces différentes armes sur les quatre sous-marins que vous pourrez contrôler le long des 100 missions. Du simple combat à l'escorte standard en passant par des missions d'infiltration, vous aurez également à votre disposition un stock impressionnant de torpilles et de contre-mesures, ainsi que différentes armures ou systèmes de réparation. L'intérêt moyen est assez variable, et on finit assez vite par enchaîner les missions comme on avale des chips, en regardant la télé sans faire vraiment attention. Attention hein, c'est bon quand même les chips.

Un peu de technique

Testé sur un 2 GHz avec une GF4 Ti4200, le jeu assure une fluidité totale en 1024x768. Les différentes options de réglage vous permettront de trouver un compromis vivable si vous possédez une machine moins puissante.



Les graphismes en « vieille » 2D sont superbes.

Il était une fois

Le jeu bénéficie même d'un vrai scénario où le héros est régulièrement pris à parti par les membres de l'équipage, d'autant plus que les deux femmes du navire ne cachent pas leur intérêt pour le jeune homme. Toutes les scènes d'interaction sur le bateau ou dans les villes sous-marines ont été dessinées à la main. Le résultat est tout bonnement superbe. Cependant, ces scènes deviennent vite pénibles, puisqu'on est obligé de passer d'une salle à l'autre pour entendre les personnages nous raconter leur vie inintéressante. Sans quoi, impossible d'effectuer la mission suivante. Même si l'ambiance est esthétiquement réussie, le moteur du jeu ne donne pas franchement l'impression d'avoir évolué. C'est d'autant plus dommage que le milieu sous-marin offre un paquet de possibilités. Mais non, en dehors de trois touffes d'herbe et de quelques champs de rocher, on ne croisera ni poulpes, ni dauphins, pas même une baleine. Rien que des sous-marins. Malheureusement, ceux dirigés par l'ordinateur sont gravement handicapés par une furieuse tendance à tourner en rond. Si par hasard un obstacle se trouve dans leurs trajectoires, ils continueront de taper dedans, de manière aussi idiote et agaçante qu'une mouche contre une vitre.

Bishop



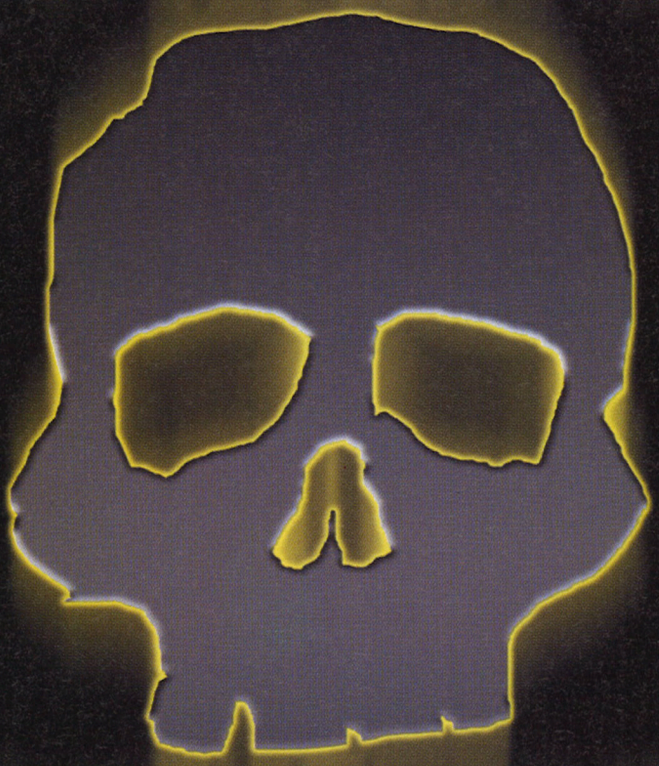
En Deux Mots

AQUANOX 2 EST UN JEU DE SHOOT SYMPA, SANS GROS DÉFAUTS, MAIS SANS GROSSES QUALITÉS NON PLUS. EN Y JOUANT, VOUS PASSEREZ SÛREMENT UN BON MOMENT, SANS EN GARDER UN SOUVENIR IMPÉRISSABLE.

7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

- + L'esthétisme global du jeu
- + Les armes fun
- − L'I.A. des sous-marins
- − Les dialogues entre les missions

Avant qu'il ne soit trop tard !



Un simple coup de fil pour se débloquer

0 892 687 500

0,34 €/min

La meilleure BASE DE DONNÉES de jeux PC en France

PRODUCTION PETIT BUDGET QUI NOUS ARRIVE DE SUÈDE, NOSFERATU EST UN FPS LOW-TECH QUI LORGNE AVEC AVIDITÉ VERS LE SURVIVAL-HORROR. AU MILIEU D'UNE MONTAGNE DE SHOOTS SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE OU LE VIÊT-NAM, UNE HISTOIRE DE VAMPIRE, ÇA VA NOUS FAIRE DES VACANCES.



J'ai toujours rêvé de vivre dans une bicoque de ce genre.





Tout le charme des vieux cimetières de province.

Nosferatu : Wrath of Malachi

FPS HORRIBLE

PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM PENTIUM 1 GHZ, 128 MO, CARTE 3D 32 MO
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR IDOL SUÈDE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Dans la vie, les gros boulets, c'est pas ce qui manque. Mais quand on voit le héros de Nosferatu, on se dit qu'il est vraiment pas aidé, puisque par un beau matin de 1912, c'est carrément toute sa famille qui a eu la brillante idée de partir en week-end dans un château isolé de la Transylvanie subcarpatique. Et maintenant ces nazes sont tous retenus prisonniers par des vampires ! C'est trop pas de bol. Moi à la place du héros, j'aurais dis : « Bon débarras, ciao les loosers. », mais je suis un gros lâche. Alors que lui, champion d'escrime, il va se faire un plaisir d'aller nettoyer la vermine qui hante le Château Malachi. Avec des grands coups de tromblon pour les trucs vivants, ou un crucifix, de l'eau bénite et des rafales de pieux dans le myocarde pour les bestioles déjà un peu mortes, mais pas encore assez.

Pas de pétrole, mais des idées

Comme l'argent manquait pour faire un jeu moderne, les développeurs de chez Idol se sont dit qu'ils allaient pomper un genre populaire sur console, le survival-horror (Resident Evil, Silent Hill), et faire un peu pareil sur PC, mais en FPS. Ça nous donne un jeu techniquement sans prétention, – peu d'ennemis, peu de détails, pas de mode multijoueur – qui essaye de se rattraper sur l'architecture, les décors et la musique. Les armes sont adaptées au thème, des pétoires et breloques standard de chasseur de vampire tendance début du siècle. Et l'habileté au combat se trouve d'ailleurs plus dans la sélection de l'outil le plus adapté à la situation que dans les réflexes, la visée ou les déplacements. Les ennemis sont décevants, mal fichus et pas très intéressants – ils ne combattent pratiquement tous qu'au corps à corps. En revanche, les décors sont plutôt réussis (si on aime la vieille pierre au clair de lune), et les musiques et effets sonores contribuent très bien à l'ambiance. Les boulets à sauver se comportent à peu près comme les otages de Counter-Strike, mais en moins bêtes et avec de beaux cadeaux à offrir s'ils survivent.

Y a écrit « Nosferatu », pas « Soldat Ryan »

L'intérêt se trouve en fait surtout dans l'exploration non linéaire du château. Son architecture générale reste fixe, mais les plans intérieurs sont générés aléatoirement, et l'emplacement exact des divers artefacts est imprévisible. Il s'agit donc de gambader dans les couloirs sans tomber dans trop d'embuscades, et le plus vite possible parce que pendant ce temps-là l'heure tourne et le scénario avance sans vous. Si vous cherchez un FPS rapide et qui cartonne, un moteur puissant ou un scénario spectaculaire à la Medal of Honor, fuyez à toutes jambes parce que Nosferatu n'est absolument pas fait pour vous. Mais si vous voulez un petit jeu avec une ambiance gothique, des combats pénibles et de la technique du siècle dernier, ça peut vous intéresser.

Atomic



Évitez de faire des remarques sur son maquillage, elle est hyper-susceptible.

Un peu de technique

John Carmack n'a rien à craindre. Le moteur tourne sur un PC relativement ancien et vu le peu de détails affichés, le contraire aurait été surprenant.

En Deux Mots

NOSFERATU EST UN FPS SANS PRÉTENTION, QUI RÉUSSIT POURTANT À CRÉER UNE ATMOSPHÈRE. SI VOUS AIMEZ LES PETITES AVENTURES DANS DE GRANDS CHÂTEAUX, VOUS POUVEZ ÉVENTUELLEMENT VOUS LAISSER TENTER.

- + L'atmosphère
- + L'architecture
- − Les ennemis
- − Les combats au corps à corps, nazes et répétitifs

5	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

LOGOSONNERIE TE PROPOSE UN MOBILE NEW GENERATION !!

PAR TEL >> **08 99 70 15 30**

PAR MINITEL >> **3617 logosonnerie**

SUR LE NET >> **www.logosonnerie.com**

PAR SMS >> **au 82020** (SMS+ 82020 – 0,15€ par envoi + prix d'un SMS)

EX : pour télécharger la sonnerie MONO "Chihuahua" envoie par SMS 80446 au 82020

0903 40 748 (1,12 €/mn) — 0901 902 261 (4,23 CHF/mn)

NEW ! APPELLE LE 3255 ET DIS "LOGO" OU "SONNERIE"

123 multi media

Retrouve tous les logos Couleur sur le Wap et l'i-mode

SFR ▶ 123MELODIES

123IMAGES

GALLERY >> 123IMAGES

>>LOGOS COULEUR

LES LOGOS STARS

Ton téléphone doit être configuré WAP.



80240 | 75737 | 80140 | 85651 | 86710 | 86686 | 74555

IRRESISTIBLES TES LOGOS COULEUR !!



79994 | 79848 | 86640 | 85835 | 86644 | 86654 | 86650
86383 | 86437 | 82640 | 87737 | 87727 | 81136 | 90303
88163 | 82222 | 80251 | 77251 | 74634 | 74630 | 90298
86755 | 86453 | 78753 | 82643 | 82634 | 81033 | 84552
81028 | 86336 | 86329 | 75994 | 84795 | 74492 | 89835
87921 | 86743 | 86656 | 86636 | 86627 | 88148 | 90239
88146 | 87922 | 87782 | 87774 | 87735 | 86742 | 89828
89779 | 85633 | 86637 | 89857 | 89860 | 89781 | 88207

>>LOGOS XXL



11256 | 89803 | 12979 | 47305 | 51678 | 85083
34555 | 40153 | 51752 | 84916 | 23695 | 85502 | 76172 | 85507
85503 | 22822 | 28956 | 30326 | 86501 | 85511 | 81910 | 86521
86605 | 85510 | 85512 | 85501

>>LOGOS XS



53500 | 11547
71160 | 11552 | 40811 | 84998 | 22722 | 80905 | 80900 | 80847

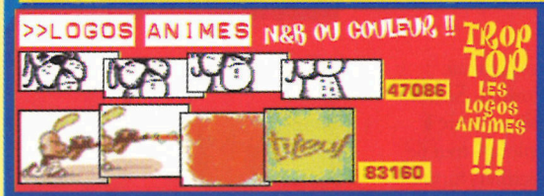
>>LOGOS COLLECTORS — LE TOP DES LOGOS À AVOIR ABSOLUMENT !!



30983 | 30982 | 54037 | 53992 | 79240 | 79239 | 47985 | 52271

>>LOGOS ANIMES — N&B OU COULEUR !!

TROP TOP LES LOGOS ANIMES !!!



47086 | 83160

TOP SMS



DYNAMITE

TA MESSAGERIE / TON REPONDEUR !

Les messages les + branchés au **08 99 70 46 70**

FONCTIONNE AVEC TOUS LES TELEPHONES (FIXES ET MOBILES)



*imitations et parodies

>>SONNERIES

Télécharge la sonnerie MONOphonique ou POLYphonique de ton choix !!

Retrouve toutes les sonneries POLY sur le Wap et l'i-mode

SFR ▶ 123MELODIES — 123MELODIES GALLERY >>

LE TOP MONO	LE TOP POLY	TITRE
22026	81095	We Will Rock You
80446	80451	Chihuahua
70787	74642	In da club
11059	54256	Les bronzés font du ski
11023	54254	Le flic de Beverly Hills
11041	55672	La guerre des étoiles
15040	55678	Simpsons
47652	55762	All the things she said
48925	73837	Hey sexy lady
78846	78990	Gravé dans la roche
82301	76139	Le mur du son
11045	55673	Pulp fiction
76164	76681	Ma liberté de penser
43360	80826	Live is life
53427	55670	Plantation
80779	80814	DJ
64886	75460	Bump bump bump
64888	74539	Dr Hannibal
42896	54259	Without me
78848	82148	Match nul
39410	70803	J'ai demandé à la lune
75613	76690	Satisfaction
76078	76449	Somewhere I belong
80784	55668	Jenny From The Block

TOP !!

RADIO		
82817	82739	21 questions
85278	85277	Avec les filles...
75937	79133	Bring me to life
78844	80185	Come undone
82819	81884	Crazy in love
83892	83823	Dis moi que l'amour
80158	81885	Fan
76148	81887	Get busy
74800	76130	Ignition
64930	82752	In assenza di te
85121	84911	Je cours
85100	84910	Je trace
86400	86294	Je vais te chercher
85602	85605	Je voulais te dire...
81543	81431	Laissons entrer...
85098	84947	Les demoiselles de...
82600	80827	Ma conscience
84559	84518	Marylin
85968	85897	Noble art
82317	80817	Ojos asi
80174	81962	Rock your body
76526	76444	Scandalous
39987	80821	Sweet soca music
80178	82551	The magic key
85119	84896	Where is the love?

X-CLUSIF !

CINEMA		
11075	70718	Arizona Dream
11089	74321	Dirty dancing
12642	82142	Austin Powers
11128	85593	Blues Brothers
11005	80069	James Bond
75667	75966	Hotel commissariat
11183	82144	La Carioca
29310	70733	La famille Addams
11130	82145	La grande évasion
11065	70735	La valse d'Amélie
11056	82158	La vérité si je mens
11014	55774	Le bon, la brute ...
11106	85596	Le grand blond avec...
11015	55674	Le Parrain
11107	70736	Le pont de la rivière ...
10431	75553	Le professionnel
22704	82616	Le seigneur des ...
82983	82977	Les 10 commandements
10047	80134	Les mystères de...
11025	55671	L'Exorciste
84584	82831	Matrix reloaded
10088	54257	Mission impossible
11047	74319	Pretty Woman
11045	55673	Pulp fiction
74498	74320	Taxi 3

FUN !

TV		
10054	55773	Agence tout risque
40747	82138	Albator
10074	82139	Alerte à Malibu
10033	54238	Amicalement vôtre
21825	82141	Arnold et Willy
15035	79934	Becassine
10005	79938	Buffy
15018	55676	Capitaine Flam
15017	79941	Chapi Chapo
10034	79953	Drôles de Dames
11160	82802	Fame
10008	70728	Friends
10009	79960	Happy days
10124	80079	La croisière s'amuse
29323	70807	La panthère rose
28760	59675	Les cités d'or
10048	80078	L'île aux enfants
13829	80065	L'inspecteur Gadget
10055	54260	Magnum
80260	80261	Nice People
43272	82151	Olive et Tom
11060	55778	Rocky
80756	81360	Save me (BOF Smallville)
10056	73804	Starsky et Hutch
10085	73845	Urgences

COOL !

Pour les POLY, ton téléphone doit être configuré WAP

UNE CONSOLE DE JEUX VIDEO EN LIVE SUR TON MOBILE !

APPELLE VITE LE **08 99 70 55 99**

NEW !! 1 APPEL = 1 JEU

JEUX ARCADES ET DE REFLEXION??

CHARGE EN EXCLU LES DERNIERES NOUVEAUTES!!



Compatibilités : 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650

gameloft

DEMANDE L'AUTORISATION A TES PARENTS AVANT D'APPELER. (1)Tarif du 32 55 depuis un poste fixe : Consultez votre opérateur.Liste des téléphones compatibles sur www.logosonnerie.com ou en appelant le 08 26 88 33 44 (0,150€/mn). **Sonneries monophoniques :** compatibles sur Nokia, Sagem, Philips, SonyEricsson, Motorola, Siemens, Trium, Sendo, LG, Samsung, Panasonic adaptés. **Sonneries polyphoniques :** compatibles sur Nokia, Alcatel, Panasonic, SonyEricsson, Motorola, Sagem, Samsung, Siemens adaptés. **Logos couleur :** compatibles sur Nokia, Motorola, Panasonic, Sagem, SonyEricsson, Sharp, Samsung, Siemens adaptés, LG7000 et Alcatel 531. **Big logos :** compatibles fond d'écran sur Nokia et Siemens adaptés et en message image sur Nokia, Alcatel, SonyEricsson, Samsung adaptés. **Logos animés noir et blanc :** Nokia adaptés ; **Logos animés couleur :** Motorola, Sagem, Siemens, Nokia, Panasonic et SonyEricssnn adaptés. **Big logos :** compatibles fond d'écran sur Nokia et Siemens adaptés et en message image sur Nokia, Alcatel, SonyEricsson, Samsung adaptés. **Logos classic :** compatibles sur Nokia, Siemens, Samsung, SonyEricsson, Alcatel adaptés ;123 MM RC 342 177 029 • **Tarifs** depuis un poste fixe : 0899 : 1,349 €/appel+ 0,337€/mn • 3617 : 0,843 €/mn. 0897 : 0,562€/appel Par SMS : 1€ / envoi + prix d'un SMS - 3 SMS par téléchargement. Top SMS 3614 RC B411864966. En appelant nos services mobilité, votre numéro de mobile sera enregistré dans notre base. Néanmoins et conformément à l'article 34 de la Loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, nous vous rappelons que vous disposez d'un droit d'accès de rectification et de suppression des données nominatives vous concernant. Vous pouvez donc à tout moment demander à ne plus figurer sur notre base en écrivant à : 123 MULTIMEDIA - BP 1141 - 31100 TOULOUSE.

PEANUTS © United Feature Syndicate, Inc. © 2003 • Corbis Inc ; © 2003 PAWS-All Rights Reserved; TITEUF par Zep © France Animation /Editions Glénat / Canal J / France 3 / Smec; © Meander Studio; © "LE PIAF" DAN SALEL - (2003); BETTY BOOP : (2003) King Features Syndicates, Inc./Fleischer Studios, Inc ; © France Animation /Editions Glénat / Canal J / France 3 / Smec; © Felix the cat Productions Inc; © Serge Jacques – Mobibase ; © Stock Image – Mobibase ; © Marc Robin - JTP – Mobibase . JEU SMS :Jeu gratuit et sans obligation d'achat - modalités de remboursement de l'appel et du timbre pour obtenir le règlement ; figurant sur le règlement du jeu déposé auprès de Maître MONTANE Huissier de Justice à TOULOUSE. Règlement disponible gratuitement en écrivant à Jackphone Plus BP 1141 Toulouse cedex. 3614 RCS Paris 411 864 986 • Photos non contractuelles.

SMS+ 71020 (0,5€ par envoi + prix d'un SMS)



PUBLIC AVERTI | 64 INTERNET | LOCAL 64

CONFIG MINIMUM PIII 500 MHz, CARTE 32 MO, 128 MO RAM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR DIGITAL ILLUSIONS ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX V.O.

BattleField 1942

FPS MULTIJOUEUR

Secret Weapons of World War II

LA GUERRE SUR PC EST LOIN D'ÊTRE FINIE ! AVANT BF VIÊT-NAM, SECRET WEAPONS OF WWII, ADD-ON AU NOM À RALLONGE, NOUS FAIT DÉCOUVRIR TOUT UN LOT DE NOUVEAUX JOUJOUX POUR S'ESQUINTER VIRTUELLEMENT. Y A BON ?

Alors que Road to Rome collait à une certaine authenticité historique, Secret Weapons of WWII semble prétexte à diverses excentricités. L'intro nous plonge tout de suite dans le bain (de sang !) : bombardiers furtifs, jet-pack, missiles guidés, tanks T28 avec tourelles antiaériennes, etc. Il est évident que jamais tel armement ne fut utilisé sur le terrain, pas à cette époque en tout cas. On trouve également un nouveau pan d'armes singulières, comme le fusil à pompe Remington ou le lance-grenades, et certaines ont été améliorées : le couteau de lancer permet plus de furtivité…

BattleField for Ever

Incontestablement, BF est fun. Piloter des engins, utiliser de l'artillerie lourde, fureter en territoire ennemi pour tout saboter, les actions possibles sont vastes. Les terrains d'opération gigantesques permettent bien des stratégies. Mais avant de critiquer cette extension si besoin est, il y a des blâmes à attribuer au jeu original. BF place une importance capitale dans l'utilisation et la conduite de véhicules, or le moins qu'on puisse dire c'est que rien ne facilite la tâche au joueur ! Une seule vue possible avec curseur, les autres sont magnifiques, mais difficile de viser correctement… Ensuite, aucun renseignement ou presque, en avion : pas d'altimètre ni de compteur de vitesse, les crashs sont légion. Sans exiger une interface digne d'une simulation, il y a quand même un minimum à afficher ! L'ergonomie de jeu n'est pas parfaite non plus, les communications radio sont mal interfacées, la police de caractère quasi illisible. Pour finir, un bug de roulette empêche de choisir la bonne arme en passant une case. Clavier oblige, ce qui fait perdre un temps monstre face à l'ennemi. On aurait aimé des buts précis à accomplir, comme EA l'annonçait. Or, il ne s'agit que de prendre le point de contrôle près de l'objectif et non pas de détruire ce dernier. Mis à part ces quelques grumeaux, la sauce devrait bien prendre, si vous avez adoré BF 1942, vous avalerez cet add-on goulûment !

Switch



Ah mais je ne tire pas sur les parachutistes monsieur ! Je les égorge, nuance…



Un peu de technique

La config minimale est bien en dessous de ce qui est nécessaire pour faire tourner le jeu. Prévoyez à partir de 1,2 GHz avec une carte graphique assez récente, les explosions, avions et déplacements de chars mettront votre machine à dure épreuve. En dessous, limitez le nombre de joueurs à une dizaine.

En Deux Mots

SI VOUS AVEZ ACHETÉ BF 1942 PAR AMOUR DU DÉTAIL HISTORIQUE, CETTE EXTENSION FARFELUE VOUS HÉRISSERA LES POILS DU NEZ. SINON, TOUT DEVRAIT BIEN SE PASSER, LES HUIT NOUVELLES CARTES SONT JOLIES, LES ARMES AMUSANTES, IDÉAL POUR PASSER LE TEMPS EN ATTENDANT BF VIÊT-NAM ET D'AUTRES BATAILLES VIRTUELLES.

- + Les ambiances vraiment différentes de chaque carte
- + Le Jet-pack : un « véhicule » attendu dans les FPS
- − L'ergonomie de jeu et l'interface à parfaire
- − Pas de Jet-pack dans la version de test !
- − Mais bien présent dans la démo publique !
- − Gourmand en ressources sur les grosses parties en ligne

8	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Ne cherchez pas plus loin !
La solution à tous vos problèmes se trouve sur...

3615 joystick

0,34 €/min

Astuces & soluces de jeux vidéo PC

Un peu de technique

Les villes et les intérieurs sont jouables sur une machine moyenne, mais les forêts, plantées d'arbres géants et recouvertes de neige, font largement baisser le framerate. Le jeu est donc plus gourmand que Tribunal, avec encore plus de bugs.



The Elder Scrolls III :

EXTENSION RPG

Bloodmoon

ATTENTION, ÇA VA SAIGNER. DEUXIÈME EXTENSION OFFICIELLE DE MORROWIND, BLOODMOON OFFRE UN TOUT NOUVEAU TERRAIN DE JEU AUX VÉTÉRANS BLASÉS ET PLEIN DE NOUVEAUX AMIS À MASSACRER.

Après Tribunal, une première extension assez décevante, Bethesda devait corriger le tir. C'est chose faite avec Bloodmoon, qui nous emmène loin de Vvardenfell, vers la petite île septentrionale de Solstheim. Une contrée sauvage, peuplée de quelques Nords (des grands barbares musclés qui aiment se promener dans la neige en slip) et de milliards d'ours polaires, loups enragés et gobelins fous. Première constatation en commençant à se balader un peu sur place : vous n'êtes pas le bienvenu, et si vous n'avez pas déjà un haut niveau d'expérience, vous allez vous faire laminer. Ce n'est pas une aventure pour débutant, et ça va permettre à votre héros rescapé des campagnes précédentes de se dégourdir l'épée contre des hordes d'adversaires dignes d'intérêt.

Promenons-nous dans les bois…

J'espère que vous aimez la neige et la glace, parce que dans Bloodmoon, vous ne verrez pratiquement que ça. Les paysages de Morrowind étaient très variés, et pourtant cette extension réussit à nous dépayser complètement avec des territoires arctiques plutôt inhospitaliers, qui grouillent littéralement d'une faune complètement psychopathe. Toutes les bestioles qui vivent dans le coin ne rêvent que de vous bouffer tout cru, et le but du jeu va justement être de civiliser un peu tout ça. Les quêtes sont nombreuses et plus intéressantes que dans Tribunal, en particulier celle de la compagnie minière. De plus, le jeu s'enrichit d'un nouveau matériau, le Stahlrim, et d'armures en peaux de bêtes qui vont faire la joie des concepteurs d'artefacts.

Bon mais alors, c'est qui le plus fort, l'ours brun ou le loup-garou ?



… pendant que le loup n'y est pas

Tout cela serait déjà assez sympathique, mais le gros plus de Bloodmoon, la particularité qui lui donne son titre (la lune, du sang… à quoi pensez-vous ?) et qui va vous faire saliver, c'est la possibilité de se transformer en loup-garou. Comme le vampirisme, la lycanthropie est une maladie qui a la classe, et bondir par-dessus les maisons ou déchirer des gardes en deux avec ses grosses papattes pleines de griffes sont des activités particulièrement amusantes. D'autant plus que rien ne vous empêche ensuite de revenir jouer sur Vvardenfell avec votre brute poilue assoiffée de sang, pour semer partout terreur et désolation. Sachant que pour faire le tour des différentes quêtes et souterrains de Bloodmoon, il faut compter une bonne trentaine d'heures de jeu pour un joueur expérimenté, cette extension semble donc une excellente affaire. Malheureusement, et le problème existe en fait depuis Morrowind, le jeu est toujours très instable et les crashs avec retour direct au bureau de Windows sont beaucoup trop fréquents. Depuis le temps que le problème est connu, il serait sage que Bethesda s'en préoccupe enfin.

Atomic

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **1,2 GHz, 256 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo**
ÉDITEUR **Ubi Soft Entertainment**
DÉVELOPPEUR **Bethesda**
TEXTE ET VOIX **en français**

TIPS JEU

À cause des problèmes de plantage, sauvegarder souvent est plus que jamais nécessaire.



J'ai des grosses pattes griffues, je saute trois fois plus haut que les maisons, je suis, je suis…

En Deux Mots

UNE EXCELLENTE EXTENSION, QUI SOUFFRE HÉLAS D'UN SÉRIEUX PROBLÈME DE STABILITÉ. UN BON ACHAT MALGRÉ TOUT, ET L'OCCASION RÊVÉE DE RESSORTIR MORROWIND QUI PRENAIT LA POUSSIÈRE SUR L'ÉTAGÈRE.

- \+ Des paysages différents, mais toujours aussi beaux
- \+ Certaines quêtes vraiment originales
- \+ Lycanthropie, je dis oui
- − Trop de bugs
- − Trop de monstres

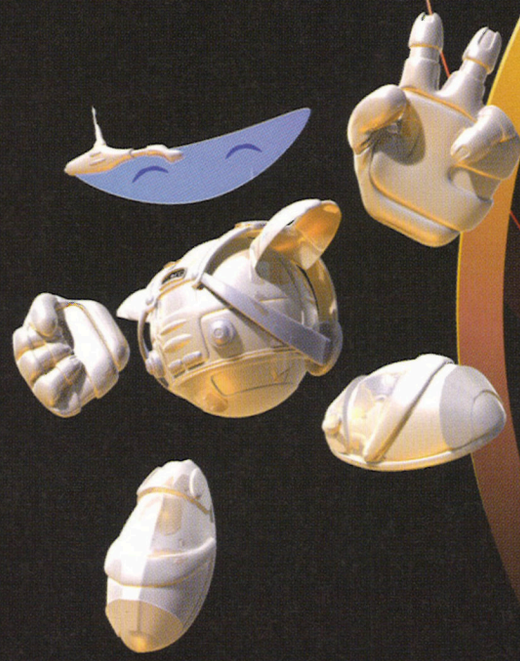
4	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

SAMSUNG

WCG

www.samsung.fr

SAMSUNG WCG 2003
Euro Cyber Games
La grande journée du jeu vidéo



Une semaine après les finales françaises
et quelques jours avant les finales mondiales

Retrouve les meilleurs joueurs européens
et viens les affronter

Découvre et teste les meilleurs jeux
et matos du moment

Metro ligne1 Esplanade de La Défense ou RER A La Défense sortie CNIT

valeur 5 euros

Samedi 27 septembre 2003
CNIT Paris La Défense

INVITATION

Complète les renseignements suivants et présente ton invitation pour rentrer gratuitement

nom ..... prénom .....
adresse ..... code postal .....
ville ..... email ..... portable .....

Equipement : ☐ PC ☐ Game Cube ☐ PS2 ☐ autre ☐ Xbox



NRJ *Que du hit sur NRJ !

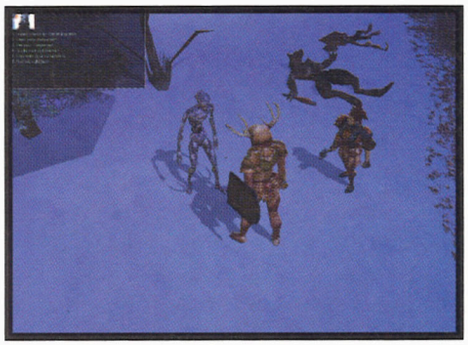
HIT MUSIC only !*

MCM

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Droits d'entrée offerts joys sep



TOUT PUBLIC | 64 INTERNET | LOCAL 64 IP/IPX

CONFIG MINIMUM **PENTIUM II 450 MHZ, 128 MO RAM**
ÉDITEUR **ATARI**
DÉVELOPPEUR **FLOODGATE ENTERTAINMENT**
ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX **V.O.**

Shadows of Undrentide

ADD-ON RPG

SHADOWS OF UNDRENTIDE. À VOS SOUHAITS. HISTOIRE DE RAJEUNIR UN PEU NEVERWINTER NIGHTS, CETTE EXTENSION PROPOSE UNE CAMPAGNE SOLO ET QUELQUES NOUVEAUTÉS DANS LES RÈGLES. TOUT ÇA C'EST BIEN JOLI, MAIS EST-CE QUE ÇA VAUT LE COUP DE CASSER SA TIRELIRE ?



Shadows of Undrentide, en plus d'avoir un nom imprononçable, est la première extension officielle du jeu de rôle Neverwinter Nights sorti l'an dernier. Rappelons pour les étourdis qu'il s'agit de l'adaptation officielle de la troisième édition de Dungeons & Dragons, et que « jeu de rôle » doit donc surtout être compris comme couloir/piège/monstre/trésor. Cette extension, qui nécessite le jeu d'origine, propose une campagne entièrement nouvelle bichonnée par FloodGate Entertainment. Une boîte encore inconnue, mais fondée par des anciens de Looking Glass et donc pas les premiers venus. Le jeu solo n'était pas exactement le point fort de NWN et ce nouveau scénario ne brille pas non plus par son originalité : des monstres se téléportent dans l'école pour héros dont vous êtes le meilleur élève, cassent tout et volent les quatre artefacts hyper puissants qui traînaient dans le coin. Comme par hasard, c'est à vous qu'on pense pour sauver le monde. Ça ne va pas être facile : comptez au moins une vingtaine d'heures de jeu, voire plus si votre personnage n'est pas physiquement bien balaise. En effet, deux compagnons sont immédiatement disponibles à l'embauche, mais ils sont plutôt du genre à tripoter des serrures ou cracher des étincelles, et il faudra bien que quelqu'un se tape les corvées d'éventration de dragon. Dans les nouveautés, on trouve la possibilité de gérer l'équipement de son sbire, de nouvelles compétences et dons spéciaux, ainsi qu'une ample cargaison de nouveaux sorts et objets magiques. Plus émoustillant encore, la présence de cinq classes de prestige comme l'Assassin ou le Black Guard, ce dernier étant un peu l'équivalent Evil du Paladin. Bonne nouvelle, pour une fois les quêtes sont suffisamment variées pour permettre de faire le vilain sans pour autant être trop pénalisé en expérience, comme c'est trop souvent le cas dans les RPG surtout pensés pour des gentils. Il est donc possible de se conduire comme la pire des ordures, mais de malgré tout réussir à devenir puissant et continuer d'avancer dans le jeu. Pour le multijoueur, de nouveaux outils sont disponibles pour le maître de jeu, ainsi que seize horribles créatures pour peupler les trois nouveaux décors : un coin de campagne sous la neige, diverses ruines cyclopéennes et un bon vieux désert bien sablonneux. Malheureusement cette extension ne peut rien faire pour corriger les limitations du jeu original, c'est-à-dire le fait qu'on dirige un seul péquin, renforcé d'un unique camarade PNJ. Or les règles de D&D sont conçues pour des groupes deux à trois fois plus nombreux, alignant des classes complémentaires… Shadows of Undrentruc ne peut donc être conseillé qu'à ceux qui ont apprécié NWN en solo, ou qui tiennent absolument à bénéficier des quelques nouveautés pour le multi.

Atomic

Un peu de technique

Le moteur graphique de NWN vieillit plutôt bien et l'add-on ajoute des musiques originales et des voix digits pour les persos.

Une des nouvelles créatures, madame Géante de feu.



En Deux Mots

UN BON PRODUIT POUR LES FANS DU SOLO, ET CEUX QUI NE PEUVENT VRAIMENT PAS ATTENDRE LA PROCHAINE EXTENSION PRÉPARÉE PAR BIOWARE POUR CET AUTOMNE. NOTEZ QUE LE JEU SORTIRA EN V.F.

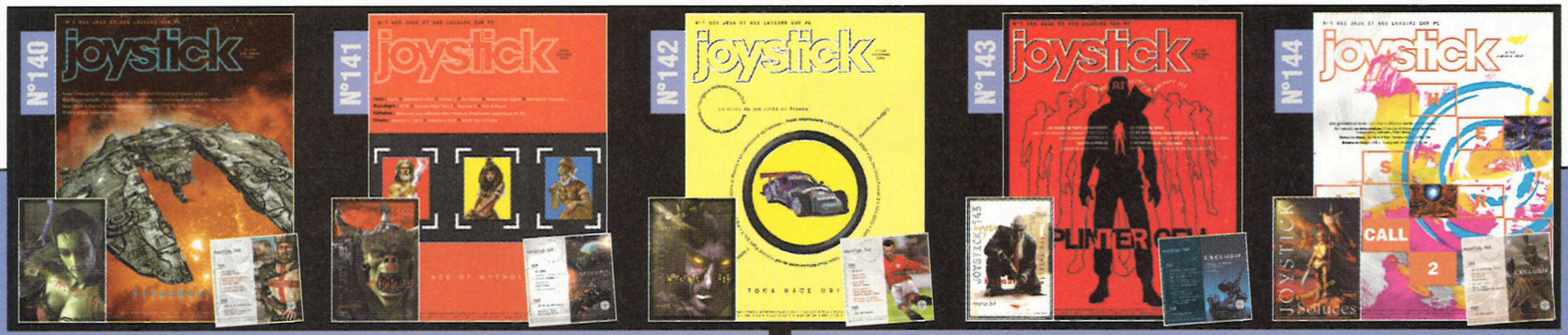
- **+ Une campagne solide, entièrement indépendante de la première**
- **+ Davantage de matériels disponibles pour le maître en multi**
- **− Si on n'aime pas la campagne solo, les bonus sont un peu légers pour une extension payante**

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT



Commandez les reliures !

Upgradez votre collection



140 Tests : Warcraft III, Medieval Total War, Opération Flashpoint : Resistance, Industry Giant 2, Conflict : Desert Storm, Alien vs Predator 2 : Primal Hunt,
Sur le CD : Stronghold Crusader, Opération Flashpoint, Moto GP, Italian Job, Celtic Kings
Aide de jeu : Warcraft III

141 Tests : Mafia, Hitman 2, Arx Fatalis, Stronghold Crusader, X-Plane 6, Battlefield 1942, LFP Manager 2003, Sudden Strike 2,Beach Life,Virtual Skipper 2
Sur le CD : NHL 2003, Bandits : Phoenix Rising, Virtual Skipper 2, Haegemonia, Iron Storm, The Gladiators
Soluces de jeu : Warcraft III (suite)

142 Tests : No One Lives Forever 2, Unreal Tournament 2003, Fifa 2003, Combat Mission 2, World War II Online, Les Sims entre chiens et chats
Sur le CD : Hitman 2, Fifa 2003, Conflict Desert Storm, Project Nomads, Robin Hood
Soluces de jeu : Warcraft III (suite et fin)

143 Tests : Age of Mythology, Need for Speed : Poursuite Infernale 2, Combat Flight Simulator 3, The Gladiators, Le Seigneur des Anneaux, Tiger Woods : PGA Tour 2003
Sur le CD : Medal of Honor : en Formation, Platoon, No One Lives Forever 2, Unreal Tournament 2003, Need for Speed : Poursuite Infernale 2
Soluces de jeu : Hitman 2, Arx Fatalis

144 Tests : Sim City 4, Medal of Honor : en Formation, Tribunal, New World Order, Monopoly, Taz Wanted, Battle Realms : Winter of the Wolf
Sur le CD : Age of Mythology, Praetorians, Harry Potter, Mechwarrior IV, War and Peace
Soluces de jeu : No One Lives Forever 2

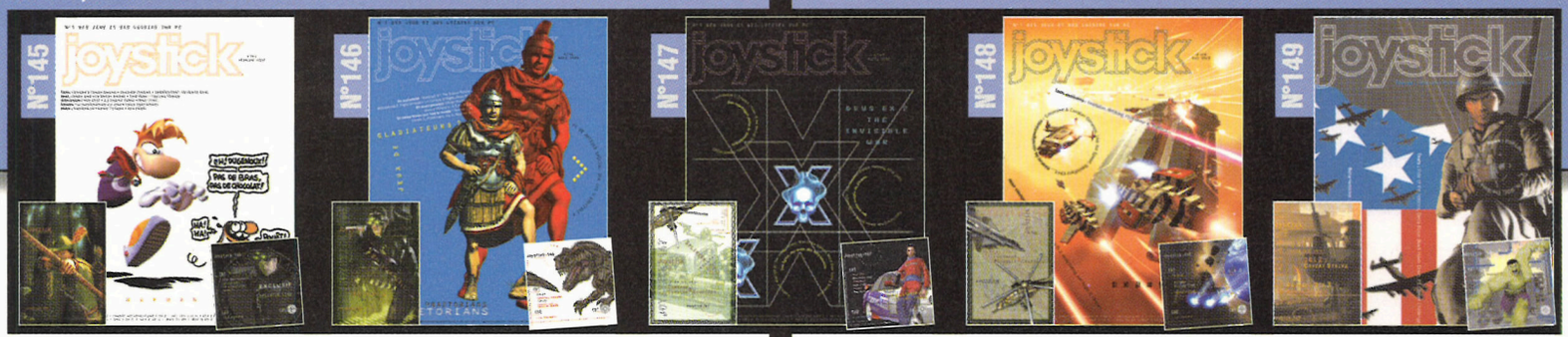
145 Tests : Impossible Creatures, Command & Conquer Generals, Drome Racers, O.R.B., Battlefield 1942, Hearts of Iron, Scrabble Édition 2003
Sur le CD : Splinter Cell, Rayman 3, IGI 2, Rally Sport Challenge
Soluces de jeu : Robin Hood : la légende de Sherwood

146 Tests : Splinter Cell, Unreal 2, Silent Hill 2, Rayman 3, Project IGI 2, Neocron, Anarchy Online : The Notum Wars, Shadow of Memories, Grom
Sur le CD : Enclave, Vietcong, Impossible Creatures, Jurassic Park
Soluces de jeu : Splinter Cell **Aide de jeu :** Sim City 4

147 Tests : Anno 1503, Casino Inc., Vietcong, Nascar Racing 2003 Season, IL2 Forgotten Battles, Raven Shield, TOCA Race Driver, Dark Age of Camelot : Shrouded Isles
Sur le CD : Anno 1503, Blitzkrieg, Freelancer, Kaan, Runaway, TOCA Race Driver
Soluces de jeu : Splinter Cell (suite) **Aide de jeu :** Command & Conquer Generals

148 Tests : Freelancer, L'entraîneur 4, Blitzkrieg, Metal Gear Solid 2 : Substance, Tropico 2, Warrior Kings : Battles, Heroes of Might & Magic : Winds of War
Sur le CD : Devastation, Enigma : Rising Tide, O.R.B
Aide de jeu : Command & Conquer Generals (suite)

149 Tests : Rise of Nations, Delta Force : Black Hawk Down, F1 Career Challenge 99-02, Half-Life : Day of Defeat, Roland Garros 2003
Sur le CD : Cycling Manager 3, Hulk, Tropico 2, Unreal II, Will Rock
Aide de jeu : IGI2 : Covert Strike et Rainbow 6 : Raven Shield



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❑ **Je commande le(s) numéro(s)**

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 5,9 € le numéro (frais de port gratuits), soit un total de .....€

109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148

❑ **Je commande les hors-série (frais de port gratuits)**

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de .....€

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de .....€

HS DVD-ROM 16 + 1 jeu complet (Speed Buster)
À 7,5 € le numéro, soit un total de .....€

HS DVD-ROM 17 + 1 jeu complet (War Zone 2100)
À 7,5 € le numéro, soit un total de .....€

RANGEZ VOS MAGAZINES

❑ **Je commande** ..... **reliure(s) à 10 € l'unité soit un total de** .....€

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : .....€

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

Code Postal L_L_L_L_L_L **Ville** .....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT



Tomb Raider :

TOMB RAIDER RÂTÉ

l'ange des ténèbres

UN NOUVEL ÉPISODE DE TOMB RAIDER, C'EST COMME QUAND ON REÇOIT SA FACTURE DE TÉLÉPHONE. ÇA REVIENT SOUVENT, ÇA PREND TOUJOURS LA MÊME FORME ET À CHAQUE FOIS, ON REDOUTE CE QUI SE TROUVE À L'INTÉRIEUR.

Un peu de technique

L'ange des ténèbres se contentera d'une configuration modeste pour tourner correctement. Le moteur 3D est honnête, mais le vrai problème du côté technique, ce sont les bugs d'affichage. Notez que l'ambiance sonore n'est pas désagréable.

Ce coup-ci, Lara Croft est accusée du crime de son mentor et doit faire face à un nouvel ennemi. Il aurait pu s'appeler le Monstre, ou le Streum, mais non, il se nomme le « Monstreum ». Sans rire. Pour s'en sortir, Lara doit courir désespérément seule dans les rues de Prague et de Paris. Jamais un passant, jamais un chien, rien. Ultra-réaliste. À part ça, elle saute, elle s'agrippe et elle tire sur des ennemis désespérés… Bah, vu la qualité du monde qui les entoure, je les comprends.

Poupée gonflante

Pfiou, ça y est, j'ai passé la première grosse épreuve : franchir un matelas avec une planche en bois posée par-dessus. C'est qu'ils sont futés chez Core Design. Pour dépasser cet obstacle imposant, il faut pousser une lourde caisse en métal, grimper dessus et effectuer un méga-saut pour atteindre l'étage suivant. Astucieux, non ? J'ai un autre exemple bien représentatif de l'esprit du jeu : notre héroïne déchue enfonce les portes à tour de bras dans les séquences de transition, et 2 secondes après, il faut trouver des clés pour les ouvrir. Ah la bonne blague ! Bon, sinon, il paraît qu'ils ont intégré un mode Furtif. O.K., je vais essayer. Tiens, voilà un garde qui me tourne le dos. Hop, j'enclenche le mode Stealth et… hum… Lara prend la pose d'une grand-mère rongée par l'arthrite. Avec ça c'est sûr, je vais passer inaperçu. De toute façon, mode Infiltration ou pas, les ennemis ont dû s'administrer un lavage des yeux à l'eau de javel puisqu'ils ne vous voient pratiquement jamais. Mais le pire, c'est la maniabilité. Là mes gaillards, vous allez en baver, même avec un pad. C'est lent, c'est raide… c'est Tomb Raideur quoi (ndlr : il a osé…). Lara est plus jolie qu'avant mais par contre, les bugs d'affichage sont plus nombreux que les ennemis et malgré certains passages presque pas ratés (comme les sous-sols du Louvre), on s'ennuie et on peste sans cesse contre l'interface console. Prévoyez un bon morceau de bois à vous caler entre les dents pour venir à bout des 28 niveaux, ça vous évitera de vous dégarnir manuellement le cuir chevelu…
S'il te plaît monsieur Eidos, arrête de t'acharner sur Lara et la prochaine fois, laisse le temps aux développeurs de finir leur jeu. Ou alors, prends-en des bons, de développeurs…

Blutch

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **800 MHz, 256 Mo, CARTE 3D 32 Mo**
ÉDITEUR **EIDOS**
DÉVELOPPEUR **CORE DESIGN**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**



Voilà à quoi devrait ressembler l'équipe de Core Design après la sortie du jeu.



Les rues de Paris. Mais si, faites un effort…

En Deux Mots

CE NOUVEL ÉPISODE DE TOMB RAIDER NE RATTRAPE EN RIEN UNE SÉRIE DÉFINITIVEMENT EN DÉCOMPOSITION. DU RESTE, VU LA CATA APRÈS AUTANT DE TEMPS DE DÉVELOPPEMENT, EIDOS RETIRE LA SÉRIE DES DOIGTS MALADROITS DE CORE DESIGN POUR LA FILER À CRYSTAL DYNAMICS. BON COURAGE LES GARS…

- + La durée de vie
- + Lara est jolie
- − La maniabilité désastreuse
- − On s'ennuie ferme
- − Les bugs graphiques

4 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

ABONNEZ-VOUS !



Joystick



1 an/11 nos

39,90 €

au lieu de ~~64,90 €~~*

CHAQUE MOIS **1 MAGAZINE**

+ 2 CD-ROM PC + 1 BOOKLET SOLUCES

BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

JOYSTICK
BP 50002
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 nos) pour **39,90 €** au lieu de ~~64,90 €~~*, soit **25 €** d'économie, soit 4 numéros gratuits.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Carte bancaire ☐ Chèque bancaire

n° : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Date d'expiration : _ _ _ _

Signature obligatoire :

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : _ _ _ _ _

Ville : .....

Date de naissance : _ _ _ _ _ _

e-mail : .....

Téléphone : .....

* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 31 décembre 2003. Pour l'étranger, nous consulter : 03 28 38 52 38 ou par e-mail : abonnementsjoystick@cba.fr. Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

ST526



C'est incroyable. On dirait qu'intégrer un aspect « jeu de rôle » est devenu une véritable maladie qui se répand à toute allure dans les studios de développement. Même dans un simple jeu de course arcade, ils ont osé nous servir un système de skills pour les pilotes. Bah, ça finira bien par leur passer. Le jeu propose les modes Carrière et Championnat, ainsi que 117 tracés de circuits parmi 7 environnements différents. Des Alpes à la plage en passant par les courbes d'Hockenheim, on est assuré d'avoir des randonnées variées. Du côté des véhicules, tous les modèles de la marque sont présents, de la classe A à S (y compris la fameuse SLR), ainsi que quelques prototypes. Quant à la sensation de conduite, ben elle est vraiment très bien rendue, on prend son pied à déraper au frein à main et à arpenter les circuits sur les chapeaux de roues. Je dois néanmoins vous avertir que les développeurs ont un peu pété les plombs sur certains passages.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **1 GHz, 256 Mo, GeForce 3**
ÉDITEUR **TDK Mediactive**
DÉVELOPPEUR **Synetic Allemagne**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**

World Racing

COURSE DE BENZ RUTILANTES

ENFIN UN TITRE OÙ ON VA POUVOIR SE RINCER L'ŒIL, LES MATER SOUS TOUS LES ANGLES, LES MANIPULER POUR LES FAIRE TOMBER DANS LE PANNEAU ET ON POURRA MÊME MALTRAITER LES PLUS BELLES D'ENTRE ELLES. BREF, ENFIN UN JEU DE COURSE AVEC DES MERCEDES !

Un peu de technique

World Racing reste fluide sur un 1,5 GHz et une GeForce 3 en 1280x1024 32 Bits, ce qui constitue une sacrée performance. À noter qu'un prochain patch devrait apporter un mode multiplayer et ainsi permettre à 6 joueurs de pouvoir s'affronter. Au fait, n'oubliez pas de couper la musique. Merci.



En Deux Mots

UN TITRE QUI N'EST PAS DÉNUÉ D'INTÉRÊT, AVEC UN MOTEUR GRAPHIQUE IMPRESSIONNANT. RESTE DES DÉFAUTS DE GAMEPLAY ET CERTAINS DÉLIRES MAL VENUS QUI L'EMPÊCHENT DE VENIR INQUIÉTER UN TOCA RACE DRIVER OU UN COLIN MCRAE 3.

- + Le moteur physique, qui rend la conduite très agréable
- + C'est magnifiquement beau
- + Le prix
- − Les collisions
- − L'absence d'agressivité des concurrents
- − Des détails aberrants vu le style général

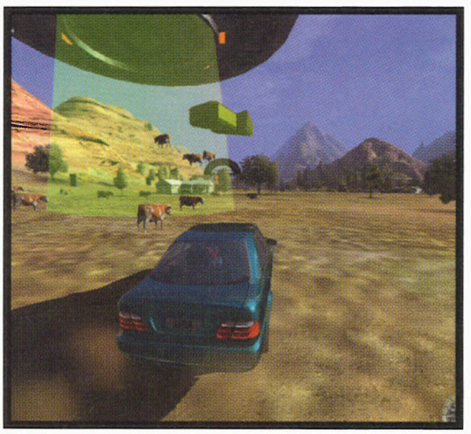
8	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

Au Nevada, j'étais en plein coude à coude dans un virage lorsque j'ai été projeté par-dessus la rambarde de sécurité. Le jeu offrant une grande liberté pour se déplacer dans les décors, j'ai roulé un petit moment dans la prairie avant de tomber sur un troupeau de vaches en train de virevolter dans les airs. Au départ, j'ai pensé qu'il s'agissait d'un bug, mais non, c'était simplement une soucoupe volante qui subtilisait le troupeau. Ils doivent tester des substances marrantes les développeurs de Synetic…

Uncle Benz

Un des gros atouts de World Racing, c'est la qualité de sa réalisation. Les voitures sont modélisées de façon exemplaire et chaque modèle est soigneusement représenté. Je savais que les Mercedes étaient des belles voitures, mais j'ignorais à quel point leur carrosserie pouvait refléter aussi joliment les rayons du soleil. Les décors bénéficient du même niveau de finition, avec des textures très riches et des paysages somptueux. Pourtant, beaucoup de petits défauts viennent polluer le gameplay : les collisions ne sont pas convaincantes, certains détails sont aberrants – on peut rouler sur l'eau –, l'I.A. des concurrents est décevante et j'ai des doutes sur la durée de vie du soft à long terme. Ça reste plaisant à jouer, cependant ce titre ne restera pas dans les mémoires. Mais à moins de 30 euros le jeu, les amateurs de belles caisses auront de quoi se détendre sans se vider les poches.

Blutch



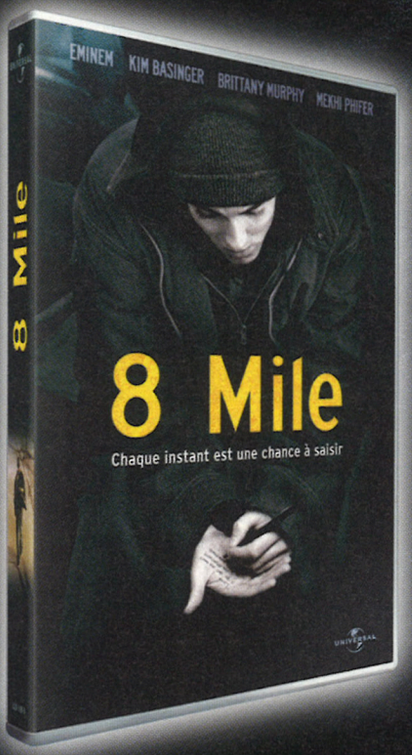
En Mercedes, on voit des choses que les autres ne voient pas.

EMINEM KIM BASINGER BRITTANY MURPHY MEKHI PHIFER

"LE *ROCKY* DE LA GENERATION HIP-HOP" Première

8 Mile

Chaque instant est une chance à saisir



Son : DIGITAL dts SURROUND

BONUS

- Rap Battles inédites : EMINEM défie les MC's de Detroit
- EXCLUSIVITÉ DVD : Video Clip "Superman", jamais diffusé en TV
- Interview d'EMINEM (bonus DVD Rom)
- Making Of

EN DVD LE 27 AOUT 2003

mcm

wanadoo

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

UNIVERSAL

© 2003 UNIVERSAL STUDIOS. Tous droits réservés. © 2002 Mikona Productions GmbH & CO. KG. Tous droits réservés.
.com on poisson dans l'eau

Dragon's Lair 3D

ACTION / AVENTURE

C'est en 1983 que la série Dragon's Lair a vu le jour sous la forme d'une jolie borne d'arcade équipée d'un laserdisc. Ça ne nous rajeunit pas tout ça ! À l'époque, on était une bande de petits cons prêts à tout pour s'infiltrer dans le troquet du coin et dépenser la seule pièce qu'on avait au fond de la poche pour s'amuser. Perso, j'ai fait ça un peu plus tard pour jouer à Double Dragon. Je préférais faire souffrir mes potes plutôt que sauver les princesses, chacun son trip ! En tout cas, Dragon's Lair n'a pas pris une ride. C'est hallucinant ce que la technique peut faire de nos jours. Mais, à force de passer sur le billard, le lifting commence à se faire sentir. On nous ressert donc le fameux style dessin animé, remis au goût du jour avec un moteur 3D. L'histoire est bien entendu identique et c'est à vous de diriger totalement le chevalier Dirk au milieu de mille et un dangers pour arracher la princesse aux griffes du méchant dragon. La grande nouveauté de cette version 3D est la possibilité de contrôler le moindre mouvement du héros. C'est assez hallucinant à entendre à notre époque mais il faut dire que la jouabilité de Dragon's Lair était particulière. Avant il fallait uniquement appuyer sur un bouton au bon moment pour admirer la scène animée montrant le héros éviter un obstacle.
On laisse ce gameplay néandertalien de côté pour se tourner vers un style très proche d'un Tomb Raider, temps de latence inclus. C'est dingue comme ce jeu peut avoir mauvaise influence. C'est très frustrant d'attendre que le perso bouge quand on a appuyé sur une touche… Souvent, l'action demande un temps de réaction que le héros n'est pas en mesure de fournir. Il faut dire qu'il est un peu mou du genou, le gars. Il est quasiment impossible de jouer par réflexe. Ajoutez à cela des angles de caméra qui empêchent parfois d'évaluer correctement les distances et on se trouve face à des morts à répétitions qui s'avèrent vite pénibles. Mais le tableau n'est pas aussi noir qu'il paraît. L'ensemble est suffisamment correct pour donner envie de voir le bout du tunnel et d'enfin contempler la tête de la princesse. On se surprend même à enchaîner certaines salles du château avec plaisir.
Il faut tout de même garder à l'esprit que ce nouvel opus s'adresse aux plus jeunes et aux fans de Dragon's Lair qui seront peut-être moins regardants que nous.

Cyd



Et hop ! Sans les mains ! Il est surpuissant ce Dirk.

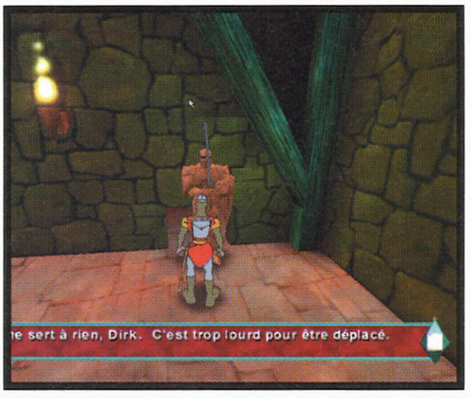
DEPUIS UNE VINGTAINE D'ANNÉE, CE GROS NIGAUD DE DIRK ESSAYE DE SAUVER SA PRINCESSE ADORÉE. DEPUIS LE TEMPS QU'IL LOUPE SON COUP, IL FAUDRAIT QU'IL SONGE À LA RETRAITE, VOUS NE CROYEZ PAS ?



Dirk maîtrise quelques mouvements utiles pour se débarrasser d'ennemis trop nombreux.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM 300 MHz, 64 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR DRAGONSTONE SOFTWARE
ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Histoire de faciliter la tâche, de précieux conseils pour les Q.I. des poissons rouges s'affichent de temps à autre.

Un peu de technique

Dragon's Lair 3D peut se lancer sur des petites config sans problèmes mais il demande 128 Mo de RAM et un CPU 800 MHz pour jouer avec tous les effets. On ne serait trop vous conseiller d'utiliser un paddle ! Pour ceux qui auraient leur PC relié à leur téléviseur, sachez que Dragon's Lair peut se jouer en 16:9.

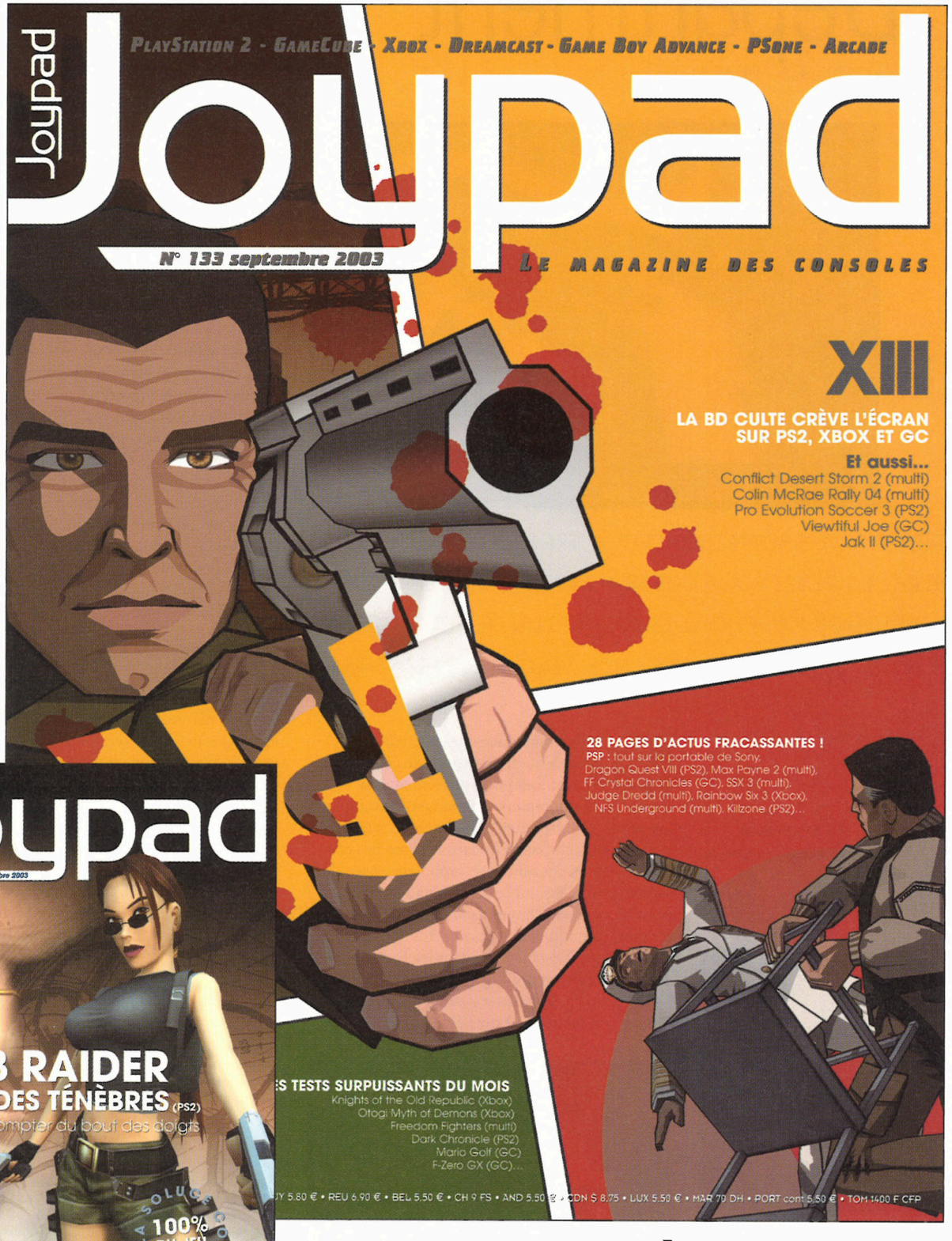
En Deux Mots

DRAGON'S LAIR A RÉUSSI TANT BIEN QUE MAL SA CONVERSION VERS LA 3D. CE TITRE SOUFFRE DE QUELQUES DÉFAUTS QUI ENTACHENT L'AVENTURE SANS TOUTEFOIS LUI FAIRE PERDRE TOUT INTÉRÊT. UN PETIT JEU SYMPA, TROP FACILE ET TROP COURT POUR LES PROS. VENDU 20 DOLLARS AUX ÉTATS-UNIS, IL AMUSERA LES PLUS JEUNES.

- + Le design et l'animation très dessin animé
- + Jouable sur une petite config
- − Le héros réagit lentement
- − Manque de diversité dans les mouvements

6	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

LE MAGAZINE DES PASSIONNÉS DE JEUX VIDÉO SUR CONSOLES !



LA SOLUTION COMPLÈTE DE TOMB RAIDER L'ANGE DES TÉNÈBRES

En vente chez votre marchand de journaux

Fire Department

STRATÉGIE TEMPS RÉEL QUI FAIT PIN-PON

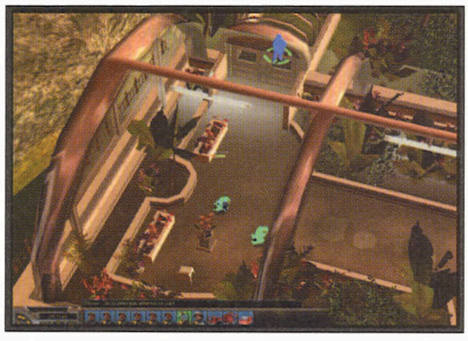


Sauver cette voiture de sport déclenche toujours le même script au même moment.

SAUTEZ DANS VOS BOTTES, COIFFEZ VOTRE BEAU CASQUE, FAITES HURLER LA SIRÈNE : VOILÀ QUE NOUS ARRIVE FIRE DEPARTMENT, LA PREMIÈRE SIMULATION DES SOLDATS DU FEU. ET FAITES-MOI CONFIANCE, VOUS ALLEZ TRANSPIRER.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte 3D 64 Mo ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Monte Cristo Games
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Le pompier à la tronçonneuse n'arrive pas à entrer dans la serre. Super-logique...

Quelle bonne idée que ce jeu de pompiers, en cette période estivale où ils sont tout particulièrement à la mode ! Et des pompiers, on vous en file toute une escouade, des gros durs, des qui enfoncent les portes à la hache, sautent dans les flammes et reviennent en courant vers l'ambulance avec des victimes empilées sur le dos. Certains ont des pouvoirs spéciaux comme par exemple escalader les murs, bidouiller des trucs techniques pour pas que ça explose ou marcher dans les flammes avec des combinaisons ignifugées. Ils ont aussi des véhicules : des ambulances, des pompes, des citernes, et même la grande échelle !



Pin Pon ! Attention j'arrive !

Première mission, tutorial, hop facile : j'apprends à diriger ma troupe en 3D temps réel, tourner ma caméra, zoomer, sélectionner des groupes, éteindre des feux… Me voilà pompier d'élite. Deuxième mission, ça chauffe : intervenir dans une usine bourrée de bombes à retardement, laissées là par un patron indélicat, et sauver le petit personnel. Et on en prend plein la gueule : des cinématiques se déclenchent en pleine action pour vous annoncer les nouveaux objectifs, on ne peut pas les interrompre, impossible de passer vos ordres et le jeu continue de tourner. Si un de vos petits gars crève pendant ce temps-là, c'est trop pas de chance. Pire : vos pompiers doivent être tenus par la main jusqu'aux feux que vous voulez voir arrosés : ces cons-là ne font rien sans que vous en donniez l'ordre. Dès qu'ils éteignent à gauche hop, ils en profitent pour se tourner les pouces, même si ça flambe deux mètres à droite. Y compris quand le feu finit par s'étendre à la zone qu'ils occupent : ils crament sans réagir. Oh les lourds.
Régulièrement, ils sont à court d'eau : il faut alors les renvoyer en arrière vers la citerne, puis leur dire de revenir sinon ils attendent dehors. Vu que ça crame de partout, que ça repart dès que vous tournez le dos et que vos mecs sont juste assez nombreux pour être chiants à manipuler, c'est très vite la galère.

Je cherche la sortie de secours

Troisième mission : l'horreur. Une banque en flammes, des victimes partout, faut rentrer à la fois en bas et par les étages, perdre du temps à manœuvrer à la main chaque véhicule pendant que vos hommes glandouillent à côté de types qui se tordent dans les flammes. Pas de mini-map, donc parfois on sélectionne un pompier sans savoir qu'en fait il est sur le toit, amené par hélico, et ne peut pas en bouger. Pas moyen de mettre des groupes en mémoire ou utiliser des raccourcis clavier, c'est l'enfer. J'en suis à la 3e mission sur 10, et déjà je hais ce jeu. La suite me prouvera que le pire était à venir.

Atomic

Un peu de technique

Testés sur une config à 2 GHz, 512 Mo de RAM et Geforce4, les gros feux faisaient ramer les animations et rendaient les ordres difficiles à passer. Et vu qu'il n'y a pas d'I.A....

En Deux Mots

UNE TRÈS BONNE IDÉE, UN JEU QUE JE VOULAIS AIMER, ET LE RÉSULTAT EST COMPLÈTEMENT GÂCHÉ PAR UNE I.A. DE LEMMINGS ET DES SCRIPTS DÉBILES. VRAIMENT DOMMAGE.

- + L'originalité
- − L'I.A., insupportable
- − L'interface très insuffisante
- − Des scripts illogiques et frustrants

3	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT

La Grande Évasion

LICENCE RÂTÉE D'UN BON FILM

TIRÉ DU LIVRE DE PAUL BRICKHILL RELATANT L'HISTOIRE VRAIE DE LA GRANDE ÉVASION, LE FILM ÉPONYME DE 1963 EST UN CLASSIQUE DU CINÉMA ALIGNANT UNE TRIPOTÉE DE STARS PRESTIGIEUSES. L'ADAPTATION DU FILM EN JEU D'ACTION/INFILTRATION SERA QUANT À ELLE BIEN VITE OUBLIÉE.



Dégommez-les tous !

Comme dans l'histoire originale, le jeu décrit les efforts d'un groupe de prisonniers de guerre pour s'échapper du terrible stalag Luft North. Plusieurs cinématiques reproduisant des scènes entières du film sont là pour expliquer le background. L'action se joue en 3D avec vue à la troisième personne à la Tomb Raider, sauf que le personnage est incapable de sauter ou même d'enjamber un obstacle. Résultat, le joueur se retrouve régulièrement bloqué par des murs de moins d'un mètre de haut ou des arbres tombés à terre. Un peu la honte, pour les rois de l'évasion. Le jeu consiste à obéir aux ordres, c'est-à-dire à faire 50 mètres pour aller du point A au point B, en évitant de se faire repérer par cet idiot de garde qui glandouille dans le périmètre. La Stupidité Artificielle du garde étant extrêmement développée, l'épreuve en question est généralement résolue en quelques essais rapides et les missions s'enchaînent assez vite. Les rares ennemis sont vissés sur leur petit chemin de ronde, ils ne voient rien et n'entendent rien. On peut les attaquer par surprise, puis vaguement dissimuler leurs corps, mais de toute façon même sans les cacher, personne ne les retrouvera jamais.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PENTIUM III 500 MHZ, 128 MO, GEFORCE DDR
ÉDITEUR SCI GAMES
DÉVELOPPEUR PIVOTAL GAMES GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX V.O.



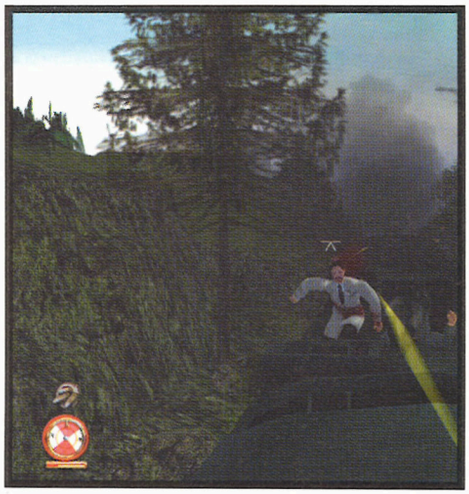
Un peu de technique

À quelques exceptions près, les graphismes sont honteux, l'architecture des niveaux totalement sans imagination, la musique est celle du film. Pour les bruitages, leur seul point fort est d'entendre les sentinelles discuter en anglais avec un fort accent germanique, dans la grande tradition humoristique de Papa Schultz.

Aussi excitant qu'un téléfilm

Dans certains niveaux, on oublie complètement la discrétion : on a des flingues et l'occasion de s'en servir. Le challenge consiste à massacrer les clowns qui arrivent en face, sachant que dès qu'ils ont le joueur en vue, ils s'arrêtent de courir et se mettent à tirer, sans jamais s'arrêter. Même si le joueur est dans un half-track blindé, qu'il est invincible et qu'il s'amuse à tous les écraser les uns après les autres. Ces phases d'action sont cependant plus difficiles qu'on pourrait le croire, parce que l'interface console rend la visée imprécise, même à très courte portée. D'autant plus que si un méchant est trop proche, le personnage refuse de le canarder et préfère lui balancer des coups de crosse. Et je vous passe les détails pénibles genre les bugs de collision qui rendent le snipe impossible si la ligne de vue n'est pas parfaitement dégagée, ou le fait qu'il faut d'abord réveiller un garde endormi pour pouvoir l'étrangler. Il y a 4 ans, la Grande Évasion aurait été tout juste passable. Aujourd'hui, le bilan est misérable. Si vous tenez à acheter une vieillerie, prenez plutôt des bons jeux comme *Half-Life*, *Deus Ex* ou *Thief : the Dark Project*.

Atomic



À cause de l'interface, une des missions les plus éprouvantes.

En Deux Mots

UN JEU TELLEMENT CATASTROPHIQUE QUE STEVE MCQUEEN S'EN RETOURNE DANS SA TOMBE. EN FAIT, IL SE TOURNE ET RETOURNE TELLEMENT VITE QU'EN LE BRANCHANT SUR UNE DYNAMO, ON POURRAIT ALIMENTER EN ÉLECTRICITÉ UNE VILLE DE 50 000 HABITANTS.

3 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

+ Donne réellement envie de s'enfuir à toutes jambes
- Aussi amusant qu'une dent cariée



Les adversaires défendent de mieux en mieux, admirez leur positionnement.

NHL 2004

SIMULATION DE HOCKEY

ON RÂLE SOUVENT CONTRE LES JEUX QUI SORTENT ET QUI NE SONT MÊME PAS TERMINÉS. MAIS SACHEZ QU'IL Y A PIRE. TENEZ, PRENEZ LA SÉRIE DES NHL. CHAQUE ANNÉE, LES FANS DE HOCKEY DOIVENT RACHETER UN JEU ENTIER POUR PROFITER DES DERNIERS RAFFINEMENTS EN ESPÉRANT QUE ÇA VAUDRA LE COUP. . CHLING ! EA SPORTS, IT'S IN THE POCKET.



TOUT PUBLIC | 3 INTERNET | LOCAL 6 IP/IPX

CONFIG MINIMUM **1,2 GHz, 256 Mo, GeForce 3**
ÉDITEUR **Electronic Arts**
DÉVELOPPEUR **EA Sports**
TEXTE EN FRANÇAIS VOIX **V.O.**

La mise à jour annuelle de ce titre comporte une grosse trentaine d'équipes, ainsi que les modes de jeu classiques comme les Playoff ou la Saison. Grâce à un grand nombre de paramètres réglables, il est possible de faire la balance entre un gameplay simu ou arcade. Par exemple, les férus de réalisme préféreront limiter un peu la précision des passes, tandis que les gros bourrins du dimanche après-midi auront envie d'augmenter la vitesse des déplacements. Le reste ne faillit pas à la réputation de la série : les matchs sont rapides et nerveux, avec une intensité dans les actions diablement prenante.

En foule 3D !

La réalisation des NHL a toujours été irréprochable. Cette fois encore, on a droit à des animations très détaillées et à des visages criants de vérité. Mais la grosse nouveauté de ce NHL 2004, c'est l'arrivée d'un public en 3D ! Lâchez le mag, levez-vous et dites-le avec moi les amis : « Hourra ! ». Le jeu ne se contente plus d'afficher quelques malheureux modélisés sur les premiers rangs, qui tentaient vainement de cacher l'affreuse 2D faisant office de public. Maintenant, chaque spectateur a sa petite attitude et les applaudissements sont même désynchronisés de manière à rendre les réactions des spectateurs plus crédibles. Des petites retouches ont été apportées à la maniabilité et à l'I.A. : il est désormais plus facile de maîtriser les feintes et les adversaires savent mieux occuper l'espace selon les actions. Seul regret, les joueurs ont parfois tendance à ralentir à la réception du puck. J'ai également noté un petit bug récurrent dans la voix du commentateur qui se prend parfois pour Roswell, mais rien de compromettant. Pour ce qui est de l'intérêt, si vous avez NHL 2003, je ne pense pas que les améliorations justifient un nouvel achat, surtout au prix où sont les jeux. Je dirais qu'acheter une version sur deux constitue la meilleure solution pour les fans de brutes sur glace.

Blutch

Ah, l'ambiance de franche camaraderie du hockey, c'est beau à voir.



En Deux Mots

NHL RESTE LA RÉFÉRENCE DU HOCKEY SUR PC. MÉFIEZ-VOUS SI VOUS AVEZ DÉJÀ LA VERSION 2003, LES DIFFÉRENCES NE SONT PAS FLAGRANTES. L'ACHAT VAUT LE COUP À PARTIR DE LA VERSION ANTÉRIEURE.

- + Réalisation exemplaire, très soignée
- + L'ambiance électrique des matchs
- − Quelques petits bugs sonores
- − Trop peu de différences par rapport à la version 2003

8	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT

Un peu de technique

À ma grande surprise, le jeu n'est pas trop gourmand. C'est sûr qu'avec un 486 DX2 66, vous n'irez pas bien loin, mais avec une config relativement récente, ça roule, enfin... ça glisse. En plus, le soft intègre le service EA Online pour le multijoueur et l'ambiance sonore est survoltée.



Offre d'Abonnement

1 an de Joystick + le jeu

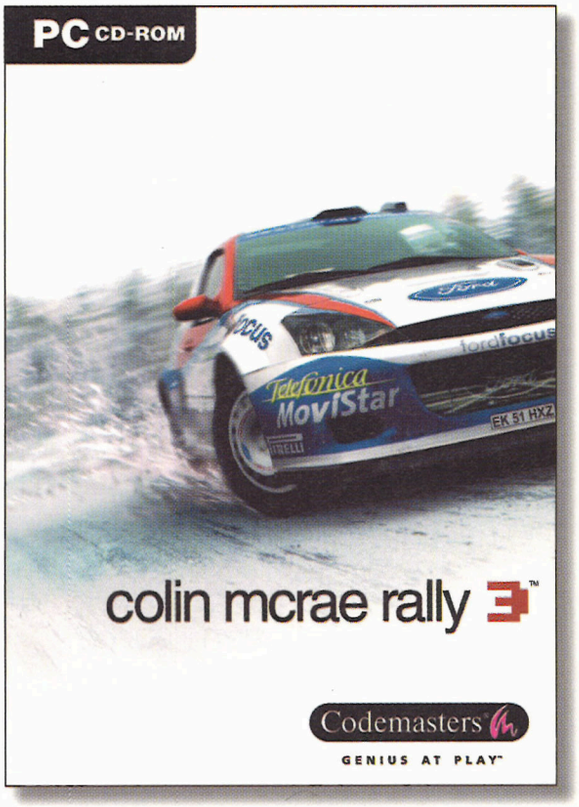
colin mcrae rally 3™

POUR VOUS 89 €

au lieu de ~~114,90 €~~*

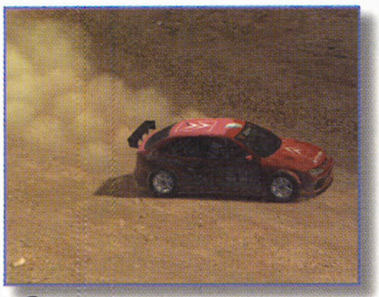
www.codemasters.com

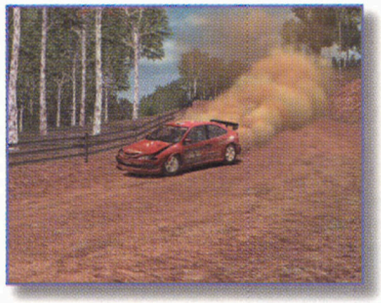
Codemasters®
GENIUS AT PLAY™



© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 3™" and "GENIUS AT PLAY™" are trademarks of Codemasters. "Colin McRae™" and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. "Colin McRae™" and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and /or on car liveries are being used by Codemasters under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. "GÉNIE DU JEU.

+ DE 22% DE RÉDUCTION, SOIT 25,90 € D'ÉCONOMIE




BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK
BP 50002
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 n°s) et je recevrai en plus le jeu COLIN MCRAE RALLY 3 pour **89 €** seulement au lieu de ~~114,90 €~~*, soit **25,90 €** d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Carte bancaire

n° : ⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋

Date d'expiration : ⌊⌊⌋⌊⌊⌋

Signature obligatoire :

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

..... Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊⌋

Ville : .....

Date de naissance : ⌊⌊⌋⌊⌊⌋⌊⌊⌋

e-mail : .....

Téléphone : ⌊⌊⌋⌊⌊⌋⌊⌊⌋⌊⌊⌋⌊⌊⌋

ST528

* Vous pouvez acquérir séparément les 11 n°s de Joystick au prix unitaire de 5,90 € et le jeu Colin McRae Rally 3 au prix de 50 € (+ 2 € de frais d'emballage et de port).
Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 31 décembre 2003, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la réception du premier numéro de votre abonnement.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social.
Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ■



Quand les bandits sont tous en cavale, en voiture c'est poursuite infernale.

STARSKYYYY ET HUTCH, NANANANANANANA, STARSKYYYY ET HUTCH... AH C'ÉTAIT LA BONNE ÉPOQUE TOUT ÇA, SOUVENEZ-VOUS, L'ÉPISODE OÙ HUTCH ATTRAPE LA PESTE BUBONIQUE, ET CELUI OÙ STARSKY TOMBE DANS LA FOSSE SEPTIQUE ! QUEL TALENT. ET VINGT-CINQ ANS PLUS TARD, AVEC LA SORTIE PROCHAINE D'UN FILM, EMPIRE INTERACTIVE TENTE DE NOUS EN FOURGUER L'ADAPTATION EN JEU VIDÉO.

Starsky & Hutch

ACTION

aaaah, les folles poursuites en Ford Torino rouge zébrée de blanc, les interminables dérapages contrôlés, les innocents cartons vides impitoyablement pulvérisés, les dialogues truculents des chevaliers au grand cœur qui n'ont jamais peur de rien ! Voilà qui donne envie d'acheter la licence de la série et de bâcler un jeu de caisse bidon au moteur correct mais à l'action lente, molle, répétitive et sans originalité.

Oh bah, ça a l'air bien

Découpées en trois saisons de six épisodes, plus les circuits cachés, les missions commencent toujours de la même façon : Starsky démarre en trombe, pendant que Hutch sort la tête par la fenêtre côté passager, ajuste le gyrophare et commence à tirer frénétiquement sur toutes les cibles qui se présentent. Dans la mesure où les rues de Bay City sont encombrées de dizaines de bonus flottants dans les airs, il ne risque pas de tomber à court de trucs à dégommer. Tôt ou tard une bagnole suspecte finira bien par se pointer dans le viseur, et il faudra alors lui coller au cul et la cribler de plomb sans relâche pendant plusieurs minutes.



Un peu de technique

La résolution maximale monte à 1280x1024, mais en la baissant, ça tourne très bien sur une machine d'il y a trois ans.

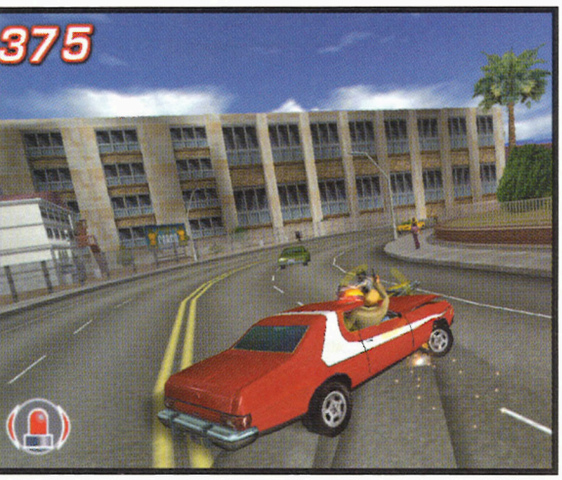
Sa destruction finale, après une course-poursuite laborieuse, signifie la fin de la séquence et déclenche la chasse à l'homme suivante précédée par une animation sommaire expliquant la trame du scénario. Comparé à GTA, c'est maigre. D'autant plus que, immunité scénaristique oblige, à part quelques effets cosmétiques, la voiture de nos héros est indestructible. Les parties ne sont pas non plus limitées dans le temps, et les vilains, complètement lobotomisés n'essayent généralement même pas de s'enfuir : ils tournent simplement en rond dans la ville, pendant que derrière eux le joueur s'élance sur des tremplins, dérape dans les virages et fauche des rangées de parcmètres pour créer l'illusion d'une poursuite endiablée. Chaque cascade réussie rapporte des points d'audience, et le joueur ne perd que si, faute d'action incessante à l'écran, les téléspectateurs virtuels finissent par zapper.
Des séquences scriptées ponctuent mollement la cavalcade pour peu que le joueur tire sur les bonnes cibles, et d'inutiles passages secrets dissimulent des gadgets globalement dérisoires. En fonction des points gagnés et items ramassés, le joueur débloque des missions secrètes et suppléments passionnants, comme par exemple une interview exclusive d'Huggy les Bons Tuyaux. Joie.

Depuis le temps que j'en rêvais

L'interface, de type console, est loin d'être un succès. Graphiquement, le résultat n'est pas mauvais même sur une petit config, et la version française nous gratifie du tonitruant générique original ainsi que d'incessantes répliques entre nos deux héros. Mais contrairement à la série, les doublages ne sont plus assurés par les irremplaçables Francis Lax et Jacques Balutin. Une erreur fatale de plus pour ce titre à éviter, à moins d'être fan inconditionnel des pattes d'eph'.

Atomic

Cet inusable trike jaune peut encaisser sans broncher un impact frontal avec un train de marchandises.



En Deux Mots

EXCLUSIVEMENT LIMITÉ À DES POURSUITES QUI SE TRAÎNENT EN LONGUEUR ET DES COUPS DE FLINGUE AU HASARD, STARSKY & HUTCH LASSE DÈS QU'ON ESSAYE D'Y JOUER PLUS DE QUELQUES MINUTES D'AFFILÉE.

- + La série télé
- + La taille de la ville
- − Trop mou
- − Trop répétitif

6	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **650 MHz, GEFORCE DDR, 128 MO**
ÉDITEUR **EMPIRE INTERACTIVE**
DÉVELOPPEUR **MINDS EYE PRODUCTIONS GRANDE-BRETAGNE**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**

ÊTRE LE HÉROS D'UNE SÉRIE TÉLÉ PITOYABLE, ÇA VOUS TENTE ? JOWOOD NOUS PRÉSENTE SON RECORD D'AUDIENCE, CATÉGORIE MAUVAIS GOÛT. COMME QUOI LA VRAIE TÉLÉ, FINALEMENT, C'EST PAS SI POURRI.



Un voisin d'enfer

SIMULATION DE SITCOM

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PII 350 MHz, 128 Mo RAM, Carte 16 Mo DirectX 8+
ÉDITEUR JoWood
DÉVELOPPEUR JoWood Wien Autriche
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Le principe de ce titre inoubliable est de diriger Woody, un acteur de sitcom, au cours des trois petites saisons d'une émission passionnante. À chaque épisode, vous entrez par effraction chez votre vilain voisin dans le seul et unique but de piéger son intérieur domestique. L'intérêt ? Faire s'étrangler de rire le public qui assiste au tournage et humilier au maximum la victime de ce vidéo-gag sauce mauvaise boîte de prod (bin voui, ça existe…).

Bernard M est dans la place

Jouée entièrement à la souris, l'interface se limite au strict minimum. La majorité de l'écran scrolle sur une coupe 2D de l'habitat. Outre la cuisine, le sous-sol et la salle de bain, l'intégralité des aventures se déroule dans 4 pièces. L'inventaire se situe en bas de l'écran et vous permet de stocker les objets que vous allez ramasser à coups de clics avides dans les tiroirs, placards et autres cachettes fourbes, le tout en évitant de croiser votre terrible voisin qui, impassible, vaque à ses occupations. Ses mouvements sont scriptés en boucles et varient selon ses activités du jour : le ménage, le barbecue, le déballage de ses articles de chasse. L'icone voisin vous aide d'ailleurs à savoir vers quel objet il se dirige, pour vous laisser le temps d'aller vous planquer dans une pièce adjacente. Il vous signale son humeur lorsqu'il se mange un piège, ou qu'il est alerté par un des animaux domestiques de votre présence. Le temps qu'il vous reste pour terminer le niveau vous est indiqué, le nombre de blagues hilarantes effectuées également, ainsi que l'audimat que vous a rapporté cette pitrerie.

Un humour d'enfer

Déposer une peau de banane sur le sol, glisser un coussin péteur sous le fauteuil ou encore verser une bonne dose de Monsieur Propre pour relever le goût d'un délicieux gâteau font parti des actions types, dignes d'un gosse de 6 ans. Les rires d'un public virtuel vous indiquent que c'est drôle. Chaque fois que le souffre-douleur se fait avoir, l'audimat augmente et des bonus sont attribués en cas de combos (l'enchaînement savon glissant et chiottes bouchées est redoutable).
Si vous dépassez le seuil d'audience défini ou si tous les sketches prévus sont effectués, libre à vous de tenter le niveau supérieur. Il y en a 17 (dont trois de tutorial), soit quatre à six heures de déambulation dans le même décor, poursuivi par les rires du gentil public et un thème musical répétitif au possible.
Un vrai cauchemar. On oscille rapidement entre l'ennui et la crise de nerf. Et ne vous laissez pas attendrir par les graphismes cartoonesques.
Un Voisin d'Enfer vous réserve une mort atroce par abrutissement.

Piroye



L'écran de sélection des épisodes.

Un peu de technique

Exempt de 3D, ce jeu tournera correctement sur toutes les machines, même les plus modestes. Quant au choix des résolutions, il ne se pose même pas ! On se contentera donc d'office d'un petit 640x480, mais très bien détaillé.

En Deux Mots

S'ÉTANT ATTRIBUÉ LE SCEAU « JEU DE RÉFLEXION HUMORISTIQUE », UN VOISIN D'ENFER RÉUSSIT PLUTÔT À SE PAYER UNE CONTRAVENTION POUR « JEU PÉNIBLE EN BOUCLE » À L'INTERACTIVITÉ REDONDANTE À OUTRANCE.

- + Graphismes sympathiques
- − Durée de vie honteuse
- − Niveaux répétitifs
- − Bande-son agaçante

4	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT

PAR C_WIZ

DES UTILITAIRES À LA MODE

Tout le monde n'a pas le temps de tester tous les utilitaires qui sortent et de faire le tri entre les usines à plantages et ceux qui font vraiment gagner du temps. Nous si. On est même payé pour. C'est trop bien de bosser chez Joy. On a même pris le temps de relooker la rubrique. Joie.



C'est juste moi, ou la barre de recherche en haut à droite ça fait vraiment Mac ?

Mozilla Firebird

Ah, la guerre des brouteurs. Netscape vs IE, c'était le bon vieux temps. On sortait à peine de la guerre sainte Atari/Amiga (O.K., certains n'en sont pas encore totalement sortis) que déjà la première guerre New Age du Net se profilait. Grand vainqueur : Microsoft - qui a dit comme d'hab ? -, dont la part de marché culmine désormais à près de 90 %. De l'autre côté : jusque-là, pas vraiment de quoi fouetter un chat. Firebird, projet annexe du gros lézard Mozilla, pourrait cependant bien changer la donne.

Retour aux sources

Firebird, c'est petit, 6 Mo. Ça ne s'installe pas, ça s'exécute. Ça ne sert qu'à brouter. Et ça le fait bien, en plus. On retrouve certaines fonctionnalités connues et qui ont fait le succès d'autres navigateurs, comme les « tabs » qui permettent de browser plusieurs sites en simultané, ou encore le filtrage des exécrables pop up. Nouveau : la possibilité d'empêcher le redimensionnement des fenêtres ou les scrollings dans la barre de statut. Pratique. On appréciera aussi le champ de recherche en haut à droite qui permet au choix d'attaquer Google ou DMoz (un Yahoo-like géré par Mozilla). Les bookmarks ont également été copieusement améliorés, on retrouve la possibilité d'y effectuer des recherches, d'y associer des annotations ou encore des mots-clefs « raccourcis ». Comble du raffinement, la possibilité d'ouvrir d'un clic l'ensemble d'un dossier dans des tabs. Ça n'a l'air de rien dit comme ça, mais c'est trop pratique.

- VERSION : 0.6
- ÉDITEUR : Mozilla Foundation
- LICENCE : Freeware
- URL : www.mozilla.org

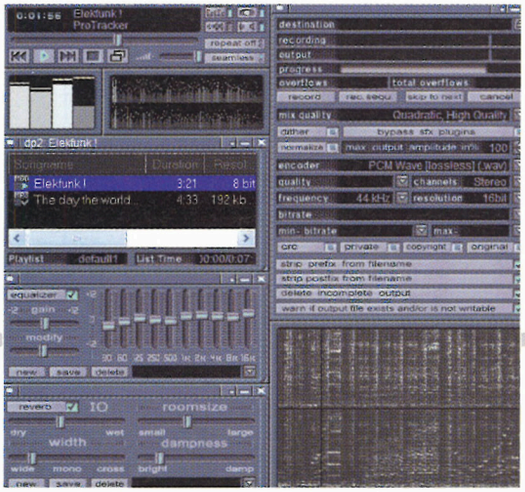
Presque (pas) tout nouveau

Quelques fonctionnalités sont directement empruntées à IE, par exemple la mémorisation des mots de passe ou encore la possibilité de pré-remplir les formulaires automatiquement. L'interface a également été simplifiée. Si l'on pouvait croire au premier abord que c'était une interface native Windows, un petit tour dans les menus prouve le contraire. Dommage. Pour ce qui est du rendu, c'est Gecko, le moteur fétiche de Mozilla, qui est utilisé, et il est particulièrement à la fête. Le rendu est rapide, plus rapide même qu'avec IE. Étonnant. Globalement, Firebird se classe dans la catégorie des softs purement impressionnants. Stable, rapide et pratique, il enterre Mozilla et dame le pion sur bien des points à Internet Explorer, en se permettant même de venir titiller le monument qu'est Netcaptor. Le plus drôle, c'est qu'il est toujours en développement, il n'est qu'en version 0.6. Ça promet...

Feed Demon

RSS, ça vous parle ? Ce format d'échange de données est utilisé par de nombreux sites Web pour se repasser les titres et les liens de leurs dernières news. FeedDemon vous permet d'exploiter ces différentes sources de contenu au sein d'une même application. Une interface en trois pans, très inspirée du futur Outlook 2003 permet de consulter en quelques clics les news les plus récentes parues sur ses sites préférées. En prime, le troisième pan de FeedDemon se transforme en browser pour aller lire directement le contenu de la news. Et avec des tabs s'il vous plaît. Listes prédéfinies de sites, gestion de multiples listes, import, génération à la volée de « journaux », difficile de ne pas tomber amoureux de ce soft qui vous deviendra vite indispensable.

- VERSION : 1.0 bêta 2a
- ÉDITEUR : Bradbury Software
- LICENCE : Freeware
- URL : www.feeddemon.com

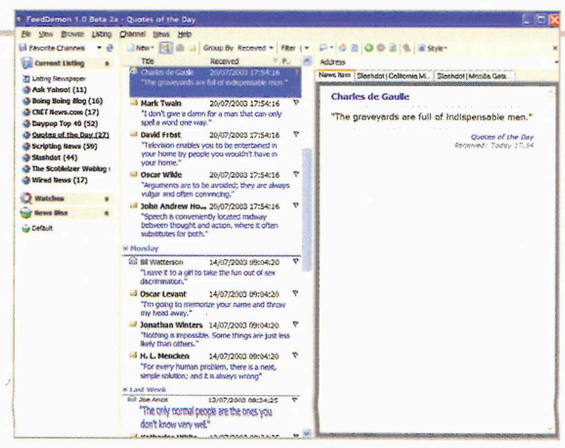


L'interface par défaut, façon Amiga oldschool (pas de panique, c'est skinnable). Notez aussi un effet de visualisation pour le moins original, le sonogramme (en bas à droite).

DeliPlayer

- VERSION : 2.0 RC3
- ÉDITEUR : Florian Vorberger et Peter Kunath
- LICENCE : Freeware/Shareware 20 dollars
- URL : www.deliplayer.com

Tout commença un beau vendredi après-midi ensoleillé, chaleur torride avec le bruit des mouettes en fond. Alors que j'étais assis confortablement devant mon clavier, notre redac' chef adoré m'apostrophe et me balance nonchalamment : « Tiens, tu peux noter DeliPlayer pour les tools, ça assure bien. » Bon, faut dire qu'il a généralement pas trop mauvais goût et puis, comme c'est le chef, il doit avoir raison. Au vu du nom, ça a l'air de sentir le lecteur multimédia. Bon, pourquoi pas. Premier lancement, stupeur. Me voilà accueilli par une interface à la Workbench. Puisqu'on sortait d'une énième guerre Atari/Amiga (guerre perdue par Caféine, lecteur, ne te laisse pas influencer) (ndCaf : Amiga vaincra, aux chiottes le GEM, à mort le TOS), je sentais la vanne venir. Cependant, passé l'affront, je découvre un petit bijou de lecteur audio. Première surprise : le nombre de formats supportés. 233. Oui, ça calme. Outre les classiques MP3 et ogg, on trouve une foultitude de formats Protracker et dérivés (y'a même l'inoubliable Quartet), sans oublier le format préféré du sus-cité, le .sid du bon vieux Commodore 64. En prime, tous les packers de la belle époque sont au rendez-vous. Et les radios en ligne sont également de la fête. Difficile de trouver quelque chose qu'il ne sache pas lire. Le plus drôle, c'est qu'il le fait avec une précision impressionnante. Les auteurs ont clairement tout misé sur la qualité et la fidélité de reproduction et ça se sent dans le résultat. On retrouve en bonus quelques effets de type reverb ou wide (ce dernier offre un rendu de très bonne qualité, et pas uniquement sur les trackers), sans oublier l'indispensable égaliseur 10 bandes. La gestion des playlists n'est pas en reste et le vénérable Winamp aurait bien des choses à prendre de ce côté. Ici, les playlists se gèrent sur plusieurs niveaux, façon arborescence. Ce n'est pas une première, mais la réalisation est excellente. Et pour clôturer le tout tel un feu d'artifice, le plug-in StreamRecorder permet l'export de n'importe quelle source audio, avec ou sans les effets. Cerise sur un gâteau déjà fort copieux, les hotkeys des claviers multimédia sont gérées nativement. À noter que la version gratuite se distingue de la version pro par l'impossibilité d'exporter via StreamRecorder en stéréo et l'arborescence de la playlist qui sera limitée lors de la sauvegarde à un seul niveau de profondeur.

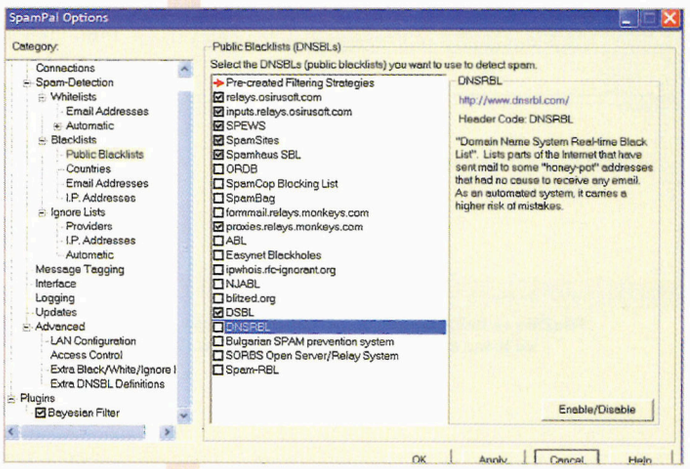


« Des gens indispensables, il y en a plein les cimetières. » C'était la minute philosophique de l'année. À l'année prochaine.

SpamPal

- VERSION : 1.295 bêta
- ÉDITEUR : James Farmer
- LICENCE : Freeware
- URL : www.spampal.org

Les logiciels contre le SPAM, il y en a des dizaines, et il faut dire qu'on n'a pas encore trouvé la solution miracle. Entre les filtrages « mutualisés » façon SpamNet, les filtrages par blacklist ou les tentatives d'apprentissage à la volée, chaque solution offre du pour et du contre. SpamPal joue le rôle de proxy, il se place entre votre serveur et votre client mail. Les messages repérés voient leurs sujets préfixés d'un message définissable, il suffit de mettre en place un filtre dans le client mail pour s'en débarrasser. SpamPal fonctionne exclusivement sur un principe de blacklists, mises à jour automatiquement. Il existe cependant un plug-in utilisant un algorithme d'apprentissage Bayesien qui améliore grandement les performances. Des performances correctes, mais il faut toujours télécharger le SPAM, pas de destruction directement sur le serveur. Dommage. À essayer.



Le panneau de configuration des blacklists offre une description des avantages et inconvénients des différentes listes offertes.

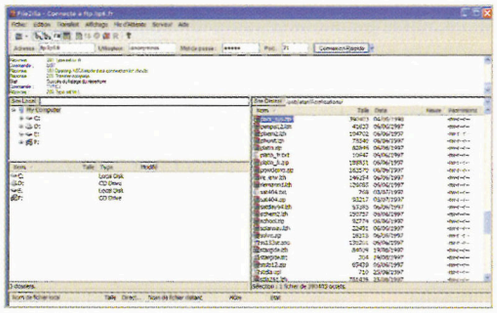
Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

FileZilla

- VERSION : 2.1.8b
- ÉDITEUR : Tim Kosse
- LICENCE : Freeware
- URL : filezilla.sourceforge.net

Un client FTP de plus… Oui, mais celui-là, il est gratuit. Et il assure. L'interface semble des plus classiques avec, à gauche, la vue locale et à droite la vue distance. Il est possible d'utiliser les vues proposées par Windows, à savoir par icone, liste ou mode détaillé (par défaut). Il est possible d'avoir une arborescence aussi bien en local qu'à distance. On trouve également un gestionnaire de sites convaincant qui vous permettra de mémoriser vos serveurs préférés. FileZilla y offre quelques fonctionnalités inédites, comme la possibilité de compenser les décalages horaires entre vous et le serveur. Pratique aussi, un anti-idle intelligent qui vous évitera de vous faire déconnecter lorsque vous parcourrez une longue arborescence. Côté protocoles, on est plutôt bien servi puisqu'on trouve le support de SSH (connexions et transferts) et aussi de SFTP. Une réalisation impeccable et gratuite qui se fait une place dorée dans le monde des clients FTP. Il manque juste une gestion des transferts de serveur à serveur pour être parfait.

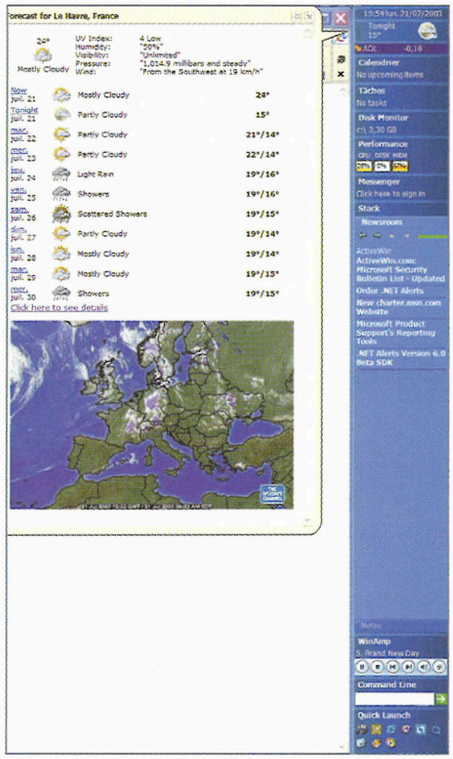


FileZilla en balade sur la célébrissime archive de la fac de Jussieu. Séquence émotion.

Desktop Sidebar

- VERSION : 1.03
- ÉDITEUR : Idea2
- LICENCE : Freeware
- URL : http://sidebar.tech-critic.com

Semblant tout droit venue de la prochaine version de Windows, cette sidebar gratuite regroupe en son sein un nombre purement impressionnant d'informations. On retrouve un excellent module Météo utilisant la base de données de Weather.com, et qui a le bon goût de fonctionner avec les villes de provinces. Miam. L'intégration à Outlook est bien ficelée, non seulement en ce qui concerne le calendrier et les tâches, mais également pour la consultation rapide des derniers messages reçus. On retrouve des modules de contrôle Winamp et Media Player, mais aussi de quoi monitorer système et disques. Et que dire du module ligne de commande qui permet en prime de lancer des recherches sur Google… Clou du spectacle, la Newsroom, qui fait défiler les titres des news de vos sites préférés. Et là, l'auteur s'est lâché puisqu'en sus du traditionnel RSS, on trouve également le support du format de KlipFarm. Purement indispensable.



Prévisions à 10 jours, carte, le module météo est de haut niveau.

POPfile

- VERSION : 0.19.1
- ÉDITEUR : John Graham-Cumming
- LICENCE : Freeware
- URL : www.jgc.org

Le filtrage du SPAM mobilise décidément bien des programmeurs. POPFile propose une approche proxy totalement basée sur un apprentissage Bayesien. Sur le papier, ce type d'algorithme est le plus propice à la reconnaissance par le contenu. Nuance cependant, si POPFile sert aussi à trier le SPAM, il sert plus généralement à classer le courrier en autant de catégories souhaitées. Comme le dit l'auteur lui-même, POPFile est stupide lors de son premier lancement, et il va falloir lui apprendre son métier. L'idée est simple, une fois que vous aurez défini vos catégories, vous indiquerez manuellement au logiciel où classer les messages. Et aussi surprenant que cela puisse paraître, ça marche. Vraiment. Il faut compter un certain temps avant que les algorithmes ne parviennent à déterminer avec précision les règles de filtrage, mais le temps passé sera vite récompensé par un filtrage proche de la perfection.

Top Utilitaires de la rédac

- ***Lecteurs vidéo :***
  - Media Player Classic
  - Zoom Player PRO
  - WMP 9
- ***Lecteurs audio :***
  - WMP 9
  - WinAMP 2.91
  - Sonique 2.0
- ***Mailreaders :***
  - Outlook 2002
  - Foxmail 4.2
  - The Bat 1.63beta 7
- ***Newsreaders :***
  - Gravity 2.3 beta 4 b1784
  - Xnews 6.02
  - Free Agent
- ***Pagers Internet :***
  - ICQ 2003a
  - Trillian 0.74D
  - Messenger 6
- ***Anti-lourds :***
  - Spy Seepwer
  - Spy Bot Search and Destroy 1.2
  - Spywareblaster
  - MailWasher 3.1
  - Spam Punisher 2.4
- ***Downloaders :***
  - FlashGet 1.40
- ***Explorateurs de fichiers :***
  - Total commander
  - PowerDesk 5.0
- ***Browsers Internet :***
  - Crazy Browser
  - Netcaptor 7.2.1
  - Avant Browser
- ***Clients FTP :***
  - Smart Ftp
  - FlashFXP
- ***Browsers d'image :***
  - ACDsee 5.0.1
  - Xnview 1.61
- ***Tweakers :***
  - Startup Control Panel 2.7
  - Customizer XP 1.8.5

RETROUVEZ TOUS LES MOIS

PlayStation®2 Magazine

et son DVD exclusif de démos jouables



PROCHAIN NUMÉRO EN KIOSQUE LE 5 SEPTEMBRE

Quoi de Neuf

par C_wiz

Zalman TNN 500A

C'est beau le silence. Ça permet de profiter au mieux des petits bonheurs de la vie. Moi par exemple, c'est les mouettes. Ouais, c'est trop bien les mouettes. Même que ça ne dort jamais, ça piaille en permanence ces saloperies. Mais de toute façon, chez moi, c'est tout sauf le silence à cause des PC. Fort heureusement, Zalman a pensé à moi (peut-être un peu aussi à vous) avec un boîtier complètement silencieux. Vous pouvez chercher, y a pas l'ombre de la trace d'un ventilateur, même pas dans l'alim.
Le châssis, entièrement en aluminium, dispose de système HeatPipe en cuivre pour les processeurs et la carte graphique, capable de dissiper respectivement 150 et 50 Watts. De quoi refroidir sans problèmes un P4 3,06 GHz et une GeForce FX 5900 Ultra. Les disques durs ne sont pas en reste et disposent également de leurs HeatPipe, comme ça, pas de jaloux. Et en prime, il n'est pas moche. Certains diraient même qu'il est beau. Le prix est un véritable hold-up, mais bon, quand on aime son environnement, on est prêt à tout.

FABRICANT : Zalman
SITE WEB : www.zalman.co.kr
PRIX : Environ 400 euros TTC



Sony Clie PEG-UX50

Vu de loin, on pourrait croire au retour en force des Psion. Faut dire que ce type de format bien particulier avait été quelque peu délaissé ces derniers temps au profit des coques palm plus classiques. Ce n'est malheureusement pas un OS Symbian (descendant du Psion) que l'on retrouve sur ce PDA Sony mais bel et bien Palm OS 5.2 dans ces 175 grammes de bonheur. Tout petit, 10 cm sur 8, pas épais - à peine 2 cm - ce Clié n'en est pas moins riche en bonnes choses : on retrouve, entre autres, du réseau WiFi au format 802.11b, ainsi qu'un support Bluetooth. Sony se fend même de sa suite d'applications Internet. En sus du processeur ARM principal, on retrouve un DSP et un co-processeur graphique. De quoi lire des vidéos en toute sérénité. La machine dispose de 16 Mo de RAM, et d'un stockage interne de 29 Mo, extensible via un port Memory Stick. L'autre grosse particularité de cette machine qui ne se voit pas au premier coup d'œil : l'écran qui peut pivoter sur lui-même pour transformer la machine en un palm plus traditionnel. Promis, on vous teste ça rapidement.

FABRICANT : Sony
SITE WEB : www.sony.com
PRIX : Environ 800 euros TTC

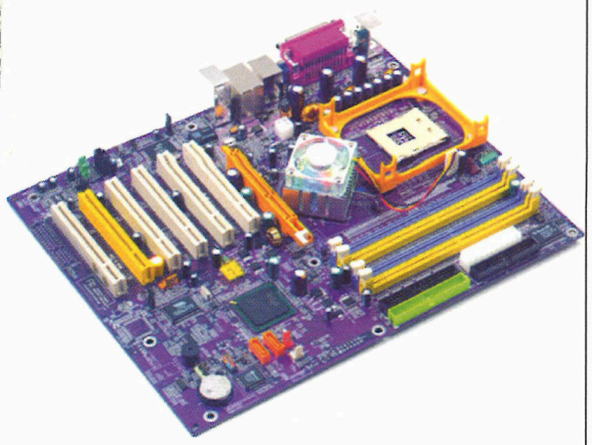


Click n Joy JWM 1000

Celle-là je ne peux m'empêcher de vous la présenter. Croisée chez notre confrère expatrié au Japon Akihabara News, voici la première souris avec clim' intégrée. Ça tape. Ça ferait presque envie avec les 40° C ambiant du bureau… Utilisant une technologie optique à 800 DPI, cette souris sans fil se connecte au choix sur un port PS/2 ou USB. La climatisation s'effectue par le biais d'un petit ventilateur intégré, placé derrière la grille que l'on aperçoit. Quand j'y pense, c'est pas si bête. Après tout, c'est beaucoup plus maniable qu'une GeForce FX 5800 Ultra comme sèche-cheveux. Et blague à part, je connais quelques personnes aux mains moites dont la vie changerait grâce à ce mulot. Ahem. Cette souris d'origine coréenne n'est pour l'instant pas encore importée en France, mais qui sait…

FABRICANT : Click n Joy
SITE WEB : www.clicknjoy4u.com
PRIX : Environ 50 euros TTC





ECS PF1

En voilà un nom bien original pour une carte mère (oui ben faut les comprendre aussi, trouvez-en, vous, des noms de cartes mère sympas). C'est ECS qui s'y colle avec un modèle pour Pentium 4 utilisant le maintenant très célèbre chipset Intel i865PE. Le moins que l'on puisse dire, c'est que les couleurs sont… flashy. PCB violet, ports mémoire bleus et jaunes, ou encore connecteur IDE vert fluo. Ça en jette. Bon, mais vous allez me dire qu'une carte mère ça ne se choisit pas sur son look (parfois je dis ça en essayant de me convaincre moi-même), alors voyons ce qu'elle a dans le ventre. 6 ports PCI, un port AGP 8x, et 2 canaux Serial ATA internes (en sus des 2 canaux IDE classiques). À l'extérieur : 4 ports USB 2.0, du firewire, et surtout un contrôleur gigabit Ethernet 3Com. Classieux. Autre particularité, un port PCI « extrême » par son procédé de stabilisation du voltage. Un joli package qui va devoir faire face à de sérieux concurrents déjà bien implantés, que ce soit chez Asus ou MSI.

FABRICANT : ECS
SITE WEB : WWW.ECS.COM.TW
PRIX : ENVIRON 200 EUROS TTC

Dimage X20

L'ultra compact est on ne peut plus à la mode en ce moment, et les appareils photos numériques ne sont pas les derniers à en profiter. Ce poids plume de 115 grammes signé Minolta propose un capteur 2.1 megapixels, et un zoom optique non mobile 3x sur lequel s'ajoute un zoom numérique 4x. Le constructeur ajoute quelques fonctionnalités « originales » comme la possibilité de prendre des photos en monochrome ou en sepia par exemple. Un mode portrait optimisant les tons de couleurs de peau, ou encore l'Image Pasting qui autorise l'inclusion d'une image au sein d'une autre sont aussi au menu. Via un cordon USB, l'appareil peut également servir de Webcam. L'interface de stockage est de type SD/MMC mais comme trop souvent, une toute petite carte mémoire de 8 Mo est fournie. Dommage, ça fait vraiment cheap et il faudra donc rajouter au prix l'achat d'un modèle plus conséquent.

FABRICANT : MINOLTA
SITE WEB : WWW.MINOLTA.FR
PRIX : ENVIRON 300 EUROS TTC





ATI Radeon 9800 SE

Apparue pendant l'été au Japon, cette nouvelle déclinaison de la gamme d'ATI commence à être disponible dans nos belles contrées. Cadencée aux mêmes fréquences que la version Pro (à savoir 380 MHz pour le GPU et 340 pour la mémoire), cette déclinaison à l'instar des 9500 ne dispose que de 4 pipelines activés sur les 8 présents sur le chip. De quoi obtenir tout de même d'assez bonnes performances. Seulement voilà, là où le bât blesse, c'est que cette carte se trouve vendue comme une 9800 OEM, et aucune mention extérieure ne distingue la carte. Un mauvais point pour ATI qui, et ce n'est pas la première fois, sème à nouveau la confusion dans l'esprit des acheteurs. D'autant plus qu'une autre déclinaison de 9800 SE existe, n'utilisant qu'une interface mémoire 128 bits au lieu de l'interface 256 bits de ses grandes sœurs. Elle n'est cependant pas encore importée.
Il existe un moyen de reconnaître la version 256 bits d'une Radeon 9800 : elle utilise en effet le PCB des Radeon 9700. Pas très pratique, espérons qu'ATI va remédier au problème au plus vite en nous gratifiant de dénominations un peu plus claires.

FABRICANT : ATI
SITE WEB : WWW.ATI.COM
PRIX : ENVIRON 300 EUROS TTC

POUR CONTINUER DANS LA BONNE HUMEUR,
VOICI LE REMÈDE ANTI-CRISE DE NERFS

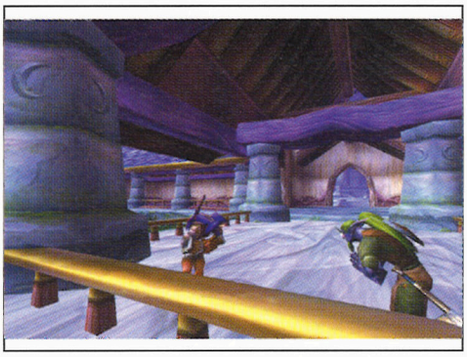
3615
CHEAT
0,34 €/min
Astuces & Solutions

POUR VOS JEUX VIDÉO,
DES CENTAINES DE TITRES
ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS

Net news

Net news

par CYD - cyril.dupont@futurenet.fr





CE N'EST PAS PARCE QUE LA RENTRÉE DÉBOULE À GRANDS PAS QUE VOUS DEVEZ RANGER TOUS VOS BONS JEUX ET COUPER VOTRE ACCÈS AU NET POUR VOUS PLONGER DANS LE BOULOT À 100 %. CA SERAIT DOMMAGE AVEC TOUTES LES BONNES CHOSES QUI ARRIVENT !

Dark Age of Camelot

Enfin un toit

En plus des corrections de bugs, de l'équilibrage des classes et de diverses améliorations du jeu, la sortie de Fondation est un grand moment d'émotion pour les joueurs de DAOC. Ce patch marque l'arrivée des maisons de guilde qui vont de la simple cabane en bois au manoir. Mais tout ça a un prix !
Alors qu'une simple maison vaut 10 pièces de platine, le manoir en vaut 100. Il va également falloir sortir vos plus belles pièces pour acheter le terrain (95 % du montant de votre maison) et meubler votre demeure.
Pour installer une forge ou une table d'alchimie, il faut payer 1 platine. Le téléporteur qui vous mènera en zone RvR coûte 500 pièces d'or. Pour la pierre de Bind, il faut compter 1 platine. Bref, il est quasiment possible de créer son propre village si votre guilde est suffisamment puissante et possède les fonds suffisants. Les joueurs solitaires peuvent d'ores et déjà se battre pour choisir le pont sous lequel ils passeront des nuits mémorables en compagnie de féroces ragondins aux grandes dents jaunes.

World of Warcraft

Il paraît que...

Les spéculations concernant World of Warcraft ne cessent de pulluler sur certains forums. Ceci est dû à la sortie du jeu de rôle papier Warcraft. Oui oui ! Le vrai jeu de rôle où l'on se retrouve entre potes autour d'une table pour brailler toute la nuit en buvant du coca (pour les plus sages). Quoi qu'il en soit, avec le livre de règles en mains les rumeurs vont bon train. Vu qu'il s'agit du même univers et de la même époque, certains se posent de nombreuses questions. Allez je vais lancer la polémique : dans le bouquin, il paraît qu'il y a 9 races en tout, en sachant que les morts-vivants et les démons sont des gros méchants qui ne sont pas jouables. Maintenant vous en faites ce que vous voulez !



Morrowind

Diablo Morrowind

Sous ce titre super original se cache une bande de fans qui a décidé de développer une version de Diablo premier du nom grâce au moteur de Morrowind. Comme quoi cliquer comme un acharné sur des monstres pour récupérer un peu d'xp ça a traumatisé une génération de joueurs. Nous les premiers ! Cette équipe d'amateurs a tout de même le courage de développer le village de Tristram ainsi que les 15 niveaux dans lesquels vous vous amuserez à... cliquer sur des monstres. Ben oui ! Ça serait dommage de changer le concept. Pour l'instant aucune date de sortie n'a été annoncée, cependant une phase de bêta-test devrait pointer le bout de son nez rapidement.
Il suffit de suivre ce lien pour vous renseigner : www.diablo-morrowind.com



Magic : The Gathering – Battlegrounds

Un arrière goût d'Etherlord

Qui n'a pas passé des soirées entières à balancer des sorts à la tronche de ses meilleurs potes par l'intermédiaire de cartes à jouer ? Ah Magic, que de souvenir ! Ça m'a beaucoup rapproché de mon banquier aussi. Il faut dire que Magic est une machine à fric énorme qui réclame un investissement de temps et d'argent impressionnant. C'est tout de même moins coûteux de posséder toutes les cartes sur un CD-Rom et ce n'est pas la première fois que les joueurs PC peuvent entrer dans cet univers de magie. Ici, l'environnement 3D est relativement impressionnant et le systèmede combat n'est pas sans nous rappeler un certain Etherlord. Il faut dire que le moteur d'Unreal 2 y est pour beaucoup et le système de jeu fidèle aux règles du jeu de carte. Pour l'ajout de nouvelles fonctionnalités, cartes et autres, les joueurs pourront retrouver des updates sur le site officiel. La fin de l'année risque d'être étincelante avec le duel entre Magic et Etherlord 2.



Dragon Empires

La révolution !

La première phase de bêta-test de Dragon Empires vient de débuter et s'axe essentiellement sur le PvP. Les combats entre joueurs constituent l'un des attraits majeurs de ce MMORPG. Selon le producteur, Ted Carron, le système de combat PvP sera une révolution. Les joueurs n'auront plus à cliquer simplement pour attaquer. Ils devront constamment définir des plans tactiques et stratégiques afin de dominer leurs ennemis. Personnellement, je n'arrive pas bien à imprimer le concept. Dans les faits, on pourra voir un guerrier se focaliser sur la défense pour fatiguer son ennemi et lui asséner un coup de grâce. À voir ! Il faudra cependant s'armer de patience avant de connaître cette révolution puisque Dragon Empires devrait voir le jour au printemps 2004.

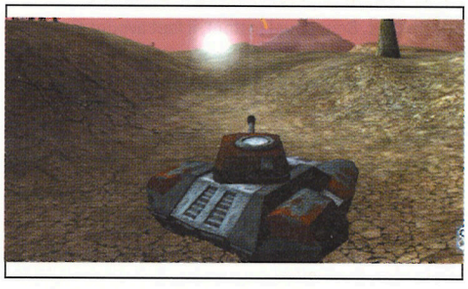


Horizon

Le bout du tunnel

Ça fait déjà pas mal de temps que Horizon suit son petit bonhomme de chemin. La route n'a pas toujours été des plus agréables pour les développeurs. Il est vrai qu'à une époque, ils ne trouvaient pas d'éditeur. Tous ces mauvais souvenirs sont désormais enterrés, le bêta-test est en cours et le jeu devrait sortir cet automne. Alors pourquoi s'inquiéter ? Par peur de ne pas trouver un public au milieu des MMORPG déjà existants. Ça risque de ne pas être facile pour Horizon de s'imposer, bien que ce titre semble être fort sympathique. Mais justement on ne paye pas un abonnement mensuel pour un jeu sympa. Il est encore bien tôt pour découvrir la richesse que peut renfermer Horizon. Pour l'instant, ça reste relativement classique : époque médiévale fantastique, classe de perso, monstres, xp...
En gros c'est du AD&D 3e édition.







UT2003

Conquest Marines

Certains attendent UT2k4 pour se mettre sur la tronche avec des véhicules – eh les gars, réveil ! Y'a Tribes pour ça – alors que d'autres impatients se livrent déjà bataille avec de gros engins sur la version 2003. Mais comment font-ils, me direz-vous ? Très simple, il suffit d'avoir le patch 2225 de 13 Mo, le Bonus Pack 1 d'Epic de 150 Mo et de télécharger le mod Conquest Marines qui pèse environ 30 Mo. Tous ceux qui possèdent un modem, vous pouvez circuler, merci. N'allez pas encombrer la bande passante pour rien. Une fois tous ces mégas téléchargés, on peut s'éclater tranquillement sur des maps drôlement bien fichues avec tout plein d'armes de qualité et des véhicules de partout. Bref, les affrontements sont fun et il suffit de rejoindre ce lien pour entrer dans la danse : www.conquestmarines.com

Net news

Commandos 3

ANGEL

Genre : Tactique/Action
Éditeur : Eidos Interactive
Développeur : Pyro Studios
Sortie prévue : Octobre 2003



MADRID EST UNE VILLE EXTRAORDINAIRE. IL FAIT CHAUD, LES GENS SONT NATURELLEMENT HEUREUX, ON MANGE DIVINEMENT BIEN, LES BARS SONT CONSTAMMENT BONDÉS ET PYRO Y DÉVELOPPE COMMANDOS 3. NON, VRAIMENT, ON PEUT DIFFICILEMENT TROUVER MIEUX.

L'apparition d'un mode online dans Commandos n'est pas vraiment une nouveauté en soi, mais le fait que ce dernier ne soit pas un simple gadget, juste là pour permettre à la jaquette d'arborer la mention « jouable en ligne », en est une. Ceux qui ont tenté de jouer en réseau avec le deuxième volet de la série savent de quoi je parle : c'était tout simplement la cata ! Côté gameplay, c'était pas ça du tout et techniquement on sentait que le code réseau avait été pondu à la va-vite... Enfin moi, ce que j'en dis, hein... Toujours est-il que cette fois, ce troisième opus contiendra un vrai mode online, réfléchi et surtout technologiquement au point.

Maintenant, reste à savoir comment un jeu comme Commandos, qui a plus que fait ses preuves en solo, est adapté au jeu en ligne. Pour se faire un avis, quoi de mieux que de partir à Madrid chez Pyro pour tâter du clavier ? Tiens, et tant qu'on y est, autant y aller en été, quand il fait environ 40° à l'ombre et que le soleil vous fracasse la tête par terre.

Après un essai en LAN, voilà ce que l'on peut vous dire : on garde le même principe que dans le jeu solo (même interface, mêmes persos, tout pareil). À partir de là, on a le choix entre plusieurs modes : Coopératif ou Deathmatch, à l'intérieur desquels se trouvent différentes variantes. On peut par exemple jouer uniquement avec les commandos principaux, à savoir le béret vert, le voleur, l'artificier et tout le toutim, ou alors rajouter différents alliés au groupe. Ensuite, concernant les règles, on peut tout d'abord la jouer très bourrin dans un Deathmatch des plus basiques dont le but est d'annihiler son adversaire. Plus finaud, le Catch the Flag (oui oui, « catch » et pas « capture ») vous propose de récupérer divers drapeaux répartis sur toute la map. Pour rajouter un peu de piquant, on peut soit rester entre potes, soit intégrer dans la partie des soldats allemands dirigés par l'I.A., quel que soit le mode choisi. Voilà, on a grosso modo fait le tour des possibilités. Bon, pour l'instant, il faut avouer que si l'on prend du plaisir à jouer, ce n'est pas non plus l'extase. Le fait que les ressources soient définies dès le départ et ne laissent aucune possibilité de construction pousse le joueur à pratiquer le rush à outrance. Commandos perd ainsi une grande partie de la dimension tactique qui a fait son succès en solo. Bref, même si un mode multi ça fait toujours plaisir, je ne suis pas persuadé que celui-ci s'impose dans les salles de jeux ou occupe vos soirées d'automne.



Le choix de la quantité d'alliés se fait en fonction d'un nombre de points fixé au début de la partie.



Hélas, certains personnages du deuxième volet ont sauté comme Whisky le chien et Natasha l'espionne.



Évidemment, tous les intérieurs restent accessibles en multijoueur.


Il a pris du haut débit à 128 Kbits alors qu'on peut avoir
4 fois plus rapide pour le même prix.
free
Pour 29,99 €
le haut débit est à 512 Kbits
forfait illimité - modem inclus
téléchargement illimité - sans engagement
inscription sur www.free.fr

Coupe du Monde des Jeux Vidéo 2003

MONSIEUR LÂM

PC de tueurs, écrans géants classieux, des milliers d'euros en jeu et même des filles : l'ESWC sait séduire son public.



« Mince, c'est tout flou ton jeu. » « Nan, c'est juste rapide. »

SECRÉTAIRES, ARCHIVISTES ET AUTRES EMPLOYÉS DU SECTEUR TERTIAIRE PARTAGENT CE POINT COMMUN : GAGNER LEUR VIE PLANTÉS DEVANT UN ORDINATEUR. Y A PAS PLUS FUN ? SI, MAIS VA FALLOIR ÊTRE TRÈS DOUÉ…

Forcément qu'il y a plus fun, sinon cet article serait publié dans Usine Nouvelle. Pour nos lecteurs qui l'ignoreraient – on les pardonne —, le jeu en réseau a engendré ce que l'on a appelé le sport électronique, ou eSport. Ah bah oui mon bon monsieur, à force de se mettre sur la tronche à travers tous les serveurs de la planète, les plus gros egos du clavier/souris se devaient d'apporter une réponse à cette question existentielle qui les rongeait à chaque lancement de partie : « Mais qui c'est donc le plus fort de la Terre ? ». On l'a su en juillet, au Palais des Congrès du Futuroscope.

YOU, SEXY GAMER

Les vieux routards des LAN seraient troublés par le luxe déployé à l'ESWC (le petit nom de l'événement), ça frise le rococo : vol et hôtel payé pour les compétiteurs qualifiés qui s'affrontent sur 340 bécanes de compet' fournies gracieusement. Vitrine de toute cette armada, un amphi de 1 200 places donnant sur une scène assez incroyable : 4 matchs par jour y étaient retransmis. Ligarena (qui a déjà enfanté les gargantuesques LAN Arena) a clairement mis les petits plats dans les grands. Écrans plasma en façade, casques d'hélicoptère pour isoler les champions des cris de la plèbe, régie vidéo en temps réel, cardiofréquencemètre pour se rendre compte qu'une joueuse de CS peut monter à 200 bpm sur un gros coup de stress, commentaires de spécialistes en live…
Ce côté show prouve en tout cas qu'un nerd devant sa bécane, ça peu devenir très sexy. Sans perdre de vue que tout le monde est là pour rafler les 150 000 dollars à se partager sur les inévitables Counter-Strike, Unreal Tournament 2003, WarCraft III et l'increvable Quake 3.

LA CRUELLE RÉALITÉ

Il est assez marrant de voir enfin « IRL » les caïds de la souris. Tiens, voilà le père Tillerman, pilier de la scène RTS depuis des lustres. Ça ne manque pas, il a un physique de crevette. Ce qui ne l'empêche pas d'arracher le match nul face à la superstar coréenne Showtime. Hop, j'attrape un gamin de 12 ans (16 en fait) avec une mine frondeuse par le col : c'est juste Cooller, le nouveau surdoué de l'école russe de Quake. Il a plié sans pitié tous ses adversaires durant la semaine. En revanche, on note une forte hausse des



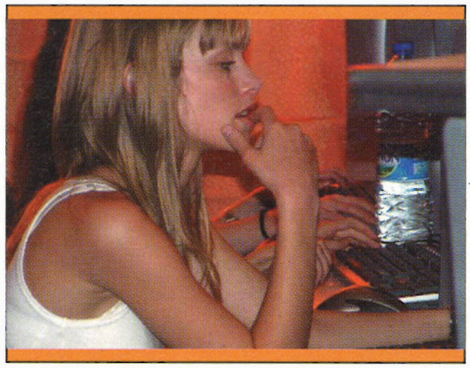
Ces pro gamers gagnent plusieurs milliers de dollars par mois en Corée. M'en fout, on les a battus.



Atalante, meilleure joueuse française de la Terre (j'ai décidé),



les Femina Bellica en pause sur le green



et la coqueluche des gamers, Sofi.

petits minets et minettes dans les rangs de CS, comme quoi, la nerditude va définitivement vers le mainstream H&M. J'en verserais presque une larme. Les filles sont d'ailleurs venues en force pour une compétition féminine de CS. Mignonnes (certaines) et skillées (toutes), voilà de quoi perturber la concentration des meilleurs pros masculins.
Côté hiérarchie informelle, on pose généralement les Quakers en seigneurs incontestés, les CSers constituant la masse, les UTers une minorité qui n'arrive pas à percer. De leur côté, les WarCrafters sont en marge, style de jeu oblige. Tout ce beau monde ainsi



IntoX (aT, France) et MadFrog (SK, Suède), bichonnés avant de s'envoyer des péons dans la face.



Les backstage de la scène furent le théâtre d'un incessant ballet entre joueurs stressés et journalistes pépères.

réuni n'a cessé de s'affronter avant de se saouler et de faire la fête durant la semaine. Ambiance Spring Break, le frag en plus.

SATANÉS SUÉDOIS

Le palmarès, on s'en fout un peu finalement puisque ce sont, comme prévu, les Suédois et le clan SK qui ont presque tout raflé. Suédois car « nous avons tous à la maison des Lignes Spécialisées — 1 Mo/s — à 20 euros par mois et qu'il fait souvent froid dehors... » Argument imparable de Vesslan, capitaine de la Team 9, vainqueur de la compet' Counter-Strike. SK (Schroet Kommando ou « Commando Bidoche ») car cet énorme clan allemand



On ne perd pas les vieilles habitudes de LAN.

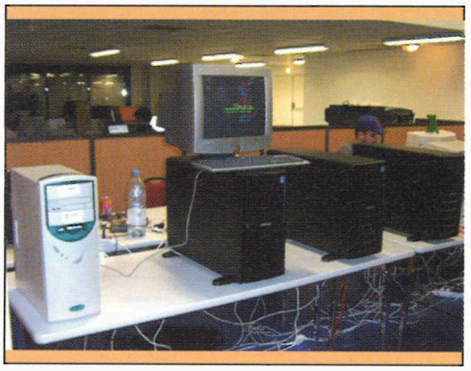


possède à la manière du Real Madrid une tripotée de stars dans ses rangs et ce, dans tous les gros jeux. Les Coréens, véritables dieux de StarCraft, se sont fait manger dans la dernière ligne droite à WarCraft et déçoivent un peu. Les Français se défendent pas mal et finissent au troisième rang des nations.
À la relecture, ce récit semble surréaliste, et pourtant... C'est une facette ambitieuse du jeu vidéo – oui encore une – qui pointe là le bout du museau. Certains grinceront des dents et on en reparlera bientôt dans un dossier dédié mais sachez-le, la révolution eSport est en marche. C'est officiel. TF1 en parle, c'est tout dire ! Ahem... J'ai d'ailleurs une pensée émue pour les gens de la CPL (un concurrent ricain) qui ont tenu leur Summer Challenge pour la énième fois au sous-sol d'un Hôtel de Dallas avec 40 chaises en plastique pour les spectateurs qui oseraient s'y aventurer. Pour finir sur une note définitivement objective, on attend impatiemment la réaction des Coréens de World Cyber Games. Sûrement un peu énervés de s'être fait souffler le titre de meilleur événement eSport au monde par nos petits Gaulois frondeurs, ils risquent de faire de belles choses pour ce mois d'octobre à Séoul. Une émissaire est d'ailleurs venue au Palais des Congrès du Futuroscope en urgence pour prendre contact/dire bonjour/espionner. Je vous en rapporterais un reportage scandaleusement objectif.





Pornographie pour geeks : 340 P4, GeForce FX, serveurs Bi-Xeon et autres sex toy à faire baver un administrateur réseau normalement constitué.



Les replays qui calment

Pour ceux qui ne comprennent pas encore la puissance de ces joueurs, un petit tour vers les mines à démos et replays que sont les sites Web suivants s'impose. Votre ego va en prendre un coup normalement. Sinon, inscrivez-vous aux prochaines compet'... Les logiciels pour lire tout ce beau petit monde s'appellent GeekPlay (CS) ou Seismovision (Quake3). Hop, Google pour les dégoter.

- WARCRAFT III :
www.wgtour.com
www.battle.net

- COUNTER-STRIKE :
www.gotfrag.com

- POUR TOUS LES JEUX :
www.esreality.com
www.sogamed.com

- L'ACTU EN FRANÇAIS :
www.electronic-sports.com
www.cgw.info

Au secours

Frozen Throne

CYD

Perfectionnement

AVEC L'ARRIVÉE DE SON ADD-ON, WARCRAFT III POURRAIT FAIRE L'OBJET D'UNE ENCYCLOPÉDIE VU LE NOMBRE DE STRATÉGIES QU'IL EST POSSIBLE D'ÉLABORER. MAIS NOUS, ON NE VEUT PAS ÊTRE À L'ORIGINE DE VOS MIGRAINES, ALORS ON COMMENCE PAR DEUX PAGES...

LES TOUCHES À TOUT

Avant de débuter une partie, chacun possède un plan de développement relativement précis. Si ce n'est pas le cas, ne cherchez plus pourquoi votre ratio de victoire tourne autour des 2 %. Dans Frozen Throne, les humains disposent d'un ordre de construction relativement efficace quel que soit l'adversaire ou la map. C'est plutôt pratique et pas bien compliqué à faire : sur les cinq paysans disponibles en début de partie, il faut en placer trois à la mine, un pour construire l'Autel des rois et le dernier pour bâtir une Caserne. N'oubliez pas d'utiliser la commande Shift + clic droit pour que les paysans puissent enchaîner les tâches sans s'arrêter. C'est pratique pour les envoyer chercher du bois une fois la construction d'un bâtiment terminée. Un sixième paysan va construire des fermes à la chaîne tandis que le septième ira à la mine. Développez d'autres paysans pour amasser un maximum de bois. Au final, vous devriez atteindre ce résultat : 5 paysans à la mine, 1 héros, 3 fantassins et 8 paysans éparpillés entre la construction de bâtiments et la collecte de bois, si vous accomplissez un « fast expand ». Sinon vous devriez posséder 4 fantassins et 6 paysans en cas de développement normal.

Lorsque l'on vous parle de fast expand, sachez qu'il s'agit d'un développement qui consiste à s'emparer d'une deuxième mine dès les premières minutes de jeu et d'y installer une base pour récolter un maximum de ressources. Pour ce faire, il suffit de prendre votre Archimage, de créer un élémentaire d'eau, de sélectionner quatre paysans et de les transformer en milicien. Dirigez-vous avec votre héros, vos fantassins et vos miliciens vers la mine la plus proche et massacrez tous les monstres. Mettez vos quatre paysans sur la même construction pour bâtir la maison mère en quelques secondes.

Cette méthode de développement rapide ne change pas fondamentalement de celle utilisée dans Warcraft III, mais elle demande une meilleure gestion de ses unités vu que l'I.A. des monstres a été améliorée.



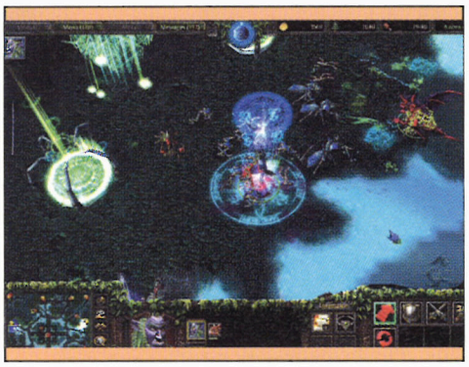
Utilisez les créatures invoquées pour entamer un combat et gardez vos archers en pleine forme pour la suite des évènements.

LES GROS FOURBES

Vous jouez Undead et vous en avez marre de subir les Tower rush provenant des orcs ou des humains ? Dans ce cas, vous avez bien fait d'acheter Frozen Throne. Dorénavant, les Undead peuvent s'exercer à ce genre de fourberie en toute impunité. En gros, vous allez débouler dans la base ennemie en établissant un siège avec quelques tourelles dès le début de la partie.



Focalisez toutes vos attaques sur le héros pour le tuer ou l'obliger à se téléporter.





Pour exécuter cette technique, il faut tout d'abord construire l'autel des ténèbres puis une ziggourat. N'oubliez pas de créer deux autres acolytes pour les placer à la mine. Dès que vos ressources vous le permettent, construisez une crypte, un cimetière et un tombeau des reliques puis une deuxième ziggourat. Développez des goules, un sixième acolyte et le Seigneur des cryptes. Achetez un bâton de nécromancie et un crâne sacrificiel dans le tombeau des reliques. Relevez une paire de squelettes grâce aux cadavres qui entourent votre cimetière, puis partez à l'assaut de la base adverse. Vous avez bien évidemment envoyé une goule pour repérer la base ennemie, n'est-ce pas ? Une fois chez votre



Utilisez vos miliciens pour attaquer un groupe de monstres qui s'avèrerait trop puissant en temps normal.

adversaire, servez-vous du crâne sacrificiel pour créer une zone de flétrissure un peu en retrait de sa base et commencez la construction de deux ziggourats. Pendant ce temps, faites un rush avec votre héros, vos squelettes et vos goules. Cette technique demande un micro-





management de folie pour garder le héros en vie et occuper l'ennemi en attendant que les deux tours des esprits soient opérationnelles. Si tout se passe bien, vous pouvez avancer petit à petit vers la base adverse et le tour est joué.

LES BRUTES

Pour nos amis à la peau verte, voilà un combo de trois héros qui devrait ôter le sourire à leur adversaire pour un moment. Pour commencer, envoyez quatre péons à la mine et construisez une caserne grâce au cinquième péon. Le sixième lancera la construction d'un



Le combo du Chef Tauren et de deux héros neutres est particulièrement puissant mais difficile à gérer. Faites chauffez vos doigts.



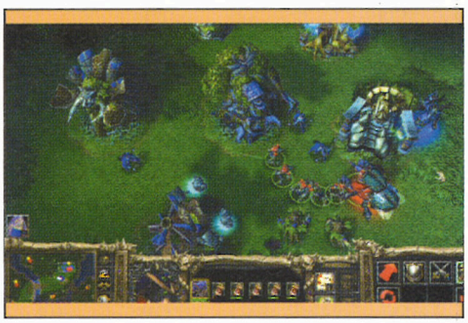


C'est grâce à cet objet de 50 pièces d'or que vous allez pourrir la vie de votre adversaire.

antre, le septième se rendra à la mine et les suivants – du huitième au onzième – iront récolter du bois. Une fois la caserne en état de marche, lancez la construction de l'Autel des tempêtes, puis d'un deuxième antre et d'un troisième selon vos ressources.
Dès que vous possédez un Grunt, envoyez-le explorer les alentours pour trouver la base ennemie. Développez ensuite le Chef Tauren et partez faire quelques points d'expérience avec vos Grunts. Pensez à observer continuellement votre adversaire pour les mauvaises surprises. Continuez le développement de votre base jusqu'à la transformation de votre village en forteresse et la création d'au moins deux Autels des esprits. Passez votre stock de nourriture à 80 une fois le stade de maître docteur atteint et vos deux autres héros (pandaren et Seigneurs des abîmes) à vos côtés. Provoquez alors un affrontement avec votre adversaire. La tactique consiste à enchaîner les pouvoirs des héros : placez deux champs de Stase de chaque côté de l'armée ennemie, une balise de soin derrière votre armée et utilisez le Choc martial du Tauren, puis le sort Ivresse et le Souffle de feu du Pandaren. Enfin, utilisez le hurlement du Seigneur des abîmes. C'est le moment de vous servir de tous les parchemins en votre possession : vitesse, guérison... Une fois que les champs de Stase font effet, recommencez la procédure. Cette combinaison est extrêmement efficace contre une armée terrestre mais relativement difficile à utiliser vu qu'il faut jongler d'un sort à l'autre. En gros, il faut être un furieux du clic !

LES ÉCOLOS

Il va sans dire que les elfes de la nuit sont particulièrement forts depuis l'arrivée de Frozen Throne. Malgré tout, nombre de joueurs ont du mal à repousser les Undead. Cette race est très difficile à rusher. Le moyen le plus efficace est d'utiliser la technique du Creep Jaking. C'est-à-dire d'attaquer votre adversaire au moment où il engage un combat contre des monstres. Pour bien démarrer une partie contre les morts-vivants, il faut placer 4 Feu follets à la mine. Le cinquième doit bâtir l'Autel des aïeux et le sixième un Puit de lune. Construisez ensuite un Ancien de la guerre. Utilisez le Gardien du Bosquet et quelques archers pour gagner des points d'expérience et atteindre le niveau 3 (2 points dans évolution de la nature et 1 point dans Sarments). Envoyez alors un Feu Follet pour localiser le Undead qui doit être en train d'accumuler quelques points d'expérience. Une fois l'attaque engagée, focalisez-vous sur le héros. En milieu de partie, optez pour les Dryades et les Druid of talon. Pensez également aux Dragons féeriques, particulièrement efficaces contre les Necros et surtout contre les Statues d'obsidienne. Les joueurs Undead ne sortent plus sans ce type d'unité. Pour des parties qui traînent en longueur, développez les Géants des montagnes pour vous assurer une bonne armée terrestre.



Combo de héros Orc

Voici l'ordre dans lequel il faut développer les divers héros et leurs pouvoirs :
Chef Tauren (Choc martial, aura d'endurance)
Pandaren (Ivresse, soufflé de feu)
Seigneur des abîmes (Hurlement, Cleaving attack)

try again

Star Wars Galaxies : an empire divided

ASTRODOG

Un peu plus près des étoiles...



Han Solo et son inséparable Chewbacca posent pour la photo. Dommage que dans le jeu, ils soient aussi statiques.

J'EN AVAIS ASSEZ DE CHASSER LES POINTS D'EXPÉRIENCE SUR DAOC, ALORS QUAND LE CHEF M'A PROMIS QU'AVEC STAR WARS GALAXIES, JE POURRAIS FAIRE DU MACRAMÉ SUR TATOOINE, J'AI DIT GO.



Certaines créatures sont énormes (comme ce Kimogila) et demandent un groupe particulièrement organisé pour en venir à bout.

J'ai commandé mon jeu aux States, pas trop cher. Il est arrivé avec un petit mois de gratuité, un joli CD et un coupon de prélèvement de 15 dollars par mois, un tarif à peine dégressif sur un an (deux mois gratos. Honteux). Oncle Lucas vise clairement ses gros fans, dont je suis. Des fanatiques prêts à tout débourser pour espérer un peu de qualité dans sa galaxie de croûtes cinématographiques et ludiques. Rien ne peut m'empêcher d'aimer ce jeu. Je garde un souvenir ému de mes premiers pas sous les deux lunes deTatooine pendant le bêta-test de SWG, et ses canyons silencieux où je pouvais me perdre, j'avais ressenti un frisson épique que je croyais mort depuis longtemps. Je me crée vite un petit scout, et je prends le temps de vérifier les prouesses d'une création de perso, véritablement bouleversante — ce qu'on a vu dans EVE n'était rien. Hop serveur, hop chargement, et me voilà sur Tatooine avec trois crédits en poche, des étoiles dans les yeux.



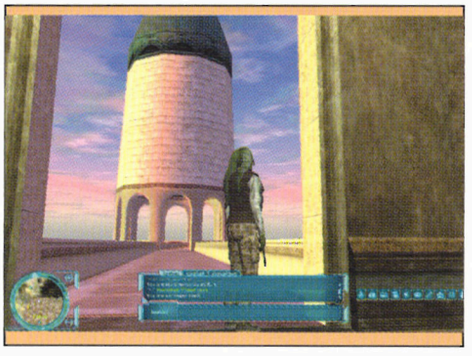
On se surprend à rencontrer rapidement des personnages que l'on aurait cru presque inaccessibles.

UN RÊVE AMÉRICAIN

Le moteur graphique n'est pas la Cadillac qu'on nous avait promise, juste une mécanique efficace aux jolis trompe-l'œil, et des textures très réussies. La bête tourne sur une config plutôt moyenne (1 GHz et 256 Mo de RAM minimum). Le gros de l'interface n'a pas été changé depuis la bêta, ce n'est pas spécialement une bonne nouvelle. Le système des barres d'action reste lui très ingénieux mais l'utilisation abusive de la barre de force spirituelle devient vite une angoisse, surtout pour les soigneurs. Après trois jours de blaste non-stop, trop d'heures passées à gratter misérablement de l'XP pour grimper les arbres de compétences, on s'aperçoit que progresser dans chaque branche devient vite une horreur. Les mêmes gestes sont répétés cent fois. C'est le paradis de la macro. Je rencontre finalement deux rodiens qui m'entraînent dans un bar gay sur Naboo effectuer des quêtes sans fin, faute de PNJ et de scripts aboutis. Je passe le reste de mon temps à essayer de me fabriquer des bottes : il n'est pas encore possible de s'acheter un speeder et j'ai déjà mal aux pieds. L'économie est uniquement basée sur les créations des joueurs. À vous de gérer ressources, main d'œuvre, etc.

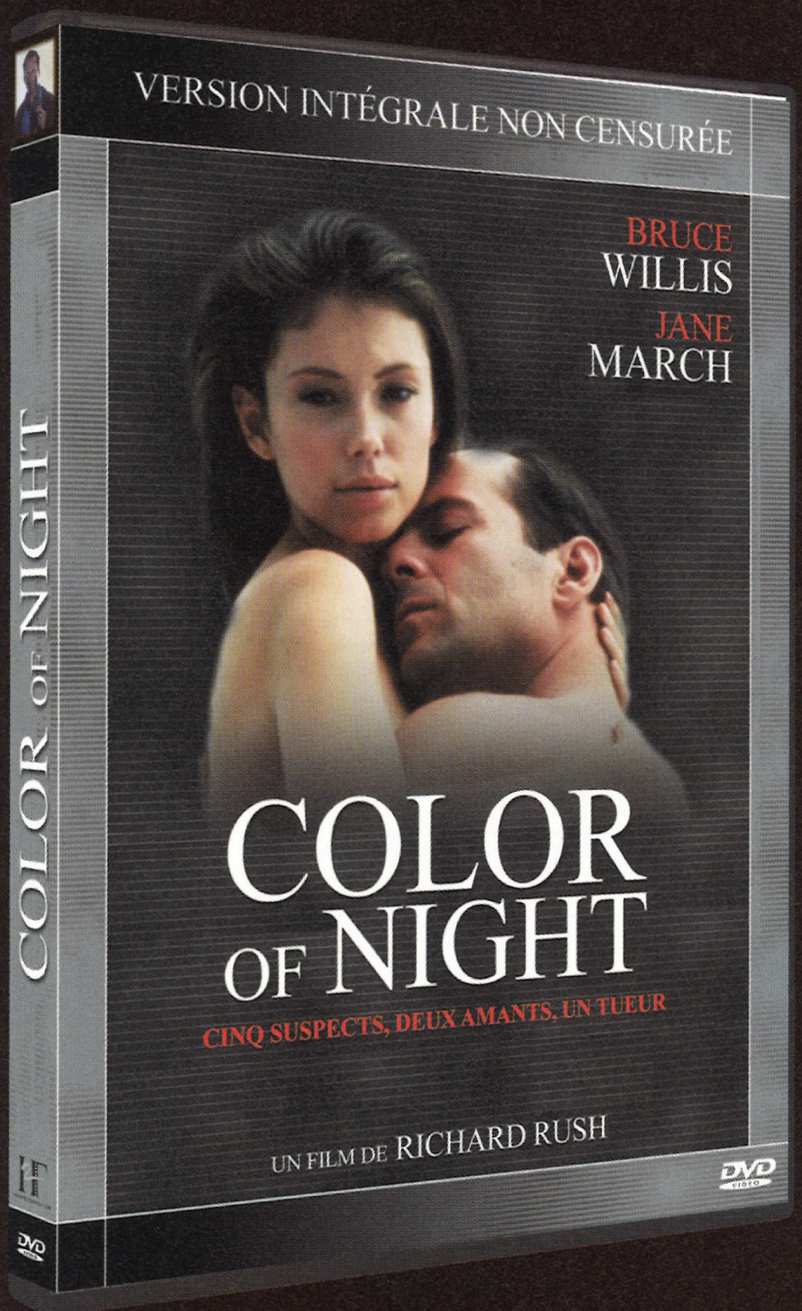
FOUETTER LE BANTHA

De la baston sans fin, un gameplay répétitif, des pelletées de bugs et un frame-rate désolant dans les villes, SWG n'a pas le flamboiement qu'on lui prêtait jadis, quand il n'était qu'un idéal dans nos vies de joueurs. S'il est vrai que le système de faction et de PA (Players Association) a un potentiel monstrueux, ils sont pour l'instant beaucoup trop embryonnaires pour impliquer réellement le joueur dans le monde. Peut-être Oncle George compte-t-il sur ses joueurs pour faire le sale boulot à sa place ? Pour l'instant, ça fait cher le bêta-test, mais serons-nous longtemps des vaches à lait ?
On pourra encore attendre d'ici le début de la grande quête Cries of Alderaan (des millions de hurlements dans l'espace, ça ne vous dit rien ?), du premier patch et de la première extension pour se faire une idée de ce que sera véritablement SWG.



DVD MAGAZINE

Toute l'actualité du Home Cinéma



Le magazine + le film

7,90 €

seulement

Un thriller psychologique avec **Bruce Willis** et **Jane March** plus incendiaire que jamais !

Version intégrale non censurée

EN KIOSQUE LE 16 SEPTEMBRE

try again

PlanetSide

CYD

Site : http//planetside.stationsony.com
Editeur : Ubi Soft
Développeur : Sony

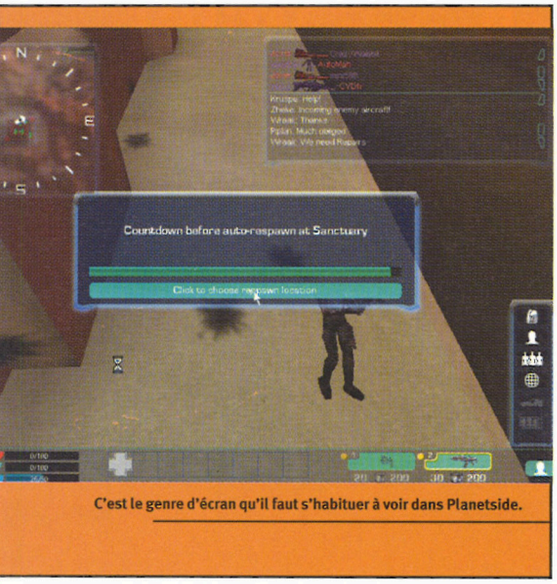


Un des moments les plus triplants : lorsque l'on approche du champ de bataille.

LE CONCEPT DU FPS MASSIVEMENT MULTIJOUEUR A CONQUIS DE NOMBREUX JOUEURS PRÊTS À TOUT POUR DÉFENDRE LEUR BOUT DE TERRAIN. DUR, DUR DE RESTER ÉVEILLÉ 24H/24 POUR ÉVITER LES ATTAQUES SURPRISES !



Plus de deux mois après sa sortie en France, PlanetSide fait beaucoup parler de lui que ce soit en bien ou en mal. Il est évident qu'on ne peut pas plaire à tout le monde. Mais les différents avis qui circulent sur ce titre sont souvent extrêmes. Ici, le juste milieu n'existe pas ! Soit on adore en criant haut et fort son bonheur : « J'viens de faire une descente avec 50 potes sur une base, on s'est retrouvé au milieu de tirs croisés, c'était mortel. » Soit on reste avec un goût amer dans la bouche en crachant à qui veut bien l'entendre : « C'est de la merde ce jeu, je viens de crapahuter pendant 20 minutes pour me faire fragger 10 fois de suite à cause du lag. » Planetside est un jeu génial qui peut s'avérer très frustrant et énervant dans certains cas. Il faut impérativement faire partie d'une bonne équipe pour apprécier ce titre à sa juste valeur. Seulement voilà, le pauvre joueur qui débarque tout seul au milieu de ces conflits a intérêt à être sacrément motivé pour poursuivre l'aventure. L'arrivée des patches n'a pourtant pas corrigé ce problème de fond. Difficile de prendre un joueur par la main et de lui dire : « Tiens, voilà ton groupe, maintenant amuse-toi ».



C'est le genre d'écran qu'il faut s'habituer à voir dans Planetside.

LES JOUEURS SONT ROIS !

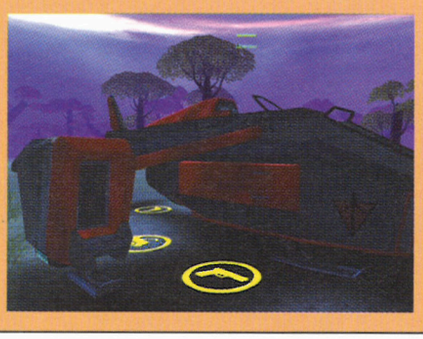
Durant l'été, de nombreuses améliorations ont vu le jour. On note surtout des corrections de bugs et le changement du comportement physique et de pilotage de certains véhicules. Mais le regard était tourné vers les deux nouveaux véhicules disponibles : le Liberator et le Skyguard.
On peut dire que les développeurs font des pieds et des mains pour faire de PlanetSide le FPS multijoueur le plus abouti et le plus riche qui soit. À tel point que Dave Georgeson a mis de côté sa place de Producteur pour se diriger vers le rôle de Senior Designer. Le fait de délaisser le marketing pour s'investir dans le jeu proprement dit est tout à fait respectable. Ça montre à quel point SOE désire préserver leur bébé en tête des jeux massivement multijoueurs. Il faut dire qu'avec un abonnement de 13 euros par mois, les joueurs n'en attendaient pas moins. Le futur s'annonce donc plutôt bien pour PlanetSide.

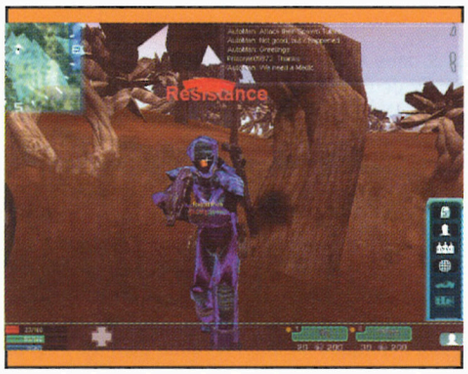
UN AVENIR TOUT TRACÉ

L'arrivée des prochains patches va grandement améliorer le gameplay et rendre les batailles sûrement plus intéressantes. Lorsque vous prendrez possession d'une base, cette dernière vous offrira des capacités supplémentaires. Par exemple, le Bio Laboratory réduit le temps de respawn de 50 %. Plutôt

Liberator

Ce bombardier nommé Liberator possède trois places et se déplace à vitesse moyenne. Cet énorme engin aérien se pilote assez difficilement mais comble ce défaut par une puissance de feu impressionnante. Un canon avant inflige des dégâts considérables aux véhicules aériens. Tandis que la tourelle arrière peut se débarrasser de quelques poursuivants gênants. Ajoutez à cela la possibilité de lancer des obus et des bombes à fragmentation et vous obtenez une machine de guerre dévastatrice.





Certains petits malins s'amusent à vous attendre aux points de respawn.



Skyguard

Le Skyguard est un buggy bi-place qui accueille un pilote à l'avant et un tireur à l'arrière. Ce dernier a le choix d'utiliser un canon AA, efficace contre l'aviation, ou un Chaingun, meurtrier contre l'infanterie. Le défaut majeur de ce véhicule est le manque d'armement anti-bouclier et sa très faible résistance. Face à un véhicule blindé de type tank, il vaut mieux prendre la poudre d'escampette et jouer au chat et à la souris.



pratique ! Le technology Plant, quant à lui, permettra d'obtenir tous les tanks, avions et autres à partir des Véhicules Pads. La Amp Station offrira la possibilité de recharger tous les boucliers des véhicules et le Dropship Center permettra aux véhicules de se réparer tout seuls. Enfin, prendre possession de la Interlink Facility améliorera les radars des joueurs ainsi que la puissance des tourelles défensives. Vous l'aurez compris, s'emparer d'une base ne va plus se faire au petit bonheur la chance. Il faudra être bien organisé dans le choix des bases à conquérir. L'idée est plutôt bonne, il faut patienter pour voir comment tout cela va évoluer. On court juste le risque que certains gros clans fassent main basse sur toutes les bases, ce qui augmentera considérablement leur puissance déjà impressionnante. Ça va être dur de les déloger...

Autre bonne nouvelle, les outfits auront la possibilité de prendre le contrôle d'une base pour profiter de respawn plus rapides et de voir leur drapeau flotter en haut des bâtiments, histoire de booster les ego.

En dernier lieu, chaque bâtiment sera équipé d'un système d'alarme permettant de prévenir tous les soldats alliés en cas de présence ennemie dans les parages. Fini les attaques surprises !

Les développeurs parlent même d'implémenter un système de Capture the Flag avec des sphères. Pour l'instant, ce projet reste encore très obscur mais avec tout ça, on ne peut pas dire que les joueurs sont délaissés.



On ne pourra pas dire que je ne participe pas à cette fichue guerre. J'agresse même des vaisseaux avec un pauvre fusil. C'est misérable !

Y a pas à dire, il ne reste plus beaucoup de rouge sur la map.Il ne fait pas bon vivre dans le coin, je vais peut-être changer de continent.



Engagez-vous qu'ils disaient...

Vous désirez vous lancer sur le champ de bataille mais vous ne savez pas encore quel clan choisir ? Sachez que vous ne pouvez faire partie que d'une seule faction par serveur, alors choisissez bien. Caf est vendu aux Vanu Sovereignty qui sont assez forts sur les serveurs européens. Les Terran Republic et le New Conglomerate sont en revanche dominants sur les serveurs américains. Pour avoir un aperçu de la progression des trois factions présentes dans PlanetSide, il suffit de vous rendre sur le site officiel : planetside.station.sony.com

Gourmande va !

Alors que le Prescott, la prochaine révision du core Pentium 4, n'est pas attendu avant la fin de l'année, les rumeurs de compatibilités avec les cartes mère actuelles vont bon train. En effet, les constructeurs ont tous martelé que leurs cartes i865PE et i875P seraient compatibles avec ce nouveau P4.
Il semblerait que les choses se soient un peu complexifiées. Comme nous le rappelle notre confrère Anandtech, Intel vient de faire évoluer les spécifications de voltages de ses futurs processeurs. La raison, une consommation de Watts excessive qui dépasse ce que pressentait au départ le fondeur de Santa-Clara. Du coup, la consommation électrique atteindrait les 100 watts. Certains constructeurs comme ASUS restent confiants et affirment que leurs cartes seront compatibles. On n'a pas fini de vous en reparler.

Nan mais ça a assez duré

Après nous avoir infligé le nom de processeur le plus débile de l'histoire avec le Duron, le service marketing d'AMD est de nouveau en ébullition. En effet, la prochaine révision des processeurs d'entrée de gamme d'AMD sera l'occasion d'enterrer définitivement celui qui était « là pour durer », responsable de la moitié des vannes sur AMD passées dans ces colonnes ces 3 dernières années. Basé sur le core Thorton, (un Barton amputé de la moitié de son cache de second niveau), il se dit dans les milieux autorisés que le petit nouveau se déclinerait en 4 modèles, respectivement 2000+, 2200+, 2400+ et 2600+. Alors, quid du nouveau nom ? Après la « coïncidence » du XP, les milieux autorisés (encore eux) évoquent un certain... Athlon FX ! Ah, enfin un nom original.

Edito

Suite aux « petits » changements dans la JoyTeam, c'est C_Wiz qui va gérer en grande partie la rubrique Matos dès ce numéro. Je garde évidemment un œil protecteur sur elle, vous savez bien que moi et les bidules qu'on grille, c'est une grande histoire d'amour. Pour les curieux, C_Wiz = C Wizard, le pro du code en C. À part ça, ses chevilles vont bien...

Par Caféine

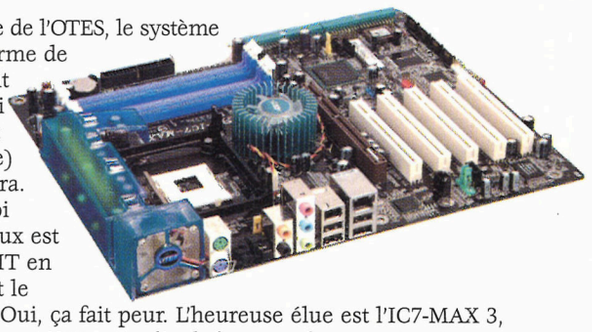




L'ère du NX

De nouvelles versions des clefs USB baladeurs MP3 de Creative vont être mises sur le marché d'ici la fin de l'année. Prévus en versions 128 et 256 Mo, ces nouveaux MuVo NX se voient dotés d'un écran LCD rétro-éclairé supportant l'affichage des tags ID3, et la navigation dans les dossiers. Classieux. Autre nouveauté, un microphone intégré pour 8 heures d'enregistrement sur la version 128. Et en plus, il est beau. Ils pouvaient pas le faire comme ça du premier coup ?

It's OTES in here

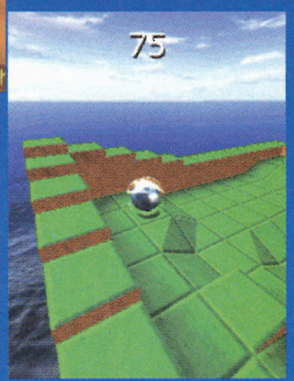


Vous vous souvenez peut-être de l'OTES, le système de refroidissement sous forme de heat-pipe qu'ABIT avait introduit il y a déjà quelque temps, et qui avait été repris avec grand bruit (c'est le moins qu'on puisse dire) sur les feu GeForce FX 5800 Ultra. Ça vous manquait (bon O.K. moi aussi, j'avoue, mon sèche-cheveux est en panne là), rassurez-vous, ABIT en remet une couche. En exportant le système sur... une carte mère ! Oui, ça fait peur. L'heureuse élue est l'IC7-MAX 3, une carte mère Pentium 4 à chipset i875, remplie de bonnes choses puisqu'on retrouve 6 ports Serial ATA, 2 ports IDE, des entrées et sorties son S/PDIF, et un bon tas de ports USB. Pour ce qui est de l'OTES, il ne concerne pas le chipset mais les MOFSETs, qui sont « emprisonnés » dans un tunnel qui débouche sur un ventilateur placé au-dessus des ports PS/2. Le tout devrait permettre des overclockings qui vont faire du bruit. Autre nouveauté à signaler sur cette carte, l'introduction d'un système dénommé SecureIDE. « S'interfaçant » entre le câble IDE et votre disque dur, cette interface encrypte les données sur votre disque dur en utilisant une clef de codage, qui se matérialise sous la forme d'une clef USB. ABIT présente SecureIDE comme la solution de protection ultime face aux menaces qui pèsent autour du P2P. Si l'intention est louable, l'issue légale de la chose reste bien plus floue.

Les blagues portables **des BitsBoys**







Non lecteur, tu ne rêves pas : les BitBoys, ces pionniers du vaporware, champions du monde des annonces qui tuent tout et des produits invisibles viennent enfin d'annoncer leurs GPU ! Et ça arrache... quelques larmes de rire. Après nous avoir annoncé 50 milliards de fois depuis 3 ans que leurs technologies allaient mettre à feu et à sang le marché des chips 3D, les comiques troupiers finlandais nous présentent enfin la gamme de GPU Acceleon. Pour périphériques mobiles. Ah mais ça impose le respect ça, monsieur. Et pour faire les choses bien, ils en sortent 3 d'un coup. C'est qu'on ne fait pas les choses à moitié en Finlande. Les 3 chips sont basés sur une même architecture commune et offrent un antialiasing sans aucun coût de performances. Le premier chip d'entrée de gamme, le G10, est dépourvu de placage de textures contrairement à l'offre milieu de gamme, le G20. L'offre haut de gamme, le G30, rajoute le Z-buffer ou encore les mipmaps. Sur le papier donc, rien de très révolutionnaire, et les quelques screenshots distribués nous confortent un peu dans notre idée : on fait déjà aussi bien, voire mieux, sans co-processeur graphique sur des téléphones portables comme le Sony P800, ou sur les dernières générations de PocketPC. Pire, on ne sait pas grand-chose sur les API (on parle d'OpenGL ES, Java2D et surtout d'API propriétaires), des langages de programmation, ou même des plates-formes supportées. Les BitBoys ont intérêt de clarifier tout ça et de faire en sorte d'offrir des performances intéressantes à un tarif défiant toute concurrence. Sinon les petits gars de Nvidia, ATI et surtout Imagination Technology — dont la technologie PowerVR MBX est prête depuis un moment — vont leur briser leurs petits reins fragiles sans le moindre remord.

PATerrible

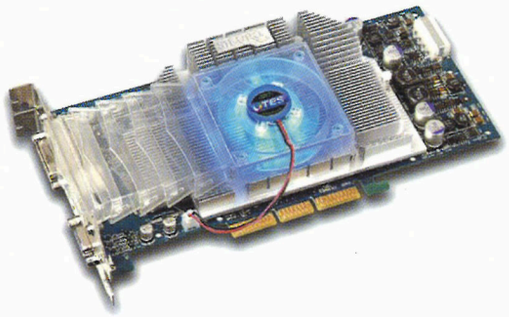
Après l'activation sauvage du PAT sur les cartes mère i865PE qui ne devaient pas le supporter à l'origine, des rumeurs insistantes confirment que les chipsets livrés désormais par Intel ne permettent plus le tour de passe-passe dont même Houdini aurait été fier. La question que tout le monde se pose, c'est comment différencier une carte mère supportant le PAT d'une qui ne le supporte pas. Les constructeurs de cartes mère affirment pour la plupart disposer de stocks de chipsets suffisants pour tenir encore quelques mois, et que toutes les cartes disponibles actuellement sur le marché le supportent. Une chose est sûre, il va falloir ouvrir l'œil.

Rumeur **persistante**

La prochaine arme d'ATI dans la course à la puissance graphique, le R360 — rien à voir avec la borne d'arcade qui fait vomir du même nom — serait déjà dans les starting blocks. Selon les dernières rumeurs, ce nouveau GPU haut de gamme de la firme canadienne commencerait à sortir des chaînes de production, et l'on pourrait le voir arriver très bientôt. On parle de 400 MHz aussi bien pour le core que pour la mémoire pour ce qui serait une évolution du R350 équipant actuellement les Radeon 9800 Pro. Wait'n see (comme d'hab, on a l'habitude, tout fan de matos a des capacités de moine Zen).



Démarquages



Les constructeurs de cartes vidéo tentent en ce moment de se démarquer les uns des autres par tous les moyens possibles. MSI propose ainsi un nouveau bundle pour ses GeForce FX 5900. Dénommé NBox, le bundle rajoute 3 jeux de bonne facture, à savoir Battlefield 1942, Command & Conquer General et Unreal II. Autre nouveauté, une souris optique 800 DPI fait également partie du lot. Belle initiative. ABIT propose une nouvelle révision de son OTES, ce coup-ci silencieux (25 dB annoncés). L'autre particularité est le ventilateur sur lequel sont fixées des diodes bleues, comme sur les Radeon 9600 Pro et 9800 Pro de chez Hercules. Les constructeurs de cartes Nvidia ne sont cependant pas les seuls à jouer du bundle, Gigabyte dote de son côté ses modèles 9600 Pro et 9800 Pro de trois jeux : Will Rock, Tomb Raider : l'ange des ténèbres et Rainbow Six. La personne qui choisit les jeux chez ce constructeur est priée de se rendre au bureau des relations humaines. On va lui trouver un nouveau poste...





Les MX se la jouent Bluetooth

Logitech prépare une nouvelle version de sa très appréciée souris MX700. Les changements ici sont subtils, puisque la MX900 ne se différenciera de sa petite sœur que par son système sans fil, qui passe à la norme Bluetooth. Le socle de rechargement servira de récepteur Bluetooth, et ce non seulement pour la souris mais également pour d'autres périphériques. Voilà une idée qu'elle est bonne. Reste à espérer que le driver sera à la hauteur. Ceux qui ont lutté avec le kit clavier-souris de Microsoft savent de quoi je parle.

Ça m'I-Trigue...

Un nouveau kit d'enceintes 2.1 (comprendre stéréo avec caisson) est en préparation pour la rentrée chez Creative. Les 2 enceintes utilisent des dômes en titane et délivrent 9 Watts RMS. De son côté, le caisson est en bois, d'une taille confortable, et offre près de 30 Watts RMS. Le kit est accompagné d'une télécommande filaire qui contrôle le volume et le niveau de basse, mais qui dispose également d'une prise casque, d'une entrée ligne directe et d'un « M-Port ». Cette interface propriétaire permet de connecter directement les nouveaux baladeurs MP3 MuVo NX de la marque.



Pratique. À noter que le kit sera disponible en blanc et en noir, pour un prix non encore communiqué.

Asus fier de ses scores

Et pas que de la carte mère. En effet, ASUS a annoncé avoir battu en juillet dernier ses records de vente de cartes mère, portables, lecteurs CD/DVD et PDA. C'est 2,3 millions de cartes mère qui ont été écoulées en juillet, dont une grande partie équipées d'i865PE. Les modèles d'entrée de gamme de la nouvelle série -X contribuent pour leur part à 30 % de ce chiffre. Ça laisse rêveur.

MATERIEL.NET

Pour les passionnés, par des passionnés

+ 0% pub
+ 0% spam
+ 0% popup
+ 0% bannières

+ 100% hardware
+ 100% services

NOUVEAU

Télécommande Multimédia iMon



Transformez votre PC en une véritable station multimédia sans carte supplémentaire !

66 €



NEC ND-1300

Graveur DVD 4X Bi-standard DVD-RW et DVD+RW

209 €



Archivez vos données !

Le pack de 10 DVD-R de qualité à un prix imbattable

29,90 €

NOUVEAU



Mini PC SHUTTLE SN45G

Aluminium, nForce 2, DDR, AGP 8X, Firewire, USB 2.0, etc.

299 €

NOUVEAU

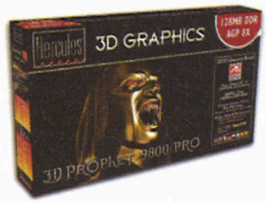
Digisette Slimsound FM

Lecteur/enregistreur MP3, Radio FM, dictaphone, 128 Mo, écran LCD batterie rechargeable, etc.



Le lecteur MP3 le plus complet et compact du marché

215 €



Carte graphique HERCULES 3D Prophet 9800 PRO

128 Mo DDR, AGP 8X, sorties TV et DVI

439 €



Boitier ATX Lian Li PC-6070

Très silencieux
100% aluminium

Connectique en facade

215 €

NOUVEAU

Home Cinéma Jamo - DVR-50

Lecteur DVD MultiZones, DivX, MP3, JPEG, Dolby Digital, DTS, etc.

Ensemble composé d'une platine avec ampli-tuner, 5 enceintes, caisson de basses et télécommande



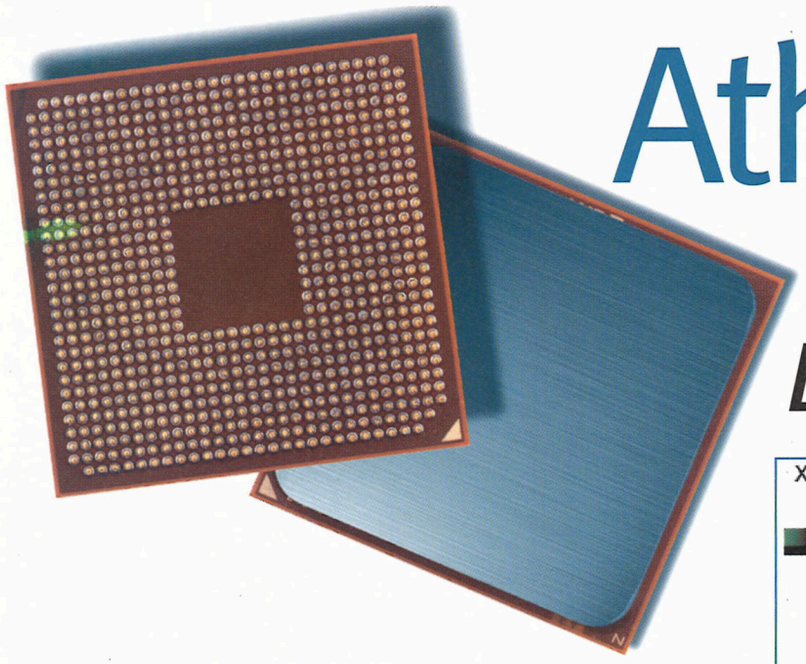
920 €

Achats 100% sécurisé
+ de 2500 références séléctionnées
Satisfait ou remboursé
Label Or Fia-Net
Suivi de vos commandes
Livraison France Métropolitaine et Dom-Tom
Transporteur au choix

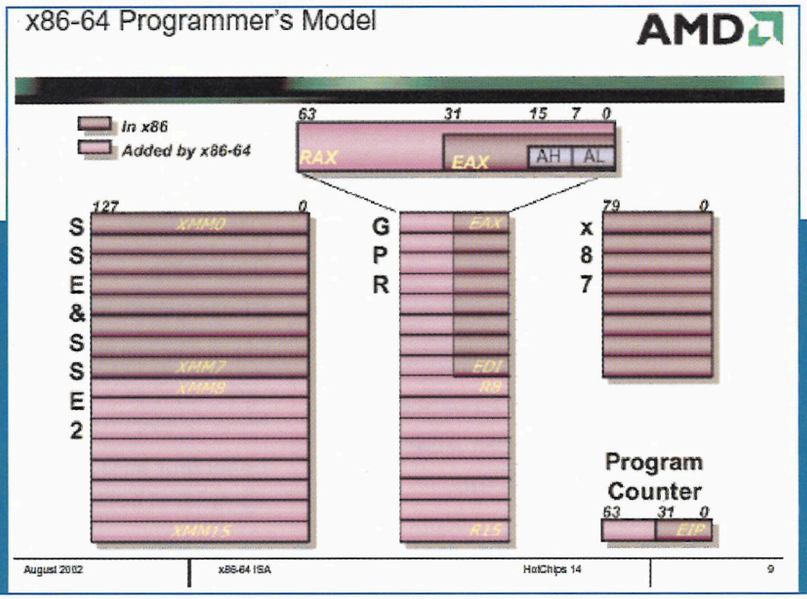
FIA-NET.com
ACHATS 100% GARANTIS

http://www.materiel.net

par C_wiz



Athlon 64
AMD PREND LES DEVANTS



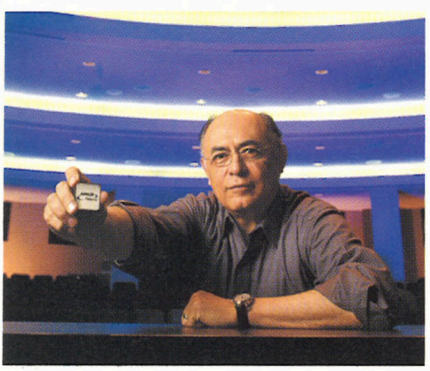
En couleur foncé, les registres disponibles sur l'architecture x86. En couleur claire, les nouveaux registres utilisés dans le mode 64 bits.

Considéré pendant longtemps comme l'éternel suiveur d'Intel, AMD a décidé de prendre en main son destin en lançant de son propre chef la prochaine génération de processeurs, à architecture 64 bits. Revue de détails.

Ah qu'il est loin le temps des K6, lorsque AMD tentait encore de faire des processeurs compatibles broche à broche avec ceux d'Intel. Que de chemin parcouru depuis : émancipation de socket et d'architecture, tentative de lancement du 3DNow!, pour en arriver aujourd'hui au lancement du premier processeur 64 bits pour PC de bureau, l'Athlon 64, basé sur l'architecture x86-64... développée elle aussi par AMD.

Euh, mais ça veut dire quoi 64 bits ?

Très bonne question, et avant d'aller plus loin, il serait bon de clarifier ce que cela veut réellement dire, tant la signification du nombre bits peut différer d'une application à l'autre. Les consoles en sont un très bon exemple. Lorsque l'on parle de processeurs, la définition du nombre de bits est liée à la largeur d'un pointeur : un ensemble d'octets contenant une adresse mémoire. Le nombre de bits présents dans le pointeur permet de déterminer la taille mémoire adressable maximale. Un pointeur 32 bits permet de contenir 232 valeurs, soit exactement 4 294 967 296 (oui, j'ai calculé de tête). Cela place donc la limite de mémoire pour l'architecture x86 à 4 Go. Avec l'x86-64, on atteint 18 446 744 073 709 551 616 octets (si je refais le coup du calcul mental là, je suis pas crédible ?), autrement dit 18 exaoctets. Mais c'est la grande classe ça monsieur, tout de suite ça fait bien de placer exaoctet dans la conversation. Autant dire qu'on est tranquille pour quelques années.
Pour qu'un processeur soit dit 64 bits, il faut également qu'il remplisse une autre caractéristique : savoir traiter des entiers d'une taille de 64 bits. C'est justement de ce point que viennent la plupart des confusions sur les architectures, ce point seul ne définit pas un processeur comme étant 64 bits. Il n'y a pas de lien direct entre la taille des données traitées et l'architecture du processeur. Par exemple, un flottant traité par l'unité x87 mesure 64 bits (un puriste rajouterait qu'en interne, il est traité sur 80 bits, mais je m'abstiendrai de cette remarque), et les unités SSE2 travaillent sur des mots de 128 bits. Dans l'architecture x86-64, la possibilité de traiter des entiers 64 bits est une conséquence directe des choix faits dans la norme x86 initiale, on se sert en effet d'entiers pour stocker les pointeurs.



Le CEO d'AMD, Hector Ruiz, présente le grand frère de l'Athlon 64, l'Opteron.

Changements de registres

Attaquons un peu plus en détail les nouveautés apportées à l'architecture par le passage en 64 bits. Première cible, les registres. On ne peut être plus proche de l'unité de calcul, chaque registre permet de stocker une donnée qui pourra être utilisée par la suite par les instructions. x86 définit 8 registres GPR (General Purpose Register) capables de stocker aussi bien un entier qu'une adresse (normal me direz-vous, c'est la même chose !), et 8 registres FPR (Floating Point Register) dédiés aux flottants. Afin de permettre le stockage des entiers 64 bits et des pointeurs, il aura tout d'abord fallu augmenter la taille des registres GPR à 64 bits. AMD ne s'est pas arrêté là, en proposant l'ajout de 8 nouveaux registres GPR. Ce qui est une bénédiction, tant le nombre de 8 est limité et force les compilateurs à produire du code plus complexe. On aurait peut-être apprécié qu'AMD aille un peu plus loin en proposant

encore plus de registres, mais on va déjà se satisfaire de ce qui nous est proposé. Le nombre de registres FPR demeure en revanche inchangé, l'unité x87 reste disponible pour des raisons de compatibilité évidentes, mais pour les performances, AMD (tout comme Intel) recommande l'utilisation des instructions SSE2. C'est donc le nombre de registres SIMD (Single Instruction Multiple Data) utilisés par ces instructions qui est à son tour doublé. L'illustration ci-contre résume les modifications des registres sur l'architecture x86-64. L'augmentation du nombre de registres n'est pas une chose négligeable ; une recompilation de l'application sera nécessaire pour en tirer parti, mais généralement cela se traduira par un impact assez significatif sur les performances.



L'usine de fabrication de Dresde en Allemagne, là où sont fabriqués les Athlon 64 et les Opteron.

Tu l'as dans l'OS

À force de parler de 64 bits, on en oublierait presque un petit détail, la partie logicielle nécessaire à son fonctionnement. Et là, malheureusement, ça se complique. Pour que le processeur puisse exécuter du code 64 bits, il lui faut un système d'exploitation 64 bits, et pas n'importe lequel, un qui soit écrit spécifiquement pour prendre

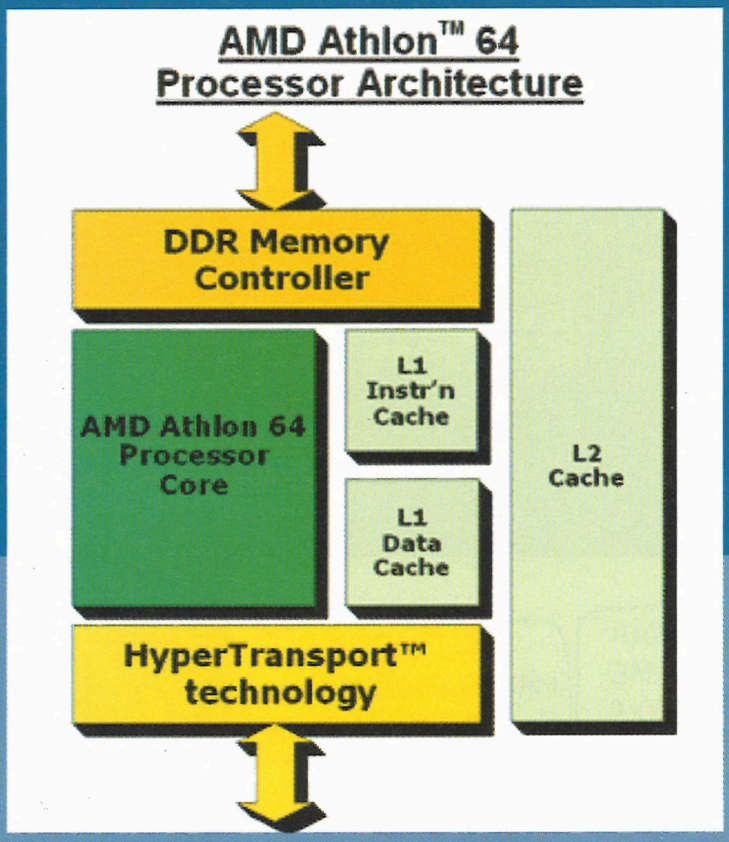






Elles ne savent pas ce qu'est un processeur, et on s'en tape complètement. Quand je vous dis que la formule 1 ça n'a que des bons côtés.

en compte les détails de l'architecture. Depuis quelque temps déjà, des versions modifiées de Linux supportant l'architecture x86-64 sont disponibles. Si cela s'avère intéressant pour les applications serveurs, l'Athlon 64 cible de son côté les utilisateurs plus conventionnels. Des gens qui aiment bien Windows en deux mots. Fort heureusement pour AMD, Microsoft a annoncé en mai dernier le développement de versions client et serveurs de ses OS pour l'architecture x86-64. Du pain béni vu que sans cet OS, le succès des Hammer aurait été compromis. La version finale de Windows XP 64 bits, portant le doux nom de code Cometh, est prévue pour la fin de l'année, une version bêta devrait cependant arriver durant le mois de septembre. Juste à temps. Qu'est-ce que cela veut dire en termes d'applications ? C'est beaucoup plus simple qu'il n'y paraît en réalité, et c'est là la véritable force de la compatibilité totale de l'architecture x86-64. Sur un OS 64 bits, vous pouvez aussi bien faire fonctionner les applications 32 bits classiques que de nouvelles applications 64 bits recompilées pour tirer parti des nouveautés de



Les arcanes de l'Athlon 64. Le processeur est relié au chipset par un bus HyperTransport à 3.2 Go/sec.

Je te survivrai

Tous ceux qui ont joué de gré ou de force avec l'assembleur x86 auront connu les joies de la segmentation mémoire, mécanisme perfide issu d'esprits résolument pervers. Réjouissez-vous mes frères. Ce mécanisme responsable de nombre de calvities précoces dans la communauté des codeurs trouve enfin sa véritable place : il se voit tout simplement enterré dans le mode 64 bits. Rest in peace.



l'architecture (en grande partie les nouveaux registres qui jouent pour beaucoup sur les performances). La prochaine étape consiste à trouver des logiciels recompilés 64 bits. Un certain nombre sont en préparation, certains développeurs de jeux s'apprêtent même à sortir des versions spéciales Athlon 64 de leurs bébés, comme par exemple chez Epic Games où une version 64 bits d'UT2K3 devrait voir le jour le 30 septembre. Est-ce que les autres développeurs suivront ? AMD est confiant, doublement confiant même car le succès de son architecture n'est pas uniquement lié à une adoption rapide par les développeurs du x86-64, le fondeur donne aux développeurs le temps de s'adapter. Et les utilisateurs peuvent profiter de toutes les applications. Et sur mon vieux Windows, me direz-vous ? Bon, eh bien là, pas de surprises, sur un OS 32 bits, l'Athlon 64 fonctionne exactement comme un processeur 32 bits. Mais venons-en plutôt au fond du débat, avec une présentation en détail des caractéristiques du nouveau né d'AMD.

Marteau ma-giiiiiique

L'arrivée de l'Athlon 64 signe aussi celle du premier représentant de la gamme Hammer sur le bureau. Son introduction a été précédée au printemps dernier par celle des processeurs Opteron, déclinaisons des Hammer pour stations de travail et serveurs. Ils ont pour particularité d'être capables de fonctionner en mode multi-processeurs, de manière très efficace d'ailleurs, par le biais de HyperTransport point à point. Oui oui, le HyperTransport que celui utilisé sur le nForce de Nvidia. L'Athlon 64 partage les grandes lignes de l'architecture de l'Opteron, et les plus perspicaces verront de facto les ressemblances sur le diagramme ci-contre. Pour tous les autres, un petit tour du propriétaire s'impose.

Au nord, c'était les corons

Premier gros changement, que dis-je, bouleversement cataclysmique : l'intégration au sein même du processeur d'un contrôleur mémoire DDR. Une annonce qui a fait jaser et qui fera jaser encore pendant quelque temps. Avant de me sauter à la gorge en me disant qu'ils ont compromis les possibilités d'upgrade, essayons de comprendre l'intérêt de la chose. Il est clair que l'intégration du contrôleur permet de maximiser ses performances. En agissant de la sorte, AMD a réussi à abaisser la latence du temps d'accès du contrôleur mémoire en dessous de celle d'un Pentium 4 à Performance Rating équivalent, ce qui est un joli challenge. Si l'on compte en cycles, c'est encore plus impressionnant. Là où il en faut 257 à un Pentium 4, il n'en faut que 153 au bébé d'AMD. Contrairement aux Opteron, le contrôleur mémoire des Athlon 64 n'est que simple canal. Il a cependant quelques avantages : il supporte la mémoire non ECC, et surtout, la PC3200, autrement dit la DDR 400 MHz. Les plus perspicaces d'entre vous auront tout de suite compris que la fréquence de bus de l'Athlon 64 est bel et bien passée de 333 à 400 MHz pour le plus grand bonheur de tous. Côté slots mémoires, on dispose de 3 slots en utilisant de la

registered. Ironique pour un processeur 64 bits ? Pas tant que ça, il n'y a pas encore pour l'instant un grand intérêt sur une machine de bureau à disposer de plus de 4 slots et de 8 Go de mémoire.

Quand tu serres mon core

Le core de l'Athlon 64 a subi quelques modifications par rapport à l'architecture du K7. Entre autres, un léger rallongement du pipeline d'instruction qui passe de 10 étapes pour le K7 à 12 pour le K8. Pour rappel, le pipeline contient la suite des instructions que le processeur doit exécuter, et de gros gains de performances viennent de la capacité du processeur à prédire et réorganiser ce pipeline. Plus il est long et plus c'est complexe, Intel l'a bien compris avec la première génération de ses Pentium 4. L'augmentation de la taille des pipelines a un autre effet direct, il permet une montée en fréquence plus facile des processeurs. Ironiquement, AMD n'a pas été épargné du côté de la montée en puissance, et les versions commerciales risquent d'en surprendre plus d'un. Pour compenser des fréquences plus modestes qu'espérées, AMD avait décidé de placer 1 Mo de cache sur les Opteron. La bonne nouvelle est que rien ne change pour l'Athlon 64. Il dispose de deux fois 64 Ko de cache (instructions et mémoire) de niveau 1, et d'1 Mo de cache de niveau 2. Pour rappel, les caches sont cumulatifs chez AMD, contrairement aux Pentium 4 où le contenu du cache L1 n'est pas présent dans le cache L2.

Des chiffres !

AMD compte introduire deux modèles le 30 septembre prochain, respectivement dénommés 3100+ et 3400+. Si les Performances Ratings font plaisir à l'œil, les fréquences réelles restent bloquées respectivement à 1,8 et 2,0 GHz. L'impression laissée par l'architecture, aussi bonne soit-elle est un poil ternie par des fréquences relativement basses. Est-ce que les performances seront réellement à la hauteur des ratings annoncées ? Les ingénieurs d'AMD ont-ils réussi à tirer un maximum de performance de chaque mégahertz ? La réponse... dans le prochain numéro.







Autant de matos pour fabriquer de si petits trucs, ça fait peur.

On dirait le sud

L'intégration du contrôleur mémoire modifie quelque peu la définition classique de chipset, et les notions de northbridge et de southbridge deviennent de moins en moins pertinentes. À vrai dire, le seul morceau du northbridge qui ne soit pas intégré sur le processeur est le contrôleur AGP. De là, on retrouve deux écoles, d'un côté celle de VIA et de SiS qui garde les paradigmes cardinaux avec un northbridge ne gérant que l'AGP, et de l'autre Nvidia qui a compressé les deux fonctions au sein d'un même chip, en tout cas dans la première version du nForce pour Athlon 64.



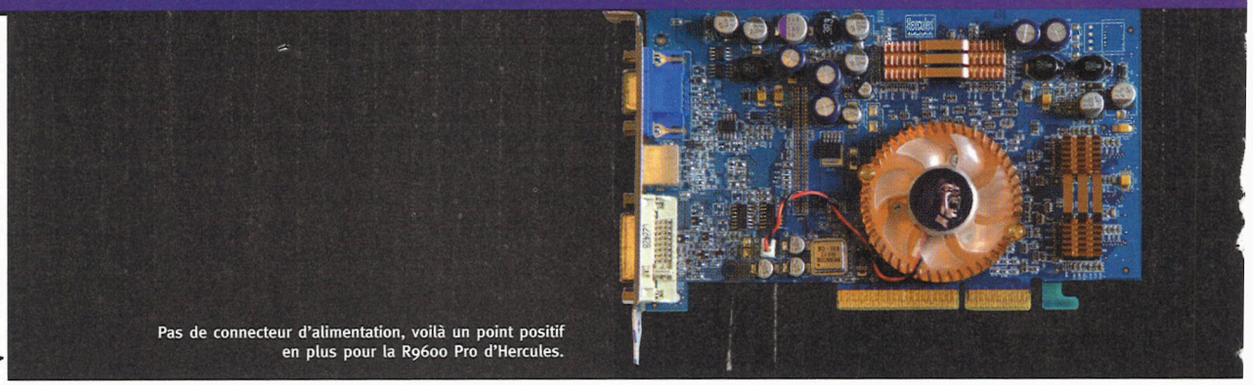
matos TEST

par Caféine

Nvidia GeForce FX 5600 Ultra VS ATI Radeon 9600 Pro

SAME PLAYER, TRY AGAIN





Pas de connecteur d'alimentation, voilà un point positif en plus pour la R9600 Pro d'Hercules.

Toutes les GeForce FX 5600 Ultra ne sont pas égales. Loin de là. Une version boostée, discrètement estampillée 2.0, fait actuellement son apparition en magasin. Fréquences augmentées, nouveau packaging du GPU, il faudra au moins ça pour lutter contre la R9600 Pro d'ATI.

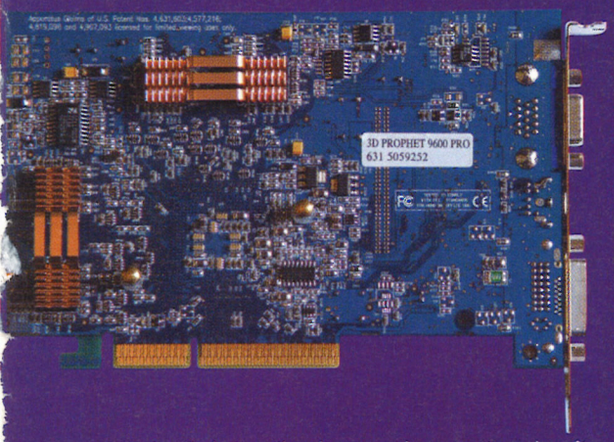
Réduction des coûts. C'est le maître mot chez ATI et Nvidia, qui voudraient bien pouvoir proposer des modèles de milieu de gamme corrects et gagner de l'argent dessus. La Radeon 9500 Pro d'ATI coûtait bien trop cher au constructeur canadien pour cause de GPU trop complexe et Nvidia déçoit depuis plusieurs mois dans les benchs avec des GeForce FX poussives dès qu'on ne parle pas du haut de gamme.
Pour tenter de renverser la vapeur, la « nouvelle » GeForce FX 5600 Ultra est équipée d'une version Flip-Chip du GeFore FX, cadencé à 400 MHz au lieu de 350 précédemment. La mémoire est également choyée et passe de 700 à 800 MHz. Moins cher à produire et plus puissant, ce produit semble largement mieux armé pour conquérir des parts de marché. Mais chez ATI, on soigne aussi son Radeon 9600 Pro, qui est le concurrent direct du produit Nvidia. Basée sur le core RV350 en 0,13 micron — une première chez ATI — cette carte est malheureusement moins puissante que sa grande sœur, la regrettée Radeon 9500 Pro. Pas de beaucoup, mais vu son nom, c'est troublant. L'avantage pour ATI : une carte qui consomme moins, qui chauffe moins (l'overclocking marche très bien sur ce modèle) et surtout qui rapporte de l'argent grâce à un GPU au prix de production enfin raisonnable. Cette version comporte en effet 75 millions de transistors, contre 107 millions sur un R300.

Déballage des jouets

Ça commence bien, je ne trouve pas le cordon d'alim pour la Radeon 9600 Pro Hercules. Pfff, encore une boîte pas complète. Ah tiens, non. J'avais presque oublié que dans la préhistoire (y a bien 6 mois), une carte pouvait se contenter de l'alimentation du port AGP. Et la Radeon 9600 Pro renoue avec cette grande tradition bien pratique. Chic. Le pack Hercules contient également WinDVD, le jeu Vietcong et un CD de bidules parfaitement inutiles comme par exemple des drivers périmés. La GeForce FX 5600 Ultra 2.0 était livrée nue par PNY vu que les boîtes ne sont pas encore prêtes, et nécessite un cordon d'alim puisque, malgré le nouveau packaging du GPU, le tout reste trop gourmand pour le seul bus AGP. Avantage ATI. Notez également que la taille de la R9600 Pro est inférieure et qu'après utilisation intensive, elle reste moins chaude que sa concurrente. Les possesseurs de mini-PC Shuttle doivent garder ce point à l'esprit lors de leur choix.

La loi des barres

Pour les benchs, j'ai utilisé les paramètres « qualité » chez ATI et Nvidia, pas de jaloux. J'ai inclus au passage les scores de la (grosse) GeForce FX 5900 Ultra de PNY et de la Radeon 9800 Pro d'Hercules pour que vous puissiez apprécier la différence entre les modèles de milieu de gamme et leurs grandes sœurs pour clientèle huppée (ou fauchée après coup, c'est selon). Du reste, on n'est pas déçu, ces modèles de gamers fous sont largement au-dessus du lot et offrent des performances souvent doubles par rapport à celles de leurs petites sœurs. Comme quoi leur prix n'est pas totalement hors de proportion.
Quant au combat entre la Radeon 9600 Pro et la



Les dissipateurs thermiques en cuivre ne sont pas du goût de tout le monde...

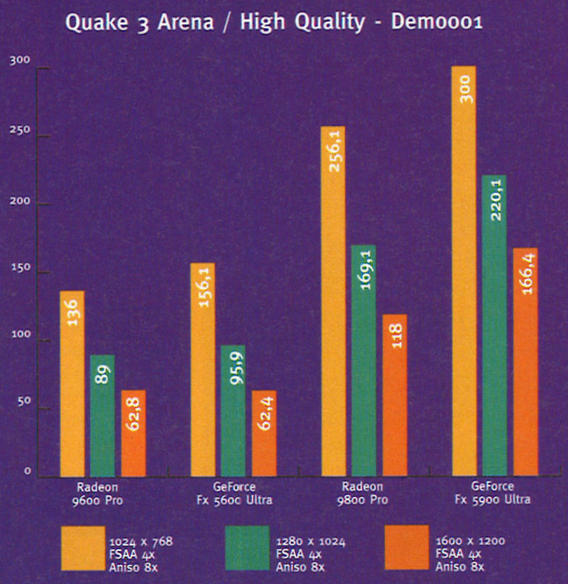
La configuration de test

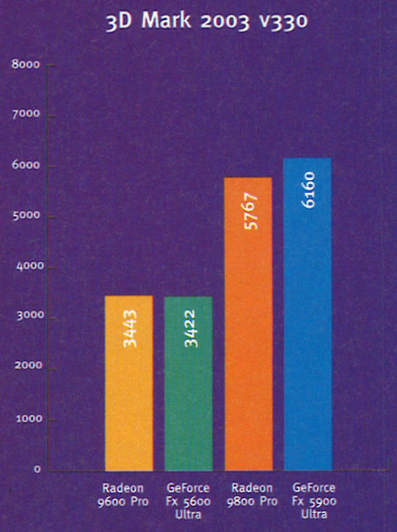
CPU Intel Pentium4 3.0C GHz
Carte mère Abit IC7-G
512 Mo de RAM DDR400 (PC3200) (2x256 Mo)
Disque dur Seagate SATA 120 Go
Windows XP Pro US SP1
DirectX 9.0b
Drivers ATI Catalyst 3.6
Drivers Nvidia Detonator 45.20



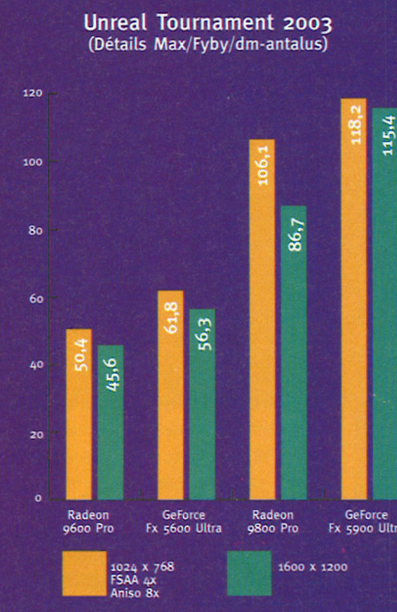
Physiquement, pas facile de voir la différence avec le modèle à 350 MHz. Vérifiez bien avant d'acheter !











nouvelle GeForce FX 5600 Ultra à 400 MHz, il est serré. Très serré même. Le bench UT2003 est le seul où le poulain de Nvidia se détache légèrement, mais ce score est à tempérer avec les tests BotMatch. Quand il faut afficher les joueurs, les 2 cartes sont encore une fois au coude à coude. Nvidia réussit cela dit à recoller aux baskets d'ATI puisque la version originale de la GF FX 5600 Ultra était loin de talonner les produits du constructeur canadien.

La dictature des marges

Vu que le prix de cette version « 2.0 » de la 5600 Ultra reste inconnu, tout comme le moyen de la différencier facilement de son aïeul, je suis tenté de donner l'avantage à la Radeon 9600 Pro. Facilement trouvable à moins de 170 euros, elle offre un excellent rapport qualité/prix, un support des dernières technologies de DirectX 9 et de quoi profiter pleinement des titres actuels. Si Nvidia aligne le prix de son nouveau bébé sur celui d'ATI, le choix sera encore une fois une affaire de préférence de marque. Mais il faudra vraiment que la communication autour de ce « nouveau » GPU soit claire, sinon les arnaques seront légion vu qu'il reste un paquet de cartes basées sur la version 350 MHz à fourguer. Les seuls grands vainqueurs de ce comparatif sont les possesseurs de Radeon 9500 Pro qui reste sans problèmes ce qui s'est fait de mieux en matière de carte de milieu de gamme. ATI a pu gagner des parts de marché en utilisant ce GPU dérivé du R300 (Radeon 9700 et 9700 Pro), au détriment de ses marges. Un choix qui a fait le bonheur de ceux qui ont eu la chance d'acheter ce produit quand il était disponible. Et ils ne sont pas prêt d'en changer vu les résultats des petites nouvelles...

top HARD

La guerre des prix côté processeurs a connu une courte accalmie pendant l'été, et même s'il y a eu un petit réajustement chez les revendeurs, les baisses significatives sont surtout prévues pour le mois prochain. Côté cartes graphiques les stocks de Radeon 9500 Pro ont disparu (bouh !), et les nouvelles 5600 Ultra de Nvidia sont denrées rares (donc chères). Méfiez-vous surtout de ne pas vous faire refourguer l'ancien modèle cadencé à « seulement » 350 MHz.

C_WIZ

La carte mère

L'i865 s'est taillé une part de marché phénoménale cet été, et ça se comprend. L'i875 reste tout de même placé en haut de gamme. Chez AMD, le nForce 2 garde la cote dans sa dernière déclinaison, assurez-vous bien de la révision de la carte mère avant d'acheter.

Config 1 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2-ST/Socket A), environ 115 euros TTC

Config 2 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2-ST/Socket A), environ 115 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 150 euros TTC.

Config 3 : Asus A7N8X v2.0 Deluxe (nForce2-ST/Socket A), environ 135 euros TTC / Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 200 euros TTC.

Le processeur

AMD a réajusté légèrement le prix de ses processeurs, alors exit le 2200+ et place au 2400+ en entrée de gamme. Et histoire de se préparer pour la salve de jeux bien gourmands de la fin d'année, je passe la config 2 en Barton. Malgré la sortie du P4 3,2C GHz, les prix des 3,0C restent encore trop élevés, alors on garde le 2,8C GHz un mois de plus dans le top.

Config 1 : AMD Athlon XP 2400+ (2 GHz), 80 euros TTC environ.

Config 2 : AMD Athlon XP 2800+ Barton (2,1 GHz), 180 euros TTC environ, ou Intel P4 2,4C GHz, 180 euros TTC environ

Config 3 : AMD Athlon XP 3000+ Barton (2,167 GHz), 245 euros TTC environ, ou Intel P4 2,8C GHz GHz, 300 ¤ TTC environ.

La RAM

La PC3200 (DDR400) est plus que jamais à l'honneur ce mois-ci, alors on reste sur 512 Mo pour tout le monde histoire de jouer dans de bonnes conditions. Si les prix ont pas mal fluctué durant l'été, à la rentrée ils sont identiques à ce qu'ils étaient en juin. Les prix sont indiqués pour 2 x 256 Mo histoire de profiter des deux canaux mémoire présents sur toutes les cartes du top, et surtout, achetez des barrettes de qualité (genre Samsung) !

Config 1, 2 et 3 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200, environ 110 euros TTC.

La carte vidéo

Les Radeon 9500 Pro ont quasiment disparu des rayons. On fait place avec aux 9600 Pro. Bien que les « nouvelles » GF FX 5600 Ultra soient au coude à coude avec les ATI, leur prix reste supérieur, et nombre de cartes disponibles sont toujours de l'ancienne génération. Et adieu aussi les R9700, je passe le haut de gamme en Radeon 9800 !

Config 1 : GeForce4 Ti4200 64 Mo AGP 8x, environ 120 euros TTC

Config 2 : ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo, environ 190 euros TTC

Config 3 : ATI Radeon 9800 128 Mo, environ 350 euros TTC ou ATI Radeon 9800 Pro 128 Mo, environ 450 euros TTC

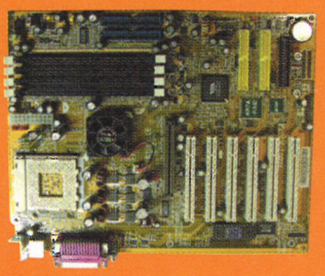
Le moniteur

Pas beaucoup de changements côté moniteurs, et si les écrans LCD se font de plus en plus une place de choix dans le cœur des joueurs, les tubes cathodiques n'ont pas encore dit leur dernier mot. Et vous allez souligner qu'on radote, mais il ne faut pas lésiner sur la qualité de l'écran, ce n'est pas qu'une question de confort ! Vu leur durée de vie, vous en prenez pour quelques années, alors réfléchissez y à deux fois.

Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 750SB, environ 230 euros TTC

Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 330 euros TTC ou Iiyama MA901U (Vision Master 452), environ 400 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 440 euros

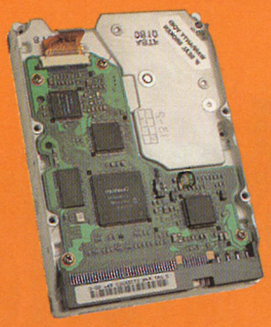
Config 3 : 17 pouces LCD Iiyama AS4314UTG, environ 460 euros TTC ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 620 euros TTC



Le lecteur de DVD/CD-Rom

Les jeux sur support DVD sont toujours aussi rares, mais il ne faut pas désespérer, ça finira bien par arriver un jour. Vu les prix actuels, il n'y a plus vraiment intérêt à conseiller un lecteur de CD-Rom. Et puis, ça peut servir à plein de choses un lecteur de DVD !

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 40 euros TTC



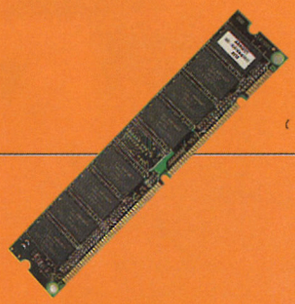
Le disque dur

Difficile de mettre en exergue une marque plus qu'une autre pour les disques durs 7200 tours, chacune présentant ses avantages. Côté Seagate, on mise tout sur le silence, au détriment des performances. Les disques Western restent les plus au frais et offrent un très bon compromis de performances avec le modèle doté de 8 Mo de cache. Chez Hitachi/IBM, on mise tout sur les performances pures. La seule marque que j'aurai du mal à conseiller en ce moment est Maxtor, dont les taux de pannes sont assez élevés sur les dernières séries.

Config 1 : 40 Go (7 200 trs/min), environ 60 euros TTC

Config 2 : 80 Go (7 200 trs/min), environ 80 euros TTC

Config 3 : 120 Go (7 200 trs/min), environ 120 euros TTC



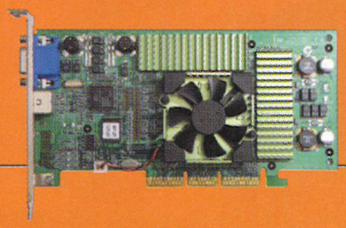
Le modem

Même si le câble et l'ADSL se démocratisent, leur disponibilité dans nombre de régions fait toujours défaut. Les technologies sont figées depuis quelque temps à la norme V92, mais mieux vaut rester préparés avec des modems flashables, donc évolutifs. Pour éviter tout problème, vous pouvez contacter votre fournisseur d'accès qui vous recommandera certaines marques privilégiées pour leur bon fonctionnement avec leurs infrastructures.

Config 1 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 2 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 3 : Modem externe 56K, environ 70 euros TTC

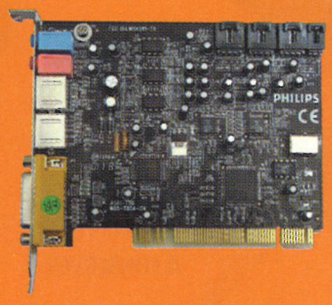


La carte réseau

La démocratisation des contrôleurs réseaux sur les cartes mères est une bonne chose, tant pour les connexions haut débit que pour monter un réseau local ou encore jouer en LAN Party. Pour l'infrastructure de votre réseau, préférez les Switchs aux Hubs, bien plus performants. Et ne lésinez pas le choix de la marque.

Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D : environ 70 euros TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 20 euros TTC





La carte son

Pas de changements ce mois-ci dans le petit monde des cartes son, les cartes 24 bits/96 kHz sont à l'honneur dans la config 3. Ce sont des cartes qui apportent un réel plus par rapport aux chipsets intégrés sur les cartes mères. Si c'est pour y mettre moins cher, autant rester sur les chips intégrés.

Config 1 : SoundBlaster Audigy Player, environ 80 euros TTC

Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 80 euros TTC

Config 3 : SoundBlaster Audigy2, environ 130 euros TTC / TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 160 euros TTC



DIGITAL PHOTO MAGAZINE | LA PHOTO NUMERIQUE

UN MAGAZINE PRATIQUE QUI PREND LE TEMPS

Retrouvez chaque mois l'essentiel de l'actualité de la photo numérique : matériel, logiciels, conseils pratiques.



Les rubriques

- **ACTUALITÉS** Tendances, technologies et nouveautés produits.
- **DOSSIER** Le grand dossier du mois : la photo numérique traitée sous tous les angles.
- **TESTS** Banc d'essai des derniers appareils photo numériques, des logiciels et comparatif de périphériques.
- **LABO PERSO** Projet, pas à pas, retouches "salvatrices", trucs & astuces.
- **PRISE DE VUE** Maîtriser la technique pour réussir ses photos.
- **ALBUM** Photo numérique et ordinateur : gérer ses images, mettre en ligne...
- **GUIDE D'ACHAT** Les meilleurs appareils photo numériques testés par notre laboratoire.

LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN DÉDIÉ À LA PHOTO NUMÉRIQUE : 100% PRATIQUE

PRISE DE VUE, RETOUCHE ET IMPRESSION...

AU SOMMAIRE DU N°1 les 3 et 4 mégapixels au banc d'essai, **maîtriser la photo de**

À LA PORTÉE DE TOUS

DE TOUT VOUS EXPLIQUER !

NOUVEAU !

Tous les mois, Digital Photo magazine crée **l'événement** :
chaque numéro est accompagné de **plus produits exceptionnels !**





Une rubrique exclusive **"Carnets de route"**
pour profiter pleinement des meilleurs "spots"
de photo en France et à l'étranger.

2 CD-ROM MAC & PC "prêts à l'emploi" :
- des logiciels complets, gratuits et en français
- les meilleurs outils de retouche photo à l'essai
- des images libres de droits offertes
- La présentation en 3D des appareils photo testés

EN KIOSQUE LE 20 AOÛT

paysages, les labos de développement en ligne testés, **restaurer une photo abimée...**

ÉQUIPEMENT DE CHOC !









ILS SONT DE RETOUR POUR EN FINIR



WWW.CONFLICT.COM

eidos

www.eidos.com

PIVOTAL GAMES

SCi GAMES

CONFLICT DESERT STORM II™

© 2003 SCi Games Ltd. All Rights Reserved. Conflict: Desert Storm II is a trademark of SCi Games Ltd. Developed by Pivotal Games. Pivotal Games is a trademark of Pivotal Games Ltd. PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO.

PlayStation 2 | PC CD-ROM | XBOX | NINTENDO GAMECUBE