N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

155
JANVIER
2004

T 02788 - 155 - F: 5,90 €

the future network
Media with passion

Deus Ex 2
INVISIBLE WAR



Tests :

Star Wars :
Knights of the
Old Republic
Final Fantasy XI
PlanetSide :
Core Combat

Dossier :

Quand le réalisme
tue la créativité

Reportage et News :

Painkiller
Far Cry
Splinter Cell :
Pandora Tomorrow

NUMÉRO 155 • JANVIER 2004 • 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

JANVIER 2004 • 5,90 €
55
JOYSTICK
STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC • FINAL FANTASY IX • PLANETSIDE : CORE COMBAT

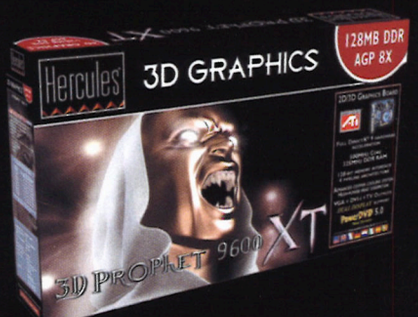
Besoin d'améliorer votre image ?

D Hercules n



Comme vous, votre PC a besoin d'améliorer son image !

- La nouvelle carte graphique pour l'Homme
- Hercules, accélérateur d'image depuis plus de 20 ans
- Hercules, la référence des cartes graphiques pour soigner la qualité et la rapidité d'affichage de votre PC
- Le choix idéal pour jouer, lire vos films DVD, utiliser 2 écrans simultanément...
- Une qualité de fabrication exemplaire et une garantie de 3 ans



3D PROPHET 9600 XT

www.hercules.fr Actualités, mises à jour pilotes, infos produits...

© Guillemot Corporation S.A. 2003. 3D Prophet™ et Hercules® sont des marques et/ou des marques déposées de Guillemot Corporation S.A. Toutes les autres marques déposées et noms commerciaux sont reconnus par les présentes et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Illustrations non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays. Visuel original 3D Prophet 9600 Series crée par Yann Lefeuvre. Tout caractère religieux est totalement fortuit. Hercules décline toute responsabilité pour de telles interprétations.

sommaire

155 JANVIER 2004

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

Armed and Dangerous 54
Breed 52
Colin McRae Rally 04 46
Crazy Taxi 3 56
Etherlords 2 58
Far Cry 45
Neverwinter Nights : Hordes of the Underdark 60
Splinter Cell : Pandora Tomorrow 40
World Championship Pool 2004 62
X2 The Threat 50

LES TESTS DU MOIS

Chicago 1930 104
Curse : the Eye of Isis 98
Final Fantasy XI 82
La Guerre de l'Anneau 100
L'Entraîneur 5 : Saison 2003/2004 96
LFP Manager 2004 88
Lords of Everquest 80
Magic the Gathering : Battlegrounds 76
Outlaw Golf 92
PlanetSide : Core Combat 72
Secret Weapons over Normandy 86
Sinbad, la légende des sept mers 106
Star Wars Galaxies 94
Star Wars Knights of The Old Republic 66
Urban Freestyle Soccer 102
Victoria 84
V-Rally 3 90

66

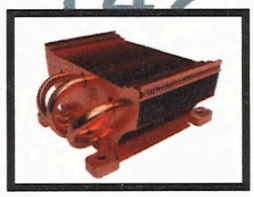
TESTS La Star Wars attitude se décline cette fois en jeu de rôle. Saura-t-elle conquérir le cœur des joueurs ? A priori oui, surtout si vous avez un côté obscur comme Feuhm Beull.

108

DOSSIER Devant la prolifération des jeux « réalistes », la créativité se retrouve sur le banc de touche. Atomic pousse un cri désespéré : « Bordel, mais pourquoi ? ».

120

RÉSEAU Toujours plus professionnels, les eJoueurs du monde impitoyable du eSport qui baignent dans les eTournois sont coachés par des eManagers. Enfin des managers quoi. Gérer la carrière des rois du headshot devient un vrai métier.

142

MATOS L'overclocking est un sujet de préoccupation pour de nombreux joueurs aventuriers sur les bords. Voici quelques pistes pour cramer votre PC en toute sérénité.

ET AUSSI...

Courrier des lecteurs 18
Édito, News 32
Et Poke et Peek 146
Le jeu de la couv' : Deus Ex 2 Invisible War 24
Matos - Abit DigiDice 140
Matos - Les bases de l'overclocking 142
Matos - News 136
Matos - Top Hard 144
Matos - VIA PT880 141
Patches 14
Quoi de 9 ? 112
Reportage Painkiller 48
Réseau Chronique - Anarchy Online : Shadowlands 128
Réseau Net News 114
Réseau Net News - Horizons 118
Réseau Try Again - Dark Age of Camelot 124
Réseau Try Again - WWII Online 119
Réseau eSport – In Bed with Ma(do)nagers 120
Sommaire CD-ROM 6
Top Rédac' 64
Utilitaires 132

Couverture
© Eidos / Laurent SEBIRE

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
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
Directrice Générale – Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85

Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chefs de rubriques : Cyril « Cyd » Dupont, Sébastien « Bishop » Finot
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mathieu « Blutch » Ghorbani, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Lâm Hua, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Sébastien Lenöel (maquettiste), Viviane Fitas, Christophe « Mia Jong » Pignon

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
Chef de Publicité : Sidonie Collet 01 41 27 44 89
Chef de publicité : Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00

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
Vente au numéro Anciens numéros : 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Centre serveur : Nudge

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargé de fabrication: Guillaume Launay

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Thibault Béchet
Chef de produit Vente au Numéro : Olivier Riva

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Ce numéro contient un CD AOL jeté sur la couverture. Il comprend également deux CD-ROM gratuits ainsi qu'un supplément gratuit de 32 pages, placés sur la couverture et qui ne peuvent être vendus séparément.

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 : fin décembre
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 Future France. 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. Future France 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 Etats 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.

AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS

Serez-vous à la hauteur de ceux qui ont déjà écrit l'Histoire?



Revivez l'affrontement historique entre Rommel et Montgomery dans le désert Nord Africain de 1941 à 1943.



Plus de 30 unités disponibles par camp (Fantassins, blindés, artillerie, avions, véhicules divers...) ayant chacune des caractéristiques propres et déterminantes pour le combat.



Le must de la stratégie tactique en temps réel dans des décors tout en 3D hyper réalistes.

DIGITAL REALITY

MONTE CRISTO
www.montecristogames.com

Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com

POWERED BY gamespy

PC CD ROM

12+
www.pegi.info



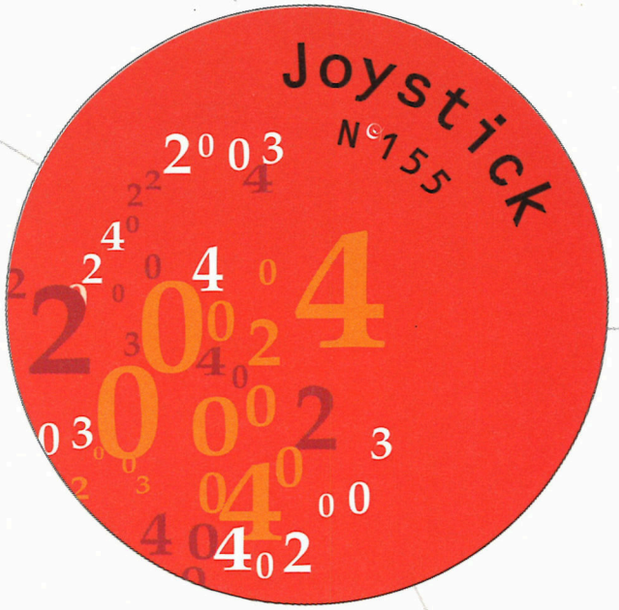
"Un grand jeu en perspective"
Jeux Vidéo Magazine

"Afrika Korps promet d'être une des grosses surprises du début de l'année 2004"
PC4 War

Début des hostilités en Février

www.montecristogames.com

© 2003 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia.
All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Digital Reality. Orchestral samples included in this recording from the Vienna Symphonic Orchestra. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.



#155

Sommaire Cd-rom

DÉTAIL DU CD-ROM

Pour dépenser de façon intelligente vos étrennes, jetez donc un coup d'œil aux démos du mois. Deus Ex : Invisible War est notre cadeau de Noël et je vous conseille de lire l'encadré pour profiter pleinement du jeu. Il serait dommage de bloquer alors qu'il est possible d'optimiser le moteur et corriger quelques bugs en deux minutes. Notre seconde exclu est Le Temple du Mal Élémentaire, le jeu de Troika Games dans l'univers de Greyhawk. De quoi vous occuper pendant de nombreuses heures si vous craquez pour la version complète. Vous pourrez faire votre caméléon avec les démos de Max Payne 2, Uru et Virtual Skipper 3 en jouant respectivement un flic, un explorateur et un navigateur.

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 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. En revanche, les démos proposées sur le CD 1 demandent un PC puissant avec une fréquence de 1 Ghz, 256 Mo de RAM, un lecteur CD octuple vitesse 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 fenêtre 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 Etablir 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, il y a un temps d'attente de 30 à 60 secondes quand vous appuyez sur Lancer pour les démos. Désolé pour le problème.

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.

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.

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.

Les démos

Répertoire \DEMOS

Deus Ex : Invisible War



Genre : Aventure/Action avec un côté jeu de rôle cyberpunk
Développeur : Ion Storm
Éditeur/Distributeur : Eidos Interactive
Site Internet : http://www.deusex.com
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, Pentium III 1.2 GHz, 256 Mo de RAM, DirectX 8.1, Carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows 98 SE/Me/2000/XP, Pentium 4 1.5 Ghz, 512 Mo de RAM, DirectX 9.0, Carte graphique 64 Mo

En résumé

Vous êtes Alex D., un agent antiterroriste biomodifié et l'action se déroule vingt ans après Deus Ex 1. Quatre factions rivales se tapent dessus pour imposer leurs idées et créer un nouvel ordre mondial. Au fur et à mesure de votre enquête, vous devrez choisir votre camp. La démo vous permet de découvrir un niveau du jeu qui ne donne aucune information sur l'intrigue générale. Vous pouvez ainsi manipuler la nouvelle interface et finir la mission de plusieurs manières sans vous gâcher l'aventure principale. N'oubliez pas de lire l'encadré spécial concernant les réglages possibles de la démo via un tweaker.

Touches

Les touches peuvent être modifiées en cours de partie dans Options › Controls › Key Mappings

Touches fléchées	Pour diriger le personnage
BG	Souris pour le tir principal
F	Pour le tir secondaire
BD	Souris pour utiliser/actionner/parler
Molette souris	Pour sélectionner un objet de la barre de raccourci
ESPACE	Pour sauter
C	Pour se baisser
SHIFT	Pour marcher
V	Pour afficher l'inventaire
N	Pour afficher le journal
B	Pour afficher les biomods

LA DÉMO DE DEUS EX : INVISIBLE WAR que l'on vous propose a quelques défauts, nous le savons et Eidos aussi. Nous avons néanmoins décidé de l'inclure sur le CD pour vous permettre de goûter sans attendre à cette suite qui a su se faire désirer. Surtout que les principaux problèmes disparaissent comme par magie en utilisant le logiciel fourni. Le petit utilitaire, DXIW_Demo_Tweaker, qu'on vous a mis sur le CD 1 dans /demos, est sorti sur Internet pour gommer ces imperfections. Son fonctionnement est très simple : cliquez sur Optimum, puis sur Save pour les fichiers user.ini et default.ini. Vous venez de régler le problème de sauvegarde des touches et d'optimiser le moteur 3D du jeu pour votre PC, rien que ça. Si jamais le soft ne trouve pas ces fichiers tout seul, sachez que le user.ini est (sous XP) dans votre répertoire « Mes Documents » alors que defaut.ini est dans le répertoire \system de la démo. Le jeu sort en février 2004 en Europe et les développeurs ont prévu d'y intégrer directement une nouvelle interface, plus proche des productions PC actuelles. Gardez tout cela en tête en jouant à cette démo. Deus Ex 2 mérite vraiment toute votre attention et une démo, même parfaite, aura de toute façon du mal à vous faire apprécier l'ambiance qui se dégage de ce titre.

Greyhawk : Le Temple du Mal Elémentaire

Genre : Jeu de rôle en 3D isométrique
Développeur : Troika Games
Éditeur/Distributeur : Atari
Site Internet : http://www.greyhawkgame.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, Pentium III 700 MHz, 128 Mo de RAM, Carte graphique 16 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, Pentium 4 1.7 GHz, 256 Mo de RAM, Carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0





En résumé

Si vous êtes un rôliste, vous connaissez sûrement Donjons et Dragons, Greyhawk ou Gary Gygax, voire les trois si vous êtes vieux comme Fumble. Le Temple du Mal Élémentaire est un module de jeu tiré de l'univers de Greyhawk, créé par Gary Gygax. Ce module suit les règles de la troisième édition de Donjons et Dragons, comme Neverwinter Nights en fait. L'adaptation en jeu vidéo est donc fidèle à l'univers et si vous êtes amateurs de JdR sur PC, vous allez vous régaler. La démo vous permet de tester le tutorial et une partie de l'aventure sur la carte moathouse. Notez bien que cette version d'essai est déjà patchée et n'a plus les vilains bugs visibles lors de la sortie du titre.

Touches

Tout se fait à la souris donc pas d'explication particulière à donner.

ASUS Cartes graphiques série ATI Radeon

Le meilleur de la technologie pour des images encore plus éclatantes de beauté



ASUS A9800 XT

Chipset graphique Radeon 9800XT
256 Mo de mémoire DDR 256 bits
Fonctions VIVO (entrée et sortie vidéo)
Double ventilateur et dissipateur thermique
en cuivre sur le VPU et la mémoire
Technologie ASUS Smart Cooling et Smart doctor
ASUS Game Face, compatible DirectX 9.0
Jeu complet : Half Life II

ASUS A9600 XT

Chipset graphique Radeon 9600XT
128 Mo de mémoire DDR 128 bits
Fonctions VIVO (entrée et sortie vidéo)
Double ventilateur et dissipateur thermique
en cuivre sur le VPU et la mémoire
Technologie ASUS Smart Cooling et Smart doctor
ASUS Game Face, compatible DirectX 9.0
Jeu complet : Half Life II

ASUS A9600 SE

Chipset graphique Radeon 9600SE
128 Mo de mémoire DDR
Ventilateur sur VPU
ASUS Game Face
Compatible DirectX 9.0

ASUS A9200 SE

Chipset graphique Radeon 9200SE
64/128 Mo de mémoire DDR
Refroidissement passif
ASUS Game Face
Compatible DirectX 8.1

www.asus.fr

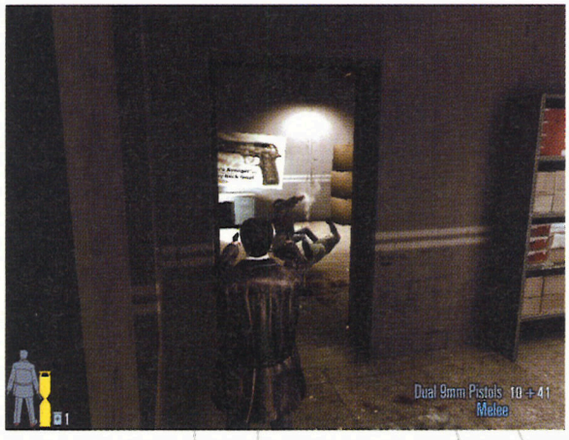
ASUS®
TECHNOLOGY HEART

Les démos

Répertoire \DEMOS

Max Payne 2

Genre : Jeu d'action matrixien
Développeur : Remedy Entertainment
Éditeur/Distributeur : Take Two
Site Internet : http://www.maxpayne2.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, Pentium III 1 GHz, 256 Mo de RAM, DirectX 9.0, Carte graphique T&L 32 Mo
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, Pentium 4 1.7 GHz, 512 Mo de RAM, DirectX 9.0, Carte graphique T&L 64 Mo



En résumé

Les aventures de Max Payne se poursuivent dans une ville où il fait souvent nuit et un sale temps. Sans doute une ville proche du cercle polaire avec six mois d'obscurité, sinon je pige pas comment il se débrouille pour jamais voir le soleil, ce bon Max. Le principe du jeu reste le même : Maxou mène son enquête dans des niveaux truffés d'ennemis qu'il abat au ralenti et avec style. Mona Sax lui sert de partenaire dans cet épisode, histoire de rajouter un peu de charme dans ce monde de brutes. La démo permet de jouer au niveau tutorial et aux deux premiers levels du jeu. Une carte du mode Dead Man Walking est également présente. Dans ce mode, il vous faut survivre le plus longtemps possible en tuant un maximum d'ennemis.

Touches

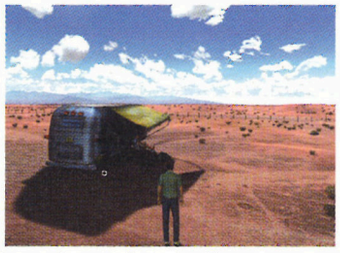
Les touches sont bien entendus redéfinissables dans le menu Options > Controls

Touches fléchées	Pour diriger le personnage
C/Alt Gr	Pour se baisser
ESPACE/SHIFT droit	Pour sauter
E/Entrée	Pour utiliser ou zoomer avec le fusil de sniper
TAB	Pour utiliser les antalgiques
BD Souris	Pour passer en mode Bullet Time
SHIFT gauche	Pour plonger en avant au ralenti
BG Souris	Pour le tir principal
F	Pour le tir secondaire
R	Pour recharger
G	Pour sélectionner la meilleure arme

Uru : Ages beyond Myst

Genre : Jeu d'aventure avec caressage de rétine
Développeur : Cyan Worlds
Éditeur/Distributeur : Ubi Soft
Site Internet : http://uru.ubi.com/fr
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, Pentium III 800 MHz, 256 Mo de RAM, DirectX 8.1, Carte graphique 32 Mo, Carte son.
Config recommandée : Windows XP, Pentium 4 1.4 GHz, 512 Mo de RAM, DirectX 8.1, Carte graphique 64 Mo, Carte son EAX Advanced HD

En résumé



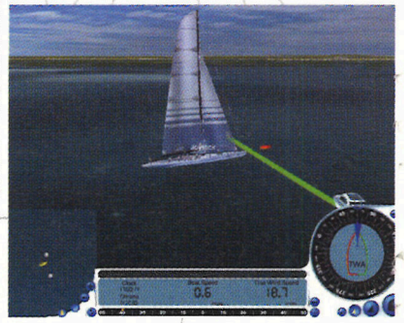
Uru se situe après la série de jeux Myst. L'univers est maintenant entièrement en 3D, un peu comme RealMyst, mais en plus beau quand même. À la demande de Yeesha, la fille d'Atrus, vous allez accomplir un voyage à travers quatre âges et découvrir la civilisation perdue du peuple D'ni. Vous allez donc passer votre temps à visiter de somptueux décors et résoudre des énigmes de plus en plus complexes. La démo vous permet de jouer l'introduction du jeu et se finit quand vous arrivez dans votre maison.

Touches

On peut quasiment tout faire à la souris, mais des touches de raccourci sont prévues :

Touches fléchées	Pour diriger votre personnage
ESPACE	Pour sauter
Touches « , » et « ; »	Pour se déplacer latéralement à gauche et à droite
F1	Pour passer en mode 1re/3e personne
F3	Pour utiliser le livre de retour à la maison
F4	Pour afficher le menu des options

Virtual Skipper 3



Genre : Course de régates entre amis
Développeur : Nadeo
Éditeur/Distributeur : Focus
Site Internet : http://www.virtualskipper3-lejeu.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, Pentium II 450 MHz, 64 Mo de RAM, DirectX 9, Carte graphique 16 Mo
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, Pentium 4 1 GHz, 128 Mo de RAM, DirectX 9.0b, Carte graphique 64 Mo

En résumé

Plus joli que Virtual Skipper 2 et certainement moins chouette que Virtual Skipper 4, ce troisième épisode continue de nous initier au maniement d'une régate et aux courses de bateaux sur des plans d'eau célèbres. Le nouveau moteur graphique vous permet de choisir un temps encore plus pourri pour tenter d'avoir le mal de mer devant votre PC. Un système d'épreuves et de challenges vous permettra d'apprendre des tactiques d'expert. La démo vous donne la possibilité d'essayer le mode Défi et de participer à des challenges et des courses contre-la-montre. Il est également possible de concourir contre l'ordinateur ou contre des vrais joueurs par Internet.

Touches

Si vous n'y connaissez rien en régates, lisez le fichier Demo_Lisezmoi.pdf dans le répertoire de la démo sous peine de ne pas comprendre la moitié des touches ci-dessous.

Touches fléchées	Pour diriger le bateau
1	Pour hisser la trinquette
2	Pour hisser le génois
3	Pour hisser le code ø
4	Pour sortir le spi
Ver. Num.	Pour passer en mode auto/manuel pour les voiles
1 à 9 du pavé numérique	Pour déplacer la caméra
F1 à F9	Pour utiliser la pré-sélection de caméras


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 USB/Ethernet inclus
téléchargement illimité - sans engagement
inscription sur www.free.fr

Sommaire Cd-rom

Les autres fichiers

LA SECTION AUDIO

Répertoire \AUDIO

Quintessential Player 4.11	qcd411_fr.exe

LA SECTION INTERNET

Répertoire \INTERNET

Pas de logiciels Internet ce mois-ci

LA SECTION UTILITAIRES

Répertoire \UTILITAIRES

Dirkey NTXP 2.0	DIRKEYNTXP20.EXE
FileBack PC 4.0 RC	FileBack40.exe
Sysinternals Process Explorer	procexpnt.zip
WinCatalog Standard 1.03b	wincatalogs10.exe

LA SECTION DRIVERS

Répertoire \DRIVERS

ATI Catalyst 3.9 Display Drivers	wme-7-95-031028m-011774c.exe
ATI Catalyst 3.9	wxp-w2k-catalyst-7-95-031028m-011774c.exe

LA SECTION JEUX

Répertoire \JEUX

ChaosUT2 PR2	CUT2E_PR20_FullUMOD.zip

LA SECTION PATCHS

Répertoire \PATCHS

Patch 1.1 pour Contract J.A.C.K.	contractjack_update_fr_10_11.exe
Patch 1.02 pour H&D 2	hd2_patch_102.exe
Patch 1.2b pour IL2 : FB	il2_fb_1.2_beta.exe
Patch 1.01 pour Jedi Academy	jkacademy1_01.exe
Patch 1.1 pour PES 3	pes3_patch1102.exe
Patch 1.02 pour Spellforce	spellforce_patch_v102.exe
Patch 1.0 pour Greyhawk : ToEE	TOEE_PATCH1_ENU.EXE
Patch 1.040 pour Tron 2.0	Tron 2.0 v1040.exe
Patch 1.1.638 pour Sim City 4 : RH	UPDATE_SKU2_TO_P1_B638.EXE
Patch 1.2 pour Uru	uruupdate12.exe
Patch 1.41 pour Vietcong	Vietcong_v141.exe
Patch 1.053 pour Worms 3D	worms3dservicepatch1.exe

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.

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 !

Droits D'AUTEUR

La reproduction, par quelque 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.

LE CONTENU DES CD-ROM

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

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.

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

ST549

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 30 avril 2004. 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 ❑.

ZEN - L'ART DU SON NUMÉRIQUE



30 € REMBOURSÉS !

Pour l'achat de 2 produits
CREATIVE
du 13 décembre au 31 janvier 2004 inclus*

* voir modalités sur les produits porteurs de l'offre.

8000 CHANSONS (30Go),
PARTOUT AVEC VOUS AU PRIX EXCEPTIONNEL DE
369 € TTC*
EXISTE AUSSI EN VERSION 60 Go

*PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ

Zen

Creative Jukebox Zen NX - Tous les Sons de Votre Vie

Toute votre musique, où que vous alliez ! Le nouveau Jukebox Zen NX stocke jusqu'à 8000 de vos titres* préférés.

© 2003 Creative Technology Ltd. Tous droits réservés. Le logo Creative est une marque déposée. Toutes les marques ou nom de produits cités sont des marques ou des marques déposées et sont la propriété de leur détenteur respectif.

*en se basant sur les titres de 4 minutes à 128 kbits/s au format WMA ou MP3



CREATIVE

patches

par Tbf

C'est fantastique le monde PC. Plus il sort de jeux, plus il pleut du patch. Pour vous donner une idée, le CD 2 ne contient même pas un dixième des mises à jour sorties en un mois. Ne râlons pas : la saison de la sécheresse approche et il vaut mieux faire des provisions. Eh oui, la météo des patches est étrange.

Hidden & Dangerous II

_ Patch 1.02_

Sans vouloir être méchant, je vois dans ce titre un futur habitué de la rubrique Patches en constatant les bugs corrigés et ceux qui survivent encore. Pour le moment, plein de petits problèmes en multijoueur et lors de la campagne solo ont été corrigés ; problème de validation de CD key et retour brutal sous Windows font désormais partie du passé. Quelques améliorations sont à noter, comme l'habileté des ennemis au bazooka, qui passe du rang dieu à humain normalement constitué ou le fait que les médecins voient la barre de vie de leurs coéquipiers en multijoueur.





Sim City 4 : Rush Hour

_ Patch 1.1.638_

Si vous avez craqué pour cette extension axée sur les problèmes de circulation dans une grande ville, vous serez heureux d'apprendre que plein de petites erreurs ont disparu. Par exemple, l'usage des parkings et des gares de transit a été amélioré ainsi que la possibilité de construire des rampes d'autoroutes par-dessus les immeubles, histoire de rivaliser avec le trafic aérien.

Pro Evolution Soccer 3

_ Patch 1.01_

C'est Blutch qui va être content avec cette mise à jour. Pensez donc, il est enfin possible de sauvegarder correctement la configuration entre deux redémarrages. De plus, les footballeurs n'iront plus trop vite selon la fréquence de votre moniteur et quelques optimisations ont été faites pour permettre à beaucoup d'amoureux du ballon rond de monter leur résolution en 1024x768 sans tuer leur framerate.





Spellforce

_ Patch 1.02_

Selon les dires des développeurs, de nouveaux modes multijoueurs vont bientôt être ajoutés mais ça sera pour une autre fois. Là, il faudra se contenter de corrections au niveau de l'installation et des parties sur Internet entre versions localisées avec le 1.02. Quelques optimisations ont été faites, mais on note toujours des saccades en cours de partie.

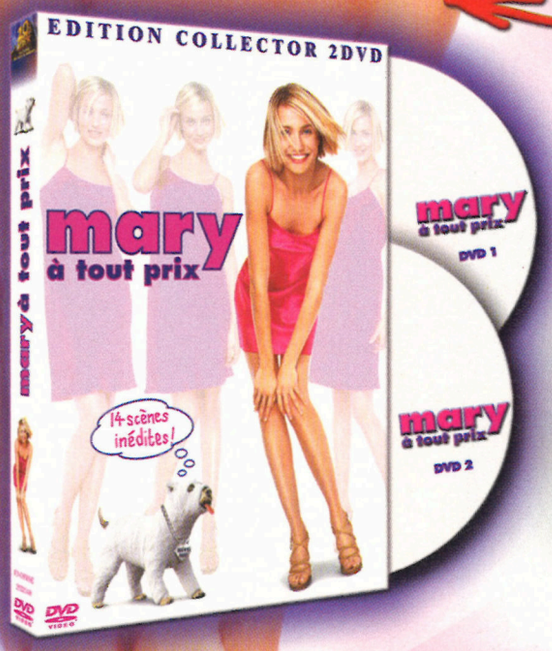
MARY SE DÉVOILE DANS UNE ÉDITION COLLECTOR 2 DVD

UN DVD HYPER RICHE...

4H DE BONUS INÉDITS DONT :

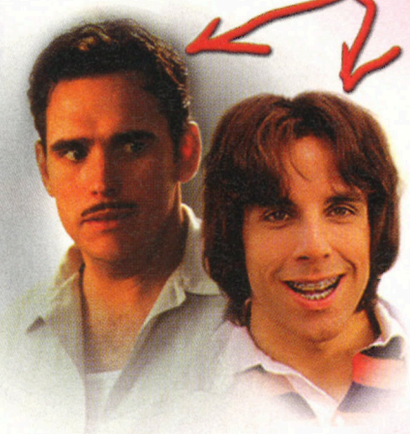
- 14 scènes inédites à hurler de rire
- 9 reportages pour tout savoir de Mary
- Interviews des acteurs
- Sans oublier le karaoké et le bêtisier !!





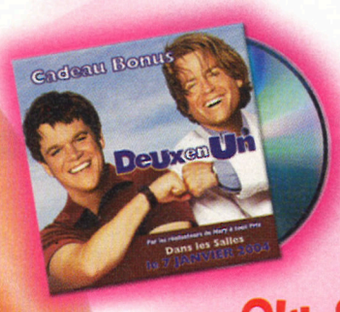
L'objet de tous les fantasmes

Les prétendants



La confidente





INCLUS, UN DVD BONUS AVEC :

- Un extrait de "Deux en Un", la dernière comédie des Frères Farrelly, au cinéma le 7 janvier
- Les 10 meilleurs moments de Magda (la confidente)...

...QUI S'ADRESSE À TOUTES LES BOURSES !!

19.99 €



" Un trésor : Ce collector n'a pas de prix ! "

L'ANNEES LASER

DISPONIBLE À PARTIR DU 7 JANVIER

FG DJ RADIO

mcm

© 1998 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. © TCF 2003. All rights reserved. ...com un poisson dans l'eau pour Fox Pathé Europa

Uru

_ Patch 1.2 _



Si vous êtes un heureux possesseur de cartes graphiques ATI Radeon, vous serez ravi d'apprendre que Uru est maintenant optimisé et ne plante plus bêtement. Ce correctif règle également des problèmes de résolution d'énigmes et quelques bugs graphiques du plus mauvais effet.

Worms 3D

_ Patch 1.053 _



Gargll, 54 Mo la mise à jour. Il n'y pas si longtemps, c'était la taille d'un jeu complet sur le disque dur. Maintenant, c'est devenu courant, surtout pour les jeux d'action. Pour justifier cette taille, ce service patch (ah ah quels déconneurs ces développeurs) améliore grandement le multijoueur et optimise le code réseau. L'intelligence artificielle des pigeons a également été corrigée sans toutefois dépasser celle d'un vrai pigeon, ne rêvez pas.

Tron 2.0

_ Patch 1.04 _



Ce mois-ci, Tron 2.0 vous propose deux nouveaux modes de jeux. Portant le charmant nom de Derez et Team Derez, on a affaire tout simplement à du combat à mort bien bourrin seul ou en équipe. De quoi vous changer des courses de motos ou des combats de disques en arène. Attention, si vous n'avez pas fini la campagne solo, cette mise à jour rend inutilisable vos sauvegardes. Oui c'est énervant, mais regardez les choses en face, vous êtes LENTS. Détendez-vous, je plaisante...

Temple of Elemental Evil

_ Patch 1.0 _

On vous parlait d'un gros patch indispensable lors du test. Eh bien il est arrivé. La liste des correctifs est énorme, comme tout jeu de rôle qui se respecte. Pour résumer, un bon paquet de sorts ont été corrigés que ce soit au niveau des règles officielles ou de leur classement dans les domaines de magie. Des problèmes de gameplay ont également été réglés ce qui rend la campagne solo beaucoup plus agréable et moins frustrante. Enfin, des quêtes ont été corrigées, mais on attend avec impatience un deuxième patch pour rectifier toutes les actions secondaires d'un joueur.

Vietcong

_ Patch 1.41 _



La triche est un vrai problème dans le jeu online et les gens honnêtes le constatent chaque fois qu'ils décident d'essayer leur titre favori contre des humains. Les développeurs de Vietcong prennent les devants et bloquent une partie des cheats (méthodes de triche) en interne et l'autre partie via le logiciel HradBa. Pour fêter ça, Vietcong permet maintenant le téléchargement de cartes personnalisées sur le serveur. Enfin, vous croiserez beaucoup moins de joueurs kangourous en cours de partie ; après trois sauts, un temps d'attente est imposé pour casser le rythme.

SONY



Sony France SA 20-26 rue Morel 92110 Clichy 712 034 800 - RCS Nanterre - capital : 122 231 495 euros

Conservez vos émotions intactes, maintenant et pour longtemps.

Une soirée entre copains, quelques guitares, une mélodie improvisée que l'on aimerait garder intacte dans nos mémoires.

Co-inventeur du format Compact-Disc, Sony attache une importance toute particulière à la fiabilité de ses CD-R et CD-RW. Fabriqués avec un soin extrême, contrôlés en permanence, nos CD-R et CD-RW sont le fruit d'une technologie irréprochable qui leur garantit une qualité unique.

En confiant désormais vos images, vos données, vos sons à Sony, vous êtes certains d'en profiter longtemps, pour votre plus grande tranquillité d'esprit.



cd-r cd-rw

Sony est une marque déposée de Sony Corporation, Japon.

www.sony.fr

You make it a Sony*

*Avec vous c'est un Sony.

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

- Emails de la rédaction :
Atomic, Blutch, Fumble, Gruth, C_Wiz : (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

COURRIER

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres qui nous parviennent. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité du vôtre avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, etc.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 - 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, 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 de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Next Stage

Monsieur, élève en classe de 3e, je dois effectuer dans le cadre de ma formation un stage de découverte en entreprise et de prise de contact avec le monde du travail, d'une durée de cinq jours. Ce stage doit me permettre de consolider mon projet d'orientation et votre entreprise semble correspondre à mes objectifs. Aussi je vous serais gré de bien vouloir m'y accueillir afin de voir comment travaille un journaliste.

Karim S.

Ah ah, bien tenté. Malheureusement, la rédaction de Joystick est bien loin de tout ce qui symbolise la vie d'entreprise habituellement : des horaires improbables, des cartons de pizza qui servent à s'isoler de la rédaction de Joypad, des gens qui sont plus ou moins là tous les jours, une chaîne hiérarchique anecdo*PAF* intransigeante, mais surtout toute une équipe de passionnés qui aiment leur boulot. Non, vraiment, on s'en voudrait de vous laisser supposer que le travail dans la vie, c'est ça. Pour finir, je rajouterais que nous ne faisons pas de photocopies et que la machine à café est à portée de bras. Les tâches que nous pourrions confier à un stagiaire sont donc inexistantes. Désolé.

HOMM pauvre

Je n'ai pas pris le temps de replonger dans tous mes vieux Joy pour savoir si vous en aviez déjà parlé, mais je viens de découvrir ce jeu très Heroes of Might and Magic. La campagne solo est classique, les graphismes sont pauvres (et c'est pas peu dire), mais je pense que pour les fans, c'est un projet à surveiller : www.wesnoth.org

cyberdwaf

J'ajoute même qu'il est totalement gratuit et qu'il est disponible pour Windows, Linux et Mac OS X. Par contre, je confirme, les graphismes sont vraiment pauvres. Quoique... quand on voit ceux de Pax Romana ou Warlords IV, on se dit que ça pourrait être pire.

Aux chiottes Molière

Mon revendeur me conseille de chercher sur Internet, Amazon me dit que ça n'existe pas et les gens évitent le sujet en parlant de leur grand-mère. Donc personne ne sait comment on peut se procurer des jeux vidéo en version originale (en anglais) quand, comme moi, on est toujours déçu par leurs traductions françaises. Mais qu'en pense ce puits de savoir qu'est l'équipe de Joy ?

Pandantonc**

Je me tourne vers Tbf, qui est le puits de savoir de la rédaction. Il me dit effectuer une partie de ses commandes sur le site www.gamestop.com qui propose un catalogue intéressant. Cependant, au prix des livraisons internationales, il peut être plus avantageux de contacter les boutiques qui font de l'import dans la plupart des grandes villes. Cela dit, amazon.co.uk est une solution fiable et qui évite les droits de douane.
Vive l'Europe.

Grosse galette

- Bonjour, quand passez-vous au DVD ?
- Pourquoi ne pas faire une version avec 2 CD, et une avec un DVD ?
- Hello, j'ai une idée pour accélérer l'apparition d'un DVD dans Joystick... Etc.

Des milliers de lecteurs

Nous avons bien compris que vous souhaitez activement que nous passions au DVD. Ça tombe bien, on y travaille. Pourquoi cela n'est-il pas encore fait ? Bonne question, je vous remercie. D'abord parce que nous voulons vous offrir un vrai DVD débordant de choses intéressantes, et pas juste les deux CD actuels compilés sur une seule galette. Ensuite, il existe un paquet d'autres raisons toutes plus intéressantes les unes que les autres, mais qui sont éclipsées par un seul mot : brouzoufs. Et dès que « brouzoufs » est dans une phrase, vous savez à quel point tout devient compliqué. Donc oui on y pense (beaucoup), mais on cherche comment le faire intelligemment sans être obligé d'aller péter des parcmètres pour nourrir nos familles le mois d'après.

Ma fille au zoo

Je me rappelle que dans le numéro 157 vous parliez d'une personne qui voulait faire un livre sur Joy pour dévoiler ses rapports avec la mafia et tout ça. Pourquoi vous ne parlez plus de ça ? Le type n'a pas donné de suite ? Ça serait aimable à vous de me renseigner à ce sujet.

Nakhaz

Oui, nous nous souvenons très bien de cet article. Il s'agissait en fait du numéro du mois d'avril*. Par un curieux hasard, l'auteur de ce livre semble s'être suicidé en se coulant les pieds dans du béton auparavant. C'est un pêcheur qui l'aurait pris dans ses filets et remonté à la surface. Une enquête policière est toujours en cours sur les circonstances l'ayant poussé à cette extrême solution. Peut-être avait-il honte des ragots qu'il comptait propager sur une rédaction qui n'est jamais qu'une grande famille, après tout. Nous ne manquerons pas de vous tenir informé si de nouveaux éléments se présentaient.

** Le mois d'avril, oui, comme celui où on fait des « poissons d'avril ». Dans la presse par exemple, on écrit un faux article sur un sujet totalement idiot pour faire rigoler les gens.*

Réalité du marché

On voit sortir de plus en plus de FPS ou de STR, mais où sont passés les Grim Fandango, Monkey Island ou autre Day of the Tentacle ?

Julien H.

Les éditeurs préfèrent manifestement miser sur les marchés porteurs plutôt que sur les attentes d'un public de connaisseurs qui généralement ne suffisent pas à remplir les coffres. Si on résume ça en mots simples, ça donne qu'ils veulent surtout gagner plein de blé en vendant des produits faciles à identifier pour une pub bien ciblée. Les titres originaux sont de plus en plus chers à concevoir et peu de sociétés sont capables (ou ont envie) d'assumer les risques liés à un développement de plusieurs millions de dollars. Ouaip, on va encore en bouffer du FPS...

VOICI VOTRE CARTE MAÎTRESSE

COMBAT TACTIQUE - SOLO, MULTIPLAYER





ETHERLORDS® II

"Si vous aimez Magic : The Gathering ® et Heroes of Might and Magic ®, alors vous allez adorer Etherlords II."

8/10 - IGN.com

WWW.ETHERLORDS.COM

16+ www.pegi.info

NIVAL® INTERACTIVE

DREAMCATCHER

PC CD-ROM

Etherlords 2 © 2003 Nival Interactive. All rights reserved. Etherlords is a registered trademark of Nival Interactive. Published in Europe by DreamCatcher Europe - DreamCatcher.

Texte sur la tranche

Tous ceux qui ont envoyé leur réponse au courrier des lecteurs ont perdu. Il y avait effectivement un piège puisqu'il était spécifié que la réponse devait être envoyée à Caféine.

QCM

Bonjour, je vous écris pour vous poser deux ou trois questions :
1. Qu'est ce qu'un « bundle » ?
2. J'ai envie de monter un réseau entre mes deux PC. Quel matériel faut-il ?
3. Pourriez-vous mettre Counter-Strike sur le CD ?
4. Quand sort Deus Ex : Invisible War ?
5. Être ou ne pas être ?

Hubert P.

1. Un bundle est un ensemble de produits vendus ensemble (ndsr : oui, on reconnaît là une bien belle définition à la Bishop…). Par exemple, « Half-Life 2 sera vendu en bundle avec certaines cartes graphiques ATI » signifie qu'en achetant une de ces cartes, vous aurez également Half-Life 2. Un jour.
2. Comme je n'ai pas la place de détailler ici toutes les opérations à effectuer, je vous conseille chaudement de jeter un œil sur cette page : www.commentcamarche.net/pratique/reseau.php3.
3. Grâce à Valve et son merveilleux Steam, nous ne pouvons plus mettre ce mod ou ses mises à jours sur le CD. En effet, il est obligatoire de le télécharger par Internet. Par ailleurs, il nous prendrait presque un CD complet à lui seul. Nous préférons vous filer des nouveautés plutôt que des mods vieillissants (et hop, je viens de me mettre 90 % de nos lecteurs à dos, là).
4. Il est prévu en février 2004 sur nos PC français.
5. Il me semble difficile de considérer cette question sans prendre en compte la probabilité que Dieu existe ou pas. En effet, dans le cas où Dieu ne serait qu'une vue de l'esprit, il serait indispensable … et donc cela me permet de conclure : probablement.

Un jour, on aura leur peau

Je viens juste de créer une adresse email sur mon compte Wanadoo pour ma p'tite maman, mais j'ai vite été surpris de voir qu'elle recevait une tonne de spam genre « enlarge your penis » et autres offres pour des produits pharmaceutiques aux vertus rigidifiantes. Je ne rencontre pas du tout ce problème sur ma propre adresse, qui est pourtant la principale du compte. Alors pour l'instant j'ai proscrit vingt mails avant que ma mère ne regarde ses messages (et pas de blagues douteuses sur le fait qu'elle irait sur ce genre de sites : IMPOSSIBLE), mais j'aimerais savoir s'il n'y a pas une sorte de filtre trouvable sur le Net.

Baptiste B.

Loin de nous l'idée que votre maman puisse fréquenter des sites douteux ou soit à la recherche de substances généralement prescrites sur ordonnance. Pour éviter cette invasion, il n'existe pas de solution miracle. Si les deux utilitaires que conseillait C_Wiz dans la rubrique Utilitaires du numéro 152 ne vous conviennent pas, vous pouvez également essayer Mail Washer (www.mailwasher.net). Sinon, vous pouvez tenter de retrouver les auteurs de ces mails et leur distribuer de grandes mandales dans les dents pour leur faire regretter leurs mauvaises actions. Deux ou trois coups de parpaing de notre part seraient aussi appréciés.

Le gros Robert

Vous serait-il possible de donner une définition du verbe poutrer ?

Guillaume C.

Je laisse le clavier à Atomic, spécialiste des définitions du langage alternatif.
POUTRER [putRe] v.intr. – 2003 lat.pop. poutrare
1. Soulever de terre et encastrer dans un mur, avec les yeux grands ouverts et la mâchoire pendante (ou l'inverse). Technique d'interrogatoire inventée dans les années 50 par Maurice Poutre, adjudant parachutiste dans la Légion Etrangère. Le poutrage désigne maintenant des textures photoréalistes, un antialiasing réussi ou un produit de qualité supérieure.

C'est la taille qui compte

Bonjour, pourquoi y a-t-il beaucoup moins de démos sur le premier CD de Joystick de nos jours alors qu'il y a quelques années nous en avions en abondance ? Par exemple dans le numéro 118, il y avait neuf démos. Tandis que dans le numéro 148, il n'y en a que trois. Y a-t-il moins de jeu qui sortent ? Ou bien est-ce que les développeurs ne veulent pas lâcher leurs bêtas ?

Venom

La réponse est bêtement mathématique. En effet, la taille des CD n'a pas changé : 640 Mo environ. 700 Mo les jours de fête. Celle des démos commence en revanche à prendre une allure exponentielle. Il était donc facile de caser neuf démos de 65 Mo en moyenne à l'époque du numéro 118. Aujourd'hui, la plupart des démos dépassent les 150 Mo. On ne peut donc plus en caser autant qu'avant. Je pressens la prochaine question : « À quand le DVD ? » et j'y réponds ailleurs sur cette page. Paf, l'efficacité c'est aussi notre passion.

Progression acithmétique

Moi je voudrais juste savoir pourquoi vous ne mettez pas vos tests par ordre décroissant dans Joy ?Y a-t-il une logique dans votre classement des jeux ?

Loky35

Si l'idée semble terriblement pratique, vous seriez trop tenté de survoler la fin du magazine au vu de la première note au ras des pâquerettes. Vous risqueriez du coup de louper des informations super importantes, des textes super bien écrits ou des blagues super drôles. Ça serait dommage. Et vu le chaos ambiant qui règne à la rédac, c'est normal qu'on en retrouve un peu dans le magazine.

Amalgames

Je viens d'acheter le dernier Joystick et je remarque avec stupeur que dans le Top Rédac, les jeux de rôle n'ont plus droit à un classement bien à eux et sont mélangés aux jeux d'aventure. Personnellement, je ne vois pas le rapport entre un Baldur's Gate et un Chevalier de Baphomet. Je voudrais aussi savoir si les config minimums que vous indiquez pour chaque test sont les vôtres ou celles inscrites sur la boîte du jeu ?

Jean-Philippe R.

Si vous regardez bien, les FPS n'ont pas de rubriques à eux, pas plus que les jeux de Gestion. Pourtant, ils le mériteraient également. Nous avons pris le parti de regrouper entre elles les catégories voisines plutôt que de faire des « rectoscopies diptériennes » (ndsr : oui encore de la clarté bishopienne…) sur le classement des jeux dans chaque famille.
Les configurations minimums sont généralement celles données par l'éditeur. Parfois, nous les revoyons à la hausse si cela nous semble nécessaire (mais généralement l'encadré « un peu de technique » est plus informatif).

Sortie de secours

Un détail me turlupine : comment se fait-il que certains jeux disponibles dans le commerce ne soient pas testés dans votre super mag ? Est-ce simplement parce que vous ne recevez pas le jeu de la part du développeur, qu'il est trop mauvais pour apparaître dans Joystick ? Je pense notamment à State of Emergency, porté de la console, mais on mériterait de s'y attarder un peu.

Jean-Philippe R.

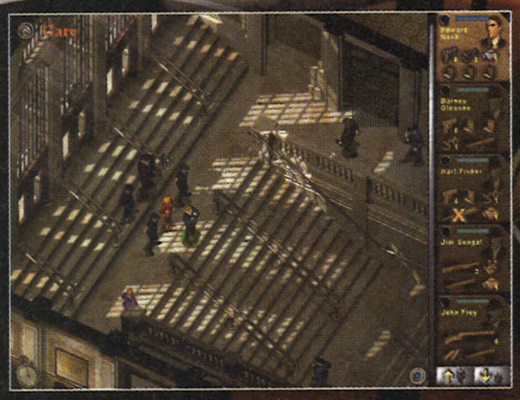
Il arrive effectivement que certains éditeurs « oublient » de nous envoyer les versions de leur jeu avant leur sortie dans le commerce. Généralement, c'est un mauvais présage. En revanche, nous nous efforçons autant que possible de les tester par la suite si nous en avons la place.

CHICAGO NEWS

MAFIA, POLICE, GUERRE OUVERTE...









CHICAGO 1930

www.chicago1930-game.com

PC

12+

© MC2 france 2003. Tous droits réservés. Développé par Spellbound Studios. Edité et distribué par MC2 france.

3000 SONNERIES et BRUITAGES !

Toutes nos sonneries sont disponibles en MONO et POLY ... et plus de 150 MINIS.

QUALITÉ Nous téléchargeons votre sonnerie dans la meilleure qualité possible pour votre mobile. Selon son modèle, la sonnerie sera **MONOPHONIQUE, POLYPHONIQUE** (vrai son des instruments) ou **HIFI/AMR** (son encore meilleur sur certains mobiles).

>▮< Sonnerie disponible aussi en version **MINI** (moins de 4s) Pour la commander directement, ajoutez 9 à sa référence.. Ex. : 558189 pour Marie...55818.

+ Sonnerie disponible en plusieurs versions. Pour choisir, appelez le **0899 70 2001**. Sinon, vous recevrez automatiquement celle que nos musiciens préfèrent !

TROUVEZ votre sonnerie !

Trouver la vôtre et **l'écouter** parmi nos 3500 sonneries :

PAR THÈME

Sur le **0899 70 2001**, utilisez la recherche par thème ou entrez directement une référence de thème. Exemple: 1563 pour ✱50 Reggae! 1563.

Ou envoyez par SMS le thème au **61211**.

Ex.: REGGAE au 61211.

PAR NOM

Sur le **0899 70 2001** choisissez Toutes les sonneries/Saisir son nom et tapez quelques lettres du titre. Exemple: 439 pour HEY (Hey oh).

Ou envoyez par SMS une partie du titre de la sonnerie au **61211**. Exemple: HEY au 61211.

SMS+ 61211

0,35 € par envoi + prix d'un SMS

61211: 0,35 € seulement

Et bien sûr toutes les sonneries sur **www.persomobiles.fr** et **wap.persomobiles.fr**.

RAP / RNB

03 Bonnie and Clyde >< 55305
21 questions 54940
50 NEW 53358
7 days 54683
Angela 55594
Another day in paradise 56083
Art de rue >< 55607
Assassin de la police 55299
Au summum >< 54580
Avec classe 55024
Baby boy >< 53068
Bad boy for life 56086
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Be faithful NEW 53388
Beautiful >< 54511
Belsunce breakdown >< 56612
Block party 55777
Break ya neck 54378
Bump bump bump >< 54113
Business 55939
California Love 54245
Changes 54247
Cleaning out my closet 55672
Crazy in love >< 54643
Destinée 55037
Dilemma >< 55917
DJ >< 54647
Dr. Hannibal >< 54123
Du rire aux larmes 56080
Family Affair 56799
Forgot about Dre 54249
Gangsta's Paradise 56685
Get my party on 53194
Gimme some more 54670
Give me the light 54070
Gravé dans la roche >< 54495
Hey oh >< + 54957
Hey sexy lady >< 54388
Hot'n'Groovy NEW 53314
Hotel Commissariat 54638
I believe I can fly 55715
I know what you want >< 54373
I need a girl 56301
I'll be missing you 55430
In da club >< + 54158
Incassable 53140
Into you 54976
J'ai des choses à te dire NEW 53258
J't'emmerde 54784
Je danse le mia 56145
Jenny from the block >< 55131
Juste un looser 53072
Killing me softly >< 56362
Le bilan 55954
Le mur du son >< 54497
Le son des bandits 56054
Like glue 53226
Long time NEW 53270
Ma Benz 55287
Ma conscience 54587
Make it clap 54384
Match nul >< 54501
Mesmerize 54321
Na na na 53197
Never leave you 54952

RAP / RNB (suite)

Noble art >< 54758
Not today NEW 53261
Number One 53227
P.I.M.P >< 54992
Parce qu'on revient de loin 53228
Peaches and cream 53133
Petit frère 55610
Pose ton gun 54764
Pour ceux 54964
Pris pour cible 55955
Real slim shady >< 56618
Revoir un printemps NEW 53356
Ronde de nuit 53141
Sale bête NEW 53250
Sales gosses >< 54757
Sans (re)pères >< 53150
Scandalous 54492
Sexy pour moi NEW 53381
Sing for the moment >< 54520
Soirée olé olé NEW 53248
Stan 56634
Still D.R.E. >< 54246
Sweet soca music >< 54588
The next episode 56632
Thoia thoing 53147
Uh huh NEW 53317
Where is the love 54747
Without me >< 56143
World filled woth love NEW 53354
Y a pas de mérite 53151
✱310 Rap! 1554

POP / ROCK

Another one bites the dust 55113
Baby I love U NEW 53331
Beat it 54278
Benny and the jets NEW 53242
Billie Jean 56202
Black or white 55711
Blue Hotel NEW 53295
Bohemian rhapsody 54151
Break on through NEW 53296
Breathe >< 54770
Bring me to life >< 54364
Californication 56760
Can't hold us now 53117
Can't stop loving you 55221
Clocks 54312
Cocaïne 56940
Come as you are 55713
Cry me a river >< 54177
Déshabillez-moi NEW 53265
Doo wap 54821
Easy lover NEW 53281
Enter sandman 55654
Every breath you take 55817
Family portrait >< 54510
Flash Dance-She is a maniac 55149
Flowers NEW 53268
Fortune faded NEW 53336
Friend NEW 53353
Get busy >< 54661
Going under 53041
Gotta get move on (Sophia is born) NEW 53348
Guilty NEW 53390
Hit That NEW 53323
Hollywood >< 54708
Hotel California 56765
I love rock'n'roll 55640
Ich will 54385
In the shadows NEW 53355
It's my life NEW 53330
Jump 55656
Just like a pill 55044
Karma police 55280
Kashmir 54415
La grange 53115
Learning to fly NEW 53299
Leave Right Now NEW 53316
Live is life >< + 54485
Losing grip 53112
Lost of words NEW 53332
Love's divine + 54819
Mandy NEW 53359
Me against the music 53225
Miracle of love NEW 53298
Mixed up World NEW 53264
Mutter 54375
New born 54137
No good advice NEW 53246
Nothing else matters 54135
Nothing fails NEW 53262
One more chance NEW 53259
Paint it black NEW 55750
Radio Ga Ga NEW 53301
Rock your body 54596
Rocket man NEW 53241
Saturday night's alright for fighting >< 53224
Seven nation army 54334
Simply the best NEW 53384
Sk8er boi >< 54159
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water >< 55427
Smooth criminal 54280
So yesterday NEW 53351
Special needs NEW 53300
Stairway to heaven 56790
Still loving you 56786
Stuck 54972
Stuck on you + 54956
Sussudio NEW 53279
Thank you baby NEW 53275
The call of Ktulu 54133
The final countdown 54551
Thriller 54277
Time is running out >< 54974
Tout l'or des hommes 53010
Try too hard NEW 53337
White flag 54942
You came 53066
You can't hurry love NEW 53280
✱540 Pop/Rock! 1561

ROCK FRANÇAIS

Apologie 54047
Cinglés 54987
Clandestino 56179
Debout NEW 53271
Dernière danse >< 54382
Divine excuse 53192
J'ai demandé à la lune >< 56096
Je cours 54857
Je te suivrai NEW 53318
Jeune et con 55779
L'aventurier >< 56097
Lambé an dro 54048
Le chemin 55056
Le vent nous portera 56769
Mala Vida 56178
O Compagnons NEW 53263
✱130 Rock Français 1548

HARD ROCK

Back in black 54392
Chop Suey 53113
Every you every me 54282
Faint 54671
Fear of the dark 54408
Feeling this NEW 53357
Hard as a rock 55301
Hell bells 55273
Highway to hell 55688
I was made for loving you 54984
In the end >< 54219
Innervision 53114
Mobscene >< 54490
Numb >< 54896
Somewhere I belong >< 54222
The bitter end 54283
Thunderstruck >< 54360
✱50 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS

3ème sexe 54461
À contre courant 53186
À nos actes manqués 54275
Addicted NEW 53257
Ah qu'elles sont jolies les filles de mon pays 53165
Ainsi sois-je 54566
Alexandrie Alexandra 56222
Aller plus haut 56457
Allez les filles NEW 53255
Allumer le feu >< 56228
Avant de nous dire adieu 55625
C'est trop 53195
Demandez à mon cheval NEW 53410
Dès que le vent soufflera 54197
Désenchantée 56214
Deux pieds NEW 53343
Dis moi que l'amour 54672
Donne moi le temps 54411
Donner pour donner NEW 53243
Duel au soleil NEW 53297
Elisa 55720
Elle voulait jouer cabaret NEW 53346
Emmenez-moi 53217
En apesanteur 55549
Encore NEW 53303
Entre nous >< 55456
Envole-moi 54276
Et l'on y peut rien >< 54595
Eve lève-toi 54561
Fan 54356
Grandir NEW 53328
Hymne à l'amour 54013
Immortelle 55709
Innamoramento 56411
J'ai encore rêvé d'elle 55615
J'ai pas fait PopStars NEW 53310
J'te lâche plus NEW 53288
J'y crois encore 53238
Je n'ai jamais pleuré 53187
Je n'ai pas changé NEW 53256
Je Regarde là Haut NEW 53315
Je sais où aller 54424
Je suis de celles NEW 53342
Je te donne 55319
Je te promets 54555
Je vais t'aimer NEW 53272
Juste une illusion NEW 53302
L'aigle noir + 55690
L'été indien 56092
L'intermittence NEW 53308
L'orange NEW 53333
La beuze-Le frunkp >< + 55210
La fille du coupeur de joints 55803
Là où je vais NEW 53290
La solitudine 54489
Laisse mes mains sur tes hanches NEW 53289
Le petit bonhomme en mousse 55629
Le prélude de Bach 53237
Le rêve du pêcheur NEW 53278
Les démons de minuit 56215
Les hommes qui passent NEW 53345
Les lacs du Connemara 55331
Les mots bleus 56432
Les nouveaux romantiques NEW 53292
Les ondes NEW 53409
Libertine 56212
Lindberg NEW 53404
M'exaucerais-tu quand même NEW 53350
Ma gueule 54557
Ma liberté de penser >< 54315
Marie >< 55818
Millésime 56939
Mistral gagnant >< 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Mon étoile NEW 53325
On n'oublie jamais rien NEW 53313
On the road again NEW 53293
Ose NEW 53326
Où sont les hommes ? NEW 53393
Paris latino >< 55162
Petite fille (live 2003) NEW 53352
Petite Marie 55117
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Quand je joue NEW 53391
Que je t'aime 56225

VARIÉTÉS (suite)

Quelques mots d'amour NEW 53382
Qui de nous deux NEW 53322
Résiste 53239
Reste encore NEW 53305
Reviens (où te caches-tu?) NEW 53349
Rien ne me changera NEW 53245
Sang pour sang 55883
Sans bruit NEW 53383
Sans contrefaçon 56213
Savoir aimer 55773
Si j'avais du t'aimer NEW 53273
Sorry Angel NEW 53340
Souvenirs souvenirs 54480
Suivre une étoile NEW 53244
Sur un air Latino 54529
Tant pis NEW 53335
Toi, tu 53183
Tournent les violons 55626
Tu es mon autre 55901
Tu vas me quitter 54319
Un enfant de toi 56077

TOP
La SONNERIE + la MINI GRATUITE !

Exclusivité **persomobiles**: pour tout téléchargement d'une sonnerie du top ci-dessous, vous recevrez en plus et automatiquement la version mini ! (après le 31/01, vous recevrez la sonnerie sans la mini)

Hey oh	+ 549570
Summer Jam	547780
Baby boy	530680
P.I.M.P	549920
Sexy pour moi	533810
Mon étoile	533250
Wot	533410
La Bamba	565880
Numb	548960
Satisfaction	541140
Je te promets	545550
Laisse parler les gens	+ 545530
Get busy	546610
Ma rivale	531820
Papi Chulo	+ 548560
Sans (re)pères	531500
Qui de nous deux ?	533220
Thoia thoing	531470
La soupe aux choux	+ 560400
L'exorciste	567400

Un pour toi, un pour l'autre NEW 53327
Une belle journée 56095
Une fille de l'Est NEW 53392
Viens m'embrasser NEW 53267
Vivo per lei 54320
Vivre ça 53178
Vivre pour le meilleur 55601
Vous permettez Monsieur NEW 53287
Week-end NEW 53321
Zinedine 53196
✱660 Variétés! 1564

ITALIE

Cosa ne sai NEW 53285
Gloria NEW 53283
Lasciate mi cantare + 56892
Sara perche ti amo NEW 53282
Ti amo >< 55568
Tu NEW 53284
Un attimo di pace NEW 53411
✱10 Variétés italiennes! 1594

MUSIQUES RÉGIONALES

Tri Matelod 53088
✱10 Musiques régionales! 1540

COMÉDIES MUSICALES

Autant en emporte le vent-Tous les hommes 55307
Avoir une fille 55862
J'attendrai 53169
L'envie d'aimer 55603
✱10 Comédies musicales! 1574

DANCE / ELECTRO

Able to love 53003
American life 54294
Asereje (the ketchup song) 55571
Breathe 54149
Can you feel it 54759
Chihuahua >< + 54121
Children 56168
Dreamland 54648
Dreams 55431
Enola Gay 54936
Follow me 54662
Hypnotic tango 54782
Illusion NEW 53304
In the ghetto NEW 53249
Insomnia 56161
Pop Corn 56094
Ride on time NEW 53294
Right on time 54713
Satisfaction >< 54114
Shake it 53188
Slow NEW 53260
Something about us NEW 53347
Summer Jam 2003 >< 54778
Sweet dreams 55089
The magic key >< 54423
✱270 Dance! 1559

ROCK N ROLL

La leçon de Twist 53158
The Locomotion 53156
✱50 Rock'n roll! 1581

DISCO

And the beat goes on 56568
Blame it on the boogie NEW 53247
Born to be alive 56152
Don't stop 'til you get enough 56574
Get down saturday night-Get down samedi soir 55771
Give me the night 54593
I will survive + 56631
Just an illusion 55639
✱50 Disco! 1580

REGGAE

Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Don't worry, be happy 55693
Jammin' + 56759
L'hymne de nos campagnes 56360
La caraïbe 54666
Mangez moi >< 56175
No woman no cry 56758
Plantation >< 55128
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
Sortez-les 54740
Tout le monde debout 54858
✱50 Reggae! 1563

SKA

One step beyond 56546
✱10 Ska! 1592

LATIN

Corazón de Papel NEW 53269
La Bamba >< + 56588
La vida en rosa NEW 53306
Manuela NEW 53266
Maria Magdalena >< 53044
Papi Chulo >< + 54856
Papito ven a mi NEW 53274
✱40 Latin! 1579

ZOUK

1er gaou >< 56485
Alice, ça glisse 55608
Donne moi ton number NEW 53329
La Chatte à la Voisine NEW 53312
Laisse parler les gens >< + 54553
Ma rivale >< 53182
Océan >< 54949
Tu disais 54802
Vas-y Franky (Fruit de la passion) >< + 56953
Vini Séré 53229
Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni 53037
✱20 Zouk! 1565

RAÏ

A vava inouva 55318
Abdel Kader >< 55435
C'est par ma mère NEW 53311
Didi 56698
Je veux vivre 54820
Menfi 55432
Parisien du nord 55584
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Yoam wara yoam 55433
✱20 Raï! 1562

DESSINS ANIMÉS

Albator 56719
Barbapapa 56822
Bibi phoque 56975
Candy + 56610
Capitaine Flam >< 56717
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cowboy bebop 56363
Denver le dernier dinosaure 53020
Dragon Ball GT >< + 54343
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
George de la jungle 54902
Goldorak, go ! 54811
Goldorak, le grand 54808
Goldorak-Là haut, là haut... 56654
Gundam wing 54242
Jayce et les conquérants de la lumière 54900
Jeanne et Serge >< 56979
L'Inspecteur Gadget >< 56733
La panthère rose >< + 56629
Le Roi Lion 56261
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les Minipouss 54923
Les mystérieuses cités d'or >< 56735
Les Simpsons >< 56615
Max et compagnie NEW 53339
Maya l'abeille 56601
Mon voisin Totoro 56190
Nicky Larson 55235
Olive et Tom 56714
Princesse Mononoké 55072
Princesse Sarah 56985
Tom Sawyer 55963
Yu-Gi-Oh! 54362
✱90 Dessins animés! 1556

SÉRIES TV

Agence tous risques >< + 56826
Alias 56319
Amicalement vôtre + 56603
Angel >< + 56851
Arnold et Willy + 56844
Benny Hill >< 56820
Buffy contre les vampires 56616
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo 56650
Charmed 56852
Code Quantum 56802
Droles de Dames 56994
Friends-Thème 56617
Happy Days 56929
Hartley cœur à vif 56861
Hawaï police d'état + 56818
K2000 56847
L'homme qui tombe à pic 56842
L'île aux enfants-Casimir 56602
La famille Adams 56893
La petite maison dans la prairie 56815
Les envahisseurs 56817
Les feux de l'amour 56832
Les mystères de l'ouest 56816

SÉRIES TV (suite)

Les têtes brulées 56891
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver 56730
Magnum >< 56682
Malcom 54888
Mannix 54351
Mariés, 2 enfants >< 56840
Mission Impossible-Thème série TV >< 56635
Muppet Show 56944
Papa Schultz 54901
Police Academy 56837
Shaft + 56091
Six feet under 54338
Smallville-Save Me >< 54358
Stargate SG-1 >< 56843
Starsky & Hutch 56651
Supercopter 55350
Thierry la Fronde 54360
X-Files + 56614
✱170 Séries! 1551

FILMS

1492, Christophe Colomb 56090
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
Amélie Poulain >< + 56633
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Austin Powers 56751
Bagdad Café 56887
Beetlejuice 55967
Borsalino 54971
Braveheart >< 55968
Buena Vista Social Club-Chan Chan + 56186
Bullit 55969
Die Hard 54895
Fantômas 54789
Flashdance 56024
Ghost-Unchained melody + 56464
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Grease + 56754
Halloween >< 54000
Il était une fois dans l'ouest 56658
Il était une fois en amérique 56249
James Bond-Thème >< + 56639
Jeux interdits 56792
Kill Bill-Bang Bang NEW 53389
L'exorciste >< + 56740
La 7ème compagnie 53023
La beuze-99 Luftballons 54139
La boum 56655
La chèvre 56270
La cité de la peur-La carioca 56395
La soupe aux choux >< + 56040
La vérité si je mens-Ya habbibi yalla 54472
Le bon, la brute et le truand 56657
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills >< + 56076
Le gendarme de St Tropez-Thème 56073
Le grand blond avec une chaussure noire 56038
Le monde de Nemo NEW 53319
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 roi et l'oiseau NEW 53387
Le seigneur des anneaux II 55065
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés font du ski >< + 56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? 55948
Les Bronzés-Darla Dirladada 56957
Les Ripoux 3 NEW 53405
Love actually-The trouble with love is NEW 53406
Mauvais Esprit-Faites du bruit NEW 53309
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
Mortal Kombat 54891
Moulin Rouge-Sparkling diamonds NEW 53334
Pirates des Caraïbes, la malédiction du Black Pearl >< + 54959
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Misirlou >< + 56641
Rocky III-Eye of the tiger >< + 56718
Sexe intentions-Bittersweet symphony >< 55494
Sister act 55001
Taxi 3 >< + 55492
Terminator 2 >< + 56755
Terminator 3 54903
The full monty >< + 56888
Titanic-My heart will go on + 56742
Top Gun-Take my breath away >< 56890
Warm up & leader theme NEW 53385
xXx-Feuer frei 54254
✱210 Films! 1553

PUBLICITÉS

Air France-A sleep for day 56188
Banque Populaire-Free 56107
Chambourcy-J'ai faim de toi NEW 53344

PUBLICITÉS (suite)

CNP-Jazz suite 56713
Coca Cola Vanille-Day-O >< + 54464
Dim >< + 56604
Egoïste-Romeo et Juliette 55728
Evian 2003-We will rock you >< 56523
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
Miko-Played a live 54892
Montréal NEW 53408
Orange 2003-Come Together NEW 53277
Ricoré 56700
Royal Canin-Le Professionnel 56039
Schweppes-Essa Moca Ta Diferente 56022
✱70 Publicités! 1557

CHANSONS PAILLARDES

Félicie aussi 54256
J'ai la ... qui colle 56112
La digue du... 56104
La petite huguette 56105
✱10 Chansons paillardes! 1573

NOËL ET FÊTES

Étoile des neiges NEW 53394
Happy Birthday (to you) NEW 53396
Happy birthday to you Mr President NEW 53397
Jingle Bell 56702
Joyeux Anniversaire 56653
La danse des canards 56119
La fête au village NEW 53398
Last Christmas NEW 53395
Marche funèbre 55493
No-o-ël, No-o-ël (the first Noël) NEW 53399
Petit papa noël 56768
Toi le Père Noël NEW 53320
Tombe la neige NEW 53286
We wish you a Merry Christmas NEW 53400
✱20 Fêtes/Evénements! 1539

DIVERS

Pin Pom (Pompier) >< 56647
Signal aéroport 54696
Sirène de police américaine 54887
Sonnerie vieux téléphone 54453
✱10 Divers/Jingle! 1566

CLASSIQUE

Bolero 55176
Carmina burana >< 55723
Gnossiennes 1 56992
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
✱30 Classique! 1558

JAZZ

In the mood 54213
✱40 Jazz! 1560

COMPTINES / ENFANTS

Attraction "It's a small world" 54927
✱10 Comptines! 1595

HYMNES

Hymne Algérie >< + 56668
Hymne Allemagne + 56664
Hymne Arménie 53134
Hymne Brésil 56067
Hymne Breton 54669
Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
Hymne Etats Unis + 56666
Hymne France-La Marseillaise >< + 56660
Hymne Israël-Hatikva + 56670
Hymne Italie >< 56663
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
L'internationale 56951
Le chant des partisans 55428
✱40 Hymnes! 1552

HUMOUR

C'est toi que je t'aime 55579
Isabelle a les yeux bleus 55574
Stach stach 56064
✱10 Humour! 1598

BRUITAGES

Écoutez tout notre catalogue de bruitages au **0899 70 2001** et **www.persomobiles.fr**.

Aboiement chien + 66001
Bruits érotiques 66069
Chant Tyrolien 66004
Chasse d'eau 66005
Cri de Tarzan 66053
Cri d'horreur Femme 66006
Délire chinois 66009
Fou rire 66012
"Fraise de dentiste" NEW 66077
Miaulement chat 66013
Pets 66014
Rire bête 66015
Rots 66016
Sifflet (ouah le canon !) 66019
US Police"Hands up!" NEW 66078
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard + 66021
Vomissements 66023
Vieux téléphone 66026
"Allo! Ici la gendarmerie" 66051
"Allo? Qui me parle?" NEW 66073
"Allo, ici la terre" NEW 66063
"Alors, on joue les héros, cow boy?" NEW 66066
"Allo docteur, c'est encore moi!" NEW 66081
"Attention au départ" NEW 66071
"Ce téléphone s'autodétruira..." NEW 66080
"C'est mon portable qui sonne?" 66031
"C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
"Ceci est un appel, veuillez décrocher !" 66059
"Décroche, allez, décroche!" + 66035
"Demat" NEW 66064
"Espèce de p'tit con!" 66045
"Hasta la vista, baby!" + NEW 66075
"Hem hem je dérange?" NEW 66079
"Inch Allah!" NEW 66082
"Joyeux noël!" NEW 66076
"Kenavo" NEW 66062
"Ki c k'a pété?" NEW 66068
"Oh my godness!" NEW 66067
"La loi, c'est moi!" 66050
"Nous zafons les moyens de fous faire parler..." 66041
"Ouvrez, police!" 66044
"P'tit con, va!" 66045
"Putaing, cong!" 66046
"Shalom!" NEW 66061
"Si ça se trouve c'est mon portable qui sonne!" 66048
"Téléphone, maison" NEW 66074
"Tranquille" NEW 66070
"Tri matelod..." NEW 66072
"Y'a quelqu'un ?" + 66049
"Y'a person qui répond?" NEW 66065

PERSONNALISEZ VRAIMENT VOTRE MOBILE AVEC persomobiles

PHOTOS et SONNERIES OFFICIELLES

Star Academy

29301 29304 29305 29306 29307 29308 29309
29303 animé 29421 29420 29422 29420 29423 29420 29424 29420 29426 29420 29427 29420
29428 29420 29429 29420 29430 29420 29431 29420 29432 29420 29433 29420 29434 29420
29435 29420 29436 29420 29444 29440 29446 29440 29449 29440 29450 29440 29451 29440
29452 29440 29453 29440 29454 29440 29524 29520 29614 29600 29546 29540 29554 29540
29302 29310 29401 29400 29402 29400 29403 29400 29404 29400 29406 29400
29407 29400 29408 29400 29409 29400 29410 29400 29411 29400 29412 29400 29413 29400
29414 29400 29415 29400 29416 29400 29566 29560 29634 29620 29626 29620 29514 29500

ÉLODIE, LUKAS, MICHAL, MORGANNE, PATXI, PIERRE, SOFIA... TON RÉPONDEUR AVEC LEUR VOIX !

★ "Coucou", "Joyeux noël", "Je ne suis pas là", "Bonne année"... Écoute et personnalise ton répondeur avec plein de messages enregistrés ou chantés par les candidats au **0899 70 2001** !

39463 39469 39964 39969 39971 39974
39411 39462 39466 39465 39467 39468
39409 39402 39403 39406 39408 39401
39704 39483 39844 39824 39492 39494
39604 39746 39495 39826 39706 39946
39786 39606 39846 39829 39949 39485
39926 39866 39489 39609 39493 39529
39749 39709 39950 39487 39496 39830
39710 39610 39711 39951 39831 39490
39611 39811 39411 39853 39833 39613
39482 39486 39834 39711 39614 39814

★ Des centaines d'autres photos et logos N&B : 0899 70 2001, www.Persomobiles.fr et wap.Persomobiles.fr

TOUS LES FINALISTES !

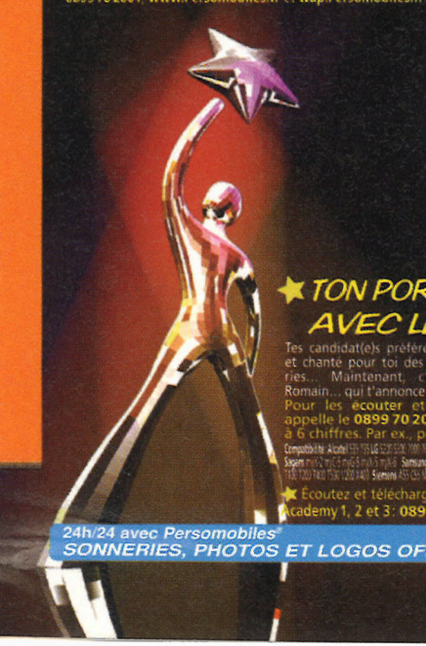
Quand Mot candidat: XXXXX apparaît sous une image, elle existe pour les 10 finalistes ! Exemple :



Amina	1
Élodie	4
Lukas	6
Michal	9
Morganne	10
Patxi	11
Pierre	12
Romain	13
Sofia	14
Stéphanie	15

SONNERIES OFFICIELLES

La bamba, hymne officiel	59800
Saturday night's alright	59864
L'orange	59706
Wot	59792
Ainsi sois-je	59747
Paris latino	59838
Maria Magdalena	59817
Générique Star Academy	59822



★ TON PORTABLE SONNE AVEC LEUR VOIX !

Tes candidat(e)s préféré(e)s ont enregistré et chanté pour toi des dizaines de sonneries... Maintenant, c'est Sofia, Lukas, Romain... qui t'annonce que tu as un appel ! Pour les écouter et les télécharger, appelle le **0899 70 2001** et tape la réf. à 6 chiffres. Par ex., pour Sofia : 154194.

Le top !	154180
Amina	154181
Élodie	154184
Lukas	154186
Michal	154189
Morganne	154190
Patxi	154191
Pierre	154192
Romain	154193
Sofia	154194
Stéphanie	154195

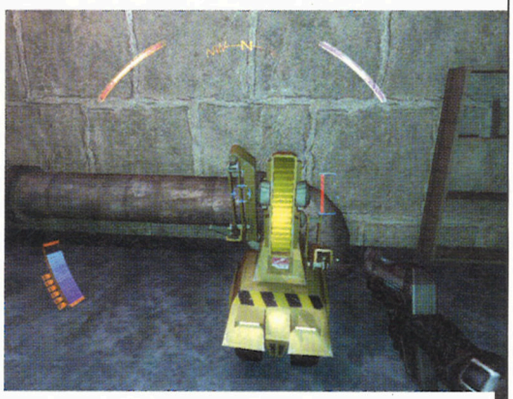
Compatibilité : Alcatel 511 512 535 735 ; Motorola C350 T720 ; Nokia 3100 3200 3300 3510 5100 5200 5210 5300 5510 6100 6200 6220 6230 6610 6610i 6650 6800 7200 7210 7250 7250i 7260 7270 7600 7610 7650 8210 8250 8310 8850 8855 8890 8910 8910i ; Panasonic GD87 ; Sagem myX-1 myX-2 myX-3 myX-4 myX-5 myX-6 ; Samsung E700 E710 E720 E730 E800 E810 E820 E830 E840 E850 E860 E870 E880 E890 E900 E910 E920 E930 E940 E950 E960 E970 E980 E990 P400 P410 P500 P510 P520 P600 P730 P735 P740 P750 P760 P770 P780 P790 P800 P810 P820 P830 P840 P850 P860 P870 P880 P890 P900 P910 P920 P930 P940 P950 P960 P970 P980 P990 S100 S200 S300 S400 S500 S600 S700 S800 S900 T100 T200 T300 T400 T500 T600 T700 T800 T900 U100 U200 U300 U400 U500 U600 U700 U800 U900 V200 V300 V400 V500 V600 V700 V800 V900 X100 X200 X300 X400 X450 X460 X480 X500 X600 X630 X640 X660 X680 X700 X800 X810 X820 X830 X840 X850 X860 X870 X880 X890 X900 X910 X920 X930 X940 X950 X960 X970 X980 X990 Z100 Z110 Z120 Z130 Z140 Z150 Z160 Z170 Z180 Z190 Z200 Z210 Z220 Z230 Z240 Z250 Z260 Z270 Z280 Z290 Z300 Z310 Z320 Z330 Z340 Z350 Z360 Z370 Z380 Z390 Z400 Z410 Z420 Z430 Z440 Z450 Z460 Z470 Z480 Z490 Z500 Z510 Z520 Z530 Z540 Z550 Z560 Z570 Z580 Z590 Z600 Z610 Z620 Z630 Z640 Z650 Z660 Z670 Z680 Z690 Z700 Z710 Z720 Z730 Z740 Z750 Z760 Z770 Z780 Z790 Z800 Z810 Z820 Z830 Z840 Z850 Z860 Z870 Z880 Z890 Z900 Z910 Z920 Z930 Z940 Z950 Z960 Z970 Z980 Z990 ; Siemens A55 A56 A57 A60 A62 A65 A70 A75 A80 A85 C55 C56 C60 C62 C65 C70 C72 C75 C80 C81 C82 C85 CF62 CX65 CX70 CX75 M55 M65 MC60 S55 S65 S66 S68 SL55 SL65 SL75 ; SonyEricsson P800 P802 P900 P908 P910 P910i T226 T230 T237 T238 T290 T290i T300 T302 T303 T305 T306 T310 T311 T312 T316 T318 T320 T324 T325 T326 T328 T329 T330 T331 T332 T333 T334 T336 T337 T338 T340 T345 T346 T348 T349 T350 T356 T360 T361 T362 T365 T366 T368 T370 T372 T373 T374 T376 T377 T378 T380 T382 T383 T384 T386 T387 T388 T389 T390 T395 T396 T398 T399 T400 T402 T403 T404 T405 T406 T408 T409 T410 T412 T414 T416 T418 T419 T420 T421 T422 T424 T426 T428 T429 T430 T432 T434 T435 T436 T438 T439 T440 T442 T443 T444 T446 T448 T449 T450 T452 T454 T455 T456 T458 T459 T460 T462 T463 T464 T466 T468 T469 T470 T472 T474 T475 T476 T478 T479 T480 T482 T483 T484 T486 T488 T489 T490 T492 T494 T495 T496 T498 T499 T500 T502 T503 T504 T506 T508 T509 T510 T512 T514 T515 T516 T518 T519 T520 T522 T524 T525 T526 T528 T529 T530 T532 T534 T535 T536 T538 T539 T540 T542 T544 T545 T546 T548 T549 T550 T552 T554 T555

Urgh… Dur de se lever. Ah, c'est vrai que je suis à Seattle. Ce foutu voyage de nuit en hélico depuis Chicago m'a vanné. Quelle mouche les a piqués pour m'embarquer comme ça ? Bon, un brin de toilette. Mon visage de jeune Caucasien apparaît dans le miroir ; j'aurais aussi bien pu être une fille au teint mat ou un Africain américain, c'est l'avantage quand on a un prénom passe-partout genre « Alex ». Hop, je suis prêt juste à temps pour répondre au coup de fil holographique de la patronne de ce camp d'entraînement Tarsus. Quoi ? Un attentat à Chicago, mais elle ne veut pas me dire si c'est grave ! En gros : entraîne-toi et on verra plus tard. Super, j'ai des amis et toute ma vie là-bas moi. BAOUM ! Eh oh ? c'est quoi ce foutoir ? J'ai pas à m'inquiéter, tout va bien et c'est pas mon problème ? BAOUM ! Euh d'accord… Direction la salle des recrues alors. BLANG ! Eh ?! Le couloir vient d'exploser, et le type là, il est super mort. Ou alors, il est très fort en yoga vu la position absurde qu'il se tape. Je l'attrape et je le jette contre un mur. Il retombe bêtement. O.K., il est bien mort. Un employé a l'air aussi inquiet que moi. Pas rassurant ça… On va essayer de rester cool. Bonjour bonjour ! BAOUM ! Ah salut, ça va ? Oh, un terrain de basket. Je tente un trois points et je rate. Énervé, je prends un balai et je le balance : il rentre et reste coincé dans le cerceau. Trop fort. BAOUM ! Des lumières rouges s'affolent, « ceci n'est pas un exercice, la base est attaquée… » Ça alors, quelle nouvelle. Je peux enfin paniquer en courant en rond les mains en l'air, comme le Disciple dans Léonard. HELP ! Bon sang quelle galère, et je sens que c'est pas fini.

Avec Ion Storm, c'est toujours la totale. Fromage et dessert, slip et caleçon, la résistance et la collaboration, FPS et RPG. Deus Ex : Invisible War reflète bien ce besoin maladif de ne manquer de rien. Sous ses airs de petit barbu sympa, Warren Spector doit être un type super torturé quand même, mais il souffre pour notre plus grand plaisir, gniark !

Faut que je le tranche vite, avant qu'il ne m'aligne avec son shotgun.





Le plein de nano sans plomb et un coup sur le pare-brise, s'il vous plaît.

PAR Fumble

Organisations, conspirations, troufion

Vous l'aurez compris, il s'agit du tout début de l'aventure, alors que le joueur apprend à diriger Alex D, après avoir choi-

GENRE : FPS/RPG
ÉDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : ION STORM (ÉTATS-UNIS)
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER 2004



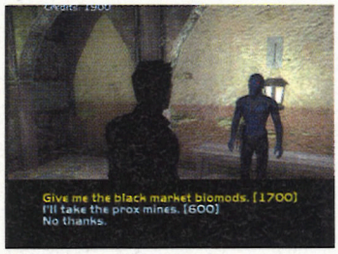
DEUS EX : INVISIBLE WAR



À quelques exceptions près, l'effet poupée de chiffon n'est pas trop débile.



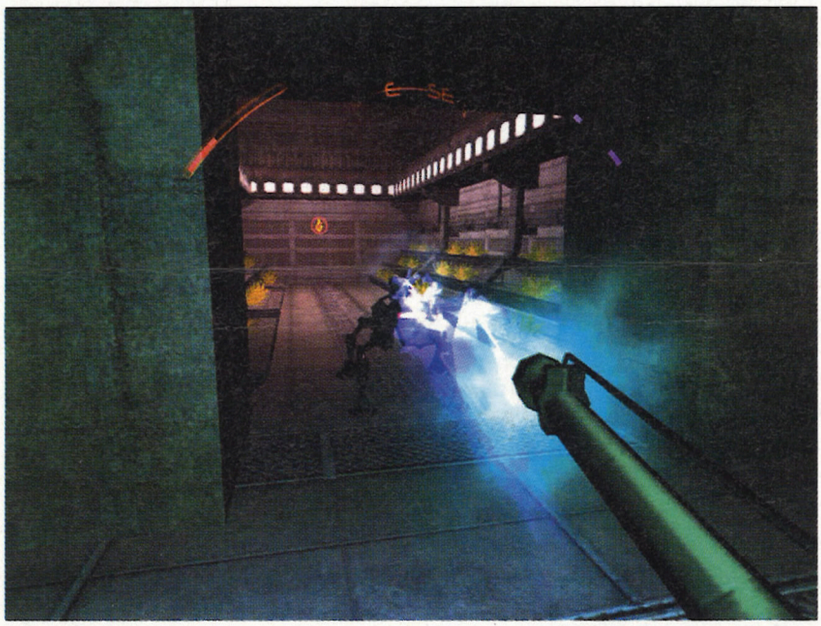
À la mémoire d'Alex D., mort pour prendre cette photo.



Comme dans le premier Deus Ex, on peut acheter du matos durant les dialogues.

si son sexe et sa teinte de peau parmi trois différentes. Pour l'article, j'ai choisi un mec, hein. Ça ne change d'ailleurs rien aux 30 000 lignes de textes parlées dans le jeu (il y aura des sous-titres en français). Juste avant, une jolie intro vous montre ce qu'il s'est passé à Chicago, mais l'affaire reste mystérieuse. L'action se déroule vingt ans après celle de Deus Ex ; le monde se remet alors d'une terrible crise économique internationale. Ne cherchez pas à quelle fin du premier épisode cette suite se rattache, car Ion Storm a décidé de fusionner toutes les options pour continuer sur une nouvelle base. On retrouvera néanmoins Tracer Tong, Nicolette DuClare, ou même JC et Paul Denton (alors ? Lequel est le père ?). Pendant toute l'aventure, Alex pourra suivre les directives de l'une ou l'autre faction, selon ses désirs. Il n'y aura pas de contraintes, juste quelques « pressions » physiques, et ce n'est qu'à la fin qu'Alex s'alliera à ceux qui représentent au mieux ses idéaux. On se doute que le choix sera tout aussi cornélien et amer que dans le premier, dont le dilemme moral par rapport au sort de l'humanité a marqué les esprits. Il suffit de jeter un œil aux groupes pour imaginer l'ambiance... Les Académies Tarsus forment des jeunes au combat. Ils deviendront les sbires de puissantes corporations. L'Ordre est un mouvement religieux écolo et antimatérialiste que l'on retrouve partout. Les Templiers, organisation militaire brutale, sont en faveur de la pureté de la race. Les hyper-cybermodifiés de la secte fourmilière « Omar », eux, sont encore plus technogeek que toute la rédac réunie. Quant à l'OMC, l'Organisation Mondiale du Commerce, elle cherche à unir les peuples sous un seul système économique assez inhumain. Reste Pequod's Coffee, qui fait du bon café. Et c'est important, faut pas rigoler avec ça. Ah quoique attendez, le café Queequeg semble aussi vouloir prendre sa part du marché. Ça devient compliqué là, mais c'est fait pour. Avec les excellentes références à Ghost in The Shell, mélangées à la série X-Files, plus Illuminatus! (la bible des livres de conspirations), les influences sont suffisamment nombreuses pour donner lieu à un univers unique et original.

Ce railgun pompe pas mal dans la jauge de munitions universelles.



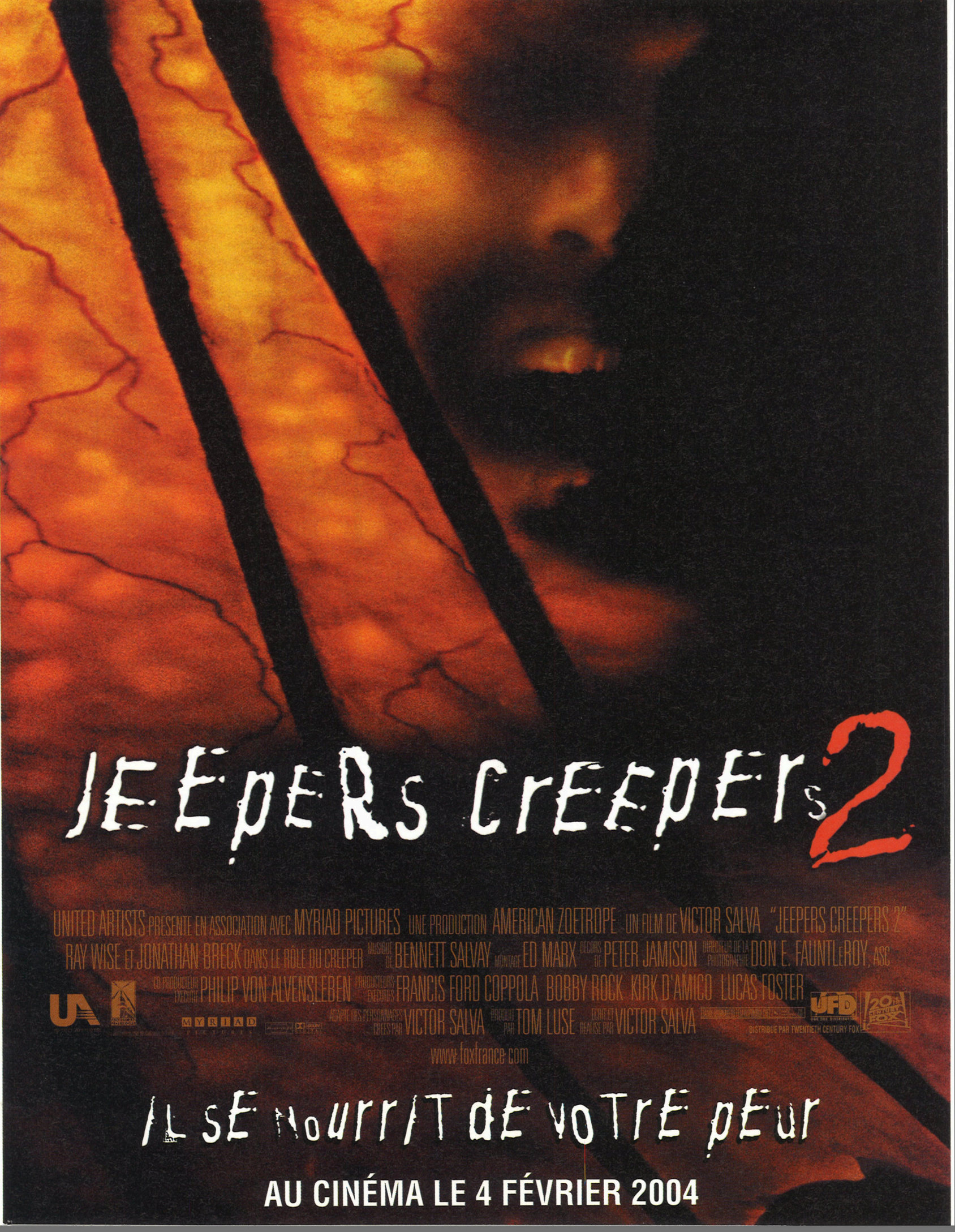
Dans la nano jusqu'au cou

Une fois de plus, ce ne sont pas les possibilités qui vont manquer. Même si le scénario garde une certaine linéarité, chaque mission sera abordable selon son humeur. Avec une grosse panoplie d'armes customisables pour la diplomatie : shotgun, flingue « Mako », mines, fusil de snipe « parce que c'est drôle » dixit Warren, etc. À travers plein de larges couloirs d'aérations pour les furtifs, qui devront faire attention à l'exposition lumineuse, au bruit de leurs pas, ou à la pression de leurs boyaux (on nous ment, le gaz naturel est dange-

Concessions pour une console

Houla ! Desserrez les dents, j'ai encore rien dit ! C'est vrai que chaque carte sera assez petite, pour convenir aux performances de la Xbox. Warren Spector fait passer cette contrainte technique pour un choix de design permettant d'éviter les grands espaces vides et rendre ainsi le jeu plus vivant et réactif. Bon, O.K., ça marche, faut juste pas être trop claustro. Sinon je trouve qu'Alex mâle a un visage très proche d'un héros de jeu japonais (et le charme d'une endive au jambon, mais ça n'a rien à voir) et l'interface a tout simplement un look console. Cependant, cela ne change rien à la qualité du jeu. Certes, je n'arrive toujours pas à comprendre comment on joue à un FPS avec un pad, mais tant mieux si certains en sont capables. La version PC permet de virer l'autoaim de feignant (ouf), mais les dégâts ne sont pas localisés et les armes n'ont pas besoin d'être rechargées... Cette simplification du gameplay nuit un poil à l'ambiance, mais on a vu pire.

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


JEEPERS CREEPERS 2
UNITED ARTISTS PRÉSENTE EN ASSOCIATION AVEC MYRIAD PICTURES UNE PRODUCTION AMERICAN ZOETROPE UN FILM DE VICTOR SALVA "JEEPERS CREEPERS 2"
RAY WISE ET JONATHAN BRECK DANS LE RÔLE DU CREEPER MUSIQUE DE BENNETT SALVAY MONTAGE ED MARX DÉCORS DE PETER JAMISON DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE DON E. FAUNTLEROY, ASC
CO-PRODUCTEUR EXÉCUTIF PHILIP VON ALVENSLEBEN PRODUCTEURS EXÉCUTIFS FRANCIS FORD COPPOLA BOBBY ROCK KIRK D'AMICO LUCAS FOSTER
UFD
DISTRIBUE PAR TWENTIETH CENTURY FOX
MYRIAD PICTURES
ADAPTÉ DES PERSONNAGES CRÉÉS PAR VICTOR SALVA PRODUIT PAR TOM LUSE ÉCRIT ET RÉALISÉ PAR VICTOR SALVA
www.foxfrance.com
IL SE NOURRIT DE VOTRE PEUR
AU CINÉMA LE 4 FÉVRIER 2004



L'ambiance est en général très réussie, si on aime les intérieurs.



Des flèches rouges indiquent la provenance de l'attaque. Bon là, j'avais deviné.



L'inventaire est très limité, il faudra faire un choix drastique dans les armes.

reux, j'en suis sûr). Et les plus malins tâteront du cyberhacking ou du dialogue afin d'éviter les combats. Ça ne marchera évidemment pas sur les robots et autres tourelles de combat, qu'il faudra recycler à coup d'attaque EMP (Electro Magnectic Pulse, traduisible par Gros Coup de Jus dans la Tronche pour les anglophobes). À moins, bien sûr, de les contrôler à distance pour son propre usage. Dans le registre matos, on manipulera des jumelles, des capsules de bioénergie, des « multitools », etc. Chaque objet prendra une place dans un inventaire assez restreint, ce sera donc à vous de gérer ce que vous emportez. Enfin, quinze « biomods », certains illégaux, amélioreront vos capacités (voir encadré). Exit, le système de compétences ! En effet, on s'est dit chez Ion Storm qu'augmenter du snipe de quelques points de pourcentage tous les vingt ans, c'était ridicule. De plus, la compétence « nager » ne servait à rien. Bref, on ne comptera plus que sur les biomods pour façonner notre perso.

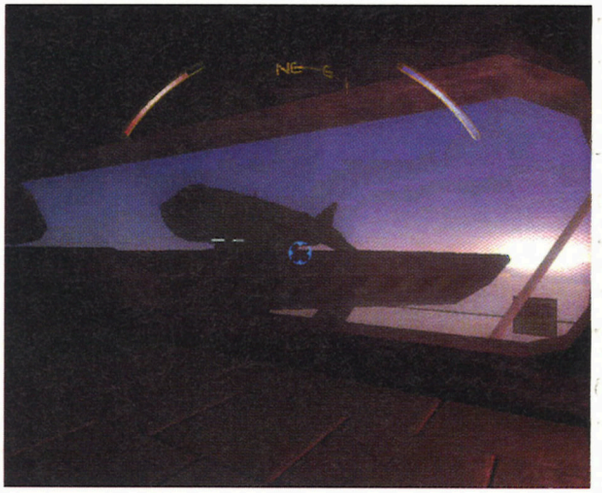
Simulation improvisation

Deus Ex : Invisible War se veut aussi immersif qu'un sous-marin russe. Warren est très excité par cet aspect simulation, il veut que chaque joueur ait sa propre expérience dans un monde qui réagit toujours différemment. Rien de scripté ! Mais il faudra que l'intelligence artificielle soit à la hauteur. Normalement, les ennemis sont à l'écoute des bruits louches et à l'affût des ombres suspectes, toutefois leur comportement semble encore manquer de cohérence. Question graphisme, les textures sont plus ou moins réussies, mais parfaitement dans le ton du jeu, et avec l'effet « bloom » qui marie les éclairages vacillants aux décors bump mappés, on rentre de plain-pied dans l'ambiance. La dimension exceptionnelle vient du mélange des lumières dynamiques et des ombres volumétriques, associées à un moteur physique tout à fait correct. Sans parler du système de propagation du son : un bruit ne sera pas perçu de la même façon selon la distance ou les matériaux qu'il traverse, par exemple. Les animations, elles, paraissent correctes, sauf pendant les dialogues durant lesquels les personnages sont presque sans vie, ou alors une vie douloureuse incluant un balai et un endroit qui ne voit jamais la lumière du jour. Warren Spector regrettait lui-même ce manque d'humanité lors d'une interview. C'est certain, tout n'est pas à la hauteur de ce qui devrait bientôt nous faire halluciner (Thief3, HL2, Doom3), pourtant ce titre est déjà très impressionnant et les innovations techniques ont l'air vraiment bien utilisées. Un problème de difficulté mal dosée, comme dans le premier Deus Ex, serait beaucoup plus malvenu. J'entends par là un déséquilibre lié à la multiplication des chemins d'accès et des possibilités du jeu. Quel que soit le perso, on pouvait souvent réussir une mission de toutes les manières possibles sans trop de problème. Du GrosBillisme, quoi. Invisible War reprend le même principe, mais on nous promet que non non non, c'est

The Tbf Company presents : Deus Ex 2, ze démo

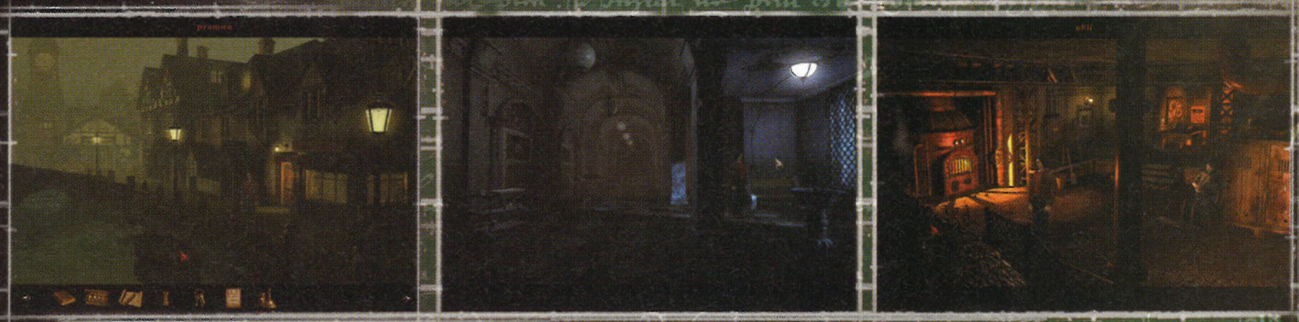
Ça fait déjà un petit moment que cette démo est sortie en fourbe sur le Net, pendant que Tbf était aux toilettes, mais il a réagi vite et il l'a bien gravé sur son CD, avec son petit burin. En plus, il lui a collé un tweaker codé par des fans, pour améliorer ses performances et l'adapter le mieux possible au PC. N'oubliez donc pas de l'utiliser (et de lire la doc présente dans les pages CD), sinon vous ne profiterez pas à 100 % de cette démo américaine, sortie un peu tôt et clairement pas assez optimisée. Warren Spector lui-même avancerait l'idée de remanier l'interface pour la sortie européenne, attendez donc patiemment la version française pour vous lancer dans l'aventure. La version américaine a clairement été sortie en vitesse pour ne pas rater la période des achats de Noël et il serait dommage de se gâcher un jeu d'une telle ampleur par manque de patience alors qu'on ronge notre frein depuis plus de trois ans.

Lever de soleil sur le Caire. Pour l'instant, je n'ai vu que des environnements très sombres.



Gen4 PC
"Interrogatoires, fouilles, confrontations... Une enquête passionnante !"
JeuxVideo.com
"Une histoire que n'auraient point reniée Conan Doyle et Bram Stocker".
JustAdventure.com
"The Black Mirror donne la chair de poule [...] Un véritable conte lugubre !".
Aventurepc.com
"The Black Mirror risque bien d'être la bonne surprise de cette fin d'année".

THE BLACK MIRROR



Une aventure à faire frémir !

Un jeu d'aventure en 3D
dans une atmosphère sombre et inquiétante

Une multitude d'énigmes, 24 personnages mystérieux
et plus de 150 lieux angoissants



12+ www.pegi.info

FUTURE GAMES

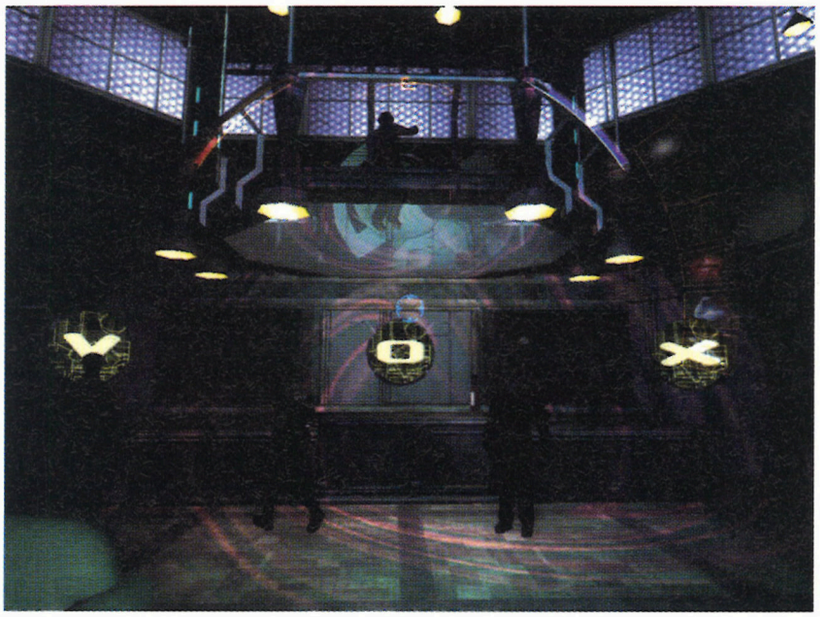
UNKNOWN identity

Micro Application | PC CD ROM

www.microapp.com/black-mirror

www.microapp.com/jeux Réf. : 4204

Micro Application, SA au capital de 1 000 000 e, RCS Paris 321 626 082. Tous droits réservés MICRO APPLICATION. Toutes les dénominations sont protégées et appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Micro Application et microapp.com sont des marques de Micro Application, SA.
© 2008 Future Games s.r.o. La marque Future Games appartient à Future Games s.r.o. Tous droits réservés. Développé par Unknown Identity. Produit par Future Games s.r.o.



Avec DJ Faskil, il y aurait plus de monde sur la piste de danse.



NG Resonance, la pop-star virtuelle, est bien plus intrigante que Britney Spears…



C'est l'heure de passer sur le billard ! Hin hin hin !



On pourrait loger une petite famille d'éléphants dans les couloirs d'aérations.

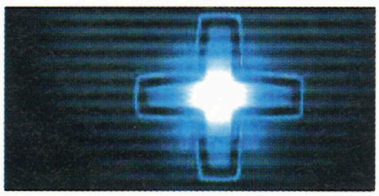
plus équilibré cette fois. De plus, quatre niveaux de difficulté sont proposés, alors que demande le peuple ? Du challenge ! Même si les combats sont très violents, la progression me semble encore un peu facile. À confirmer dans le test, ou pas. Je suis impatient de voir comment l'histoire se déroule, le peu que j'ai vu mettait l'eau à la bouche. Warren semble encore une fois réussir son pari : vous plonger dans son univers jusqu'à en oublier les défauts de réalisation et l'heure des repas. Ça c'est la grande classe. Pour le remercier, je vais même essayer de ne pas faire un sniper, tiens, pour une fois.

Le bien, le mal et Spector

On se souvient de l'histoire tordue et particulièrement non manichéenne du premier Deus Ex. Il fallait seulement suivre ses instincts, faire ce qu'il nous semblait bien, sans que l'on nous donne de repères. Eh bien ça risque d'être encore pire dans cette suite, avec encore plus de factions. Il y aura des contrats d'assassinat, d'autres de protection, et parfois sur la même personne par des groupes différents ! La violence ne sera pas prônée par tous non plus. Bref question scénar, on devrait pouvoir compter sur les traîtrises et les faux-semblants. Warren Spector nous a expliqué sa démarche : « On ne veut pas vous dire : ceux-ci sont gentils, ceux-là sont méchants. Voilà des gens, avec leurs intérêts et leurs méthodes. À vous de décider lesquels ont tort et lesquels ont raison afin d'agir en conséquence. Deus Ex est une fiction, mais j'espère que les événements dans le jeu vous feront réfléchir sur ce qu'il se passe dans la réalité. »

Incroyable !
Gagnez 10 cm instantanément !

Pour sauter plus haut, plus loin, soulever de lourdes charges, et plein d'autres usages, n'hésitez plus, utilisez les BioModifications ! Facile à installer et de qualité irréprochable, les biomods seront vos amis à chaque mission. Chaque Biocanister augmentera l'une des modifications au choix, pour un maximum de trois niveaux. Voici un exemple de configuration :



La régénération m'évite toutes ces heures d'attente chez le médecin. Pratique !



Besoin d'un soda ou de débrancher une tourelle meurtrière ? Hackez-moi tout ça avec la connexion neuronale.



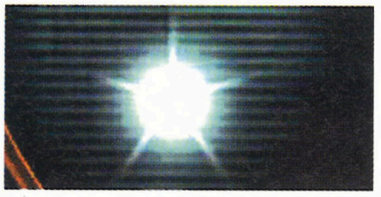
Si votre couteau suisse ne sert à rien contre les robots de combat, couplez-le avec la décharge électrostatique pour les chatouiller un peu plus.



Grâce à ma super force, je frappe comme un bourrin et je balance les corps à 20 mètres !



Accélération : si vous aimez le corps à corps, mieux vaut approcher très vite des snipers, non ?



Lumière : ça, c'est gratuit, ça me fait plaisir.

PC CD-ROM

KOREA

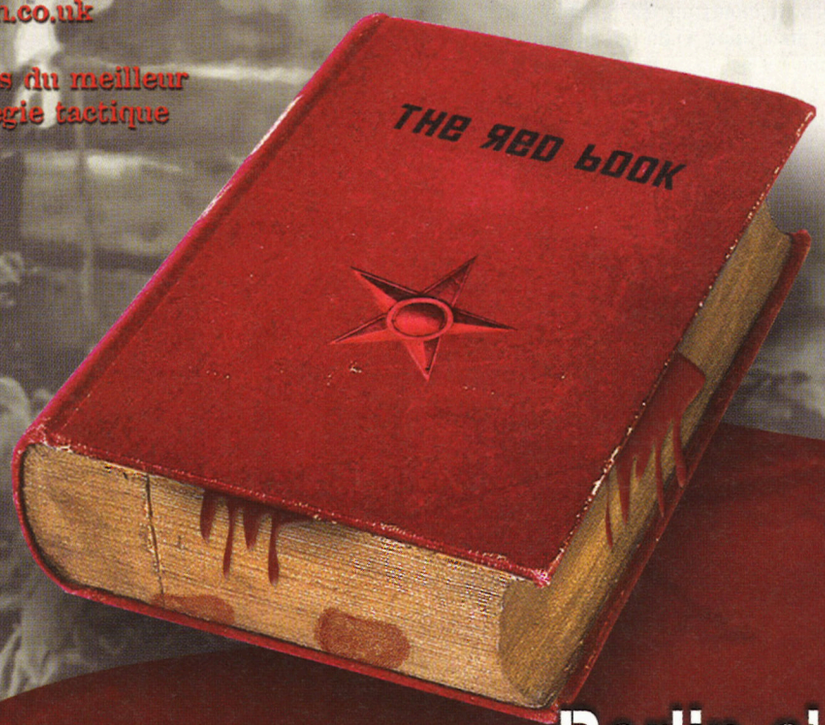
FORGOTTEN CONFLICT

>> Bronze Award
Iconticgames.com

>> Silver Award
gamer-nation.co.uk

>> E3 awards du meilleur jeu de stratégie tactique

1ER JEU D'ACTION TACTIQUE EN 3D TEMPS REEL



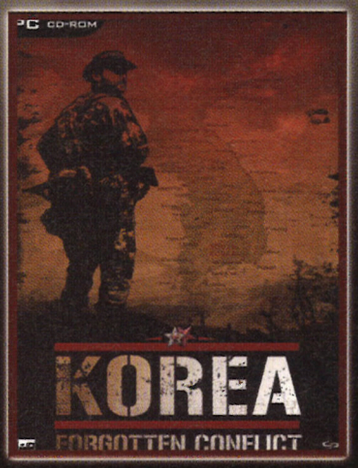
Berlin c'était hier...
Korea : Bienvenue dans la 3ème dimension !

12 missions dans des cartes gigantesques ! >> Plus de 50 armes réelles modélisées en détails >> Une vue 3D pour explorer le terrain dans tous ses détails >> Des effets météo réalistes (y compris le changement des saisons) pour une immersion plus totale >> Des décors interactifs : utilisez, manipulez et détruisez les objets >> Des graphismes détaillés : intérieurs, extérieurs, complexes militaires, armements... >> Des lieux réels recréés : les rues de Séoul, des usines, un camp de prisonniers, une base aérienne, une usine chimique >> Des effets d'ombre et de lumière dynamiques très détaillés >> Réfléchir avant d'agir : le moteur du jeu vous permet de planifier vos ordres avant de passer à l'action









PLASTIC REALITY

diffusion
www.sgdiffusion.fr

CENEGA
Where Worlds Collide
www.cenega.com

'(c) 2003 CENEGA Publishing. Tous droits réservés. Tous les autres noms de marques ou de produits mentionnés appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Développé par Plastic Reality. Tous droits réservés.'

Jamais Content

L'offre ADSL haut débit dégroupée de Free, jusqu'ici c'était 29,99 euros par mois pour 2048 Kbps et dix heures de téléphone gratuit en bonus. Il faut croire qu'ils ont dû trouver ça un peu léger, puisqu'ils viennent de rajouter quelques chaînes télé à leur package. Le produit n'est pas encore bien défini pour l'instant et le service est toujours en rodage : ce soir par exemple, il me manque le son sur la moitié des chaînes. Bon c'est bien tout ça les gars, si si, vraiment. Mais ils sont où les services « petit-déj' au lit » et « massage en rentrant de la rédac' » ? Faudrait voir à rester concurrentiels quand même.

DITO

Caféine

Mais quel con… Non, sans rire, je suis vraiment trop naïf. En plein rush de bouclage le mois dernier, je me dis « tiens, si on faisait un truc vraiment débile sur la tranche du mag ? » Paf, je contacte c0unt0, un ami codeur fou (il bosse sur PS2, c'est dire s'il est maso) et je lui demande s'il peut m'écrire un texte codé en 400 signes. Sans surprise, j'ai droit à un « Pas de problème ». À force de se cogner les unités vectorielles qui font mal à la tête de monsieur Kutaragi, il a les neurones super musclés. Bref. Me voilà avec un programme en C qui permet de décoder une phrase débile, puis une deuxième si on bidouille légèrement le tout. Honnêtement, je pensais recevoir 10 mails maxi et pouvoir citer les noms des heureux gagnants sans me fouler. Ah ah ah. Quel idiot je fais. 65 d'entre vous ont donc perdu leur temps et trouvé la bonne réponse de base. Oui hein, j'ai un tantinet sous-estimé vos connaissances. Mea Culpa. Déjà, rien que recopier le code, ça devait en freiner plus que ça dans mes estimations, surtout que j'avais planqué le concours lui-même dans la page sur le PC Joystick. Par chance, si tout le monde a trouvé la première phrase (« Joystick, le poutrage integral » – désolé pour les amateurs de notre verbe préféré, mais on a fait sans accent pour simplifier), seulement 4 ont vu qu'il y avait un deuxième décodage possible : « c0unt0 r0x0r grave ! meme que ». Non ça ne veut rien dire, oui les programmeurs adorent s'autocongratuler. Du coup, bravo à Kenny209, Igor Von Fassen, Cyrille (il est tout naze ton pseudo) et Vince. Et à tous les autres dont les mails ont boosté le moral de l'équipe. Si vous cherchez du boulot, j'ai un plan pour vous. Jetez un œil sur l'image du panneau de pub de EA Canada. Je crois qu'ils lisent Joystick…

Caféine



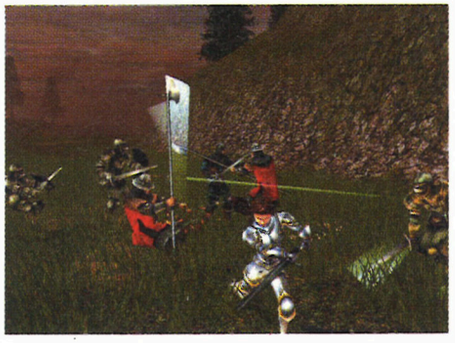
Un ver, ça va…

Un documentaire de la BBC nous a récemment démontré les bienfaits des vers sur notre organisme. Enfin, pas tous, on ne vous demande pas de sucer des lombrics… Mais le chercheur Alan Brown, avec sa faune de 300 vers dans le bide, a presque vaincu son rhume des foins, et il compte bien développer un médicament contre l'asthme. C'est pas dégueulasse du tout, donc. Pareil pour cette femme qui combat sa grave maladie des intestins en avalant des œufs qui vont grandir dans ses boyaux et devenir une armée de vers gluants et grouillants qui… Je… Excusez-moi, il faut que je… BLEUUARRGG !!!

Pêche au gros

Le site de rencontre www.match.com, avec ses millions de membres, est une source d'info étonnante sur les goûts des Américains. Au Texas, par exemple, les femmes recherchent surtout des hommes petits, alors qu'un type comme Caféine devrait plutôt essayer Portland, Oregon, où l'on n'a pas peur d'une corpulence imposante (ndlr : merci pour l'info. Au fait, t'es viré Fumble). La masse d'information est simplement énorme, de la couleur des yeux préférée au type de diplômes requis : de quoi faire une étude sociale poussée. Le danger, c'est que l'on ne choisit pas à qui on plaît. Moi je me suis fait brancher par une petite grosse collante qui aime les maigres. J'ai dû m'enfuir. Vite. Et en plus je ne suis pas svelte ! Ahhh, mais lâche moi, sale thon !

Boute them all



En l'an de grâce 1429, Jeanne d'Arc, dite « la pucelle », un peu comme on surnommerait « gueule d'amour » un type particulièrement laid… Jeanne, donc, en pleine indigestion de raclette et comateuse, entend la voix de l'Archange Michel le jardinier qui est venu la visiter, comme tous les samedis soir. « Oh non ! Les Anglais ont débarqué ! », s'énerve le faux Saint et repart aussitôt. Dès le lendemain, Jeanne, qui est un peu niaise, décide de bouter les Anglais hors de France, et d'essayer de la bouffe moins lourde, genre un barbecue. C'est sur cette base historique qu'Enlight Software, une boîte sino-américaine, développe un Hack & Slash bien bourrin, avec des combos, des attaques chronométrées, plein d'armes et même des machines de guerre : trébuchets, canons, Atomic en short, etc. Tout ça en 3D et en vue à la 3e personne. Pour mater la belle : www.enlight.com/joa/

Kazaa VS Kazaa

Monsieur Sharman n'est pas content. Et quand cela lui arrive, il a tendance à devenir tout rouge, à s'emporter et à raconter un peu n'importe quoi. La raison de cet énervement ? Son client P2P, Kazaa, qui met presque autant de temps à crever qu'un certain Napster, vit depuis un moment dans l'ombre d'un concurrent illégitime : Kazaa Lite. Version officieuse, dépouillée de sa tonne de spywares, ce dernier possède en outre des fonctionnalités qui font toujours défaut à son modèle. Alors, évidemment, quand de petits malins font mieux que vous, sans vous demander votre avis, ça énerve. Le plus rigolo dans toute cette histoire, c'est que Sharman menace de porter l'affaire devant les tribunaux, invoquant la législation sur… le droit d'auteur. Quand on sait ce qui transite sur le réseau du monsieur, ça doit beaucoup faire rire les mecs de la RIAA.

Patch de foot

Comme prévu, la communauté des footeux n'a pas chômé depuis la sortie de Pro Evolution Soccer 3 sur PC. Les plus malades d'entre eux ont récemment concocté une espèce de gros patch qui met à jour, tenez-vous bien, tous les transferts de joueurs correspondants à la saison 2003-2004 (avec leurs vrais noms au passage), les véritables écussons et drapeaux des clubs, et surtout, les authentiques affiches publicitaires qu'ils utilisent en guise de maillot. Quand on sait ce que paie EA Sports pour la licence officielle, on imagine qu'ils doivent avoir un tout petit peu mal aux fesses. Lien : www.proevolutionline.com.

La suite que vous attendez tous

J'émerge de derrière mon 22 pouces et lance d'une voix aussi chargée d'enthousiasme qu'un canon plein de poudre : « Hé les gars ! Port Royal 2 est annoncé ! ». C'est un bide. Un gros. Port Royal m'a laissé un souvenir aussi embrumé qu'un petit matin dans les Highlands. Et manifestement, l'absence de réaction des mes collègues me laisse supposer que je ne suis pas le seul. Donc voilà, Ascaron nous le promet pour le début de cette année. Youpi. Il s'agira toujours d'une simulation navalo-économique dans les Caraïbes, au temps rigolo du scorbut et des pirates. Construction, gestion, combat, on nous promet que tout sera « plus mieux » qu'avant. On vous en reparle dès qu'on a trouvé de l'enthousiasme dans une cale sèche.



Sniffer, c'est rigolo !

Il ne se passe pas un mois sans que des scientifiques en mal d'inspiration fassent une découverte qui tente de justifier la manière dont ils dilapident les deniers publics. Ce mois-ci, c'est l'Université de Stanford, en Californie, qui nous annonce avoir établi un lien entre la cocaïne et l'humour. Il semblerait en effet que ces deux pratiques sollicitent une portion identique de notre cerveau. Voilà voilà. C'est super intéressant. Après cette déclaration fracassante, les hommes en blouses blanches sont repartis dans leurs labos suréquipés pour tenter l'impossible : dénicher un intérêt à leur trouvaille. Le Bigard au gramme, c'est pour bientôt.

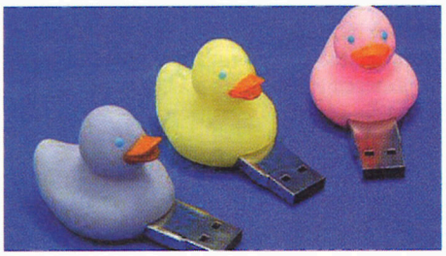
La phrase à la con du mois

« Et moi j'm'en cogne, parce que j'ai un lave-vaisselle. Et ça, c'est la modernité. »
Caféine

Canard pour PC



Chez SolidAlliance, spécialistes en accessoires PC, on ne prend pas les drogues à la légère. On les ingurgite même par cageots entiers, jusqu'à s'en exploser les neurones. Des semaines entières de débauche, après quoi on enchaîne sur un bon brainstorming au cours duquel seront définis les nouveaux produits à développer. Du coup, on comprend mieux l'origine de la « clé USB en forme de canard qui brille dans le noir ». Nan sérieux, 16 Mo de stockage, dans un palmipède de 25 euros, c'est rassurant de savoir comment ils en sont arrivés là. Des fois qu'on pense que ces mecs-là bossent sérieusement.



Soyez AWare



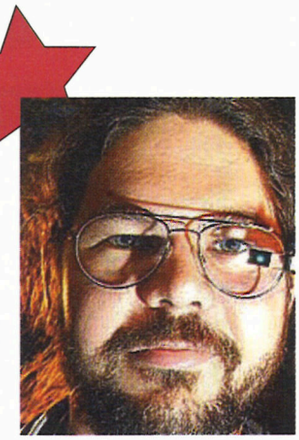








Richard DeVaul est un gros distrait. Il oublie plein de trucs, comme le nom de ses amis, éteindre le four après avoir sorti la pizza, et même parfois, il oublie de la bouffer, tellement il est avachi derrière son PC comme une grosse larve. Mais Richard est aussi bricoleur. Normal, il a fait ses études au MIT. Du coup, il a lancé sa propre boîte, AWare, et mis au point un système astucieux pour pallier son manque de mémoire : relié à un petit ordinateur, un mini-écran posé sur la monture de ses lunettes lui envoie, à chaque fois que c'est nécessaire, un message subliminal pour lui rappeler les trucs importants. À terme, l'appareil devrait également pouvoir analyser l'environnement du sujet, pour distiller les bonnes infos au bon moment. Parce que bon, faut pas déconner : « appeler maman » qui clignote en plein milieu d'une partie de jambes en l'air, ça casse l'ambiance.



Jouez plus, flinguez mieux



Microsoft vient d'annoncer un partenariat avec l'USO (United Service Organization), chargée de gérer les loisirs des braves soldats ricains. Une poignée de main qui devrait déboucher sur la mise à disposition d'un paquet de consoles Xbox pour l'armée. Entre deux croisades pacifistes, les fantassins de l'oncle Sam pourront donc se détendre sur des jeux comme Project Gotham Racing 2, NFL Fever 2004 ou Crimson Skies. Ils ont quand même eu le bon goût de ne pas inclure dans le pack le dernier Rainbow Six. Il ne faut pas mélanger travail et plaisir.

Pingoo jouable



Nos amis linuxiens, quand ils n'essaient pas d'installer la dernière Debian sur un lave-linge, rêvent de faire tourner des jeux sur leur OS. Certains sont même prêts à y investir des brouzoufs, comme les petits gars de SUSE, l'une des plus grosses compagnies à produire du Nunux. Associés à TransGaming Technologies, ils proposent désormais un add-on « Wine Rack » pour la version 9.0 de leur distribution, qui devrait enfin la rendre compatible avec les derniers softs de Billou, parmi lesquels une pelletée de jeux dont Max Payne 2, Battlefield 1942 et Vice City, pour ne citer qu'eux. Une nouvelle qui devrait faire frétiller les nageoires de nos amis les pingouins, mais aussi faire cracher leur CB. À 80 dollars le pack complet (OS + WineX), l'ensemble est finalement à peine moins cher qu'un Windows XP de base. Par contre, c'est certainement beaucoup plus fun à configurer… Les plaisirs masochistes ont un prix.

Acharnement ludique

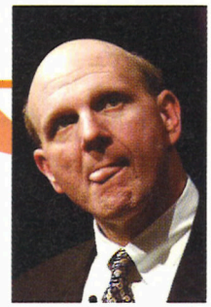
Chaque fin d'année, c'est le même topo : le Nokia Game envahit les médias, à coup de messages cryptiques et autres annonces mystérieuses. Orchestré par le géant finlandais du téléphone mobile, l'événement se veut un « rendez-vous ludique international incontournable ». Venant d'eux, on a toutes les raisons d'avoir des doutes. Mais manifestement, le concept accroche. Cette année, plus d'un million de joueurs issus de 35 pays du Globe ont ainsi perdu dix jours de leur vie pour tenter d'aider Flo, l'héroïne du jeu, à travers moult énigmes idiotes et jeux en java. Et tout ça pour gagner quoi ? Ben ouais, une N-Gage. Les cons.

Télex

la qualité d'Harpoon 4 plutôt insuffisante, Ubi Soft a préféré annuler son développement et refiler le bébé à la communauté des joueurs. Après les Mods, Ubi lance donc un nouveau concept encore plus fort : le jeu à finir soi-même.



La carotte selon Microsoft



Franchement, je ne comprends pas les gens qui en veulent à Microsoft. Bon, O.K., leur empire est tentaculaire, monopolistique, parfois opaque, mais regardez Steve Balmer : un type qui se déhanche sur du Gloria Esteban ne peut fondamentalement pas être méchant. La preuve, il vient d'annoncer que sa boîte allait bientôt donner accès aux sources de certaines de ses technologies, pour ceux qui le demandent. Parmi celles-ci, le célèbre système de fichiers FAT qu'on retrouve notamment dans les périphériques de stockage, comme les clés USB ou les baladeurs MP3. C'est cool, du coup ça va permettre aux fabricants de tripatouiller et d'améliorer la technologie. Et ça va surtout donner le droit à Microsoft de réclamer des brouzoufs pour chaque appareil vendu. On m'aurait menti ? Balmer serait juste un sale capitaliste comme les autres ?

La stratégie de l'add-on



Il fallait s'en douter, Nival Interactive ne compte pas en rester là avec Silent Storm. Digne successeur de Jagged Alliance 2, il s'était imposé comme le nouveau monstre sacré du tour par tour en septembre dernier. Les développeurs se sont remis au travail illico presto puisqu'une première extension, Sentinels, est d'ores et déjà en préparation au plus profond de leur laboratoire secret. Pour l'instant, aucune date de sortie n'a encore été annoncée, mais j'espère simplement que le développement prendra moins de temps qu'une bataille en mode Hard. Sinon, pas d'add-on avant 2006.

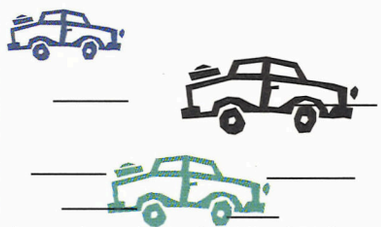


Thérapie de groupe

Les psycho-killers de tous poils seront ravis d'apprendre qu'un add-on pour Postal 2, baptisé Share The Pain, sera disponible début 2004 en Europe. Il apportera principalement un mode multijoueur avec, en plus du classique Deathmatch, une sorte de CTF où des « babes » remplaceront avantageusement les traditionnels drapeaux. Histoire de motiver nos bas instincts, je suppose. Une extension qui ne sera toutefois pas gratuite, puisqu'il faudra débourser environ 10 euros pour pouvoir se décapiter ou s'immoler entre amis, lors des longues soirées d'hiver… Le plus difficile sera sans doute d'écumer les asiles pour trouver d'autres joueurs.



Localisation délocalisée



Une « bague de mariage » (wedding band) qui par un coup de traduction approximative devient un « orchestre de mariage », ça vous bousille un jeu… C'était dans Everquest qu'on trouvait ce genre d'absurdités. Pour rectifier le tir, Ubi Soft s'occupait donc de corriger toutes ces vilaines fautes. Seulement voilà, coup de fil de Sony Online Entertainment : « Hi there ! Vous Français faites very good boulot, yeah. But err vous trop cher, alors bye bye, nous refiler traduction à autre société, very cheap. Ciao ! » Clic tut tut tut… Voilà c'est reparti pour une localisation pourrie pas chère et ce sera probablement la même chose pour EQ2. Mieux vaut se mettre à l'anglais tout de suite.



Du riz pour la Somalie, du plomb pour la Colombie

Après avoir rétabli l'ordre et la sécurité dans les ruines ensanglantées de Mogadiscio, les braves soldats de Delta Force – Blackhawk Down se sont mis en quête de nouvelles opérations humanitaires à accomplir. Cette fois-ci, ce sont ces petits veinards de Colombiens et d'Iraniens qui vont recevoir la visite de la crème des tueurs en série, dans deux campagnes totalisant une vingtaine de missions. Au programme : chasse aux terroristes et à leurs armes de destruction massive, dans la jungle et sur des îles du Golfe Persique. On nous promet des hélicos et des canots pneumatiques, de nouveaux flingues et une trentaine de maps multi. L'extension Team Sabre devant sortir vers le mois de mars, on vous fait une preview le mois prochain.



Episode 1942

Et hop, encore un jeu avec des morceaux de Stormtroopers dedans chez LucasArts : Star Wars Battlefront. Ce FPS développé par Pandemic Studios (Full Spectrum Warrior) devrait nous arriver dans le courant de l'année. Aucune autre info pour le moment. Mais vu la nature de la licence, je pense qu'on peut aisément en deviner les grandes lignes sans trop se planter. Bon, c'est bien beau tout ça, mais Sam & Max 2, les gars, c'est pour quand ? Hein ?

Port du casque obligatoire

« Les gars, pensez à ceux qui bossent, faites un peu moins de bruit avec vos consoles de jeu. » Énervé par ses colocataires qui jouaient trop fort à deux heures du matin, un Américain du Maryland a décidé de régler le problème une bonne fois pour toute : il a pris son pistolet et il a ouvert le feu. Ce qui prouve bien que les jeux vidéo rendent violent. Mais au lieu de descendre les coupables, il a tiré sur la console, une Xbox. La balle a ricoché sur la coque en plastique sans la traverser et n'a blessé personne. Du coup, tous les fans de la grosse machine à Billou s'émerveillent de la solidité du bestiau. Et je vous parie que le mois prochain, on parlera d'un crétin qui s'est fait une armure en Xboîte et qui s'est tué en tirant dessus pour voir ce que ça fait. Ce serait vraiment très triste !





Le 3e passager

Les deux cosmonautes embarqués à bord de la Station Spatiale Internationale se sont payé une belle trouille. Alors qu'ils étaient tranquillement occupés à leurs trucs scientifiques habituels, c'est à dire jouer au frisbee la tête en bas et décapsuler des canettes de bière en apesanteur, ils ont entendu des bruits inquiétants venant de l'extérieur. Et là, fini de rire : quand on est enfermé seul dans une petite boîte fragile qui tourne dans le vide à 400 km d'altitude, on veut pas d'embrouille avec les voisins. Bon, ça ne ressemblait pas à un raclement de griffes cherchant à déchirer la coque, mais personne n'a voulu aller voir dehors ce qui faisait tout ce boucan. On n'en saura pas plus. De toute façon, pas de panique : d'après les techniciens au sol, il n'y a aucun danger. Oui c'est sûr, eux ils ne risquent rien. Mais la dernière fois qu'ils ont annoncé ça, ils ont perdu la navette Columbia…

Le jeu gratos du mois

Histoire de vous entraîner en attendant que votre montre-catapulte vous soit livrée (voir ailleurs dans les news), hop ! Un petit jeu : www.lapoo.nl/catapult2/. Le principe est simple, vous devez toucher la tour après avoir réglé la force et l'angle de tir, tout en tenant compte de la force du vent. J'en profite également d'avoir un peu de place pour vous conseiller d'aller faire un saut sur www.ertdfgcvb.ch qui recèle plein d'animations shockwave de toute beauté. Et tant que j'y suis, je vous donne aussi la date de sortie officielle d'Half-Life 2. Ah merde, plus de place. Ce sera pour une prochaine fois.

TÉLEX

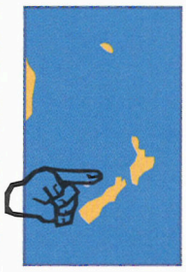
Les développeurs de chez Epic sont enfin sortis de leur réserve, pour offrir au monde incrédule le patch multi pour Unreal II. Baptisé XMP, il se télécharge gratuitement sur le site officiel (www.unreal2.com). Un bundle, regroupant le jeu original et ce add-on, devrait bientôt orner les rayons des magasins. On vous en reparle bientôt…



Extension du domaine de la lutte

Développé par les Russes de K-D Lab et prévu pour le printemps 2004, Perimeter sera un STR tout en 3D dans un univers de science-fiction. Plusieurs civilisations se battent sur des planètes étranges et cherchent à prendre le contrôle de territoires pour les terraformer en fonction de leurs besoins. Par exemple plop plop plop, je plante des tours Eiffel partout, et ça transforme tous les gens autour en Parisiens. Oh les boules, mais il est flippant ce jeu. Le but est d'étendre la surface contrôlée et d'exploiter les ressources locales en énergie, afin de se protéger et de péter la gueule à l'équipe d'en face. On nous parle aussi de champs de force défensifs, et de la possibilité de transmuter ses unités en fonction des besoins. Ainsi on pourrait combiner trois contrôleurs RATP et un accordéoniste manchot pour créer une nouvelle entité encore plus maléfique. Mais pourquoi tant de haine ?





Le duo de cons du mois

George est néo-zélandais, et quand il veut sauter en bungie, rien ne l'arrête. Surtout pas les employés du site de saut qui refusent de le laisser passer, et encore moins le fait qu'il n'ait pas d'élastique aux pieds. Un petit sprint et hop ! Je vooollllleeeee. Schplaf ! La rivière après 47 mètres de chute, c'est dur. Il a quand même survécu (dommage), et ne risque même pas l'arrestation, vu qu'il avait « à peine bu » (ça doit être Atomic qui a fait la constatation). Il devrait monter un spectacle avec l'autre Georges, ce Français qui fait du kayak dans les crues de la Loire. Ce serait mortel.

Tiré au ressort



Ce qu'il y a de merveilleux avec Internet, c'est qu'on peut découvrir des trucs insensés. Des objets dont on ne soupçonnerait même pas l'existence en temps normal. Une montre catapulte par exemple. Grosso modo, c'est une montre avec une petite spatule au milieu qui se déclenche grâce à un bouton. Elle permet d'envoyer des grains de riz à près de deux mètres cinquante de distance. Exactement ce qui me sépare de Caféine. J'en commande une tout de suite, ça lui apprendra. Trop injuste de m'avoir confisqué mon lance-spaghetti. Bon, trouver des pépins explosifs maintenant. Ça doit exister ça, sur Internet… (ndFaskil : si si, je vous jure, on bosse).





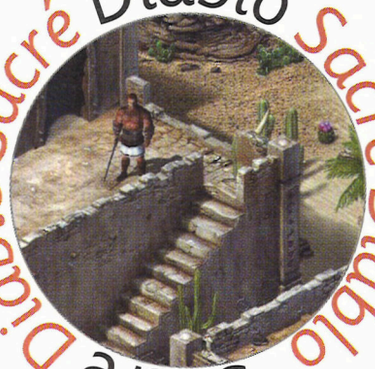
Tiens, quelle bonne nouvelle : Bad Boys 2 arrive sur nos PC. Le jeu sera fidèle à la trame du film et vous pourrez incarner les deux héros selon les exigences de la situation : Will Smith quand il faudra un homme, un vrai, avec des balls pour gérer toute l'adrénaline d'une phase d'action musclée, et Martin Lawrence quand il sera nécessaire d'être plus discret (bon courage). La tendance des adaptations cinématographiques semblant être à la hausse ces derniers temps, Bad Boys 2, à défaut d'être un grand film, sera peut-être un bon jeu. Ahem. Vous le sentez bien, mon léger doute ?

Wous-saaaa !

Woussaaaa !
Woussaaaa !
Woussaaaa !



Diablo Sacré Diablo Sacré Diablo



La Teutonie est la terre des jeux de rôle, c'est bien connu. Ils en bouffent autant que de la choucroute. Et ils en produisent aussi. Comme par exemple ce très intéressant Sacred, développé par Ascaron (www.ascaron.biz), sur la base des restes d'Armalion, un RPG initié par Ikarion, société aujourd'hui défunte. Vous suivez toujours ? Bien. L'histoire commence avec un sorcier fou, Marcel (ou Shaddar, je ne sais plus) qui joue à Klaatu Barada Nikto avec un démon, comme d'hab. C'est du Diablo-like, tout en 3D iso, avec six personnages : Gladiateur, Battlemage (cool), Dark Elf, Wood Elf, Seraphim (combattante divine) et Vampiress (guerrière le jour, suceuse la nuit). Le jeu nous promet une grande liberté d'exploration, 30 missions et 200 quêtes secondaires, du combat à cheval, de l'optimisation d'équipement à l'aide de gemmes, plein de combos d'attaque (magiques ou non), seize décors différents et enfin deux modes multi pour 16 joueurs sur le Net et en Lan. Ouf. Comme toujours, tout cela a l'air très sympa et bien joli. Mais il faudra encore patienter quelques semaines avant de se faire une idée. Une vraie.



On a décidé de ne rien décider

L'objectif du SMSI (Sommet Mondial sur la Société de l'Information) qui s'est tenu à Genève à l'initiative de l'ONU était de réguler une bonne fois pour toutes le joyeux bordel qui règne depuis un moment sur la Toile. On nous l'avait promis : fini les coups foireux à la VeriSign, fini la main mise de l'ICANN (donc, du gouvernement américain) sur la manière dont sont attribués les noms de domaines. Bref, plein de super vœux pieux, qu'on a déjà l'impression d'avoir entendu dans d'autres circonstances. Au final, rien ne change, toutes les décisions importantes étant repoussées à 2005. Au mieux. C'est sérieux et efficace les réunions de travail à l'ONU. On ne plaisante pas avec l'avenir du Web, ça se voit.

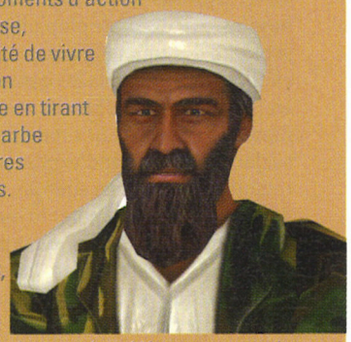


Grand Theft Awards

Ray Liotta aura connu un moment de bonheur plutôt fugace. L'acteur américain vient en effet de décrocher le titre de « Meilleur humain dans un jeu vidéo » pour sa prestation dans GTA 3 Vice City. Ça se passait à Las Vegas, au cours des premiers Video Game Awards, sponsorisés par une filiale de MTV. Il était super content, trimbalant son trophée sous le bras, lorsque la sombre réalité l'a heurté tel un 30 tonnes sur l'autoroute. Être ainsi consacré dans un show où Enter The Matrix a été élu « Meilleur jeu adapté d'un film », Halo élevé au rang de « Meilleur jeu PC » et WWE Smackdown ! sacralisé « Meilleur jeu de baston », ça calme. Aux dernières nouvelles, le bibelot serait déjà en vente sur E-Bay.

Bin Laden, ce héros

Ça m'étonne qu'ils n'y aient pas pensé plus tôt. La célèbre liste des dix fugitifs les plus recherchés par le FBI va bientôt faire l'objet d'une adaptation en jeu vidéo. On va donc pouvoir traquer du Bin Laden et du Saddam Hussein dans leurs environnements naturels, empli d'un sentiment patriotique bien justifié. Aucune info pour le moment sur ce que sera le jeu (FPS, RTS, Tetris), mais on nous promet de grands moments d'action et de suspense, et la possibilité de vivre une excitation indescriptible en tirant les poils de barbe de ces raclures de terroristes. La chose est développée par System 3, les mêmes qui nous avaient pondu International Karate sur nos bons vieux Commodore 64. Ouuuh, j'ai hâte. Saddam aussi, vu qu'on annonce son arrestation au moment où je termine cette news.



Fait Drivers

Au moment où vous lisez ces lignes, quelque part dans le monde, un Windows est en train de mourir. Probablement à cause d'un driver foireux impossible à désinstaller. Partant de ce postulat, Microsoft s'est dit qu'il fallait régler ce foutoir une bonne fois pour toutes. À Redmond, on a donc retroussé ses petites manches, organisé des brainstormings jusqu'à pas d'heure, pour nous pondre le « Driver Install Framework Tool ». Ce kit à l'attention des développeurs fera un tas de trucs cool qui vous faciliteront la vie, comme rajouter une entrée dans le menu « ajout/suppression de programmes » pour virer ce #@$! de pilote qui vous pourrit le système. Et je reste poli. Si tout se passe comme prévu, on devrait bientôt pouvoir installer un driver Creative Labs sans avoir envie de tuer des gens.

Appuie sur mon bouton

Encore une grande avancée scientifique, et je ne m'en lasse pas. Oubliez les pilules qui donnent des tailles démesurées à certains organes, oubliez les accessoires encombrants qu'il est délicat de se faire livrer par DHL : Stuart Meloy, chirurgien américain, vient de lancer la phase test d'un nouveau gadget qui devrait révolutionner la vie nocturne des femmes les plus blasées. Greffé sur la moelle épinière d'une cobaye, l'appareil permettra en effet à celles qui le souhaitent de découvrir les vertus d'un orgasme sur simple pression d'un bouton. Joliment baptisé « Orgasmatron », le bidule a été approuvé par les autorités compétentes et si les essais s'avèrent concluants, il devrait être disponible très prochainement pour à peine 11 000 euros et une opération chirurgicale lourde. Chouette alors. Cela dit, pour celles que l'idée n'inspire que faiblement, il y a toujours une solution plus abordable : changer de mec.



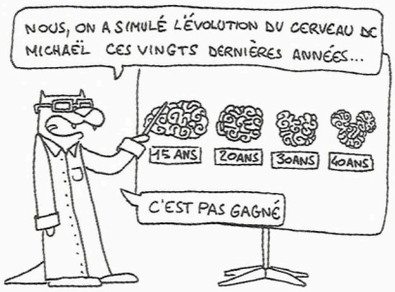
C'était mieux avant ?



L'ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association) vient de publier le résultat d'un sondage recensant les 30 meilleurs jeux vidéo dans le cœur des gamers, pour ces 30 dernières années. Les cinq premiers du top sont respectivement : Sonic The Hedgedog, Legend of Zelda : Ocarina of Time, Pac-Man, Tomb Raider et Space Invaders. Cinq titres dont le plus ancien remonte tout de même à 1980, à l'époque où le moteur physique Havoc n'était probablement encore qu'un délire de développeur fou, sans doute interné depuis. Il y a clairement matière à réflexion pour les éditeurs. Pour la liste complète, c'est là que ça se passe : http://www.elspa.com

Télex

À New York, la possession d'un cendrier dans un espace public est désormais considérée comme un délit. Par contre, il est toujours de bon ton d'avoir son calibre 45 sous la main. Les États-Unis, un pays de contrastes...



Cruel Reflet



Le « forensic art », c'est cette technique utilisée par la flicaille américaine pour vieillir informatiquement la photo d'un suspect. Histoire de savoir un peu la gueule qu'il pourrait avoir aujourd'hui et ne pas risquer de passer à côté de lui au McDo du coin sans tilter. Sur son site, www.forartist.com, Stephen Mancusi pousse même le vice un peu plus loin. Tenez, par exemple : vous reconnaissez ce black moustachu rigolard sur la tof ci-contre ? Non ? Normal, c'est Michael Jackson. Ou plutôt le visage qu'il aurait dû avoir aujourd'hui, sans l'aide du bistouri et des caissons à oxygène. Et après, il viendra nous faire croire qu'il s'est juste fait refaire le nez. On trouve d'autres choses du même acabit sur le site de Stephen, comme cette photo qui nous montre la tête qu'aurait Marylin Monroe si elle était encore en vie aujourd'hui, à plus de 70 ans. On dit souvent qu'il suffit de regarder la mère pour savoir à quoi ressemblera la fille. Épargnez-vous de mauvaises surprises. Envoyez une photo de votre nana à Stephen, il vous dira tout de suite si vous allez devoir raquer pour un peu de chirurgie.

Promo 2004



999€ TTC

DERNIERES TECHNOLOGIES

AMD XP 2800+ BARTON FSB333
Ventilateur Silencieux
Carte Mère ASUS A7N8X Deluxe
Chipset Intel 865PE / Dual 400Mhz
AGP8X / AI Overclocking / FSB 800
512Mo DDR PC3200 PC 400
DD 80Go 7200T ATA 133
Vidéo GeForce FX 5600 128Mo
AGP8X TV DIRECTX9 SortieTV
Graveur 52X Noir
Lecteur Disquette 3"5 1.44Mo
Carte Réseau Gigabit lan intégré
FireWire1394 Acquisiton numérique
Aquisition vidéo numérique
USB2.0 - RAID - Serial ATA
Son 5.1 intégré

Boitier MERCURE 300Watts
Clavier LOGITECH Noir
Souris LOGITECH Optique
Haut-Parleurs Creative P380
19" Flat Hyundai Q995
Pack logiciels fourni:
Soft lecture DVD WinDVD
NERO/EASY CD (Gravure de CD)
Anti-Virus PC CILIN OEM
1 JEU
Matériel neuf garantie 1 an retour atelier

Systèmes d'exploitation:
Windows XP Home.....130€
Windows XP PRO.....199€



LES OPTIONS A DES PRIX BRADES

CARTES VIDEO
(à la place de la FX5200)
FX 5600 XT 256Mo ....40 €
FX 5700 128Mo ....88 €
FX 5900 U 256Mo.....360 €
9600 128Mo .....1 €
9600XT 128Mo .....107 €
9800XT 256Mo .....480 €

CPU
(à la place du 2.8)
2.6GHz C.....65€
2.8GHz C.....105€
3GHz C.....270€

MEMOIRE VIVE
+ 512Mo DDR en + ...85€

GRAVEURS DE DVD
COMBO DVD+Graveur ....40€
Graveur de DVD NEC Dual 4X .....103€
Graveur de DVD Sony Dual 8Mo .....108€
Graveur de DVD Pioneer 106 .....110€
Graveur de DVD PLEXTOR 8X 240€

Disque Dur à la place 80G
120Go 7200T 8Mo .....45€
160Go 7200T 8Mo .....65€
120SATA 8Mo .....50€
160SATA 8Mo .....70€

ECRANS
(à la place du 19")
19" 0.26p.....-30€
115"LCD.....120€
17"LCD 1280x1024...269€

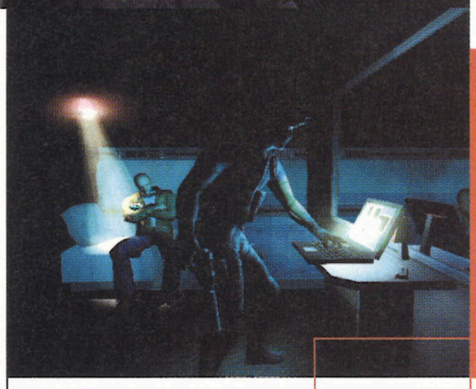
WWW.NOTE-X.COM / TEL : 01.40.16.02.33 / FAX : 01.40.16.80.48

NOTE-X 139 RUE LAFAYETTE, 75010 PARIS
METRO "GARE DU NORD" LIGNES 4 ET 5, RER B ET D "GARE DU NORD"
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI 10H / 13H ET 14H / 19H30
SAUF DIMANCHE ET JOURS FERIES



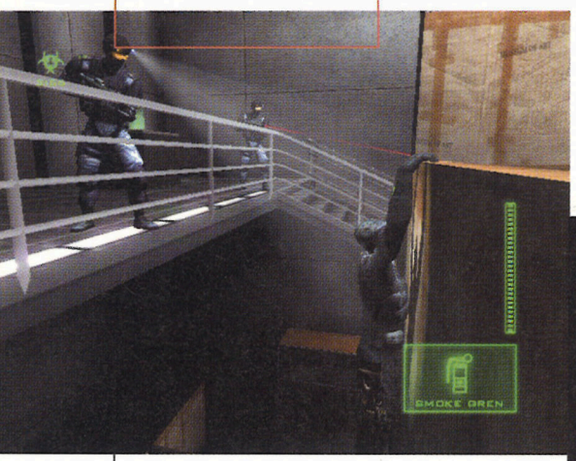
La lampe torche des Mercenaires est indispensable, mais trahit leurs positions.





Gabe Newell a le sommeil lourd.

Voilà un screen qui pourrait illustrer parfaitement la rubrique « le con du mois ».





On pourra tirer à travers plusieurs matériaux, comme le grillage, du carton, ou votre cage thoracique.

Courir dans la forêt, descendre en rappel le long d'une paroi rocheuse friable, contourner un complexe industriel et se faufiler dans un bâtiment… Non, ce n'est pas une mission de Sam Fisher dans Splinter Cell Pandora Tomorrow (même si ça y ressemble beaucoup), c'est juste le chemin pour aller aux locaux d'Ubi Soft à Annecy, où est développé la partie multiplayer du jeu. Pour sûr, l'équipe était ravie de nous montrer qu'elle bosse, au lieu de faire du ski ou de boire dans les bars de la vieille ville. Malgré tout, peu d'infos sur la version PC à venir ont filtré, car tout est encore en test. Comment remplacer la vibration salutaire du joypad lorsque Sam perçoit la présence d'une mine par exemple ? C'est pas décidé. Quant aux screenshots, ce sont encore ceux des versions Xbox et PS2. Bref, on débute par une session offline, et bien que je ne sois pas habitué au pad, j'ai trouvé l'ergonomie excellente. L'animation est fluide à part l'occasionnelle étape d'animation manquante ici et là, et les graphismes tout simplement superbes. Impossible de dire grand-chose de l'histoire non plus, si ce n'est que certaines de vos décisions pourraient l'influencer, et qu'un

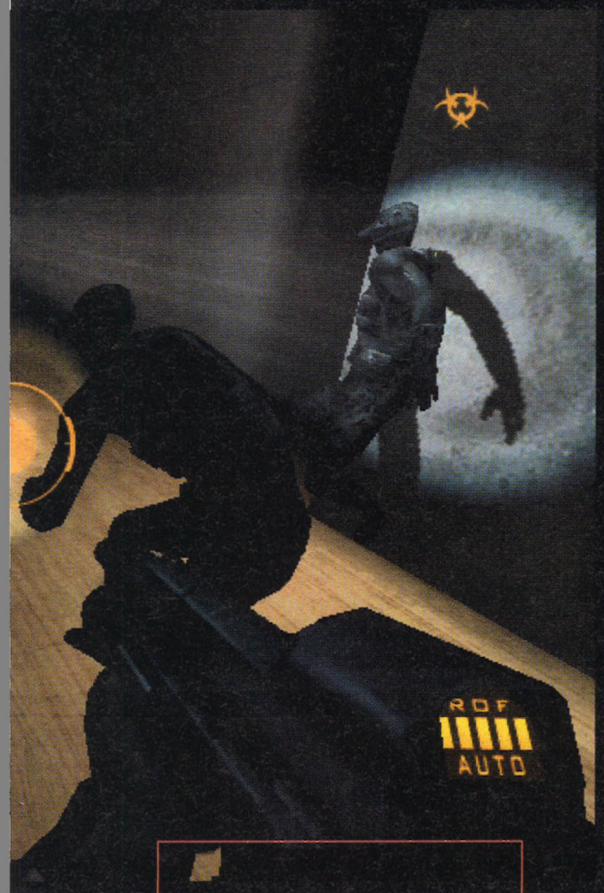
>Genre : Action/infiltration
>Éditeur : Ubi Soft Entertainement
>Développeur : Ubi Soft Canada
>Sortie prévue : Mars 2004

SPLINTER CELL :

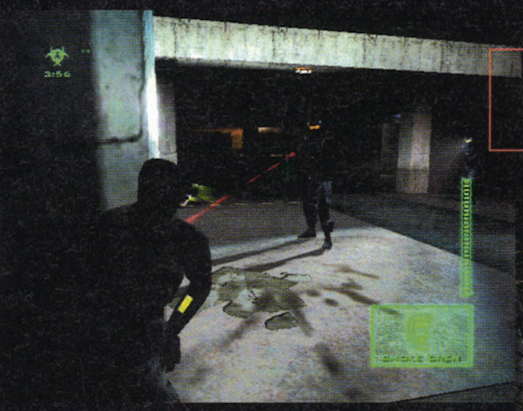
bon gros méchant comme on les aime sera de la partie. L'ambiance des missions est stressante à souhait : entre les mouvements à ne pas rater sous peine d'échec et les scènes plus scriptées qui donnent un ton très cinématique, on accroche très facilement. Le train, par exemple : quand on progresse à l'extérieur, suspendu le long de la paroi, les lumières qui défilent risquent toujours de projeter votre ombre traîtresse dans le wagon plein de curieux gênants. Et en même temps, des trains passent en sens inverse, forçant Sam Fisher à se coller d'urgence à la paroi (cette réaction est automatique). C'est bien équilibré et on ose espérer que tout le jeu sera aussi bien mis en scène que cela. Il est vrai, cette mission m'a paru un peu dirigiste, mais les autres niveaux présentés, celui de la jungle ou celui de Jérusalem, que l'on nous promet quatre fois plus grand que les autres, paraissent offrir plus de liberté. L'I.A. s'annonçait pas mal du tout aussi, avec des ennemis en patrouille et trois niveaux d'alerte, allant de la simple méfiance au branle-bas de combat. Dussiez-vous rester cacher très longtemps après abus de déconnades, le niveau d'alerte ne redescendrait que d'un degré sur l'échelle de l'embrouille, vous laissant finir la mission dans des conditions précaires. Aussi balèze que soit Sam Fisher, ça ne sera jamais Rambo, et c'est tant mieux.

Cache-cache à quatre

Bon, on vous l'a dit, le gros morceau de SCPT, c'est l'infiltration en multiplayer : quatre joueurs, deux équipes : mercenaires contre espions. Simple. Mais cette fois, on a pu prendre les pads et notre pied, parce que décidément, ces petits affrontements en couples (ou en trois contre un, on est ouvert d'esprit, chez Ubi) promettent de



« Bon ben, salut Joe ! Ravi de t'avoir connu, mes amitiés à ta fem… à ta veuve. »



Le laser permet de repérer une cible dans le noir, mais il faut un certain temps pour l'identifier comme amie ou ennemie.

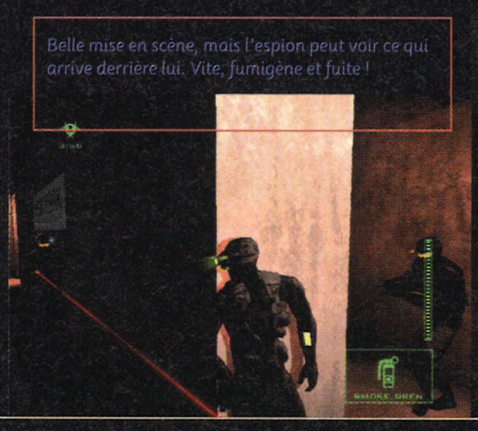


De cette hauteur, on peut faire très mal à quelqu'un si on lui tombe dessus.

PANDORA TOMORROW

grands moments de plaisir. On s'est mesuré mutuellement dans un minable métro démonté et affronté férocement dans la fange infecte d'égouts fétides, bref on s'est foutu sur la gueule bien comme il fallait. Quoique, pas forcément. Il ne faut jamais oublier que c'est un jeu de chasseur et chassé, pas de la foire aux frags, et ça, on l'apprend dans la douleur. En tant qu'espion, on repère vite les ombres et les endroits inaccessibles pour le simple mercenaire. Faut courir vite et se planquer efficacement quand on est repéré. Voilà ce qui peut se passer : j'étais près d'un objectif à neutraliser (le mod de base de Pandora Tomorrow), mais impossible de l'actionner, car une caméra m'avait repéré et l'objet s'était verrouillé pour quelques secondes. Le temps de viser la caméra avec mes talents de polio du joypad, voilà qu'un mercenaire débarque. Gros coup de stress ! Je fais péter la grenade fumigène (et toxique pour l'ennemi) et je trace droit dans le couloir devant moi. Maldita ! C'est un cul de sac. Heureusement, une gouttière me permet de monter vers une corniche salvatrice. En dessous de moi, je vois la torche de mon poursuivant balayer les murs. Je m'immobilise. Rien. Il est reparti. Bonjour la flippe. Et côté mercenaire, c'est pire. Quand on passe en vue subjective, on se sent horriblement vulnérable là derrière, dans le dos. Alors, on essaye de surveiller partout, de ne pas s'éloigner de la lumière… D'ailleurs, le système de visée avec le réticule qui se déplace en premier, suivi de l'écran, est parfaitement au point, fluide et maniable. Je suis persuadé qu'ils vont se faire pomper le système par d'autres jeux. On ne sait pas, par contre, comment sera gérée cette vue sur PC, mais il est assuré qu'un déséquilibre des forces dû à des contrôles clavier et souris trop faciles pour les Mercs n'est clairement pas au programme des développeurs. Perso, je me suis fait électrocuté, frappé, piétiné et attrapé par la peau du cou. J'ai même pu entendre la voix de mon bourreau qui me susurrait « Ah on fait moins le malin maintenant ? On se la pète plus hein ? ». Ensuite le sol est monté vers moi et quelqu'un a éteint la lumière. Mon royaume pour des contrôles PC ! Sinon le design des cartes manquait parfois de caractère et donnait un peu l'impression d'être de bêtes terrains de paintball. En revanche, elles m'ont paru très bien construites, avec de multiples passages pour les espions, des zones bien éclairées pour les mercenaires. Le spawn de chaque camp se fait dans une partie qui leur est réservée et donc sécurisée et il y a plus d'objectifs que de défenseurs pour éviter le « camping ». Du beau boulot, et pour cause : toutes les parties des testeurs sont enregistrées. Le chemin emprunté, les utilisations de gadgets, le nombre de sauts, combien de fois le joueur s'est curé le nez, etc. Tout est disséqué et interprété par les concepteurs, qui modifient les points faibles des cartes en conséquence. Pas de doute, Ubi Soft veut vraiment gagner son pari. Voilà donc pour le feeling de Splinter Cell : Pandora Tomorrow, maintenant on attend la version PC. La respiration retenue et accroupi dans l'ombre, bien sûr.

FUMBLE



Belle mise en scène, mais l'espion peut voir ce qui arrive derrière lui. Vite, fumigène et fuite !

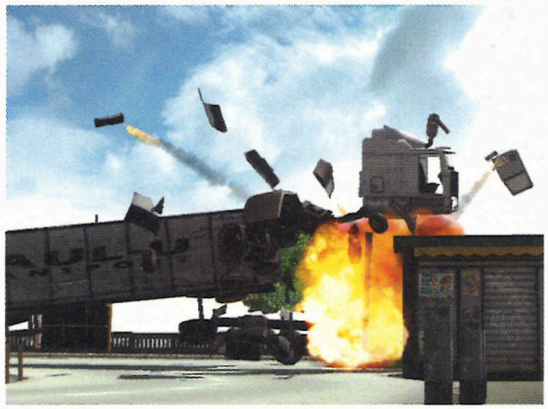


Je comprends toujours pas comment il peut être aussi furtif avec trois lumières brillantes sur le front.



Pensez à flinguer le lampadaire avant les prises d'otages. On n'est pas au théâtre, quoi.

Driv3r s3 l4 j0u3 l33t





J'étais parti pour vous écrire toute la news en « mixed causes », comme les vrais hAcK3rS qui r0x0R, mais finalement, non, ça m'a vite saoulé. Driver 3 devient donc officiellement Driv3r. C'est idiot, mais il y a certainement de longues heures de réflexion dans des bureaux enfumés derrière ce subtil changement. Ou pas.
Au menu : graphismes remis à neuf, casting quatre étoiles (Michael Madsen, Ving Rhames, Mickey Rourke), vols de bagnoles rythmés par une bande-son qu'on nous promet fantastique, possibilité de se dégourdir les mollets et d'arpenter la ville en vrai bipède… Tiens, mais… Ça ressemble furieusement à GTA 3 du coup. Ça alors.

Je retourne faire une partie d'Excel

On a tous essayé, avec plus ou moins de succès, de masquer nos activités ludiques au boulot. Que ce soit avec un petit utilitaire qui affichait sur simple pression d'une touche des graphiques farfelus, ou en jonglant avec les touches ALT-TAB pour masquer sa partie de Solitaire. Tout ça pour faire croire au boss qu'on était à fond sur cet appel d'offre dont dépendait la survie de la boîte. Que diriez-vous de simplifier les choses et de faire carrément…une partie d'Excel ? Je suis très sérieux, des étudiants japonais, qui disposaient manifestement d'un peu trop de temps libre, ont codé pour vous des versions de Pac-Man et de Space Invaders qui tournent directement dans le tableur de Microsoft. Chaque cellule du programme est utilisée comme un pixel, et permet ainsi de restituer le graphisme des jeux originaux. Pour les curieux, ça se chope là : http://www.geocities.jp/nchikada/pac/ Certes, ça ne remplacera pas le plaisir d'avoir un taf où on vous paie pour jouer, mais avouez qu'on fait des efforts pour que vous soyez moins deg', quand même.

Il n'y a plus de justice

Charles Booker, programmeur de la Silicon Valley, était un internaute comme les autres. Chaque jour, il perdait plusieurs précieuses minutes de sa vie à nettoyer sa mailbox du spam dont l'inondait une société pharmaceutique canadienne. Las, il a pris sa plus belle plume, et s'est fendu d'un courrier expliquant son agacement. Si son nom n'était pas retiré de la liste, il menaçait de venir lui-même tirer une balle dans la jambe de chacun des employés de la boîte. Après quoi, il prendrait un plaisir certain à les torturer au pic à glace, pour finalement les castrer et les empêcher d'avoir une descendance. Manifestement incompris, le pauvre homme a été arrêté et risque 5 ans de taule, alourdis d'une amende de 250 000 dollars. Je trouve pourtant qu'il a fait preuve d'une grande correction dans ses propos. Perso, j'aurais aussi ajouté quelques extractions de globes oculaires au tison ardent, pour le fun.

TÉLEX

Dans la série des « kiboufki », c'est au tour de Gamespy de se faire avaler par IGN, pour une somme qui n'a pas été révélée. Même si les intéressés parlent plutôt d'une fusion, on attendra la concrétisation de tout ceci au premier semestre 2004 pour juger de l'impact sur les lignes éditoriales.

Monsters Inc.





Après « La Momie », Stephen Sommers ne quitte pas l'univers des monstres de légende. Sa prochaine production ciné nous contera en effet les aventures du plus célèbre chasseur d'abominations, le Docteur Abraham Van Helsing, livré à un difficile combat contre une véritable « dreamteam » du mal : Dracula, le monstre de Frankenstein et Wolfman. Les gars de Vivendi ont senti le bon gros filon à brouzoufs, puisqu'ils se sont jetés tous crocs dehors sur la licence pour nous balancer dans la foulée de la sortie en salle une adaptation sur PC et consoles. Dans la Transylvanie du XIX[e] siècle, vous incarnerez donc le bon Docteur (Hugh Jackman à l'écran), au fil d'un beat'em up horrifique dont on ne sait pas encore grand-chose. Comme ce fut le cas pour Enter The Matrix, on nous promet que le jeu apportera un éclairage supplémentaire sur toute une partie du background qui n'aura pas été développée dans le film. Si ce titre est aussi bien réaliser que le produit d'Atari, on fera en sorte de vivre sans ces révélations cruciales. On devrait pouvoir survivre.

Le retour des suceurs





Le beat'em all revient en force sur nos PC, et Eidos ne faillit pas à la tendance. Legacy of Kain : Defiance, nouvel épisode de la saga, débarque tout bientôt sur nos machines. Pour la première fois, les deux ennemis jurés buveurs de sang (et d'âmes quand vraiment y a plus de globules rouges), Kain et Raziel, vont devoir se prêter main-forte pour venir à bout d'un ennemi de gros calibre, le Hylden. Au programme : des pouvoirs télékinésiques pour exploser les murs avec le corps de vos ennemis, un système de caméras amélioré (ce ne sera pas un luxe), des combos, des coups spéciaux… Moins d'énigmes, plus d'action, c'est en substance ce qu'on retiendra des premières infos lâchées par l'éditeur. Prévu pour février, on devrait pouvoir vous en reparler dans le prochain Joy, si l'on arrive à mettre la main sur une version jouable. Si vous le voyez en vente avant, inutile de vous conseiller la prudence

Tombe la neige



Ça faisait un moment qu'on avait plus eu de screenshots de Soldner à se mettre sous la dent. Les petits gars de Wings Simulations ont dû entendre nos râles de désespoir au fin fond de leur Allemagne natale, puisqu'ils viennent de nous servir sur un plateau les images du défilé hiver 2003 pour snipers. Rien à dire, c'est de plus en plus beau, mais on n'a toujours aucune info concrète sur le gameplay de la chose. Enfin, en même temps, sans être devin, on se doute bien qu'il s'agira de tuer un maximum de brutasses sans se faire choper par leurs petits camarades. On vous laisse baver sur les screens, et en attendant de pouvoir y jouer, nous on va se plonger dans Far Cry dont le beta-test du mode multijoueur aura peut-être démarré quand vous lirez ces lignes. Ouais, on fait vraiment un boulot ingrat.



Le gâteau était en carton

Pour souffler avec classe les 10 bougies de Doom, le site Gamershell.com a mis en ligne les démos des plus grands succès d'ID Software. Oui, moi aussi je trouve que la pauvre démo de Wolfenstein 3D (700 Ko quand même) comme cadeau d'anniversaire, c'est un peu du foutage de gueule. Ils auraient pu au moins nous filer celle de Doom 3. Radins.

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	TEL.
Génération Doom	Rue François Pietri	20000	AJACCIO	04 95 10 50 18
Net Games	52 rue Aumône Vieille	13100	AIX EN PROVENCE	04 42 26 60 41
Absolute Computer	2 bis, rue des Près Saint Jean	30100	ALES	04 66 34 00 04
Cyber club	163 rue Carreterie	84000	AVIGNON	04 90 86 22 34
Sérial Player	Rue As de carreau	90000	BELFORT	03 84 90 25 62
Cyberstation	23, cours Pasteur	33000	BORDEAUX	05 56 01 15 15
Accès-Cibles	31, avenue Clémenceau	29200	BREST	02 98 46 76 10
Lan Campus	44, avenue de la Libération	14000	CAEN	02 31 93 41 52
Alerte Rouge	73, rue de Verdun	11000	CARCASSONNE	04 68 25 20 39
Cyber Net	13 avenue Albert 1er	81100	CASTRES	05 63 51 42 05
Visio 2	14, avenue Paulines	63000	CLERMONT FERRAND	04 73 92 08 61
Interactive	23, rue Auguste Romagné	78700	CONFLANS STE HONORINE	01 39 19 10 23
L'autre Monde	4, rue Jean Jacques Rousseau	38000	GRENOBLE	04 76 01 00 20
Cyber Metro	19 - 21, cours de la République	76400	LE HAVRE	02 35 25 40 34
Tendance Web	5, boulevard Victor Hugo	87000	LIMOGES	05 55 10 93 61
No Work Tech	5 Place de la Libération	56100	LORIENT	02 97 84 72 09
Cyber Nef	10 rue d'Aguesseau	69007	LYON	04 78 58 95 16
Le QG	57 boulevard des Broteaux	69006	LYON	04 72 83 57 51
Net Fighters	6, rue de Bosquet	13004	MARSEILLE	04 91 34 75 71
Cybernetix Space	76 boulevard Tiboulen	13008	MARSEILLE	04 91 73 16 86
Excessive Games	6 boulevard Richaud	13500	MARTIGUES	04 42 40 76 74
Dimension 4	11, rue des Balances	34000	MONTPELLIER	04 67 60 57 57
Le Metropolitain	12 rue Mazagran	54000	NANCY	03 83 35 19 41
Versus	73, rue Droite	11100	NARBONNE	04 68 32 95 27
Clique et Croque	17, rue de Russie	06000	NICE	04 93 82 96 45
Net Games	Place de la Maison Carrée	30000	NIMES	04 66 36 36 15
Planet Café	18 rue du Plateau	75019	PARIS	01 42 09 07 77
Tétranet	129 rue de la Pompe	75016	PARIS	01 47 04 33 00
Cyber cafe exit	1, rue Pontet de Bages	66000	PERPIGNAN	04 68 62 08 15
Net and Games	45 bis avenue du Gal Leclerc	66000	PERPIGNAN	04 68 08 18 48
Cybercorner	18 bis rue Charles Gide	86000	POITIERS	05 49 41 37 06
ADN Games	42 rue Magenta	86000	POITIERS	05 49 50 18 59
Clique et Croque	27, rue de Vesle	51100	REIMS	03 26 86 93 92
Cyber Espace	4, place du Marché	42300	ROANNE	04 77 72 64 04
Place Net	37, rue de la République	76000	ROUEN	02 32 76 02 22
Cybernia-games	59, rue Désiré Claude-st-Etienne	42000	SAINT ETIENNE	04 77 25 62 99
Cybermaniak	2 rue de Sarreguemines	67000	STRASBOURG	03 88 32 30 40

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

J155

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____ Code postal |_|_|_|_|_|

Ville _____

Date de naissance |_|_| |_|_| |_|_|

e-mail _____

Offre valable du 1er au 31 janvier 2004

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

Arnold à poil sur Ebay

Le nouveau gouverneur de Californie, l'acteur expressionniste Arnold Schwarzenegger, est un féru du Web. Pour recruter son équipe de winners, ceux-là même qui ont réussi à le hisser à cette place tant convoitée, il avait déjà fait usage de la Toile (rappelez-vous www.joinarnold.com). Et il ne compte pas s'arrêter là. Les finances de la Californie étant ce qu'elles sont (grosso modo un gouffre qui ferait rougir la faille de San Andreas), Schwarzy a décidé de vendre une partie des reliques de son cabinet sur l'un des plus gros sites d'enchères, le célèbre Ebay. Pas étonnant quand on sait que son trésorier n'est autre que l'ancien vice-président du site. On comprend dès lors mieux pourquoi ce même portail a fait interdire à plusieurs reprises la vente de vieux exemplaires de « Oui », dans lequel le vénérable gouverneur étalait toute sa science des positions tantriques. En fait, il se les réservait pour renflouer son budget.



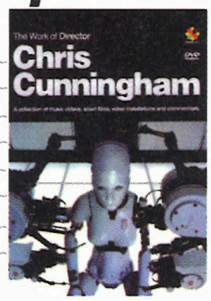
Et joyeux Noël !



Pour fêter Noël comme il se doit, mais aussi pour faire face à des difficultés financières croissantes, l'éditeur Titus vient de décider de fermer sa filiale Titus Interactive Studio et de licencier un paquet de monde dans la foulée. Du coup, Black Isle (Fallout, Baldur's Gate), qui fait partie du giron de l'éditeur, dépose également le bilan. Oui, je sais, ces gars-là bossaient sur un projet ultra secret. Qui se trouvait être Fallout 3. La petite image, là, juste sous votre nez, vient de la version de développement. Vous avez un peu la haine non ? Ça énerve hein ? Rassurez-vous, nous aussi est on bien deg'. Enfin je dis nous… C'est surtout Fumble qui souffre. Je le soupçonne d'activer ses réseaux secrets pour préparer des représailles. Il faut savoir cajoler certains passionnés. C'est que c'est tatillons, un rôliste…

Parce qu'on a aussi le temps de mater des DVD

On a beau être collés derrière nos machines presque 24h/24, on trouve parfois aussi le temps de s'avachir derrière des images qui ne sont pas interactives. Si vous tripez sur le CGI, les univers glauques et la musique électronique, foncez sur le DVD de Chris Cunningham. C'est juste un des meilleurs réalisateurs de clips du moment. Björk et ce fou d'Aphex Twin vous le confirmeront.



TÉLEX

Manhunt, le jeu ultraviolent de Rockstar Games, vient d'être interdit en Nouvelle-Zélande. Bill Hastings, censeur, a expliqué qu'il ne pouvait laisser vendre un produit qui fait l'apologie de la violence gratuite : « Vice City, au moins, c'était du second degré rigolo. » Ce n'est pas l'avis des Haïtiens.

Mais que fait la police ?

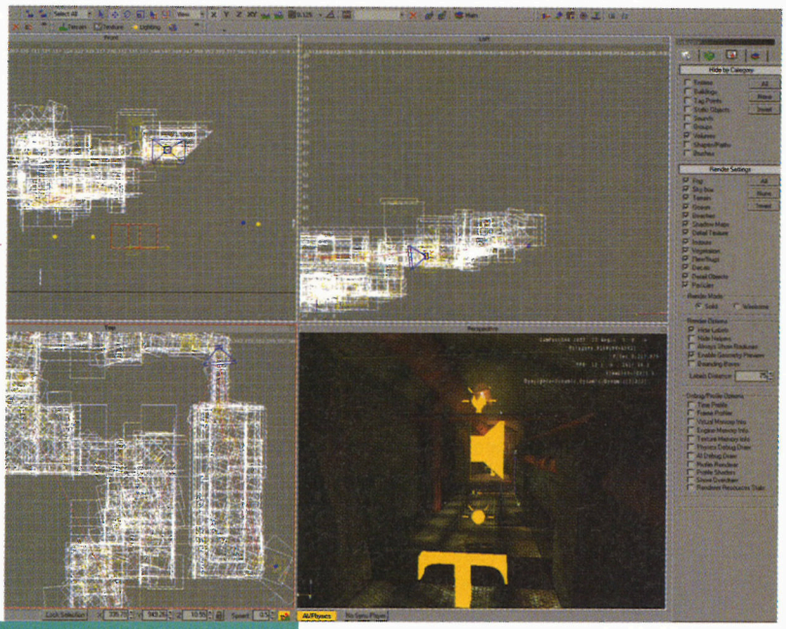
La svastika, c'est le doux nom donné à ce symbole représentant une croix gammée. Je ne vous ferai pas l'injure de vous rappeler qu'elle fut détournée de sa signification initiale (les empreintes de pas de Bouddha) par un petit moustachu allemand, quelque peu teigneux avec ses contemporains dans les années 40-45, par là (mais si, vous savez, le dernier boss dans Medal of Honor). Bref, tout ça pour dire que chez Microsoft, on a eu une petite frayeur lorsqu'un client plutôt perspicace a découvert que ce symbole était présent dans une police de caractères livrée avec la suite Office. Steve Balmer a aussitôt décroché son téléphone, présenté ses plus plates excuses aux personnes offensées et promis un correctif avant la prochaine guerre mondiale. En attendant, le « bug du nichon » (comme l'appelle Caf), lui, fait toujours planter mon Word. Et ça, tout le monde s'en fout. (Explication rapide : je tape « sein », je sélectionne le mot, je fais « synonymes » pour rire. Et pouf ! Disparition ninja de Word).



TÉLEX

Peter Molyneux a finalement porté son choix sur RenderWare Physics, le moteur physique de Criterion Studios (Vice City, BurnOut 2) pour glisser sous le capot des futurs titres de Lionhead (Black & White 2, B.C. et The Movies). Ca va nous faire de jolis screensavers, ça.

Ah ça, Far Cry, on n'a pas fini d'en parler, c'est certain. Il faut dire que chez Ubi Soft, on sait entretenir le suspense, distillant les infos avec parcimonie, non sans un certain savoir-faire marketing. Cela dit, ce n'est pas la seule raison pour laquelle on se fend d'un nouveau papier sur le sujet. Après avoir vu Bishop rentrer de la dernière présentation, la langue raclant la moquette et le sourire niais aux lèvres, tout porte à croire qu'on tient là un potentiel futur hit.
Et dans le monde un peu endormi des FPS actuels, c'est une bonne raison de se réjouir. On en apprend un peu plus aujourd'hui sur le mode multijoueur de la bête, et puisqu'on est sympa, on va vous en parler, tiens. Comme nous vous l'annoncions dans le dernier numéro, Ubi a débauché pour renforcer son équipe deux poids lourds du multi : à ma gauche, Chris Auty, designer de maps, notamment sur Counter Strike et James Bond 007 Nightfire, et à ma droite, Richard Tsao, jadis en charge des équipes d'Asheron's Call 2, Dungeon Siege et Mechwarrior 4. Ouaip, que du beau monde donc.





>Genre : FPS
>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Crytek/Allemagne
>Sortie prévue : 1er trimestre 2004

FAR CRY



Alerte à Malibu, ou quelque chose du genre.



Un jeu à la MOD

Curieusement, seuls trois modes de jeu plutôt classiques seront proposés : Assault, Deathmatch et Team Deathmatch. Non, il n'y a pas de Co-Op prévu. Mais c'est sans compter sur l'apport prochain de la communauté des MODeurs, à laquelle Ubi offrira tous les outils nécessaires pour développer leurs propres maps et variantes. L'éditeur ne s'en cache pas : il veut faire de Far Cry « le » jeu de 2004 sur lequel les bidouilleurs vont pouvoir lâcher leur créativité. Oui, bon, je sais, ils espèrent tous ça en fait. C'est un peu le pied quand on fait le boulot à votre place. Le multi profitera bien entendu de tout ce qu'on nous a déjà vendu pour le mode solo : véhicules à piloter, environnement dense et détaillé et champ de vision à plus d'un kilomètre. Les fourbes se réjouiront de pouvoir sniper sur de longues distances, mais il leur faudra composer avec le « sniper flare » : un reflet sur votre lunette de visée et vous pouvez faire vos prières… Dans le même souci de réalisme, le radar du joueur n'affichera que la position de ses potes, les ennemis ne pouvant dès lors être localisés qu'en tendant l'oreille. Logique, mais plus question de jouer avec la musique à fond sinon ça va sentir la balle dans la nuque fissa. Pour le jeu en équipe, on aura le choix parmi trois classes de persos : le Grunt (la grosse brute de service, armée jusqu'aux dents, mais un poil plus lente que ses petits camarades) ; le Sniper (moins résistant, mais habile avec les flingues qui font bobo de loin) ; et le Support (bâtisseur de tourelles, murs et autres forteresses, jonglant avec les explosifs, qui fera aussi toubib pour le reste de l'équipe, voire la vaisselle s'il en reste). Tout cela sur des maps pouvant accueillir jusqu'à 32 joueurs, ça promet d'être festif. Sur le papier, tout ça est alléchant. Reste à voir si le gameplay sera suffisamment nerveux pour passionner les foules.

Faskil



>Genre : Simulation de tutures boueuses >Éditeur : Codemasters
>Développeur : Codemasters/Grande-Bretagne >Sortie prévue : Mars 2004

COLIN MCRAE RALLY 04

La précédente version de Colin McRae ne s'était pas particulièrement illustrée par ses nouveautés : deux modes de jeu, un moteur graphique honnête sans être vraiment épatant et quelques pauvres voitures qui se battaient en duel. En fait, il ressemblait plus à une mise à jour façon EA Sports. Heureusement, il revient pour le début 2004, et il semble avoir enfilé son plus joli caleçon pour vous plaire. Cette nouvelle version dispose d'une vingtaine de véhicules, dont des Citroën Xsara, des Subaru Impreza ou des Ford Puma. Suivant leur catégorie, vous pourrez les retrouver dans des courses par étapes ou en rallye (avec les incontournables « spéciales »), ainsi que dans différents championnats (deux ou quatre roues motrices, groupe B et un mode Expert pour les plus talentueux). Le jeu gérera les dégâts et les réglages fins de la mécanique et grâce au boulot de votre équipe d'ingénieurs, vous pourrez même tester de nouvelles pièces inédites pour votre engin avant de partir à la chasse aux trophées. C'est vrai qu'il serait dommage de flinguer sa position de leader à cause d'un prototype de bielle triangulaire.



Accrochez-vous, le programme est chargé

La série des CMR étant célèbre pour la qualité de sa simulation et la conduite très particulière qu'on retrouve d'opus en opus, les habitués seront contents d'apprendre qu'on nous promet un moteur physique encore plus réaliste. On nous fait miroiter des sensations accrues, et la possibilité de « ressentir » la différence de texture entre les 34 surfaces proposées. Quand on sait qu'il y a une vingtaine de pneus différents, j'espère qu'ils sont vraiment très sûrs d'eux (à moins qu'on ne reçoive de petits échantillons dans les boîtes nous invitant à aller caresser la texture 34 au bon moment). Le moteur graphique a profité d'un lifting de circonstances et permettra sûrement d'afficher sans peine des milliards de polygones sur votre vieux Celeron. En attendant, si on plisse un peu les yeux (à cause des textures moches du terrain), la modélisation des voitures est tellement bien faite qu'elle tromperait même un expert d'*Auto-Moto*. Tenez, essayez : baissez un peu la lumière, plissez les yeux, regardez les photos, c'est criant de réalisme non ? Et ce n'est pas fini (ah je vous avais dit que le programme était chargé) : de nouveaux modes multi font leur apparition (un bonus par rapport à nos amis consoleux) pour vous mesurer à sept autres personnes, aussi bien en réseau que sur Internet. Vous pourrez disputer des championnats ou des spéciales dans la même écurie ou dans des équipes différentes. Il n'y aura toujours pas de courses en simultané puisque vous les effectuerez avec le fantôme de votre adversaire. Un peu dommage, mais c'est la dure loi du rallye. Quoi qu'il en soit, cette cuvée 2004 promet d'être un bon cru, et nos collègues de Joypad se régalent avec depuis quelques semaines déjà. Dégustation en direct dans nos pages d'ici le mois de mars, date prévue pour la sortie du garage.

Bishop

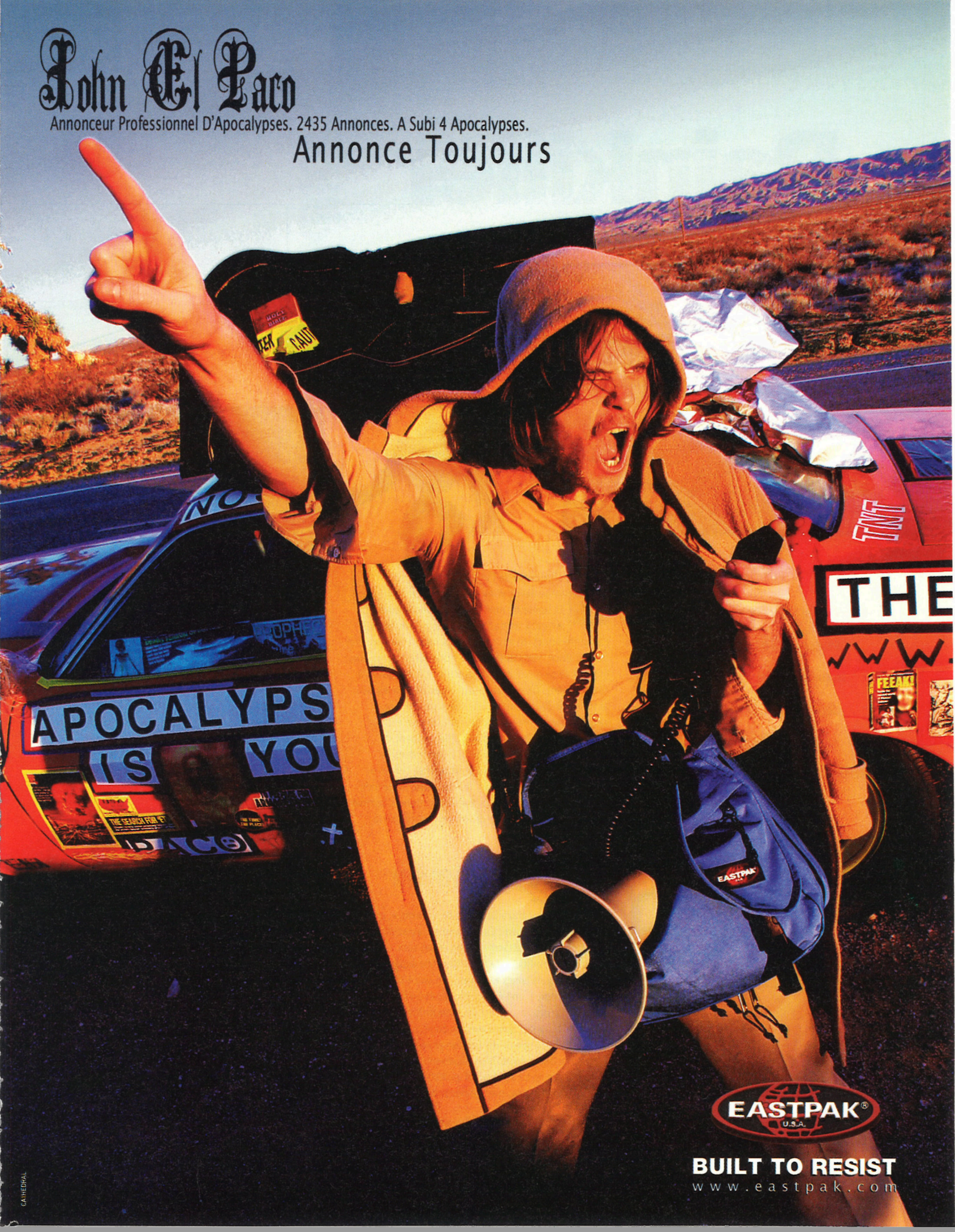


Il paraît que vous pourrez même jouer une équipe de ninjas.

La météo devrait vous garantir des conditions de courses vraiment pourries.






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

Painkiller

Painkiller

Pain killer

par Bishop







Les développeurs de People Can Fly ont une ambition assez simple : faire de Painkiller le premier jeu de qualité venant de Pologne. Et quand la flamme du patriotisme se mêle à celle de la passion, on obtient un résultat explosif. Oui je sais, c'est beau quand je parle.

Le principe de Painkiller est simple : vous devez vous frayer un chemin à travers la horde de monstres qui peuplent les niveaux en ne laissant aucun survivant (de préférence). Si vous avez déjà joué à Serious Sam ou Will Rock, vous devriez avoir une idée encore plus précise de ce qu'on attend de vous : cliquer jusqu'à l'épuisement. On ne connaît que peu de choses sur la trame de l'histoire qui vous fera incarner ce sanguinaire technicien de surface, si ce n'est que, suite à votre mort dans un stupide accident de voiture, vous êtes condamné à « servir dans la douleur quelque part entre le paradis et l'enfer », afin d'arrêter une invasion démoniaque. Je ne sais pas ce que le héros, Daniel Garner, a commis comme erreurs de jeunesse pour devoir en passer par-là, mais ça a l'air sérieux.

L'enfer du devoir

« Un bon travailleur a de bons outils », comme dit mon père. L'inventaire est assez réduit, puisque seulement cinq armes sont disponibles : le Painkiller (une espèce de bâton avec trois lames rotatives), un lance-shurikens, un fusil à pompe, un lance-grenades et un fusil à pieux. Cela semble peu, mais c'est un choix motivé par la volonté d'offrir des armes avec un comportement différent plutôt que de décliner en plusieurs modèles un même fonctionnement. Elles disposent donc toutes d'un second mode de tir ainsi que d'un mode combo. Le fusil à pieux, par exemple, tire des bouts de bois effilés dans son utilisation primaire et des grenades en secondaire. Le combo envoie une grenade fixée sur un pieu. Je suis tenté de vous écrire un paragraphe complet sur le sentiment vicieusement jouissif que procure l'utilisation de cette arme. En effet, dans son premier mode de tir, les pieux que vous projetez vous permettent de clouer vos adversaires aux murs, plafonds ou sols, selon leur position. Autant dire que cette pouf blonde de Buffy serait prête à casser sa tirelire pour en acheter un.



Je ne suis pas violent comme garçon, mais faut pas venir me chercher des poux dans la tête.

Salut, MOI c'est légion

Vous serez confronté à trois types de créatures démoniaques. Tout d'abord, les serviteurs (minions) présents en supériorité numérique constante, mais pourvus d'une intelligence très limitée. Plus sporadiquement, vous vous frotterez aux maîtres (masters) nettement plus malins et dangereux. Ils n'hésiteront d'ailleurs pas à se servir de leurs larbins pour être plus puissants en leur volant leur énergie ou en les utilisant comme bouclier. Enfin, vous aurez aussi à affronter les six boss du jeu. Ces derniers sont particulièrement impressionnants puisqu'ils peuvent mesurer parfois cinquante fois votre taille. Imaginez une mouche qui essaierait de vous tuer, ça vous donnera une idée de la scène. Désolé, c'est vous la mouche… Pour progresser dans le jeu, vous l'avez

Genre : FPS **Éditeur :** Dreamcatcher **Développeur :** People Can Fly **Sortie prévue :** Mars 2004



Ce soir, on vous met le feu.



Bougez pas, je vais m'occuper de votre gingivite ulcéro-nécrotique.



Je n'aurais peut-être pas dû dire que leurs mères étaient toutes des zombies crevées.

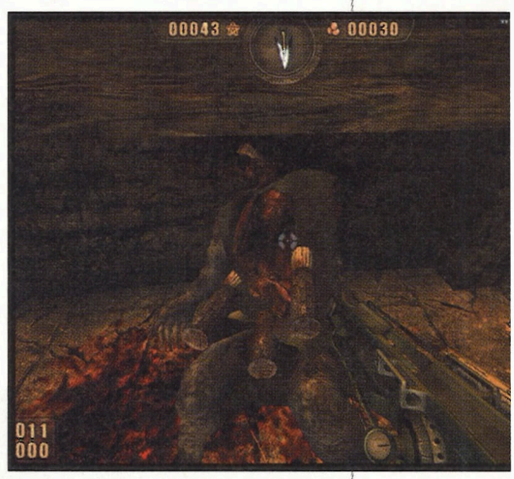
compris, il faut causer un maximum de dégâts aux victimes dans tout le niveau. Pour vous forcer à tout briquer proprement, vous serez « prisonnier » d'une zone délimitée dont les portes ne s'ouvriront qu'une fois atteint le quota de démons renvoyés en enfer.

Toute la gravité du moment

Le célèbre moteur physique Havok (Max Payne 2, Deus Ex 2, Half-Life 2, etc.) est utilisé par ce titre. Il gère la balistique et les dommages des armes, mais aussi les blessures occasionnées par le décor. En effet, dans l'entre-deux monde où vous errez, les constructions sont fragiles et il ne sera pas rare que des pans de mur vous agressent en vous tombant dessus sauvagement ou que vous fassiez exploser des barils tentant de se dissimuler au milieu d'un groupe de monstres aux intentions belliqueuses. Malheureusement, on ne peut détruire que ce qui est prévu par les level designers. La difficile tâche d'afficher ces millions de polygones par seconde revient au « Pain Engine », le moteur 3D propriétaire de People Can Fly, spécialement développé pour l'occasion. Du reste, les développeurs plaident coupables : il faudra un gros PC pour faire tourner leur jeu avec toutes les options au maximum. Le contraire nous aurait surpris : des graphismes splendides, un moteur physique imposant, des lumières dynamiques dignes d'un 14 juillet et des shaders à profusion, il fallait bien payer le prix à un moment donné. Ils espèrent d'ailleurs que Doom III et Half-Life 2 feront leur apparition sur le marché avant la sortie de Painkiller (prévue pour mars 2004), avec le souhait que ces deux monstres poussent les joueurs à investir dans du nouveau matériel. En discutant avec Adrian Chmielarz, le chef de projet, nous avons pu nous rendre compte qu'en plus d'être conscients des réalités du marché, ils sont également de vrais passionnés désireux de créer un produit de qualité. Ils semblent avoir prêté une grande attention aux moindres détails et ce, à tous les niveaux. Certains jeux possèdent parfois une qualité graphique exceptionnelle, mais manquent cruellement de véritable ambiance. Cet écueil semble être évité avec talent : les niveaux que nous avons pu essayer constituent un mélange intéressant d'aspects gothique et glauque qui servent très bien l'action. Ajoutez à cela des ennemis ayant du caractère (pour autant que des monstres démoniaques en soient pourvus), des armes suffisamment différentes et bien pensées pour offrir des possibilités variées, une bande-son particulièrement travaillée au même titre que les bruitages et vous obtiendrez un tout alléchant. Cerise sur le gâteau, le jeu propose de nombreux modes multijoueurs, même si aucun coopératif n'est prévu pour l'instant. Dommage, c'est toujours appréciable (Adrian m'a cependant murmuré à l'oreille qu'un éventuel futur add-on pourrait ajouter cette option).

REPOSEZ votre neurone

Painkiller a de fortes chances d'être un titre particulièrement ludique. La réflexion nécessaire pour génocider les forces de l'enfer sera des plus réduites, mais en rentrant d'une bonne journée harassante, ça ne fait jamais de mal de se vider la tête en trouant les faces joviales de gentils démons. La version que nous avons reçue connaissait quelques problèmes en multi et n'implémentait pas toutes les options en solo. People Can Fly va fignoler tout ça pour livrer d'ici deux mois son bébé. On vérifiera évidemment qu'ils n'ont rien caché de misérable sous le tapis.



Painkiller sera un petit peu gore. Juste un peu.

X2 THE THREAT

GENRE
Aventures spatiales

ÉDITEUR
KOCH Media

DÉVELOPPEUR
Egosoft/ Allemagne

SORTIE PRÉVUE
Février 2004

Initialement annoncé pour octobre dernier, X2 The Threat n'en finit plus d'arriver chez nous. Il paraît que le camion de livraison a été détourné par des pirates de la route. Le mois dernier, c'était le producteur qui avait été mordu par une chauve-souris enragée, et avant c'est sa grand-mère qui était malade à cause d'une mayonnaise pas fraîche. Ah ça, ils ont rudement pas de chance chez Egosoft. Malgré tous ces malheurs, ils ont quand même réussi à sortir le jeu début décembre chez nos amis américains. Du coup, on en profite pour faire une ultime preview avant le test de la version française, le mois prochain. Enfin, si tout va bien : ils peuvent encore être victimes de méchants hackers ou d'une inondation. Et c'est pas très gentil de jouer comme ça avec nos nerfs, parce que X2 est fiévreusement attendu par tous les amateurs d'aventures spatiales à la Elite. Le principe du jeu est relativement classique : sorte de rencontre entre le jeu de rôle (au sens le plus basique du terme), le dogfight spatial et la gestion commerciale, il s'agit de se mettre dans la peau d'un pilote indépendant et de gagner sa vie aux commandes de divers engins cosmiques. Avec une grande liberté d'action on peut choisir entre une pacifique carrière de routier interstellaire, devenir pirate, mercenaire ou contrebandier. On peut se faire taxi et convoyer des clients, ou se planquer dans les nébuleuses au détour des routes commerciales pour dépouiller en fourbe les livreurs aux bras chargés de jeux vidéo. Le tout dans un univers suffisamment vaste, crédible et varié pour qu'on puisse prendre du plaisir à y vivre, tout simplement.



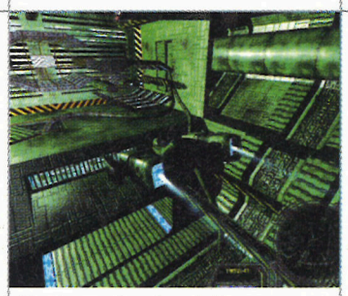
Une maladie atroce oblige le héros à marcher tout raide avec les doigts tendus.



Des propulseurs excentrés, quelle bonne idée !

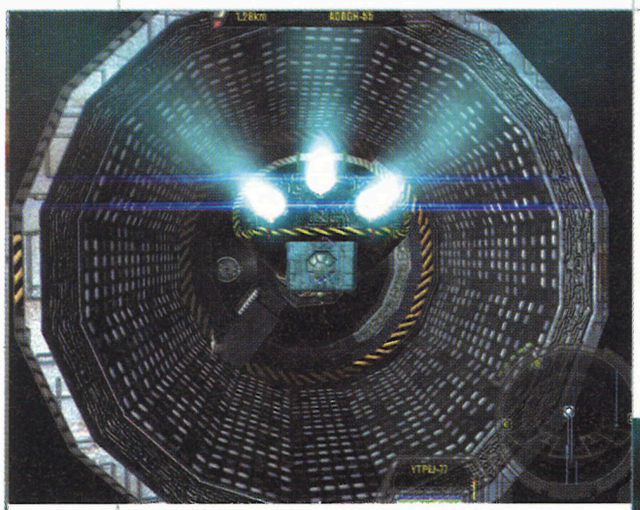
Le tuning, c'est ma grande passion

Un des grands plaisirs de ce type de jeu consiste à adapter son vaisseau aux besoins spécifiques rencontrés dans le style de vie qu'on s'est choisi : par exemple, un gros cargo bardé de tourelles défensives pour les marchands, ou un torpilleur rapide pour les corsaires. La vitesse ça aide, en cas de rencontre imprévue avec la maréchaussée. L'argent péniblement gagné permet ensuite d'investir dans des monstres de plus en plus pointus, mais aussi de customiser amoureusement sa brouette pour en augmenter les capacités, genre Faucon Millenium. Et X2 offre un large éventail d'appareils de toutes tailles, mais aussi tout un arsenal d'options et d'extensions à monter à bord. Bon, il faut bien avouer que pour l'instant, on ne sait pas encore si toutes ces listes de pièces détachées servent vraiment à quelque chose, ou s'il ne s'agit que de machins inutiles pour frimer devant les filles à la terrasse des cafés, mais normalement c'est bon signe. Et il y a mieux : cette fois-ci, on ne se contente pas de bichonner un seul engin en refourguant d'occasion les autres, puisqu'on peut carrément déployer toute une flotte stellaire ! Pour aller casser la gueule au voisin



L'arrimage dans les stations en rotation devrait en faire vomir plus d'un.





Ça tooouuurne !... Burp.

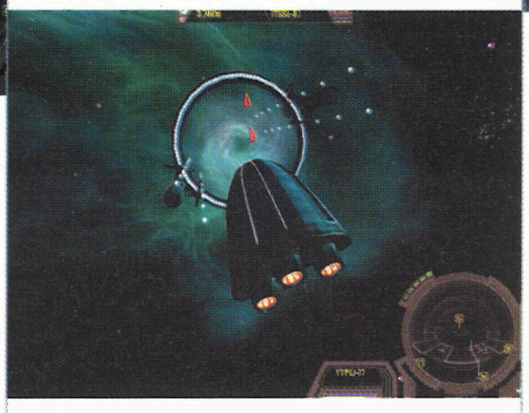
qui fait trop de bruit, ou tout simplement pour assurer automatiquement une escorte à vos galions chargés de trésors, cette possibilité devrait apporter une vaste dimension stratégique au jeu.

Pour quelques dollars de plus

C'est là où on rencontre vraiment le côté gestion : l'univers de X2 possède ses propres races et factions politiques et un système évolué d'économie dynamique. En achetant des astéroïdes miniers, des usines orbitales et des transports, il devrait être possible de mettre sur pied un vaste empire industriel. Et là normalement, en bon capitaliste, vous n'arrivez même plus à lire la suite parce que des gros dollars dorés défilent à toute vitesse devant vos yeux exorbités. Nos lecteurs bolcheviques peuvent aussi se consoler en se disant que les mégacorporations futuristes sont de merveilleuses occasions de se livrer aux pillages et à la destruction aveugle, un couteau entre les dents. Et comme si toutes ces bonnes nouvelles ne suffisaient pas, rien qu'en regardant les photos d'écran vous pouvez deviner que le jeu est absolument magnifique. Bump mapping, ombres et reflets, complexes procédures d'arrimage à de grandes structures animées, magnifique spectacle des galaxies à l'arrière-plan... C'est bien simple, X2 semble être le plus beau jeu spatial vu jusqu'à présent. Techniquement tout du moins : en effet sur le plan artistique, le mecha design est parfois vraiment trop fantaisiste. Ceux qui ont dessiné ces modèles ignorent totalement les principes les plus élémentaires de la physique et le résultat ne plaira pas à tout le monde.



L'avantage de vivre dans le futur, c'est que les combinaisons de vol sont plus légères.



Ce gros sphincter est en fait un portail stellaire.

The Threat sous la menace

En fait, nous ne sommes pas encore à l'heure du test, mais on peut déjà s'en douter : tout n'est pas parfait dans X2, loin de là, et il pourrait même souffrir de sérieux problèmes. Il est trop tôt pour juger de la qualité du scénario par exemple, mais à première vue il ne vole vraiment pas haut : une grosse pelote de clichés mal ficelés, avec des choix factices et des cinématiques aux animations carrément honteuses. Plus grave, à cause de physiques simplistes et d'une Intelligence Artificielle trop limitées, les combats spatiaux semblent très en dessous de ce qu'on pouvait en attendre. Beaucoup de petites boules colorées qui volent partout en suivant l'aimbot incorporé, des explosions spectaculaires, mais bien peu de finesse ou d'habileté. Et à l'arrivée, la collision frontale semble être la tactique favorite des pilotes de l'I.A., même avec un moustique contre un croiseur. Si les batailles se limitent finalement à un gros shoot them up pourri, l'intérêt va beaucoup y perdre. La profondeur réelle du jeu économique aura donc une grande importance et le rêve pourrait tourner au cauchemar s'il s'avère que l'interface est finalement trop fastidieuse, ou qu'à la suite d'un problème d'équilibrage la diversité apparente n'apporte finalement pas grand-chose. Grande incertitude donc, alors restez prudent : sur le papier X2 The Threat a tout pour réussir un carton, mais ses beaux graphismes pourraient bien ne cacher qu'une coquille vide. Encore un peu de patience, on vous dit tout le mois prochain.

Atomic



On croise partout des usines volantes qui sont à la fois très belles et très laides.

Pieu-Pieu-Piou ! Encore une rafale de boulettes !



BREED

GENRE
Shoot futuriste

ÉDITEUR
CDV Software Entertainement

DÉVELOPPEUR
Brat Designs/ Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Février 2004

Les plus perspicaces d'entre vous auront sans doute remarqué qu'il ne s'agit pas de la première incursion de Breed dans les petites pages sans défense de Joystick. Depuis un bon moment déjà, les British de Brat Designs n'ont de cesse de peaufiner leur nouveau shoot 3D entre deux tasses de thé, et apparemment, ils ne semblent pas trop pressés de lâcher leur petit protégé dans la nature. Enfin, théoriquement, le jeu ne devrait plus tarder à pointer le bout de son code puisqu'une bêta toute fraîche a réussi à s'extirper des locaux de ses géniteurs. Bon, voyons voir ce qu'ils nous ont mijoté pendant ces trois dernières années.

Alien Breed

Le background de Breed rappelle furieusement celui du film Starship Troopers de Paul Verhoeven. On retrouve tous les ingrédients indispensables à la constitution d'un univers SF futuriste : des GI Joe dopés aux anabolisants, des fusils plus lourds que ma guitare et une tripotée d'aliens tous aussi sensibles qu'expressifs. À force d'envoyer des cochonneries dans l'espace, nos petits petits-fils sont tombés nez-à-museau face à des entités intergalactiques presque aussi répugnantes que les cafards du XII[e] arrondissement de Paris. L'humanité décide alors d'envoyer une sélection de ses meilleurs dératiseurs pour désinfecter l'univers. Non parce qu'il faut pas déconner, c'est quand même sale ces trucs-là. Manque de bol, les cafards des étoiles ne sont pas nés de la dernière voie lactée et entre-temps, ils sont allés réquisitionner la planète Terre. Alors bien sûr, de retour au pays, les Marines ont eu du mal à apprécier la plaisanterie. Voilà, et c'est ici qu'intervient le joueur. Ah ben quand même.



Il est possible de détruire les troncs d'arbres pour dégager le champ de vision.



Oh, c'est bobby-les-nerds-d'acier ! Je l'ai eu à Noël quand j'étais petit.

On peut jouer ?

Si le scénario est relativement original par rapport aux habituels FPS qui débordent des têtes de gondole, le principe ne semble pas non plus révolutionnaire. Au tout début du développement, les concepteurs voulaient pourtant se rapprocher d'un Battlezone, mais à première vue, je dirais que le soft est beaucoup plus proche d'Halo ou d'UT 2004. En effet, Breed s'engouffre lui aussi sur le créneau du Shoot 3D véhiculé. Les développeurs mettront donc toute une armada d'engins à notre disposition : chars d'assaut costauds, jeeps assez cheap ou avions à réaction, a priori, rien d'inédit, mais on aura tout de même de beaux joujoux à manœuvrer. Sur la bêta, seuls deux modes de jeu étaient disponibles : d'un côté, des missions indépendantes les unes des autres en solo, et de l'autre, un mode multijoueur qui semble assez prometteur. Il me paraît d'ailleurs utile d'insister sur le penchant ouvertement multiplayer du titre. En effet, la plupart des éléments de gameplay semblent avoir été pensés pour le jeu à plusieurs. Par exemple, les véhicules possèdent différents postes à utiliser en simultané et en direct sur RTL, heu, enfin bref, les engins seront prévus pour accueillir un pilote et plusieurs tireurs. Néanmoins, les missions solo seront scénarisées et proposeront des objectifs variés. Ainsi, nous aurons l'honneur de pouvoir attaquer tel ou tel bâtiment, de détruire des grandes paraboles alien pour les empêcher de suivre la ligue des champions, ou encore de s'infiltrer avec un sniper dans les faubourgs des positions ennemies. Certaines missions nous laisseront également la possibilité d'embarquer une petite escouade de soldats dans nos bagages ; un système de communication presque aussi complexe que celui des papous sera alors accessible via les touches du clavier : « Toi ! Avancer là-bas ! Vous deux, pas tirer ! ». Bref, largement de quoi



Mince, j'aurais dû corriger les yeux rouges sous Photoshop.

Nos coéquipiers n'hésiteront pas à prendre activement part aux combats. Espérons juste que l'I.A. suivra proprement.





Le tank est lent mais très efficace pour progresser sûrement dans le feu de l'action.

concurrencer l'insondable profondeur du vocabulaire châtié abondamment employé dans les colonnes de votre mensuel favori.

Moi je prends Sigourney

Inutile de s'attarder plus longtemps sur les missions solo ; c'est le multijoueur qui aura une place prépondérante dans Breed. L'histoire mise en avant par les développeurs s'y prête d'ailleurs à la perfection : d'un côté, il sera possible d'incarner les humains et de l'autre, les bestioles, un peu comme dans Aliens VS Predator. Pour l'instant, seuls les modes Deathmatch libres ou en équipe sont accessibles, mais l'éditeur nous promet qu'un mode Coopératif fera son apparition. Du côté des militaires, il sera possible de choisir entre plusieurs classes de personnages : sniper, mitrailleur lourd coincé dans son exosquelette, médecin improvisé,



Je suis ton fils, Luke.

éclaireur… Dans le camp des aliens, en revanche, le choix était nettement plus restreint sur cette version. On pouvait tout de même revêtir la peau écailleuse d'un monstre hideux, qui aura par exemple la faculté de descendre les parois abruptes avec bien plus de facilité qu'un pauvre humain. Les véhicules devraient également trouver un moyen de s'épanouir lors des parties à plusieurs. Les batailles se dérouleront donc aussi bien dans les airs qu'à bord d'un tank, et les bases à défendre constitueront la principale occupation journalière – ou nocturne – des belligérants. Reste à savoir si tout ça tiendra la comparaison face à Unreal Tournament 2004.

Mercury chrome

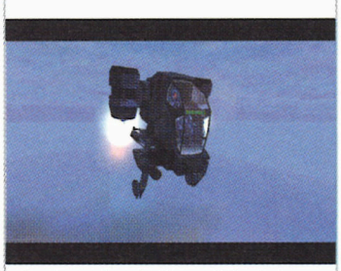
La mode du FPS étant aux environnements extérieurs, les maps seront spacieuses et afficheront plusieurs types de paysages. Cette



version laissait déjà entrevoir des collines rocailleuses, des végétations tropicales ou encore des niveaux ensevelis sous les flocons. Je vais d'ailleurs en profiter pour glisser ma petite sérénade sur le côté technique du soft, et ça n'est pas la matière qui manque. Les développeurs de Brat Designs ont voulu démontrer au monde entier qu'une petite équipe d'acharnés pouvait, elle aussi, réaliser un jeu vidéo. Comprenez par là : sans avoir recours à une armée d'ingénieurs informaticiens ou à une horde d'analystes programmeurs vaguement diplômés d'une école de lunetteux-boutonneux. Ils ont donc conçu leur propre moteur 3D, le Mercury, censé simplifier la gestion des éléments et réduire la quantité de code généralement employé dans ce type de jeu. Malheureusement, le noyau de leur moteur commence à dater depuis le début du développement, et pour l'instant, le résultat est assez… déséquilibré. Les textures ou les effets de lumière sont déjà d'une grande qualité, mais cette version ne comportait que des animations extrêmement pauvres. Dans le même genre, les explosions pourraient bien être aussi impressionnantes que les prestations vocales de certains élèves de la Star Academy. Bref, tout ça est encore bien flou et je suis curieux de voir le résultat final. Rendez-vous le mois prochain… enfin, si tout va bien.

Blutch

En hiver, la Gatling dispense un chauffage doux, sain et économique. Une curiosité à essayer sans plus attendre.



Cette espèce de Jetpack évolué, qui n'était pas encore vraiment maniable, pourrait bien donner du piment aux parties multijoueurs.



Certains avions devraient permettre de transporter des troupes pour effectuer un largage en bonne et due forme sur les positions adverses.

ARMED AND DANGEROUS

GENRE
Action

ÉDITEUR
LucasArts Entertainment

DÉVELOPPEUR
Planet Moon Studios/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Février 2004

Le précédent titre de Planet Moon était Giants : Citizen Kabuto. Sachez que si vous êtes passé à côté de ce jeu génial, votre culture vidéo ludique connaît une lacune grossière. Il s'agissait d'une espèce de mélange entre stratégie, shoot à la 3e personne et aventure. En solo, il était servi par des personnages attachants et idiots à souhait ainsi qu'une histoire délirante. Armed and Dangerous garde le concept de l'idiotie, mais vous entraîne cette fois dans un jeu d'action pur et dur. Vous dirigerez une équipe de voleurs professionnels désireux de s'approprier un livre. Attention hein, pas n'importe quel livre. Il s'agit du « Livre des Règles », l'équivalent de l'édition originale de la Bible (dédicacée par le Christ). Accompagné par un robot très british, une taupe irascible et un machin indescriptible avec un gros œil, Roman (le héros) devra en plus aider un peuple opprimé au cours d'une rébellion caractérisée. C'est ça d'avoir un côté St Bernard. Ils devront donc éliminer de nombreux ennemis, libérer des paysans de la tyrannie, protéger des villages, plus tout un tas de trucs que font les héros dans les jeux vidéo. Les armes proposées seront coincées entre le conventionnel et le notoirement idiot, comme par exemple le « lance-squales terrestre » qui envoie un requin capable de se déplacer dans le sol et qui va manger vos adversaires en sortant de terre. Vous aurez également des objets avec des pouvoirs spéciaux (et idiots, j'insiste). Citons le « Plus Petit Trou Noir Du Monde » qui aspirera tout ce qui se trouve à sa portée, vous et vos équipiers compris si vous ne vous éloignez pas assez vite.



Mort aux pingouins ! Vive les loutres !



Pour libérer les paysans, vous devez les trainer jusqu'au paillasson de leur maison. Non non, ils ne sont pas morts là.





J'ai comme dans l'idée qu'ils ne prévoyaient pas de faire partie du feu d'artifice.



Une once de doute

Pour ce qu'on a pu en voir, le jeu sera très bourrin, votre équipe pourra encaisser des bastos par dizaines avant de mourir la bouche ouverte. Vous pourrez donner des ordres simples à vos coéquipiers, un peu comme dans Freedom Fighters : « défendez cette zone », « couvrez-moi », « attaquez ». Techniquement, le jeu ne présente pas la débauche habituelle d'effets dont on nous rabâche les oreilles dans les communiqués de presse. Juste un rendu simple et efficace des différents décors (forêts, neige, villages, châteaux…) et de la météo qui va avec. Le déjà célèbre moteur physique Havok sera de la partie, mais son utilisation semble plus relever du gadget qu'autre chose. Allez, je me permets d'avoir un petit doute sur l'intérêt profond du jeu, même si l'histoire et les personnages semblent aussi idiots qu'on puisse l'espérer. Pourvu que je me trompe.

Bishop



Le trou noir portatif permet de se débarrasser d'un grand nombre d'ennemi facilement, à condition qu'ils soient groupés.

LOGOSONNERIE

1 MOBILE HAUTE DEFINITION



Tout et + pour ton mobile !
Logos, sonneries, cartoons, clips, répondeurs, surprises : appelle le 3255 ! (1)

- PAR TÉL : 08 99 70 15 30
- Par minitel : 3617 logosonnerie
- Sur le net : www.logosonnerie.com
- Par sms : au 82020 Pour télécharger la sonnerie «HEY OH», envoie la ref 79735 pour la sonnerie MONO, POLY ou MINI au 82020.
- Sur le WAP : SFR -> 123MELODIES et GALLERY 123MELODIES / GALLERY 123MELODIES
- SUR i -> 123MELODIES -> 123IMAGES

• : 0901 902 261 (4.23CHF/min) • : 0903 40 748 (1.12€/min)

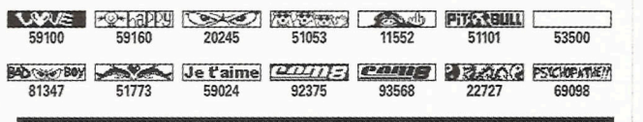




BIG LOGOS >>>>>>>>>>



CLASSIC LOGOS >>>>>>>>>>



ANIME-TON MOBILE AVEC LES LOGOS ANIMES !!!



SONNERIES >>>>>>>>>>

CRAZY TAXI 3



Ce n'est pas un bug, ça a vraiment cette gueule-là.

GENRE
Conduite de tacos

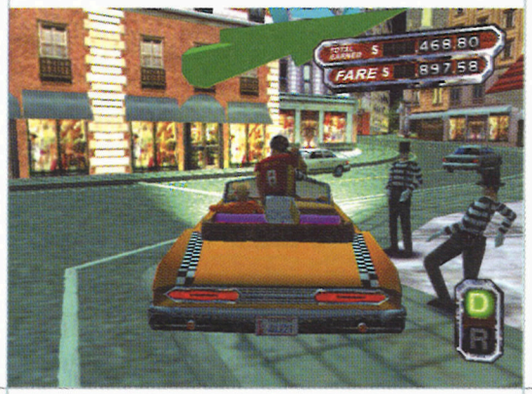
ÉDITEUR
Empire Interactive

DÉVELOPPEUR
Strangelite Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Janvier 2004

J'empoigne la preview de Crazy Taxi 3 que me tend mon rédac'chef adoré et j'y lis furtivement « vivez des courses poursuites délirantes à bord d'un taxi déjanté !!!». Avec une telle débauche de points d'exclamation, ça doit être trop bien. D'ailleurs, je trépigne comme un fou à l'idée d'y jouer. Oui, bon, O.K. le cynisme me tuera, désolé. Il faut dire que le premier volet sur PC avait été bien loin de me convaincre, le scepticisme est donc de mise. Pour ceux qui n'auraient jamais entendu parler du concept de la série, je résume en quelques mots : au volant d'un taxi indestructible, vous arpentez des villes imaginaires à la recherche de clients qu'il vous faudra emmener à la destination de leur choix, contre une poignée de billets verts. Tout cela dans un timing très serré. Et pour augmenter votre pécule, libre à vous d'effectuer quelques cabrioles qu'on ne saurait vous recommander dans la vraie vie (sauts vertigineux, prise de boulevards bondés à contresens, et diverses techniques de psychopathe). Pour les habitués, ça fait cruellement penser aux autres épisodes de Crazy Taxi, sans réelle nouveauté sous le capot. Et c'est un peu le constat de cette beta version. Certes, il y a une nouvelle ville, et quatre persos en plus, mais le gameplay n'a pas bougé d'un iota, c'est-à-dire qu'il demeure répétitif et rapidement ennuyeux. On s'amuse cinq minutes à tracer comme un sauvage, à slalomer entre les camions, les piétons. Mais passés les premiers moments d'éclate, l'intérêt s'essouffle rapidement.

On peut écraser des mimes. O.K, tout n'est pas si mauvais finalement.





Même les clients se barrent, c'est dire...



Chauffeur de taxi, ça demande parfois des sacrifices.

Mais c'est joli au moins ?

Sans vouloir enfoncer le clou, techniquement, cette preview était également loin d'atteindre des sommets. D'une maniabilité parfois délicate (surtout au clavier), le soft trahit aussi ses origines « consolesques » au niveau des graphismes. Même sur une bécane de nanti, avec toutes les options à fond, ça reste super quelconque et trop aliasé pour nos moniteurs. La pauvreté des textures donne même envie d'aller secouer un peu les graphistes de Stangelite pour qu'ils fassent leur boulot, plutôt que de passer du temps à la machine à café, à commenter les scores des matches de la League. Je déconne, je ne sais même pas s'ils ont une machine à café, les pauvres. Ou des graphistes. Rho, je plaisante, du calme. La section « Crazy X », ensemble de petits jeux devrait heureusement relever le niveau de l'ensemble. Ah ah ah ! Sacré moi. J'ai failli vous avoir là non ? J'avoue, passer à travers des cerceaux en feu, faire exploser des ballons, tout ça au volant de notre carrosse, ça risque de ne pas être suffisant pour maintenir votre mâchoire en place. Le bâillement a toutes les chances de vaincre. Oui je sais, c'est une beta version et c'est vraiment très mal d'être vilain tout plein comme ça. Mais à moins d'un miracle (genre un mode multijoueur fantastique sorti de nulle part), je ne vois pas comment Crazy Taxi 3 arrivera à créer la surprise.

faskil

CONQUETE, PUISSANCE, DOMINATION !

Fonctionne très bien avec intel inside pentium 4

PlanetSide™ CORE COMBAT™

Venez tester le jeu dès le 12 janvier dans 65 salles* :

AGEN Nauteus	05 53 87 96 55	LEVALLOIS-PERRET NetConnect	01 47 58 64 01	PARIS 5e Xs Arena	01 43 54 55 55
AIX EN PROVENCE Progamers	04 42 96 14 22	LILLE 4Players	03 20 07 43 18	PARIS 5e Xs Arena Luxembourg	01 44 07 38 69
AJACCIO Generation Doom	04 95 10 50 18	LIMOGES Planete Micro	05 55 10 93 61	PERPIGNAN Net And Games	04 68 35 36 29
AMIENS Neurogames	03 22 72 68 79	LORIENT No Work Tech	02 97 84 72 09	POITIERS Adn Games	05 49 50 18 59
ANGERS Ambiances Multimedia	02 41 18 26 24	LYON 6e LE QG	04 72 83 57 51	PONTIVY Cyber Box	02 97 25 08 25
AVIGNON Cyber Club	04 90 86 22 34	LYON 7e Cybernet	04 78 58 95 16	REIMS Clique et Croque	03 26 85 93 92
BELFORT Serial Player	03 84 90 25 62	LYON 7e Hobby One	04 78 58 02 09	RENNES Neurogames	02 99 65 53 85
BESANCON Optimium	03 81 82 13 07	MARSEILLE 5e Generation Cyber Cafe	04 91 47 34 37	ROUEN Place Net	02 32 76 02 22
BORDEAUX D-FACTORY	05 56 37 73 69	MARSEILLE 8e Magic Café	04 91 13 75 76	SAINT ETIENNE Cyberma	02 32 76 02 22
BREST Acces Cibles	02 98 45 76 10	MARTIGUES Excessive Games	04 42 40 46 74	SAVIGNY Sur ORGE Newnet City	01 69 24 30 74
CAEN Espace Micro	02 31 53 68 68	MELUN WEBSITE (2 salles)	06 60 57 79 72	STRASBOURG Ultima	03 88 52 03 52
CALAIS Atlanteam	03 21 19 26 31	METZ Planet Game	06 80 14 01 59	THIAIS Atlanteam	atlanteam2@yahoo.fr
CASTRES CyberNet.com	05 63 51 42 05	MONTPELLIER Dimension Quatre	04 67 60 57 57	TOULON CyberToulon	04 94 41 12 72
CERGY Battle Ian	01 30 30 07 70	NANCY Metropolitain	03 83 35 19 41	TOULOUSE Adéclick	05 61 22 56 48
CHATEAUROUX Neurogames	02 54 08 09 90	NANTES Basse Goulaine Cyber Espace Leclerc	02 51 79 54 54 - Poste 556	TOULOUSE Schoolarena	05 62 47 17 21
CLERMONT FERRAND Visio II	04 73 92 08 61	NANTES Cyber City	02 40 89 57 92	TOURS Cybergate	02 47 05 85 94
COMPIEGNE L'Evasion Cybercafe	03 44 40 21 34	NEUILLY Wazzagames	01 40 88 31 79	TROYES Viardin	03 25 83 20 75
DIJON Multirezo Gare	03 80 42 13 89	ORLEANS Exagames	02 38 54 23 63	VANNES Futur Immediat	02 97 01 84 09
DIJON Multirezo Vannerie	03 80 42 13 89	PARIS 11e Armageddon	01 40 09 05 21		
EVREUX Cybernetics	02 32 38 06 03	PARIS 15e Schoolarena	01 44 49 02 03		
GRENOBLE Le Temple du Net	04 76 86 09 44	PARIS 16e Cybergame	01 45 03 20 06		
LANNION Quad-Damage	02 96 37 28 68	PARIS 1er Xs Arena	01 40 13 02 60		
LE HAVRE Cybernetro	02 35 53 11 15	PARIS 20e Atlanteam	01 40 09 77 50		

*Durée limitée. Voir conditions en salle.



Prenez part à une guérilla urbaine dans d'immenses villes souterraines



Nouvelles armes et nouveaux véhicules pour améliorer votre stratégie et vos tactiques de combat



Exploitez une nouvelle technologie extra-terrestre dans 6 immenses nouvelles zones souterraines

Continuez le Combat pour la conquête d'Auraxis™ dans l'add-on officiel de PlanetSide™, le n°1 des jeux d'action massivement multijoueurs !

Poursuivez la lutte dans PlanetSide™ : Core Combat™ ! Envahissez de nouvelles zones souterraines gigantesques et découvrez une ancienne technologie. Combattez sur terre et sous terre pour la gloire de votre Empire... LA GUERRE NE FAIT QUE COMMENCER !

16+ www.pegi.info

PC CD ROM

SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

www.pside-europe.com

Connection Internet et droit d'accès mensuel payant nécessaires

RAZOCITY www.razocity.net

Ubi Soft ENTERTAINMENT

© 2003 Sony Online Entertainment Inc. PlanetSide and all PlanetSide slogans and place names are trademarks of Sony Online Entertainment Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks of Sony Online Entertainment Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Pentium and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

ETHERLORDS 2

GENRE
Stratégie tour par tour

ÉDITEUR
Dreamcatcher

DÉVELOPPEUR
Nival Interactive/ Russie

SORTIE PRÉVUE
Janvier2004

Magic the Gathering, vous vous souvenez ? Sorte de rencontre inattendue entre la stratégie médiévale fantastique et les albums Panini, Magic a lancé il y a dix ans le genre excessivement lucratif des jeux de cartes à collectionner. Le principe est diabolique : les paquets vendus dans le commerce ne contiennent qu'une petite partie des cartes existantes, et s'ils sont suffisants pour jouer, il est nécessaire d'en acheter d'autres pour dénicher les cartes les plus puissantes qui, elles, ne sont disponibles qu'en quantité soigneusement limitée. Les paquets étant scellés et leur contenu aléatoire, on se retrouve à claquer des fortunes en échange d'un gros tas de morceaux de carton sans valeur, dans l'espoir de récupérer une poignée de cartes rares. Rapidement les arrière-salles des boutiques de jeux de rôle se sont alors transformées en tripots clandestins, pleins de sombres trafics de Black Lotus et autres Time Twister, écoulés au marché noir pour des centaines d'euros l'unité. Mais au-delà des sordides histoires de pognon, de photocopieuses et de paquets finalement pas si scellés que ça, Magic est un système de jeu passionnant, avec une réelle dimension stratégique dans la sélection des cartes utilisées à chaque partie, et des combinaisons tactiques extrêmement riches. C'est ce gameplay qu'Etherlords essayait de reproduire sur PC il y a deux ans, mais accessible à tout le monde et non plus uniquement aux milliardaires, et avec plein d'effets spéciaux. Avec en prime une grosse couche d'Heroes of Might & Magic par-dessus, le résultat était tout à fait honorable.





Il a gagné, il est content.



Ouais vas-y gros lard, cogne sur le dragon, ça va pas l'énerver.



On peut contrôler jusqu'à dix créatures de chaque côté.

Garçon ? La même chose

Pas grand-chose de changé pour la suite : Etherlords 2 repart sur les mêmes bases, avec de subtiles modifications dans les mécanismes de combat, mais rien de bien révolutionnaire. Les graphismes sont identiques et n'ont pratiquement pas vieilli. L'évolution du jeu semble se cantonner essentiellement à une refonte du mode stratégique. Ce n'était pas le point fort du premier, et le deuxième devrait sur ce point être moins fastidieux et répétitif : terminé les héros qui vadrouillent dans tous les coins et les sorts à recharger continuellement. Maintenant, on dirige en 3D temps réel un seul personnage, qui se fraie un chemin à travers toute une série de missions et de dialogues non interactifs. Avant chaque combat, on peut choisir ses armes à partir de l'ample réserve constituée tout au long de l'aventure. Le déroulement semble linéaire et pas forcément très folichon, même si l'Intelligence Artificielle est de bon niveau. Les combats sont toujours aussi intéressants et constituent le cœur du système. Au pire, les cinq campagnes du mode solo permettront de se faire la main avant d'affronter des joueurs humains en mulitjoueur (jusqu'à huit), online ou sur le même ordi en hot-seat. Etherlords 2 est déjà sorti aux États-Unis depuis quelques mois, espérons que le délai avec son arrivée dans l'Hexagone a permis une traduction française de bonne qualité.

atomic



Qui va gagner ? Le serpent dans le pentacle ou le lézard à monocycle ?



Les graphismes en dehors des combats ne sont pas mauvais non plus.

«CE QUI NE ME TUE PAS ME REND PLUS FORT.» NIETZSCHE

CONAN®



PLAYGUIDE
«C'est donc un jeu soigné et fidèle à l'univers de Conan et des films, avec moult références et quelques musiques désormais célèbres» Décembre/Janvier 2003/2004

100% XBOX
«Le jeu laisse la part belle à l'action: on doit affronter un nombre incalculable de monstres» Décembre 2003

PLAYSTATION 2 MAGAZINE
«Le jeu s'articule autour de nombreux combats et d'égnimes» Novembre 2003

DISPONIBLE EN JANVIER 2004*

WWW.CONANGAME.COM



PRENEZ PART À LA PLUS GRANDE DES AVENTURES DANS L'UNIVERS DE CONAN, EN INCARNANT LE PLUS CÉLÈBRE HÉROS DE TOUTE L'HYBORÉE !

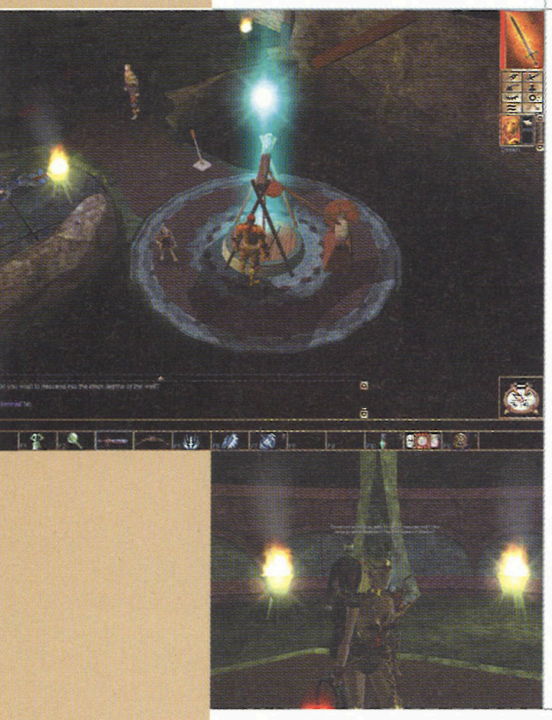
- Menez à bien la quête qui entraînera Conan dans cinq régions d'Hyborée, des steppes glacées de Cimmérie aux jungles humides de Dafar !
- Venez à bout des 10 boss !
- Développez votre habilité au combat en maniant les 16 épées, haches et masses d'armes proposées et en faisant votre choix parmi les 50 « combos » possibles !
- Retrouvez les morceaux perdus de l'épée atlante !
- Affrontez jusqu'à 7 joueurs dans les 16 arènes en ligne** !

CAULDRON PlayStation 2 XBOX LIVE NINTENDO GAMECUBE PC CD ROM POWERED BY gamespy TDK

* Disponible en janvier 2004 pour Xbox™ et PC CD-Rom. Disponible en février 2004 pour PlayStation®2 et Nintendo GameCube. | **Online pour PC et Xbox™ Live™ : Screenshots: PC et Xbox.

16+

© 2003 Conan Properties International and TDK Mediactive. All rights reserved. Published and distributed by TDK Mediactive. The TDK logo and its Diamond Device are registered trademarks. All other trademarks are the property of their respective owners. Conan ® and/or Conan the Barbarian ® and related logos, characters, names and distinctive likenesses thereof are trademarks of Conan Properties International LLC unless otherwise noted. All Rights Reserved. TDK Recording Media Europe S.A. Authorised User. NINTENDO GAMECUBE ET LELOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO. Microsoft, Xbox, Xbox Live 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. PlayStation and PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. GameSpy and the 'Powered by GameSpy' design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.



NEVERWINTER NIGHTS : HORDES OF THE UNDERDARK

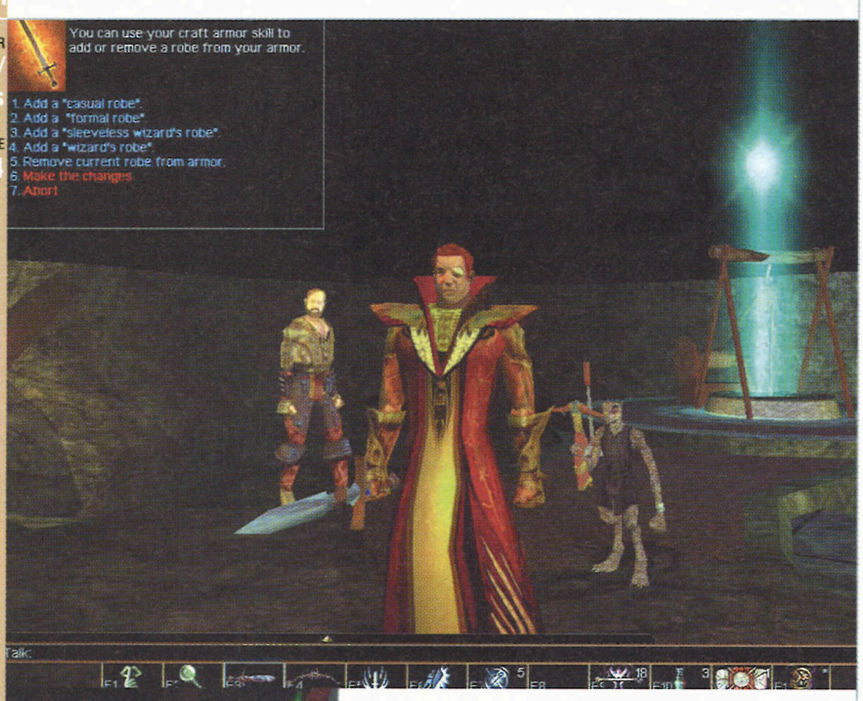
GENRE
Jeu de rôle

ÉDITEUR
Atari

DÉVELOPPEUR
Bioware/
États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Février 2004

Waterdeep la majestueuse. Waterdeep, cité millénaire qui accueille des visiteurs de tous les royaumes, de toutes les races. Commerce, intrigue, romance, danger, on trouve de tout dans la plus célèbre des villes de Faerun. Waterdeep, ses temples, ses tavernes, son donjon souterrain labyrinthique et mortel créé par Halaster le magicien fou, ses golfs, son… Ah, vous avez remarqué. Mais pas d'inquiétude, normalement aucune des créatures monstrueuses peuplant ce donjon, nommé Undermountain, ne vient déranger les habitants de la surface. En fait, le gros problème qu'on a en ce moment, c'est plutôt la horde d'elfes noirs, les Drows, qui arrivent d'encore plus profond que le plus profond des donjons : du sinistre royaume d'Underdark. Oui je sais, c'est pire. On comprend pas trop pourquoi Halaster ne fait rien contre, lui normalement si neutre. En tout cas, les ennemis débarquent ici sans bobo. Est-ce possible que le magicien se soit allié à eux ? Qu'est-il devenu durant tous ces siècles ? Écoutez, le mieux, c'est que vous alliez voir, non ? Après tout, vous êtes déjà un héros, tout le monde connaît vos exploits depuis Shadows of Undrentide. Soyez sympa, c'est pas comme si on vous envoyait vers une mort certaine, enfin si, mais bon. Allez, l'entrée, c'est par là. Bon courage !



On peut maintenant mettre une robe par-dessus son armure, c'est trop la classe.



Hordes of The Underdark, ce n'est pas que du bourrinage ; il y aura aussi du rubik's cube.

Les combats ont l'air bien corsés, avec des ennemis invisibles, des sorts d'obscurité, etc.



Bioware, c'est possible

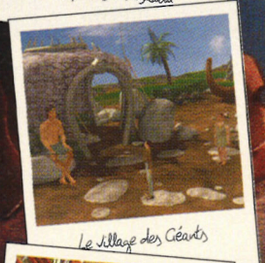
Bonjour m'sieur Bioware, je voudrais un add-on pour Neverwinter Nights. Mais bien sûr, du niveau 1 ? Ah non, on en a trop mangé déjà, donnez-moi du 15 minimum. D'accord ma petite dame, une vingtaine d'heures de jeu solo jusqu'au niveau 25 alors, et comme c'est vous, je rallonge jusqu'au 40 pour le multi, ça sera tout ? Non, donnez-moi des classes de prestige aussi. Oui, j'en ai six : du Maître d'arme, du Champion de Torme, quelques Maîtres Pâle – pas très frais, mais c'est normal – , des Protecteurs Nains, un peu de Métamorphes et des Disciples du Dragon Rouge à la pièce. Je prends le tout, et rajoutez-moi quatre nouveaux décors, seize créatures bien maléfiques,… Regardez-moi ce Beholder, élevé en donjons naturels, il est pas beau ? Magnifique, donnez-m'en plein. Plus une quarantaine de sorts, toutes classes tout niveau, et n'oubliez pas de me rajouter une cinquantaine de dons, il faut que je pense à spécialiser mes persos après le niveau 20. Avec plaisir, j'ai une attaque tourbillonnante de toute beauté pour vos guerriers, vous allez vous régaler. Je n'en doute pas m'sieur Bioware, et en plus les compagnons ont l'air encore plus faciles à gérer qu'avant et plus vivants. Et puis l'artisanat se développe petit à petit, c'est agréable : ce coup-ci, vous nous avez mis de la fabrication d'armes et armures, c'est bien. Eh oui, m'dame Fumble, nous, ça nous arrange de compléter le jeu avec plein d'add-on, ça fait de l'argent, euh j'ai dit ça tout haut ? Ah ne vous inquiétez pas, on a l'habitude de raquer, et parfois pour des produits moins intéressants. Z'êtes bien aimable m'dame Fumble, allez, je vous livre ça bientôt, et bonjour à votre mari ! Peuh, cet incapable ? L'est parti jouer au jeu de rôles avec ses potes encore.

fumble

Inspiré librement de l'œuvre de Jules Verne

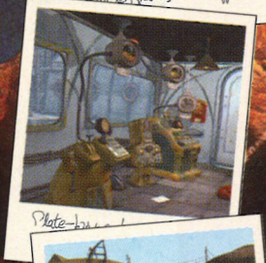
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE







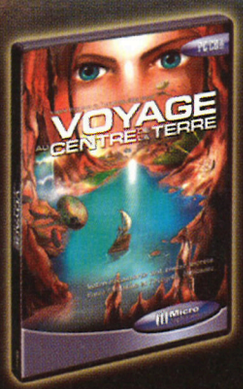






Entre ambition et intégrité, choisissez !

Un accident plonge Ariane, une jeune reporter, dans les entrailles de la Terre. Elle y découvre un monde fantastique mais menacé de disparaître ! Malgré elle, Ariane va se retrouver au cœur de la tourmente. Quels seront ses choix ? Réalisera-t-elle le scoop de sa vie ? Révélera-t-elle l'existence de ce monde au risque de le mettre davantage en péril ?



Voyage au Centre de la Terre est un jeu d'aventure librement inspiré du roman de Jules Verne. Vous accompagnez Ariane au fil de son voyage initiatique. Rencontres, énigmes, la route d'Ariane vers la surface est truffée d'embûches. À vous de la guider pour retrouver votre monde.

www.voyage-terre.com
Démo jouable, vidéos, forum, newsletter.

7+
www.pegi.info

Micro Application | PC CD ROM

www.microapp.com/jeux Réf. : 4054

© 2003 - Frogwares - Micro Application. Micro Application, SA au capital de 1 000 000 €, RCS Paris 321 525 032. Tous droits réservés MICRO APPLICATION. Toutes les dénominations sont protégées et appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Micro Application et microapp.com sont des marques de Micro Application, SA.

WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004

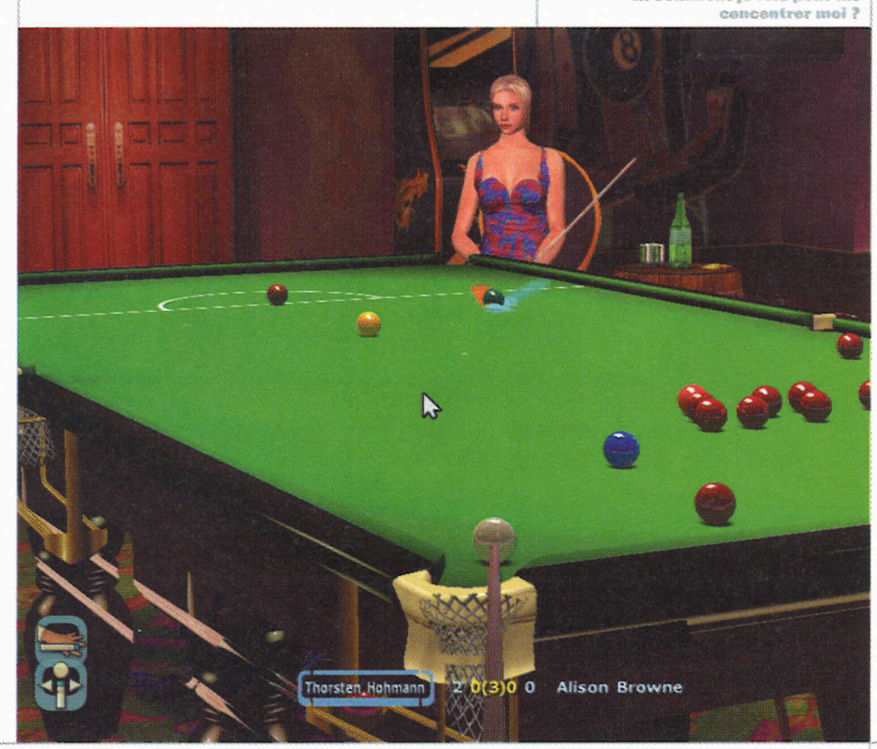
GENRE
Billard

ÉDITEUR
Jaleco Entertainment

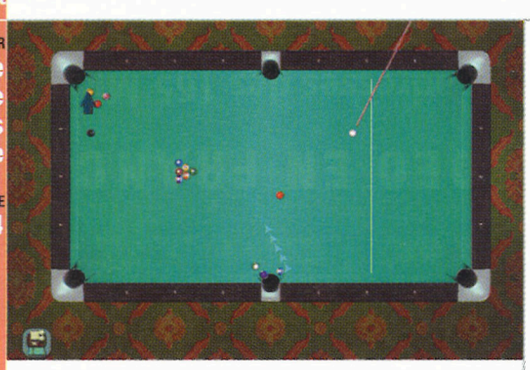
DÉVELOPPEUR
Blade Interactive Studios Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Février 2004

Et comment je fais pour me concentrer moi ?



Quand j'étais plus jeune, je restais scotché des heures devant la BBC, à mater d'interminables matches de Snooker entre les grands champions de l'époque. Et plus particulièrement Dennis Taylor, que j'affectionnais surtout pour ses célèbres lunettes démesurées. En pratique, en revanche, je dois bien l'admettre, je n'ai jamais été capable de vider une table en moins de trois jours sans tricher. Le sport et moi, de manière générale, c'est une grande histoire d'amour. Alors, pour réparer cet affront qui pèse sur une adolescence autrement assez saine, je dois bien reconnaître que je mise un peu sur ce World Championship Pool. À l'instar des autres simus sportives, WCS déboulera dans une déclinaison millésimée 2004, avec le « plus de tout, en mieux » qui sied bien aux communiqués de presse. On pourra y jouer au Pool (billard américain traditionnel), au Snooker anglais, faire des Tricks Shots pour épater la galerie, voire même s'amuser des règles un peu débridées du mode « Bonus Games », si l'ennui venait à poindre son nez. De ce côté-là, rien à dire, ça devrait être plutôt complet.
Il y aura même un mode Carrière pour compléter le tableau, qui vous permettra d'engranger des dollars au fil de vos prouesses dans différents tournois internationaux.



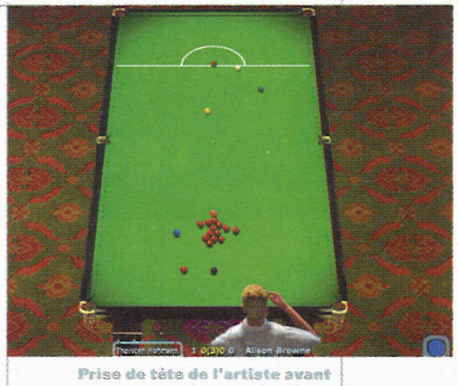
Vue de haut, avec les trajectoires, pour ceux qui n'ont pas le compas dans l'œil.

Entièrement modélisé en 3D, le jeu devrait flatter la rétine. Même si les visages manquent pour le moment d'expression (ce qui, en soi, correspond plutôt bien à la réalité, ces gens-là n'ont pas l'habitude de hurler leur joie à chaque victoire tel un Blutch aux commandes de PES3), les mouvements des joueurs sont, quant à eux, soignés, variés et réalistes. Bon, les tenues de bimbos de certaines joueuses font un peu tâche dans une salle de Snook', où un flegme tout british est d'habitude requis, mais on ne va pas pinailler.
La préparation de chaque coup se fait de manière classique, en combinant clavier et souris, pour déterminer direction, force et effet à appliquer. Une fois le coup lâché, un système de caméras dynamiques prend le relais pour vous indiquer le résultat sous le meilleur angle possible.
Le moteur physique n'a pas montré de faille, même si quelques bugs graphiques, sans incidence pour le gameplay, émaillent encore le soft dans la version testée.

Une I.A. sans queue ni tête

Plus gênant par contre, l'I.A. des adversaires dénote encore une inconstance troublante. Un joueur contrôlé par le PC peut vous gratifier d'un magnifique Jump Shot (l'un des coups les plus difficiles à réaliser) pour vous donner juste envie de retourner faire du tableur Excel, mais éprouver quelques minutes plus tard la plus grande difficulté à appréhender un concept aussi simpliste que le tir en ligne droite. Le commentateur souffrait lui aussi dans cette preview d'une déficience marquée en neurones, ses interventions étant au mieux énervantes et insipides, au pire complètement à côté de la plaque (« Ouiiiii, c'est bieeeeeen, jouez la boule n°8 », alors qu'elle a déjà quitté la table depuis plusieurs coups, faut arrêter le bourbon, vieux).
Nul doute qu'il s'agit là d'un équilibrage à effectuer du côté des développeurs.
On l'espère. S'ils font bien leur taf et prennent le temps de rectifier le tir d'ici la sortie, WCS 2004 dispose d'un réel potentiel pour satisfaire les amateurs du genre.

faskil



Prise de tête de l'artiste avant le coup de génie.



Avec vos thunes, vous pourrez agrémenter votre garde-robe. Oui, moi aussi, l'intérêt m'échappe.



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 !

LES MEILLEURS JEUX SONT DANS VOTRE MICROMANIA



165 MAGASINS DE JEUX VIDEO EN FRANCE

Retrouvez toute l'actualité du jeu vidéo ainsi que les adresses des 165 Micromania sur

micromania.fr

Découvrez RE-7 le magazine de toute l'actualité de jeu vidéo sur CANAL J
Deux rendez-vous par semaine / Le samedi et le dimanche à 13 h 40

RE-7

funradio

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 !

TOP RÉDAC'

ACTION



1) **Prince of Persia : Les sables du temps**
Ubi Soft Canada / Ubi Soft

2) **Freedom Fighters**
Io Interactive / Electronic Arts

3) **Max Payne 2**
Remedy Entertainment / Take Two

ACTION/TACTIQUE



1) **Hidden & Dangerous 2**
Illusion Softworks / Take Two

2) **Raven Shield**
Ubi Soft Canada / Ubi Soft

3) **Operation Flashpoint**
Bohemia / Codemasters

STRATÉGIE/GESTION



1) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard / Vivendi

2) **SpellForce : The Order of Dawn**
Phenomic / JoWooD

3) **Command & Conquer : Heure H**
EA Pacific / Electronic Arts

SPORT



1) **Pro Evolution Soccer 3**
Konami / Konami

2) **NFS : Underground**
EA Games / Electronic Arts

3) **Colin McRae 3**
Codemasters / Codemasters

JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) **Star Wars : KOTOR**
Bioware / Activision

2) **Beyond Good & Evil**
Ubi Soft / Ubi Soft

3) **Uru : Ages Beyond Myst**
Cyan / Ubi Soft

SIMULATION



1) **Lock On**
Eagle Dynamics / Ubi Soft

2) **IL-2 Sturmovik : The Forgotten Battles**
Maddox Games / Ubi Soft

3) **Flight Simulator 2004**
Microsoft / Microsoft



Caféine

JEU DU MOIS
- PlanetSide : Core Combat

JEU DU MOMENT
- Pro Evolution Soccer 3

JEU ATTENDU
- Stalker



Faskil

JEU DU MOIS
- Star Wars : KOTOR

JEU DU MOMENT
- Max Payne 2

JEU ATTENDU
- Half-Life 2

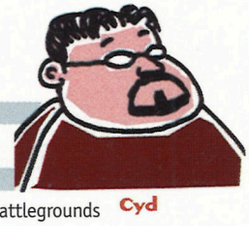


Bishop

JEU DU MOIS
- Star Wars : KOTOR

JEU DU MOMENT
- Pro Evolution Soccer 3

JEU ATTENDU
- Half-Life 2



Cyd

JEU DU MOIS
- Star Wars : KOTOR

JEU DU MOMENT
- Magic l'Assemblée : Battlegrounds

JEU ATTENDU
- Black and White 2

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

0 Moins fun qu'un CD vierge.

1 Foutage de gueule pur et simple.

2 Expérience traumatisante.

3 Pas grand-chose à sauver.

4 Oui mais non. Dommage.

5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre.

6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants.

7 Bon jeu, bien réalisé.

8 Très bon jeu, une valeur sûre.

9 Exceptionnel.

10 Une future référence.









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



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Jeu majeur et indispensable



Stop Doublage pourri



Démo ou patch présents sur le CD-Rom

RÉSEAU



1) **Battlefield 1942**
Digital Illusions / Electronic Arts

2) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard / Vivendi

3) **Urban Terror (mod pour Quake III)**
Indépendants

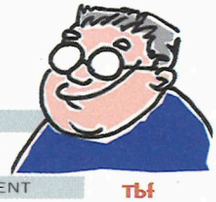
TOP DAUBES



1) **Warlords IV**
Infinite Interactive / Ubi Soft

2) **Turok Evolution**
Super Happy Fun Fun / Acclaim

3) **Cypher**
258 Productions / Dreamcatcher



JEU DU MOIS
- PlanetSide : CC

JEU DU MOMENT
- Star Wars Galaxies

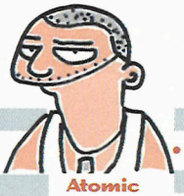
JEU ATTENDU
- X2 : The Threat



JEU DU MOIS
- Star Wars : KOTOR

JEU DU MOMENT
- Pro Evolution Soccer 3

JEU ATTENDU
- Raven Shield : Athena Sword



JEU DU MOIS
- Star Wars : KOTOR

JEU DU MOMENT
- Lock On

JEU ATTENDU
- Dark Project 3



JEU DU MOIS
- Star Wars : KOTOR

JEU DU MOMENT
- Star Wars : KOTOR

JEU ATTENDU
- Stalker

Star Wars : Knights of the Old Republic

JEU DE RÔLE ÉPIQUE

MEGASTAR joystick

CE JOUR-LÀ, JE SUIS DESCENDU À LA CAVE AVEC MA PELLE POUR DÉTERRER LA PETITE BOÎTE DANS LAQUELLE J'AVAIS ENFERMÉ MA VIE SOCIALE AVANT D'ALLER BOSSER CHEZ JOYSTICK. J'AI CONTEMPLÉ UN MOMENT CETTE ÉPOQUE OÙ JE POUVAIS SORTIR ENTRE POTES OU ALLER VOIR DES BOUSES AU CINÉ. PUIS, JE LUI AI RI AU NEZ AVANT DE LA REMETTRE DANS SON TROU, ET JE SUIS RETOURNÉ JOUER À STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC.



Un petit différend qui aurait pu être réglé dans la paix, mais c'est pas mon genre.



PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM **P4 1,6 GHz, 512 Mo DE RAM, CARTE 3D 64 Mo**
ÉDITEUR **LUCASARTS**
DÉVELOPPEUR **BIOWARE/ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **V.O. SUR LA VERSION TESTÉE**

Mille crédits ? Ce Jawa se fout de moi ou quoi ? Mille misérables crédits pour avoir sauvé ses amis ? Tu vas me donner plus, petit. Oh non, n'essaye pas de résister… Mille cinq cents, c'est un peu mieux. C'était surtout pour m'amuser : j'adore quand cette idiote de Jedi, Bastila Shan, me regarde horrifiée. « Tu ne dois pas utiliser la Force pour voler les autres, Feuhm Beull ! C'est le chemin vers le côté obscur ! » Sans déconner ? T'as pas encore remarqué ma peau grisâtre et mes pupilles jaunes ? Chérie, je fais mon jogging tous les matins sur le chemin qui mène au côté obscur. Il n'y a pas plus cruel, plus sournois, ni plus sarcastique que moi… Ah si, peut-être ce sympathique robot que j'ai acheté récemment, HK-47. Je l'aime bien, lui et sa permanente impatience de tuer des choses. Je l'emmènerai en mission avec Canderous Ordo ; il devrait bien s'entendre avec ce Mandalorien psychopathe. Et ça me changera de cette tache de Carth Onasi : soldat émérite, héros de la République blah blah blah… Émérite des baffes, oui. Si je n'en avais pas besoin comme pilote… Couic ! Mon vaisseau, le Ebon Hawk est aussi encombré par une petite peste Twi'lek nommée Mission Vao. Elle s'est enfuie de Taris avec moi, car elle ne pouvait pas quitter son Wookie favori, Zaalbar. Ce dernier ayant offert sa vie à mon service, je ne suis pas prêt de m'en débarrasser. Je pourrais les tuer, mais ils me servent encore, parfois. Moins que T3-M4, mon droïde utilitaire, mais quand même. Pour l'instant, me voilà, splendide dans mes robes de Jedi volées, voguant de planète en planète à la recherche des cartes stellaires antiques qui ont conduit le maître Sith actuel, Darth Malak et son ancien maître, Revan, vers un puissant



Faire escale sur Taris n'est pas forcément une très bonne idée.

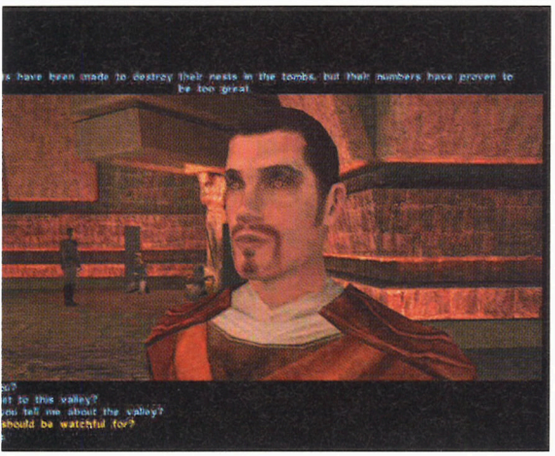
artefact d'une nature inconnue. Je veux ce pouvoir ! C'est le ridicule conseil Jedi lui-même qui m'a confié cette quête. Ils sont tous aveuglés par ma force, par mon charisme : « Oui, maître Vrook, je ferais attention à mes émotions. Je suivrais le code des Jedis, je le jure !» Crétins. Bon, j'en ai assez de Tatooine, ses soleils ne sont pas bons pour mon teint. Allez, un petit tour par la cantina avant de partir, faut bien se détendre… Toi, tu sors. Toi, tu me files ton fric et tu sors aussi. Et toi, tu peux rester si l'absence d'air dans tes poumons ne te dérange pas trop. Non, « Glarg » n'est pas une réponse. Ahhh j'aime m'amuser. (Extrait des holo-mémoires de Feuhm Beull, homme et Jedi incomparable.)



Une de ces fameuses cartes stellaires. Bon, où est le Mac Do là-dessus ?

Naissance d'une ordure

Inutile de raconter toute la vie de l'infâme Feuhm Beull, il y a eu bien assez de biographies écrites sur lui et sur cette période, 4 000 ans avant la naissance de Luke Skywalker, quand la galaxie regorgeait de Jedis en veux-tu, en voilà. Pour résumer, disons simplement que son enfance fut malheureuse : personne ne voulait jouer avec lui à « arrache-moi l'œil, coupe-toi l'oreille », il buvait, les autres trinquaient. Et il grandit seul et abandonné de tous après la mort, accidentelle bien sûr, de ses parents. Un contrebandier, il devint. Il fut alors « engagé volontairement » dans les forces de la République. On le retrouve, en début de jeu, à bord de l'Endar Spire. Allongé, il cuve son v…, il médite, pendant que le vaisseau est attaqué par les Siths, l'armée fasciste de Darth Malak. Feuhm Beull se précipite alors courageusement sur la surface de la planète Taris, à bord d'une capsule de sauv… d'espionnage. Il est accompagné de Carth, le pilote niais, et ensemble ils entreprennent de secourir Bastila Shan, une puissante Jedi. Ensuite, il leur faut fuir, ce que le blocus Sith rend difficile, surtout que Malak n'a pas l'intention de laisser Bastila s'échapper. Revan est mort depuis quelques années et Malak n'est pas aussi intelligent que son maître l'était. Pourtant sa puissance est déjà trop grande pour la République. Mais le pouvoir de cette femme-Jedi fatale est rare et précieux : la méditation de bataille !



Yeux jaunes, teint vitreux, hum... Ainsi les geeks seraient-ils tous de dangereux Siths ?

Il permet aux soldats de la République d'avoir le moral quand ils se font déchiqueter par les lasers Siths. Après plusieurs aventures, la troupe quitte Taris et se dirige sur Dantooine pour consulter le conseil Jedi. Plus tard, d'autres planètes s'offriront à eux. Tatooine, Korriban, Kashyyyk, Manaan et une petite station en orbite autour de Yavin (on y trouve un inventeur au stock très intéressant, pour les fortunés.) Chaque lieu portera son lot de problèmes, des indigènes féroces aux Siths sans oublier les colons ou encore le lourd passé de vos alliés.

Parle-moi de ton monde natal

Évidemment, vous n'êtes pas Feuhm Beull et vos choix seront peut-être différents : serez-vous plus gentil ? Comment traiterez-vous vos compagnons ? Vous serez peut-être un soldat ou un scout, plutôt qu'un bandit. Serez-vous un Jedi consulaire, sentinelle ou gardien ? La progression de ces personnages n'est jamais la même. Alors ? O.K., ça vous regarde, et Knights of the Old Republic est un jeu qui vous permet de vous exprimer totalement. En plus de la quête principale des cartes, de nombreuses quêtes annexes et des confrontations hasardeuses viendront épicer votre quotidien. Il y aura des combats inévitables, bien sûr. Mais souvent les rencontres commenceront par un dialogue. Ensuite, tout dépend de vous, car les excellents textes offrent toujours plusieurs options : faire le bien, rester neutre ou être très très méchant, houlà oui. Sans rire, j'ai rarement vu un jeu étalant une telle perversité dans la résolution des conflits. On ment, on escroque, on tue, on torture… C'est souvent très drôle, mais il faut parfois s'appeler Atomic et n'avoir aucune conscience pour supporter ces actes ignobles. Moi, j'ai plus tendance à être gentil dans les RPG (oui, je sais, on dirait pas, mais c'est vrai !), donc ça m'a fait mal au début. Après je m'y suis habitué et j'y ai pris du plaisir. Séduisant est le côté obscur… Et plus facile ! Faire le bien efficacement se révèle souvent plus subtil et contraignant. Selon vos actions et vos choix, vous gagnez des points de lumière ou d'obscurité. On peut rester neutre, mais il est bien plus satisfaisant de jouer dans les extrêmes. Pleins de ferveur ou langues de vipère, tous les dialogues sont en tout cas très bien construits, bien qu'un peu lents parfois. Je ne connais pas la qualité de la V.F., mais la V.O. est

TIPS TEST

Une référence à Dune est cachée dans ce test Star Wars. Retrouvez-la et gagnez rien du tout.

Là je suis sur la photo, mais en mode Furtif-qui-fait-dans-son-froc.





Nos compétences à votre service

Informatique : hackez les ordinateurs grâce à des pics électroniques. Vous pourrez alors utiliser les caméras, ouvrir des portes, télécharger le code source d'HL2, créer des surcharges d'énergie fatales, etc.

Démolition : désarmer, récupérer et poser des mines.

Surveillance : repérer ces mêmes mines, mais aussi les personnages furtifs. Ex : remarquer Gruth quand il passe à la rédac.

Persuader : seul votre personnage principal peut posséder cette compétence. Elle permet de réussir les options de dialogue notées comme telles (persuader/mentir). Très utile, mais on peut utiliser plus tard les pouvoirs « affecter l'esprit/domination » plus efficaces. Attention, il y a des personnes immunisées : ne jamais essayer sur Caféine pour obtenir une augmentation. Jamais.

Réparation : pour réparer les robots qui traînent ça et là, avec des pièces détachées. Si on est bon, on peut les améliorer avant de les envoyer massacrer les ennemis à notre place. Sert aussi aux robots compagnons pour se soigner.

Sécurité : pour déverrouiller illégalement portes et coffres.

Furtivité : parfait pour partir en éclaireur ou contourner des monstres. Dommage que l'on ne gagne pas de l'expérience en évitant le combat ainsi (le seul point positif de Lionheart…).

Traitement des blessures : pour utiliser efficacement les medipacks.

Je suis parfaitement placé. Malheureusement, elle n'a pas de mini-jupe.





Admirer le coucher de soleil sur les ruines des temples Siths de Korriban est une preuve de faiblesse.

Du sable dans les rouages

Un des bugs est vraiment ennuyeux et concerne une quête chez les hommes des sables de Tatooine. Je l'explique avec une mesure antispoiler :

Quand vous pénétrez dans leur campement, déguisé en homme des sables, mais sans droïde protocolaire, vous pouvez vous échapper rapidement. Mais si vous revenez cette fois avec le droïda, ils vous attaqueront. Si vous rencontrez ce problème, retournez au vaisseau, ressortez en ville et déguisez-vous à nouveau.



L'intérieur de l'Ebon Hawk, spécialement conçu pour se paumer à chaque tournant.

MUUUAAAAHAHAHAHAHAHAHA !!!! JE SUIS MÉCHANT !!



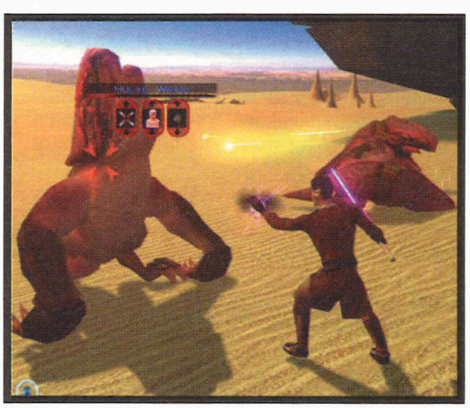
«Séduisant est le côté obscur... et bien présente est l'ambiance de Star Wars», dixit le puissant Feuhm Beull.

L'étouffement est très utile pour empêcher les grosses bébêtes de nous sauter dessus.

impeccable, avec des intonations qui collent bien aux personnages ; Carth, par exemple, est insupportable dans ses réactions hésitantes. Pour les E.T., on écoute un baragouinage non-humain genre « Ooutcha poota Dibobo » en lisant les sous-titres, ce qui n'est pas toujours évident. Ces dialectes bizarres sont perturbants et on a du mal à suivre le texte. De plus, les sons alien se répètent vraiment souvent et ça lasse. À part ça, l'ambiance Star Wars est là, et bien là. Chaque monde est très vivant et l'on découvre avec plaisir la variété des décors, les villes avec leurs cantinas, les arbres géants, les dunes, etc. On visite seul ou en groupe, et quand le personnage part à l'aventure, il choisit deux compagnons maximum sur les neufs possibles. On dirige alors l'un d'eux comme leader interchangeable et les deux autres suivent derrière en permanence. Seul votre personnage principal parle aux PNJ, mais vos suivants n'hésitent pas à faire des réflexions, et même à se parler entre eux dans de petits sketches plus ou moins comiques. Vous pouvez évidemment leur parler à tout moment, et ainsi en apprendre plus, au fur et à mesure du jeu, sur leurs histoires personnelles.

Ddjjjz ziiiummmm voom womm

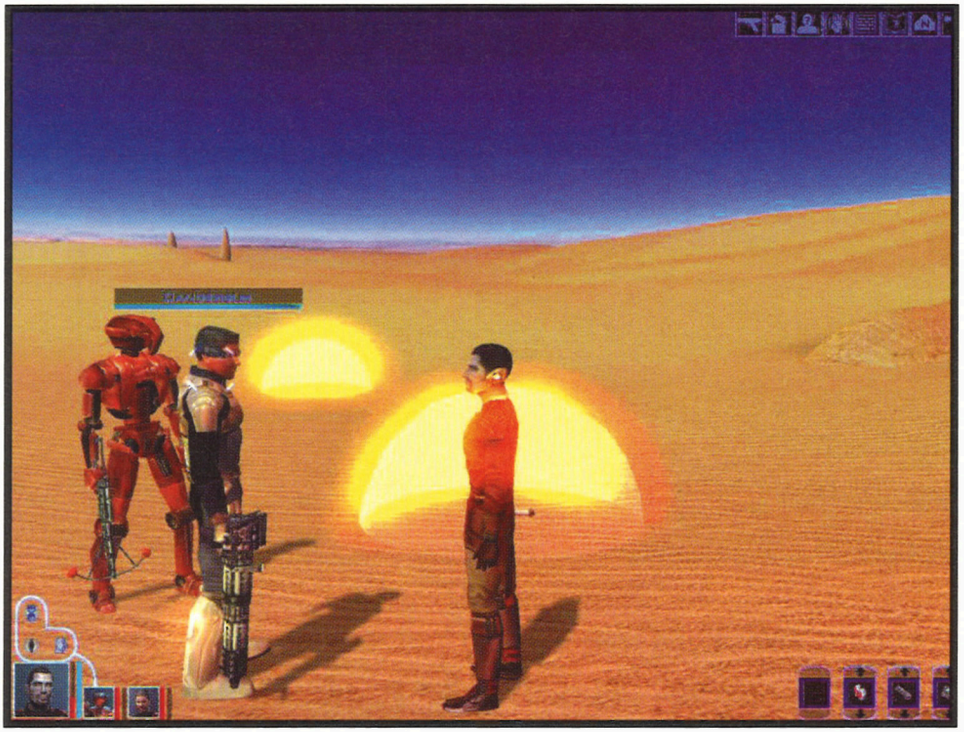
Quand la diplomatie ne marche plus, il reste le combat. Et justement,



Drain Life : ça impressionne les foules, et moi ça arrange ma barre de vie.

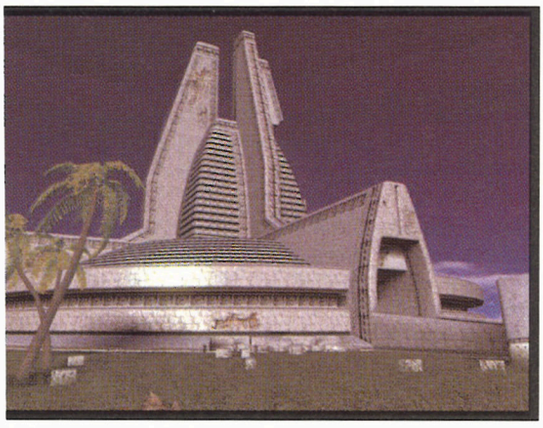


c'est ce que gère le mieux le fameux système D20 (que je hais). Avant de dégainer les sabres, jetons-y un œil. KOTOR utilise une version simplifiée et adaptée des règles de Donjons&Dragons et l'on risque de voir cela se propager à de nombreux jeux de rôles, alors retenez bien les statistiques : force, dextérité, constitution, sagesse, intelligence, charisme ; plus diverses compétences et les dons acquis lors des passages de niveaux. Les armes de mêlée et sabres laser utilisent la force ; les blasters, la dextérité. Les dons sont parfois dédoublés pour le combat. Ainsi, on a d'une part un don de sniper pour améliorer les coups critiques à distance, et d'autre part un don pour le même effet en mêlée. Il y a trois niveaux d'efficacité, que l'on peut obtenir ou non selon sa classe. Un voleur ne pourra pas devenir maître en armes par exemple. Les droïdes ont aussi des dons particuliers, ainsi que les Jedis. Bien entendu, ces derniers ont des pouvoirs.
Ils fonctionnent comme les dons dans leur développement : on peut se diversifier ou se spécialiser, dans l'étranglement par exemple ou les éclairs. Ces pouvoirs puisent dans vos réserves de Force qui dépendent de votre sagesse, et le charisme est un facteur important pour leur



Bon les gars, quel est le con qui a posé deux mines en plein milieu du désert ?

efficacité. Notons aussi que le coût des pouvoirs varie selon vos affinités. Le soin, du domaine de la lumière, coûtera plus cher à mon Feuhm Beull qu'à un Luke Skywalker de bénitier. Tout cela brasse une tonne de stats, mais quasiment rien ne transpire de ces perpétuels calculs durant le jeu. On ne connaît pas les résultats des dés, et les chiffres de dégâts peuvent être cachés. Tout est visuel ! Chaque type d'attaque, chaque don, chaque pouvoir possède une animation ou un effet spécifique, ça pète dans tous les sens, c'est rythmé, énergétique et saisissant. Pour comprendre ce qu'il se passe et survivre, merci d'appuyer sur la barre d'espace pour arrêter le temps réel. Parfait. Maintenant passez d'un perso à l'autre avec une simple touche et donnez à chacun jusqu'à trois ordres : attaquer une cible, lancer une grenade, utiliser un bouclier énergétique, etc. Quand tout le monde est prêt, enlevez la pause et admirez : les explosions, les ennemis repoussés par la Force, le fracas des sabres lasers… Merveilleux. Il faut connaître sa cible et organiser son matos, car il y plusieurs types de dégâts à gérer, des immunités, des mines à poser, etc. Bon, ça reste un peu le bordel, souvent à cause des déplacements assez aléatoires. À cause de cela, le résultat est peu tactique et plutôt intuitif « rentre dedans ». En plus, les persos tombés au combat ne meurent que si tout le groupe est hors-jeu. Sinon ils se relèvent à la fin, en mauvais état, mais vivants. Facile donc, mais certains affrontements contre les boss demeurent assez corsés.



Deux douzaines de médipacks svp

Niveau équipement, pas trop de surprise, c'est la caverne d'Ali Baba version planque d'armes. Vibrodagues, blasters, fusils soniques, mines de toutes sortes. Ici, pas de matos inutile, tout à un rôle à jouer avec les règles simples du D20 : bonus, soins, résistances aux éléments… C'est là que les stats du jeu se révèlent le plus. Heureusement, tout est très lisible et facile à superviser. En effet, il n'y a pas de limites

Malgré quelques petits défauts, le gameplay et l'histoire sont terriblement immersifs. On est scotché à son PC.

Ca va cinq minutes…

KOTOR propose des petits jeux d'arcade ou de réflexion pour échapper un peu à son destin de grand Jedi. Certains sont des passages obligés, d'autres sont liés à des quêtes secondaires ou simplement un bon moyen de se faire du fric.

Le Pazaak : un jeu de cartes qui mélange le blackjack et Magic. On trouvera des cartes pour faire son deck (son jeu) un peu partout.



Le Swoop Race : il faut réaliser le meilleur temps en utilisant le maximum d'accélérateur et en évitant les obstacles. On est seul en piste et il n'y a pas de tournant. Plutôt facile, mais ça détend.



Le shoot spatial : il faudra parfois défendre l'Ebon Hawk contre les chasseurs Siths. Ni spectaculaire, ni amusant et on ne peut pas y échapper.



Un peu de technique

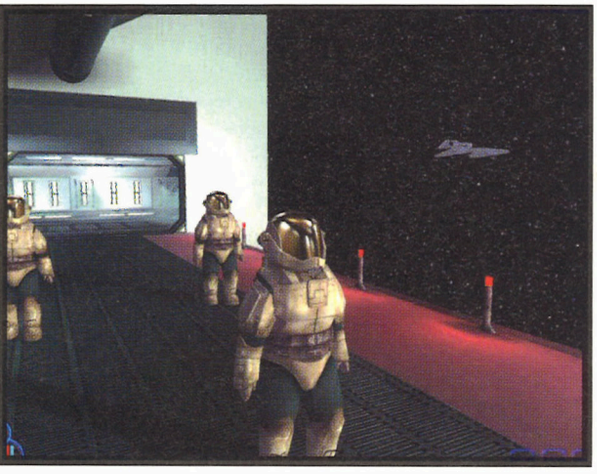
La configuration que j'ai utilisée permettait de jouer confortablement en 1024x768, avec les détails à fond. En revanche, il vous faudra une meilleure carte graphique pour monter l'anticrénelage et le filtrage anisotropique. Et si vous voulez monter en 1280x960, alors là attention, il faudra une très bonne bécane pour pas que ça rame... À part ça, j'ai subi deux retours Windows et quelques bugs, alors n'oubliez pas de sauvegarder souvent ! Franchement il y a des bugs qui n'auraient pas dû se trouver dans cette version PC, puisque déjà répertoriés sur Xbox. Ça fait pas sérieux.



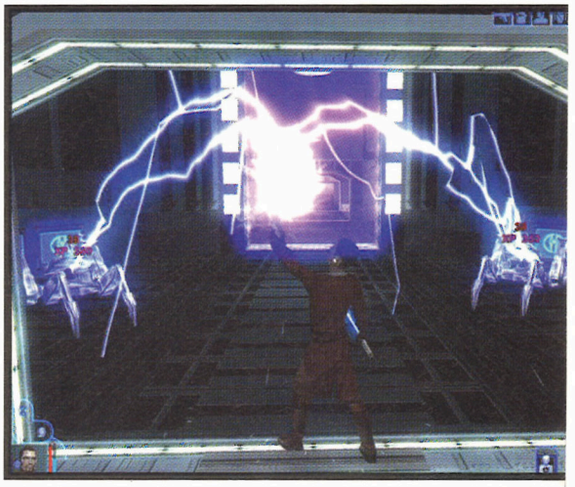
On pourra vider les coffres de n'importe qui, sans que ceux-ci s'en offusquent. C'est la norme en RPG.

à l'équipement porté et tout est regroupé dans une interface « inventaire de groupe. » Et c'est sur la fenêtre d'équipement que l'on attribue le matos à chaque perso : une armure, une ceinture (bonus de furtivité, de jets de sauvegardes), un casque (bonus de vision, d'attaque), des gants, un implant si on possède le don, et voilà. Un coup d'œil dans le miroir : seuls les armes, le casque et l'armure changent le look de vos persos. Sans oublier que certaines armures et armes sont modifiables, avec des gadgets genre lunette de visée ou pot de Durasteel. Pour les sabres laser, on peut changer la couleur (ohhhh !) et augmenter les capacités grâce à de rares cristaux spéciaux (ahhhh !). La gestion d'équipement est donc très complète, mais n'espérez pas cependant cuire votre propre pain, façon RPG de simulation : KOTOR est un RPG d'aventure épique avant tout, avec un scénario principal un peu bateau, plein de rebondissements prévisibles, mais bien sympas quand même, malgré la philosophie simpliste de Star Wars. L'histoire arrive parfois même à s'éloigner du manichéisme, dans les quêtes secondaires originales et les backgrounds des compagnons. Le tout est extrêmement cinématique, avec de superbes scènes de transitions entre les planètes et des scènes d'exposition ou d'explication utilisant le moteur du jeu ; autant Épisode 2 faisait penser à un jeu de plate-forme, autant KOTOR fait penser à un vrai film Star Wars. Ce style très narratif empêche cependant une entière liberté. Certes, on visite les planètes dans l'ordre que l'on veut, mais l'enchaînement des cartes (petites et rapides à charger, pas comme sur Xbox) reste trop linéaire et les déplacements, trop limités. Niveau artistique, inutile de préciser que les musiques composées par Jeremy Soule (Morrowind, entre autres) sont admirables et les sons parfaitement fidèles. Les graphismes sont tout à fait dans le ton épuré des dernières productions Lucasfilm. Quelques textures auraient pu être plus détaillées, mais c'est joli et très varié. Les décors sont correctement animés avec des effets de particules, des brouillards volumétriques et des jets de vapeur ici et là, etc. Même l'interface est agréable et pratique. En revanche, ça aurait été une bonne idée de corriger les bugs connus et d'optimiser un peu mieux le moteur graphique. On aurait aussi souhaité plus de diversité dans les PNJ, encore plus d'animations, plus de liberté, plus de cartes, plus de dons, plus de pouvoirs. Plus de KOTOR, toujours plus ! Car malgré ses multiples petits défauts, l'ensemble du gameplay et l'histoire sont terriblement immersifs et prenants. On est littéralement scotché à son PC ! Presque 50 heures de jeu, c'est honnête mais pas suffisant tellement c'est bon. On est vraiment une bande de gros lourds jamais satisfaits et LucasArts l'a bien compris puisqu'il semble (rien d'officiel là tout de suite) que le deuxième épisode soit prévu. Il serait développé par Obsidian Entertainment, boîte fondée récemment par cinq vétérans, dont Feargus Urquhart et Chris Parker (Fallout 2, Baldur's Gate 2, Neverwinter Nights, etc). Wow joie ! En attendant, je vais me refaire KOTOR en version bisounours, moi. Ah, au fait, je suis tout à fait conscient que Feuhm Beull, c'est un nom idiot. Ça va, hein.

Fumble



L'architecte qui a inventé les terrasses pour croiseurs impériaux est encore dans la salle de torture du Maître Sith.



C'est-à-dire que là, je deviens un peu gros bill.

En Deux Mots

STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC N'EST PAS LE RPG DU SIÈCLE. LES RÈGLES SONT SIMPLES, L'ACTION LINÉAIRE ET LA TACTIQUE ASSEZ LIMITÉE. MAIS IL Y A UN SAVANT DOSAGE DU GAMEPLAY QUI REND LE JEU ABSOLUMENT PRENANT MALGRÉ QUELQUES DÉFAUTS TECHNIQUES. L'HISTOIRE EST TRÈS BIEN, PARFAITEMENT NARRÉE, ET FAIT HONNEUR AU BACKGROUND STAR WARS. NUL BESOIN D'ÊTRE FAN DE CET UNIVERS, NI DINGUE DE RPG, BIOWARE A VOULU UN BON JEU GRAND PUBLIC, ET C'EST TRÈS RÉUSSI !

- + Un jeu équilibré et hyper prenant
- + La profondeur de l'univers Star Wars
- + Le côté obscur
- − Plutôt facile et trop linéaire
- − La philosophie Star Wars simpliste
- − On en veut cinq fois plus

6	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT



La carte extérieure communique maintenant beaucoup plus d'infos qu'aux débuts de PlanetSide.



Petit comité d'accueil aux tubes de respawn de nos ennemis. Oui, je crois qu'on peut dire que cette base est à nous.

Un Geowarp actif dans toute sa splendeur. Perdu dans la campagne, s'y rendre peut être une véritable tannée.



PlanetSide : Core Combat

SHOOT MASSIVEMENT MULTIJOUEUR

PLANETSIDE NE SAIT PAS FAIRE DANS LA DEMI-MESURE. IL OSCILLE ENTRE DEUX EXTRÊMES : MEILLEUR FPS DE TOUS LES TEMPS ET TITRE LE PLUS CHIANT DE LA TERRE. AU MILIEU, LE NÉANT. LE PROBLÈME, C'EST LES AUTRES, COMME DANS TOUS LES JEUX D'ÉQUIPE. L'ADD-ON CORE COMBAT NE CHANGE RIEN À CE SOUCI, MAIS OFFRE DE QUOI RELANCER L'INTÉRÊT DE CE SHOOT MASSIVEMENT MULTIJOUEUR.

PUBLIC AVERTI — DES MILLIERS INTERNET

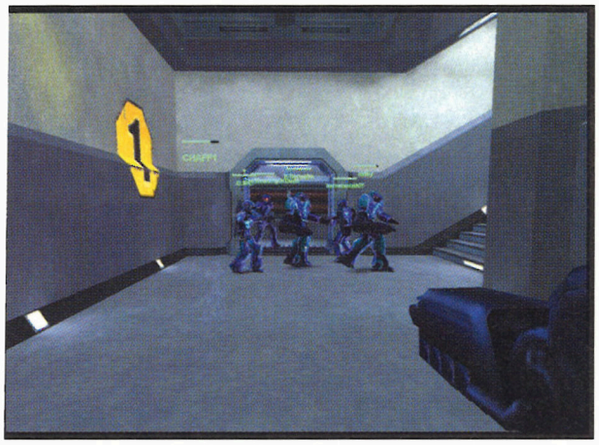
CONFIG MINIMUM **P3 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte 3D 64 Mo**
ÉDITEUR **Sony Online Entertainment/Ubi Soft (distributeur)**
DÉVELOPPEUR **SOE/États-Unis**
TEXTE ET VOIX **en anglais**

Pour les trois du fond qui dormaient pendant le test du numéro 150, rappelons rapidement ce qu'est PlanetSide : un FPS futuriste massivement multijoueur où votre soldat doit grimper en expérience pour gagner des « certifications » qui permettent d'accéder aux armes les plus efficaces et de piloter des véhicules. Maîtriser des professions non axées sur le combat comme ingénieur ou toubib, qui permettent de garder sur pied les grosbills de votre équipe, passe aussi par ce système de points d'expérience. Ce que ce titre n'est pas : un FPS à la prise en main facile que l'on peut lancer pour se faire une partie de vingt minutes. Ah ça non. Vingt minutes, c'est parfois ce qu'il vous faut pour rejoindre la ligne de front, là où l'action se déchaîne. Trois factions sont en guerre sur la planète Auraxis, pour le contrôle de cinq territoires et parfois vos troupes sont bien loin de votre base principale.

Hep ! Taxi !

Avec ou sans Core Combat, les derniers patches ont déjà minimisé le problème du temps qu'il faut pour rejoindre les endroits chauds de la planète. Le délai entre deux navettes stratosphériques pour rejoindre la fiesta de votre choix (en capsule de largage personnelle, la classe) est passé d'environ quinze minutes à moins de cinq. Si vous ratez votre vol, vous aurez moins l'impression de poireauter stupidement. Il y a déjà la vraie vie et les bus taquins pour ça… Là où ça devient plus compliqué, c'est si vous voulez rejoindre la partie souterraine de la planète. C'est la grosse nouveauté de Core Combat : la possibilité de jouer dans d'immenses cavernes, avec un gameplay qui se trouve du coup modifié. Pour atteindre ces nouveaux espaces de combat, il faut passer par des Geowarps, des portails qui vous

Armures lourdes, moyennes et scout invisible, il faut de tout pour faire un squad équilibré.





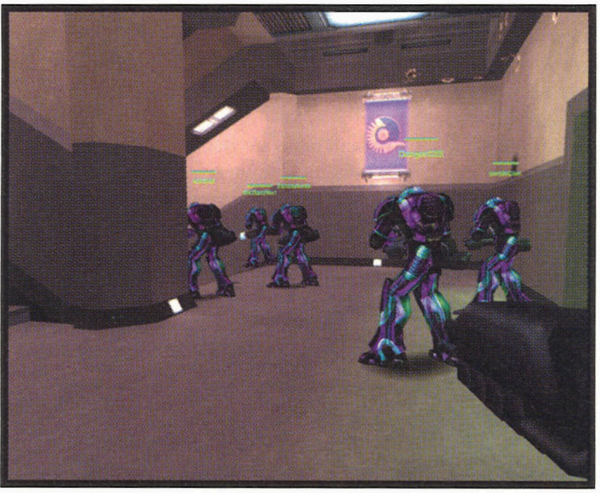
Même les pigeons d'argile pendant un ball-trap sont moins vulnérables que vous lors d'une recharge de module.



Le Lodestar peut transporter tout type de véhicules. Même DHL n'en a pas des comme ça.

TIPS JEU

N'hésitez pas à vous spécialiser à fond dans les métiers non combattants. Une escouade de gros balèzes a l'air bien débile quand aucun hacker n'est là pour finir de pirater une base ennemie...

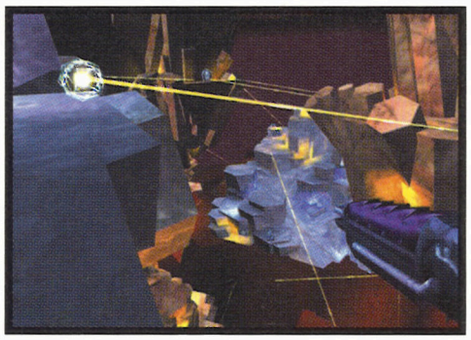


O.K., là si un hacker ennemi passe, je ne joue plus qu'au Scrabble sur Internet.

téléportent directement sous la croûte d'Auraxis. Ça rallonge d'autant le chemin à parcourir. Une fois sous terre, on se déplace grâce à des ziplines (sorte de tapis roulants du futur) ou des téléporteurs. L'intérêt de tout ça ? Varier les plaisirs avec des combats verticaux amusants (va falloir apprendre à lever la tête) et pêcher des modules. Ces derniers sont des vestiges de la technologie Vanu (les Anciens) et permettent une fois chargés et installés de booster une fonction de votre faction ou d'une base. Le tout se déroule en trois temps : prendre un module dans un des six groupes de cavernes indépendants de la planète (chaque groupe à son propre design), foncer au milieu du complexe souterrain où se déroule l'action pour recharger la batterie du bidule et remonter à la surface pour aller installer le tout dans une base. Fastoche. Sur le papier... Car pour pimenter le tout, la position exacte du porteur de module est affichée sur la carte dès qu'il en prend possession. Bonjour le feeling de lapin un jour d'ouverture de chasse. Comme c'était un peu léger, recharger cette saleté vous transforme en cible statique suffisamment longtemps pour qu'un ennemi vous écrive un poème sur la fesse droite avant de vous coller une balle dans la tête. Bref, sans couverture, aucune chance.

L'ennui, votre pire ennemi

Manque de bol, vous ne connaîtrez le frisson de la traque que trop rarement. Ce que vous risquez souvent de vivre, c'est un bon trekking sur des caillasses de 100 m de diamètre qui flottent dans les airs, avec le sentiment de traverser le désert de Gobi. Palpitant. C'est bien là le problème majeur de Core Combat : ça manque de sel. Beaucoup de joueurs attendent comme des hyènes qu'une équipe remonte un



Les trucs jaunes, moches là, ce sont les ziplines. On marche sur la boule et hop, on arrive de l'autre côté du trait.

Les vieux vous aident

Au nombre de six, chaque module des Anciens a une fonction précise. Petit tour d'horizon rapide avec les noms en V.O.

EQUIPMENT : permet d'accéder aux munitions pour les nouvelles armes et véhicules tout en réduisant le temps de réacquisition des armures lourdes.

PAIN : inflige des dommages aux envahisseurs de votre base dès qu'ils mettent les pieds dans certaines zones comme les baraquements ou la salle de contrôle.

VEHICULE : donne accès aux Flail, Router et Switchblade (voir encadré).

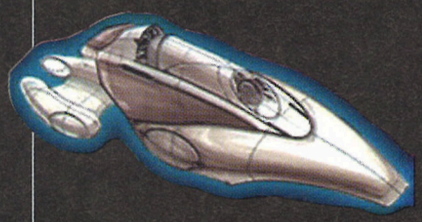
HEALTH : offre plus de points de vie à ceux qui respawnent dans la base équipée de ce module et soigne lentement ceux qui restent dans sa sphère d'influence.

SHIELD : met en place des champs de force aux entrées principales de la base, qui stoppent véhicules, balles et tirs énergétiques ennemis.

SPEED : réduit le temps de réapparition de manière significative dans les bases équipées du module. Permet également à votre faction de se déplacer plus vite à pied dans la sphère d'influence.

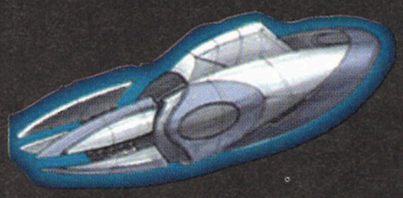
Les babioles des Anciens

Core Combat offre trois armes et trois véhicules de plus. Ça fait peu, mais certains sont du genre efficace...



Le MAELSTROM est un fusil qui, dans son premier mode de tir, fait penser à l'arc électrique de Quake3. Le second envoie des grenades qui fouettent sadiquement vos adversaires à coups d'arcs électriques.

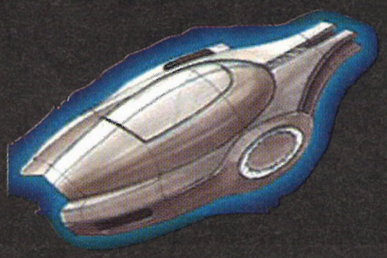
Le RADIATOR (super nom...) est une sorte de mortier qui balance des boules d'énergie qui irradient la zone d'impact. Pratique pour dissuader des troupes de sortir ou d'entrer dans un bâtiment.





Mon préféré chez les nouveaux est le SPIKER. Un flingue à base d'énergie capable de concentrer son tir en une décharge plus puissante. Certainement la seule arme digne de ce nom pour les scouts en armure légère.

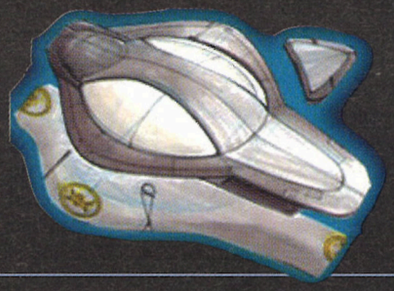
Très rapide, le SWITCHBLADE dispose d'un tir à cadence élevée si vous décidez de l'ancrer dans le sol. Mais une fois immobile, vous serez une cible facile...



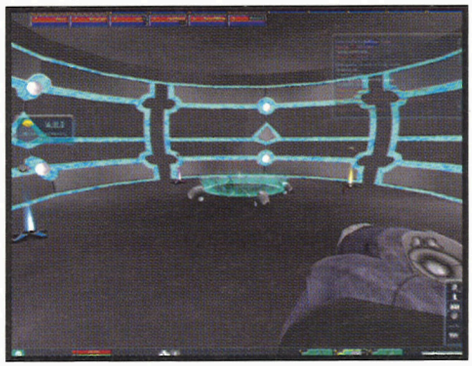


Arme de siège par excellence, le FLAIL ne fait feu qu'une fois déployé. Sa portée et la puissance des flux d'énergie qu'il envoie font des miracles pour nettoyer une zone pleine de vilains. Votre équipe peut même désigner des cibles à l'aide de laser pour permettre des tirs sans visibilité directe.

Véhicule sans arme, le ROUTER permet de mettre en place un téléporteur. Pratique mais peu fiable car il ne dispose pas de système de camouflage et se fait vite repérer.



Voilà c'est fait, j'ai attrapé un module. Maintenant tout le monde sait où je suis et j'ai quinze minutes pour le recharger et l'apporter à la surface. Pourquoi moi ?



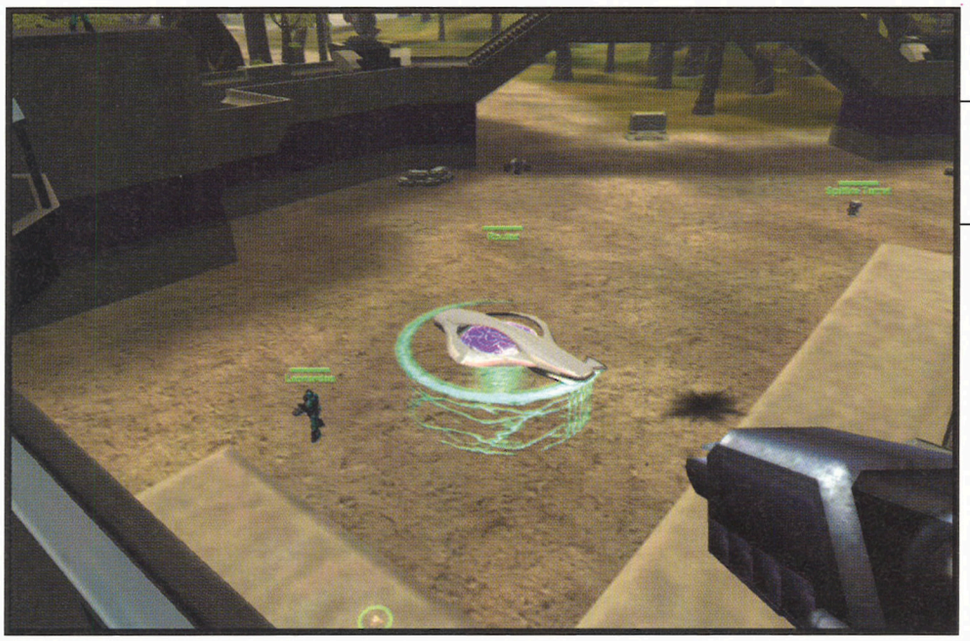
Un peu de technique

Dans la famille « je bouffe ta RAM sans remord », PlanetSide est sans pitié. La config minimum et ses 256 Mo de RAM est une plaisanterie. 512 Mo sont chaudement recommandés et les gros fans feraient bien de passer à 1 Go pour s'éviter des séances de swap qui massacrent le framerate. Les problèmes de stabilité du jeu semble toujours d'actualité, mais le seul bug bien pénible rencontré lors du test fut la disparition du sol à la sortie d'une caverne. Ca fait toujours plaisir de voir ses efforts de récupération de module anéantis par ce genre de chose...

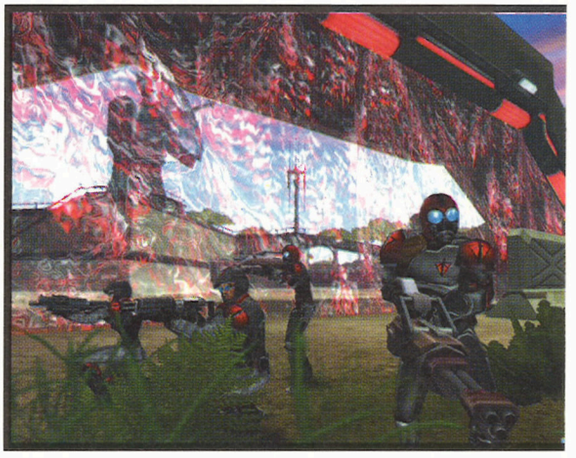
module à la surface d'Auraxis pour le voler sans trop se fouler. Ceux qui n'ont pas Core Combat peuvent du reste participer à l'action même s'ils ne bénéficieront pas des nouvelles armes et véhicules accessibles une fois les bons modules mis en place dans une base. La déception vient surtout du fait que pas mal de possesseurs de l'add-on ne font pas plus d'efforts. La solitude dans les cavernes est parfois pesante. On se mettrait presque à parler tout seul pour se tenir compagnie. Ça reste d'une manière générale le gros écueil de PlanetSide depuis son lancement. Selon l'heure où vous vous connectez, vous pouvez soit tomber sur des batailles homériques, genre l'assaut du gouffre de Helm, les faisceaux laser en plus, soit vous retrouver à gambader dans les prés sans rien à faire. Il est clairement impossible de s'amuser en solo, repérez donc bien les créneaux horaires les plus peuplés et surtout, n'hésitez pas à intégrer un clan (Outfit). Sans action coordonnées et une bonne équipe, vous manquerez tout le fun que peut procurer ce titre. Et à 13 euros par mois l'abonnement, il vaut mieux faire des efforts pour maîtriser les subtilités offertes et rentabiliser le tout.

Le core du problème

Ce qui me chagrine dans tout ça, c'est que Core Combat ne soit pas gratuit. Avec déjà un abonnement conséquent sur le dos et une version de base à 50 euros, devoir



La téléportation, le moyen de transport ultime. Remerciez les Anciens et leur création : le router.



Un bon vieux champ de force, voilà ce qu'il vous faut pour rester peinard chez vous.

rajouter 30 euros pour bénéficier de si peu de nouveautés seulement six mois après la sortie du titre me semble problématique. Surtout que visuellement, aucun changement ne pointe le bout de son nez. Les cavernes sont même relativement moches, avec des bâtiments aux intérieurs insipides qui sentent la grève de graphistes à plein nez et des extérieurs polygonés à la truelle. Ces choix de design s'imposent malheureusement pour maintenir la distance d'affichage impressionnante de PlanetSide. Les ziplines qui permettent de se déplacer entre deux cailloux sont également déroutantes, avec une logique de placement totalement incohérente. Pour tout dire, même largué à dix mètres d'un Geowarp, on a autant envie de se rendre au cœur d'une caverne que de se traîner jusqu'au Mac Do du coin par - 30° C sous la neige alors que le frigo est plein. Ça explique tout de suite mieux le calme qui y règne généralement.

Amour, lag et beauté

SOE aurait pu faire un geste en offrant gracieusement cet add-on à la communauté. Le nombre de joueurs susceptibles de foncer se flinguer sous Auraxis aurait été multiplié et l'intérêt décuplé pour tout le monde. Quand on voit que les quatre serveurs américains ont fusionné récemment pour n'en laisser que deux (côtes Est et Ouest) et ainsi booster le nombre de joueurs par monde, on se dit qu'un cadeau n'aurait pas été de trop pour convaincre les amateurs de payer leur abonnement pendant encore quelques mois. Ne vous méprenez pas : j'adore PlanetSide, et Core Combat est sur le papier une excellente idée pour diversifier l'action. Mais les frustrations occasionnées par les longues périodes d'inactivité dont souffre le gameplay et la rareté des assauts (ou défenses) de grande envergure à certains moments de la journée font que seule une petite poignée de joueurs aura suffisamment de temps, de patience et d'argent à consacrer à ce titre. On aurait aimé voir les problèmes de base corrigés avant qu'un add-on sorte, avec en priorité quelques optimisations de programmeur fou pour minimiser le lag subi quand un grand nombre de joueurs sont sur l'écran. Ça n'est pas tout le temps un gros problème, mais pour un shoot massivement multijoueur, ça fait tache… Cependant, les fans s'accrochent et supportent les défauts de PlanetSide avec dignité pour une seule et simple raison : une fois qu'on a vécu un débarquement organisé sur une base ennemie bien défendue, avec à ses côtés quatre ou cinq sections composées d'une vingtaine de soldats chacune, la magie du titre opère et on en veut toujours plus. Seul ce titre procure une sensation aussi jouissive avec des combats impliquant des dizaines de véhicules. Une fois qu'on y a goûté, c'est comme le flan au chocolat de mon boulanger. On est prêt à se cogner des kilomètres pour en recroquer un morceau.

Caféine



Voir des dizaines de véhicules et soldats dans votre camp avancer vers l'ennemi est toujours aussi fantastique. C'est même ce qui aide à supporter les moments de mollesse du gameplay.

Dépensez utile

Le remaniement des certificats est une bonne nouvelle pour tous. Il est maintenant possible d'acheter ses permis « en gros » avec ses points d'expérience : capacité de pilotage pour plusieurs véhicules, accès à toutes les armures MAX d'un coup, etc. Reste qu'il faudrait par défaut que chaque soldat ait accès à un véhicule léger pour accélérer le mouvement des troupes entre deux points de la carte, à la manière d'un Tribes 2. Parce que les transports en commun, même virtuels, c'est parfois vraiment lourd…

En Deux Mots

DE BONNES IDÉES POUR GONFLER L'INTÉRÊT STRATÉGIQUE DE PLANETSIDE, MAIS QUI NE VONT PAS JUSQU'AU BOUT. LES NOUVELLES ARMES ET VÉHICULES NE SONT PAS TRANSCENDANTS. LES DÉVELOPPEURS PARLENT DE FACILITER L'ACCÈS AUX CAVERNES ET D'EN FAIRE DES RACCOURCIS ENTRE LES CONTINENTS, CE QUI DEVRAIT CRÉER PLUS DE PASSAGE SUR DES CAILLOUX POUR LE MOMENT BIEN DÉSERTS.

- + Les batailles épiques
- + De nouveaux jouets
- + L'esprit d'équipe
- − L'attente entre deux assauts
- − Les cavernes vides
- − Le prix

6	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



Un « contre-sort » pour l'empêcher de se défendre et une horde Gorilles qui vont lui dire bonjour... J'adore les jeux en deux couleurs !

Magic l'Assemblée : Battlegrounds

STRATÉGIE

FINI DE CRAMER TOUTES VOS ÉCONOMIES DANS D'INSIGNIFIANTS PAQUETS DE CARTES EN BÊTE PAPIER OU DE PASSER DES HEURES À JUSSIEU POUR OBTENIR LE SORT QU'IL VOUS MANQUE POUR COMPLÉTER VOTRE DECK IDÉAL. CA TOMBE BIEN, LES NÉGOCIATIONS EN PLEIN AIR ÇA USE. SURTOUT L'HIVER.



Ca fait maintenant des années que le jeu de cartes Magic l'Assemblée fait un véritable carton. Il faut dire que le concept est relativement simple et accrocheur : on se place dans la peau d'un magicien qui doit abattre son adversaire par l'intermédiaire de divers sorts. Tous les sortilèges sont représentés par des cartes que l'on doit utiliser au bon moment durant son tour de jeu. Il existe cinq magies au style très différent : la magie noire, rouge, bleue, verte et blanche. Le seul inconvénient de ce jeu de cartes est son prix puisque chaque paquet contient des cartes différentes avec un niveau de rareté plus ou moins élevé. Il faut donc investir une grosse somme d'argent pour obtenir les sorts que l'on désire. Reproduire les sensations de Magic en jeu vidéo est donc une idée judicieuse et plutôt économique pour les joueurs même s'il ne s'agit pas du premier essai. Les précédentes versions ont été assez vite oubliées à cause de leur réalisation moyenne, voire bâclée. On accueille donc Battlegrounds avec une certaine réserve et le sourcil froncé, surtout que le concept de Magic a été adapté ici en temps réel. Un exercice difficile, mais au résultat surprenant et plutôt réussi.

TOUT PUBLIC | 12 INTERNET | LOCAL 12 IP/IPX

CONFIG MINIMUM **CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram**
ÉDITEUR **Atari**
DÉVELOPPEUR **Secret Level/États-Unis**
TEXTE **en français et voix V.O.**



Le géant de Magma inflige des points de dommages à tout le monde lorsqu'il arrive en jeu. De quoi calmer les créatures les plus faibles.

Du tour par tour qui stresse

L'écran de jeu est représenté comme un court de tennis avec un magicien positionné de chaque côté. Les divers environnements sont plutôt jolis avec juste ce qu'il faut de détails pour laisser la zone de jeu suffisamment claire pour rester concentré sur le duel. Les différents sorts sont divisés en trois catégories (rituel, créature et enchantement) et disponibles par le biais de raccourcis clavier pour une efficacité optimum. Il faut dire que le temps de réflexion est très limité. Vous avez déjà vu un championnat éclair d'échecs ? Ben voilà, Battlegrounds s'oriente vers ce genre. Il faut gérer sa jauge de mana, garder un œil sur celle de l'adversaire, utiliser les sorts au bon moment, déplacer son magicien et réagir très vite en fonction de la situation. Connaître l'effet de chaque magie est donc indispensable pour s'amuser. Vu de l'extérieur, une partie de Battlegrounds peut paraître confuse et donne l'impression d'un énorme foutoir. Mais il n'en est rien ! La stratégie est bel et bien là et les combos de sortilèges vont bon train pour imposer son jeu et anéantir son rival. Pour que tout ça reste

jouable, le gameplay a été étudié en conséquence et quelques modifications aux règles d'origine ont été appliquées.

Pas de mana pas de chocolat

Désormais il est possible de déplacer un avatar dans sa zone. Franchir le centre du terrain pour taquiner son rival est également autorisé. Mais diriger son sorcier dans le territoire adverse a des conséquences sur votre barre de vie et rend impossible l'utilisation de sorts. C'est donc une action à éviter. En plus de se mouvoir, votre personnage peut également frapper et utiliser un bouclier magique pour se défendre des dommages qu'on lui inflige. On constate aussi que le livre de sorts ne peut pas comporter plus de dix sortilèges et il est impossible de contrôler plus de cinq créatures et de lancer plus de deux enchantements. Une limitation qui est plutôt la bienvenue puisqu'elle évite de s'emmêler les pinceaux lors d'un duel étant donné que tous les sorts sont disponibles dès le début d'une partie. Hé oui ! Le système de pioche a été supprimé, il suffit juste d'avoir la mana suffisante pour utiliser une magie. Pour augmenter sa jauge de mana, il faut ramasser des cristaux qui apparaissent dans votre zone.



Encore un magicien bleu qui se cache derrière ses Tortues. Je les transforme en sushi et je m'occupe de son cas après.



Les enchantements rouges sont terriblement efficaces pour améliorer la puissance des créatures.

Magie, magie . . .

MÈRE TÉRÉSA

La magie blanche a des propriétés de protection et de guérison. Certaines créatures invoquées vous rapportent des points de vie supplémentaires en touchant l'ennemi comme l'Ange Guerrière. Un magicien blanc dispose d'une attaque aérienne puissante et pêche quelque peu dans ses attaques terrestres faiblardes. Néanmoins, si le duel tourne à votre désavantage, n'hésitez pas une seconde en utilisant le sort Colère de Dieu. Il permet de détruire toutes les créatures présentes à l'écran. Ce qui permet de repartir sur de nouvelles bases pour mieux imposer son rythme.



TOUT FEU TOUT FLAMME



Destructrice par excellence, la magie rouge permet d'infliger des dégâts directs par l'intermédiaire de flammes ou de boules de feu. Optez pour cette magie si vous désirez un jeu rapide avec, en créatures principales, des gobelins. Relativement fragiles, ces créatures peuvent être boostées grâce à certains enchantements et au Roi Gobelin. Si vous parvenez à imposer votre jeu, votre armée de gobelins sera difficile à arrêter. Pour les plus gros calibres, il est possible d'invoquer des dragons. Mais ceci demande beaucoup plus de mana.

LE GRAND BLEU

La magie bleue offre au lanceur de sorts un jeu plutôt posé et extrêmement défensif. Une fois quelques Tortues Cornues mises en place en guise de mur, il suffit de contrer les sorts ennemis qui pourraient vous gêner. Pour un combo efficace, utilisez l'enchantement Brume de Péindrell avec le rituel de Désinvocation. Cette méthode permet de priver son adversaire de mana. Commencez alors à attaquer avec un Élémentaire d'Air par exemple. C'est un jeu très frustrant pour l'adversaire, mais terriblement long à mettre en place.



GREEN PEACE



Contrairement à ce qu'on pourrait croire, la magie verte ne s'adresse pas à tous les amoureux de la paix et de la nature. Bien que votre armée soit constituée de gentils petits elfes, on y trouve les créatures terrestres les plus puissantes. L'Avatar de la Puissance (8/8), des gorilles, les Arbres... Ajoutez à cela des rituels comme Croissance Gigantesque qui ajoute +3/+3 à la créature ciblée et c'est un véritable carnage que vous ferez dans les lignes ennemies. Quand la nature se déchaîne, il n'est pas bon de rester dans le coin.

LE CÔTÉ OBSCUR

Ah ! La magie noire et son armée de goules, de démons et de vampires. Prisée par de nombreux joueurs, cette sorcellerie n'est vraiment pas évidente à maîtriser. Quand on vend son âme au diable il faut assumer les conséquences. Vous pouvez invoquer de puissantes créatures comme un Djinn Djuzamite, mais ce dernier vous retirera un point de vie à chaque réapparition. De même, le rituel Feu d'Enfer permet de tuer toutes les créatures présentes, mais vous inflige plusieurs points de dommages en contrepartie. Bref, ce n'est pas évident à gérer et parfois on risque de mourir de ses propres sorts plutôt que ceux de l'adversaire. Il faut bien utiliser ses rituels et enchantements en gardant toujours le sort Faim Violente en main pour regagner un peu de vie.





Essayez autant que possible d'attribuer vos sorts toujours au même endroit pour réagir vite durant un duel.



Après chaque attaque vos créatures réapparaissent dans votre zone.

Un peu de technique

Battlegrounds est vraiment bien réalisé et s'avère très joli à regarder : créatures impressionnantes, effets de sorts réussis... On peut monter en résolution sans trop de problème et profiter pleinement des graphismes sans posséder une bête de course.

Laissez les puristes râler

Pour initier les joueurs au plaisir de Magic l'Assemblée Battlegrounds, un mode Quête constitué de six chapitres fait office de tutorial scénarisé. Certaines missions sont tout de même un peu corsées et cela même quand on connaît Magic sur le bout des doigts. Vous avez donc intérêt à vous y mettre sérieusement. Du reste, le mode Quête est indispensable pour gagner toutes les cartes disponibles dans le jeu et créer son livre de sorts. Il est également possible de se lancer dans le mode Arcade pour affronter d'autres magiciens contrôlés par l'ordinateur et débloquer de nouveaux environnements et avatars. Le principal intérêt reste le mode Duel qui permet d'affronter un ami sur le même écran ou alors de jouer en LAN et sur le Net. Battlegrounds permet des parties de toute beauté en s'offrant le luxe d'être jouable, technique et beau. Les créatures sont vraiment bien modélisées et l'effet de certains sorts bluffant. Le plus gros défaut réside dans les quatorze sorts disponibles par couleur. C'est un peu léger pour créer son livre de sorts et ça limite grandement le nombre de combinaisons possibles. Quand on sait que Magic comprend à l'heure actuelle des milliers de cartes différentes, c'est un peu frustrant. Espérons que de nouvelles cartes seront téléchargeables dans les mois à venir. Pour le reste c'est du tout bon et d'ailleurs j'y retourne de ce pas. Ah on me fait signe... D'accord Caf' j'y jouerais après le bouclage.

Cyd



Voilà un gentil petit vampire volant qui va faire un désastre chez l'adversaire.



La magie blanche et ses anges ne laissent pas beaucoup de chance au lanceur de sorts adverse.

Un peu de maths ?

Magic Battlegrounds demande une bonne connaissance des règles pour être apprécié à sa juste valeur. Tout d'abord, sachez qu'un Rituel a un effet éphémère et un Enchantement possède un effet permanent à moins qu'il soit détruit. Ensuite, il faut connaître la puissance des créatures pour ne pas invoquer n'importe quoi n'importe quand. Une créature possède un niveau en attaque et en défense. Par exemple une créature 5/2 inflige cinq points de dégât et meurt si on lui inflige deux points de dommages. Sachez que votre créature réapparaîtra de votre côté et infligera des dégâts à l'adversaire jusqu'à ce qu'elle soit tuée. Enfin, histoire de chambouler un peu ce système, il existe des règles rendant les combats plus pimentés comme l'initiative et le piétinement. Je vous conseille de lire la notice et de vous lancer dans le mode Quête pour apprendre les différentes règles sur le bout des doigts.

En Deux Mots

BATTLEGROUNDS A RÉUSSI LE PARI DE RETRANSCRIRE L'UNIVERS DE MAGIC DANS UN JEU DE STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL. IL EST VRAIMENT AGRÉABLE À JOUER ET DISPOSE D'UN MOTEUR 3D EFFICACE. LE SEUL BÉMOL CONCERNE SA DURÉE DE VIE QUI RISQUE D'ÊTRE LIMITÉE SI LES DÉVELOPPEURS NE PRÉVOIENT PAS DE NOUVEAUX SORTS EN TÉLÉCHARGEMENT.

- + un système de jeu en temps réel très efficace
- + un moteur 3D agréable
- + des duels techniques
- − le nombre de sorts trop limité
- − impossible de créer ses livres de sorts tant que le mode Quest n'est pas terminé

TECHNIQUE	7
ARTISTIQUE	8
INTÉRÊT	7

TITANIUM

DES JEUX 100% NOUVEAUX...



DES PRIX QUI VOUS SAUVENT LA VIE !

Venez découvrir la gamme Titanium, une gamme d'un genre inédit qui propose des titres de qualité entièrement nouveaux utilisant les dernières technologies à un prix défiant toute concurrence : 19.99 € TTC !*

Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com

PC CD ROM

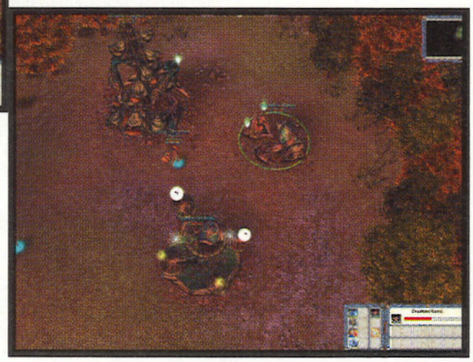
Civil War. ©2003 Activision Value Publishing, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. The History Channel and the 'H' logo are registered trademarks of A&E Television Networks. All Rights Reserved. Street Legal ©2003 Activision Value Publishing, Inc. All rights reserved. Street Legal and the Activision Value logo are trademarks of Activision Value Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. Gladiators ©2002 Activision Value Publishing, Inc. All rights reserved. Program development by Cat Daddy Games LLC ©2002, all rights reserved. The Gladiators of Rome and the Activision Value logo are trademarks of Activision Value Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. Shadow Force© 2002 Activision Value Publishing, Inc. All rights reserved. Shadow Force: Razor Unit and Activision Value are trademarks of Activision Value Publishing, Inc. and Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Windows, Windows 95, Windows 98, Windows ME, Windows 2000, Microsoft XP are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation. Titanium and Nobilis names and logos are registered trademarks of Nobilis SA. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

prix public conseillé

ALORS QUE LA FAUNE ET LA FLORE DE WARCRAFT SONT EXPLOITÉES PAR BLIZZARD POUR CRÉER UN MMORPG, LE MONDE D'EVERQUEST EST UTILISÉ POUR PRENDRE LE CHEMIN INVERSE. PAS BÊTE DANS LE FOND, QUAND UN UNIVERS PLAÎT À DE NOMBREUX FANS, POURQUOI NE PAS EN TIRER PROFIT.



Vous trouverez divers sorts, potions et amulettes dans des coffres disséminés sur les cartes.



Les Eldars sont dans une espèce de trip hippie, ils construisent leurs bâtiments avec des plantes. Et ils mangent bio.

TOUT PUBLIC | 12 INTERNET | LOCAL 12 IP/IPX

CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 256 Mo, GeForce
ÉDITEUR Ubi Soft
DÉVELOPPEUR Rapid Eye Entertainment/ États-Unis
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

Lords of Everquest

STRATÉGIE TEMPS RÉEL



Waou, elle est super bien modélisée avec ses seins à cinq côtés.

Pendant l'installation du jeu, je me suis remémoré une longue nuit passée dans une salle parisienne où un gars jouait à Everquest. Il a tué le même type de monstre pour engranger un maximum de points d'expériences durant de nombreuses heures. J'ai prié le ciel pour que Lords of Everquest (LOE) ne reprenne pas cet aspect abrutissant du MMORPG. Heureusement, la différence entre un RTS et un jeu de rôle online est suffisamment marquée pour que je ne sois pas obligé de perdre mon temps à massacrer du pauvre serpent.

Les bonnes idées des autres

Les premières minutes de jeu font immanquablement penser au ténor des STR (Warcraft III, pour les passionnés de curling qui n'auraient pas compris). De la cinématique à la page de présentation, on sent

Des chiffres

Chacune des trois factions est commandée par un de ses cinq Lords et possède quinze unités différentes. Le jeu propose plus de trente cartes en solo, et presque une infinité en multi puisqu'un éditeur est livré avec le jeu.



Vu de près, les unités et les bâtiments sont assez moches. Je ne comprendrais jamais l'utilité du zoom dans les STR.

que le titre de Blizzard a influencé les développeurs de LOE. Il en va de même pour le gameplay : sélection des unités par clic gauche, ordres sur clic droit, les groupes d'unités sont aussi intelligemment gérés, certaines d'entre elles disposent également de sorts (que vous pouvez invoquer automatiquement ou non), le système de héros (appelés ici « Lords ») est le même, aussi bien au niveau des sorts que de l'inventaire. Les objets magiques que vous trouvez dans des coffres ou en gagnant des combats sont tellement similaires que c'en est presque honteux. Plus générique, on retrouve les différents types d'unités standard (archers, artilleries, mages, etc). Ne crions pas (trop) au plagiat : il y a, malheureusement, pour LOE, des différences. Le titre de Œil Rapide Amusement dispose d'une seule ressource, le platinium, nécessaire au développement de vos base et armée. Aucun paysan n'est nécessaire pour bâtir une structure puisqu'il suffit de cliquer sur l'icône d'un bâtiment pour entamer sa construction. L'interface est totalement personnalisable et permet de déplacer chaque fenêtre à l'endroit désiré. Les unités peuvent, elles aussi, gagner des points d'expérience et apprendre de nouvelles aptitudes. Un système plutôt judicieux qui oblige le joueur à essayer de garder en vie ses troupes les plus expérimentées. D'ailleurs, un nombre limité de points est disponible entre chaque mission de la campagne solo permettant de conserver les unités les plus intéressantes tout au long de l'aventure.

Les trois factions

• LE ROYAUME DES OMBRES
Composé majoritairement par les Dark Elves et les Iksars, on y retrouve aussi des unités Ogres, Gnolls, Trolls et autres Gobelins. On y aurait même vu des Mogri, que l'on prétend créer directement des entrailles du monde. Un ramassis de grosses brutes donc, qui ne fera que très rarement dans la finesse.

• L'ALLIANCE ELDDARE
Associés aux différentes races d'Elfes, vous retrouverez les Halflings (comme un nain, mais en plus petit) et les Frogloks (une race de batraciens). Ils sont très proches de la nature et la magie prend une part importante dans leur vie quotidienne.

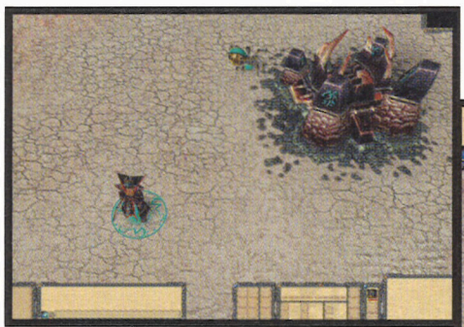
• LA CONFRÉRIE DE L'AUBE
La confrérie est Formée de races diverses tels que les barbares, les nains, les humains et les érudits (tiens, on dirait la rédaction de Joystick), qui sauront aussi bien jouer de la baguette magique que de l'épée à deux mains.

L'ordinateur a un bon comportement en équipe. Il vient donner un coup de main quand nécessaire.



Un peu de technique

Sur un Athlon 2200+ avec une Radeon 9700 Pro, le jeu s'en sort très bien en 1600x1200. L'interface est par contre très intrusive en dessous du 1024, même s'il est possible de régler sa transparence ou de fermer certaines fenêtres pas très utiles. Au-delà de cette résolution, elle devient pourtant presque illisible. Cruel dilemme...





En 800x600, l'interface complète prend une place énorme, alors qu'en 1600x1200, tout rentre facile, mais on ne peut plus rien lire. Faut choisir.

Le gris qui tue

Bien que Lords of Everquest tente une imitation assez réussie du champion de Blizzard, il ne parvient pas à offrir le même plaisir de jeu. Visuellement, l'ensemble du jeu est assez froid ce qui le rend moins attachant. Les graphismes tirent vers des tons pastel, limite pâlots, pour ne pas dire carrément gris. Les unités et les sorts s'avèrent nettement moins détaillés. Le design un peu brouillon des structures ne permet pas à un novice de repérer instinctivement les bâtiments importants pour réagir vite durant une bataille. Les icones, de petites tailles, freinent quelque peu la navigation dans l'interface. On a du mal à reconnaître les portraits de ses troupes, ainsi que les sorts. Tout ça demande un temps d'adaptation assez frustrant. Ajoutez une jouabilité un peu hasardeuse puisqu'il faut parfois s'y prendre à plusieurs reprises pour qu'un ordre d'attaque soit assimilé par votre armée. LOE n'est pas un jeu de stratégie raté pour autant. Les musiques épiques nous transportent avec brio sur le champ de bataille et les connaisseurs seront heureux d'apprendre que l'on retrouve la majorité des races, classes et autres éléments du MMORPG à succès.



En survivant aux combats, vos unités gagnent des points d'expérience et deviennent de plus en plus efficaces.

Des Frogloks aux nains en passant par les demi-elfes, toutes les races sont éparpillées parmi les trois factions jouables (voir encadré). Heureusement et pour ne pas se couper des nouveaux venus, il n'est pas nécessaire de connaître l'univers d'Everquest pour prendre en main LOE.

Bishop et Cyd

En Deux Mots

UN JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL GLOBALEMENT RÉUSSI À QUI L'ON REPROCHERA SES GRAPHISMES QUELCONQUES ET SON ARBRE DE RECHERCHE UN POIL ÉTRIQUÉ. MAIS C'EST SURTOUT SON TOTAL MANQUE D'ORIGINALITÉ QUI VOUS FERA HÉSITER À L'ACHETER SI VOUS N'AVEZ PAS ENCORE INVESTI DANS WARCRAFT III. QUANT AUX AFICIONADOS D'EVERQUEST, ILS SE RÉJOUIRONT SANS AUCUN DOUTE DE TROUVER UNE NOUVELLE APPROCHE À LEUR UNIVERS PRÉFÉRÉ.

- \+ L'univers d'EQ fidèlement retranscrit
- \+ Les musiques
- − Zéro nouveauté
- − Arbre de recherche bateau
- − Des imperfections parfois pénibles

6	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

Square n'a pas lésiné sur les effets visuels. Pour preuve, admirez cette habilité de niveau 1.





C'est terminé Halloween. Il faudrait penser à passer à autre chose.

Final Fantasy XI

M M O R P G

UN FINAL FANTASY BIEN ADAPTÉ SUR PC, EST-CE POSSIBLE ? MANIFESTEMENT OUI ! C'EST BIEN MA VEINE, MOI QUI ADORE CETTE SÉRIE, ME VOILÀ PROJETÉ DANS SON UNIVERS DE MANIÈRE QUASI-PERMANENTE. C'EST TERRIBLE, J'AI ENVIE D'ADOPTER TOUS LES CHOCOBOS QUI PASSENT.

Sorti au Japon en novembre 2002, Final Fantasy XI a enfin vu le jour aux États-Unis au mois d'octobre 2003. Sa date de sortie en Europe n'ayant toujours pas été confirmée par Square, nous devons nous contenter de la version américaine coûtant environ 70 euros en import. C'est cher payé pour un jeu PC même si la boîte contient Final Fantasy XI, son extension Rise of the Zilart et Tetra Master, un jeu de cartes qui se joue en ligne.



Je pressens un gros mal de crâne pour la souris chauve là...

Quand on aime, on ne compte pas, mais il y a des limites. Il faut rajouter un abonnement mensuel de 12,95 dollars au prix du jeu. Comme tout MMORPG qui se respecte, un mois gratuit vous est offert. Jusque-là, Square a tout compris au concept du jeu de rôle en ligne. Le développeur japonais a pourtant poussé le vice en faisant payer des mini-comptes supplémentaires pour chaque personnage que vous désirez créer. Cela coûtera 0,16 dollar pour chaque avatar supplémentaire. Certes ce n'est pas bien cher mais le principe est abusé. Vous avez intérêt à ce que vos petits neurones se coordonnent lors de la création de votre personnage et ce afin d'éviter d'en changer toutes les dix minutes. Il faudra donc choisir entre cinq races et six métiers de base. La personnalisation de votre avatar n'est pas aussi complexe que dans Star Wars Galaxies mais reste très honnête. Une fois votre héros modelé selon vos désirs, l'aventure vous tend les bras.

On se console comme on peut

La première approche avec le jeu se fait de manière plutôt austère. L'interface, tout droit inspirée des jeux consoles, a du mal à être digérée par un joueur PC. Surtout lorsque l'on a l'habitude des MMORPG. Soit vous disposez d'un adaptateur et d'une manette Playstation, soit vous pleurez toutes les larmes de votre corps le temps de vous accommoder

TOUT PUBLIC — DES MILLIERS INTERNET

CONFIG MINIMUM **CPU 800 MHz, 128 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo**
ÉDITEUR **SQUARE ENIX**
DÉVELOPPEUR **SQUARE ENIX/JAPON**
TEXTE ET VOIX **EN ANGLAIS**



Il faut remplir quelques conditions, comme obtenir une licence et atteindre un certain niveau, pour voyager à dos de Chocobo.

On se fait une belote ?

Tetra Master est un jeu de cartes qui faisait office de mini-jeu dans Final Fantasy IX. Il fait son retour de manière indépendante et jouable en ligne avec des gens du monde entier. C'est plutôt rigolo, ça ne mange pas de pain et ça permet de se rafraîchir un peu les idées après avoir passé des heures à tuer des monstres.



Pêcheur fait partie des métiers que tout le monde peut développer au même titre que l'artisanat.

Un peu de technique

La configuration requise pour jouer à Final Fantasy XI n'est pas très élevée. Il faudra néanmoins posséder un processeur de plus de 1 GHz et au moins 256 Mo de RAM pour obtenir une résolution correcte et profiter pleinement de la beauté de l'univers. Par contre, pensez à faire de la place sur votre disque dur puisque c'est un peu plus de 5 Go que Final Fantasy XI et tous ses composants prendront après son installation.



au gameplay. Pour éviter de s'emmêler les pinceaux, il vaut mieux oublier la souris et se concentrer sur le clavier. Ce dernier doit être considéré comme un gros paddle avec plein de boutons. Il faut faire tout et n'importe quoi avec son clavier et c'est vraiment déroutant au début. En fait, il s'agit de la même frustration qu'en prenant en main un bon vieux FPS sur console. Ajoutez à cela un inventaire dépouillé du moindre détail. Par exemple, si vous trouvez un anneau, ce dernier pourra être placé dans la case nommée ring1. C'est simple et efficace, diront certains, mais côté esthétique on a vu mieux. Le système de combat, quant à lui, s'avère très pratique. Dès que votre personnage endommage un adversaire, cela augmente son pourcentage de Tactical Point. Une fois à 100 % il est possible d'utiliser des habilitées propres à votre arme ou à votre métier. Pour le reste, à chaque fois que votre héros esquive une attaque, ses compétences de parade ou d'évasion augmente automatiquement.
On peut difficilement faire plus simple.

Bienvenue au pays des songes

Une fois que l'on réussit à s'adapter à cette interface, l'immersion dans l'univers est totale. Le monde de Final Fantasy XI est envoûtant et n'a rien à envier à la féerie des titres précédents. Les environnements sont superbes, les effets de sorts particulièrement réussis et les créatures sont, pour la majorité, magnifiquement détaillées. Il en va de même pour les PNJ et les personnages dirigés par les joueurs. J'ai ainsi pu voir quelques chanceux équipés d'armure à faire pâlir tous les hauts level de DAOC ou Asheron's Call 2. Quel que soit votre métier, il est possible de pêcher, de récolter des matières premières et de créer des objets. Tuer des monstres reste néanmoins la principale activité pour gagner de précieux points d'expérience nécessaires pour évoluer dans votre voie. Bien entendu, il est possible de remplir des quêtes ou des missions proposées par des PNJ, histoire de changer son quotidien. Un système de conquête de territoire est également présent pour ceux qui désirent s'investir davantage. Il est évident que Final Fantasy XI ne révolutionne pas le genre, mais dispose d'un univers particulièrement captivant qui donne envie d'y revenir. Il ne reste plus qu'à voir ce que tout ça va donner sur le long terme. Rendez-vous dans la rubrique Try Again dans quelques mois !

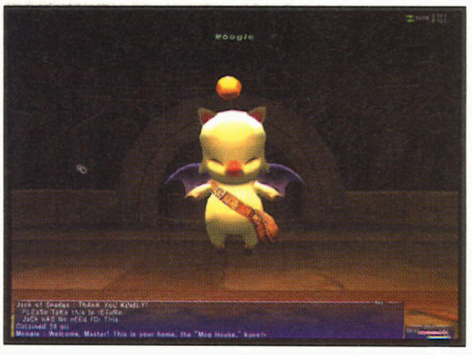
Cyd



Voilà un monstre basique qui rôde près de l'entrée d'une ville.

Rise of the Zilart

L'add-on de Final Fantasy XI inclus dans la boîte permet d'acquérir de nouveaux métiers comme le Samurai, le Ninja ou le Dragoon. Les joueurs pourront également visiter quelques nouvelles zones et découvrir des quêtes et missions inédites. Elle est pas belle la vie ?!



Dès la création de votre personnage, vous disposez d'une maison dans laquelle il est possible d'y ajouter, à terme, des meubles et autres fournitures.

En Deux Mots

UN MMORPG RELATIVEMENT CLASSIQUE QUI MISE SUR SON UNIVERS ENVOÛTANT POUR DONNER ENVIE AUX JOUEURS D'ALLER TOUJOURS PLUS LOIN. ET ÇA MARCHE ! IL N'Y A PAS À DIRE, LA MAGIE SQUARE FONCTIONNE ENCORE ET TOUJOURS, ET CE POUR NOTRE PLUS GRAND PLAISIR.

- + L'univers Final Fantasy
- + Les détails des créatures et des personnages
- + Les effets des sorts
- − Interface console pénible

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Victoria

STRATEGIE HISTORIQUE

TOUT PUBLIC | 32 INTERNET | LOCAL 32 IP/IPX

CONFIG MINIMUM PROCESSEUR 500 MHz, 128 Mo DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 32 Mo

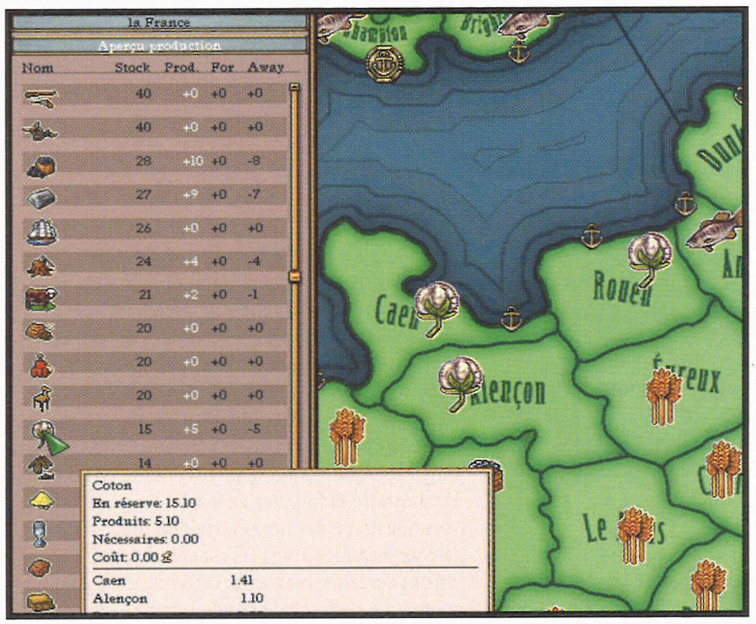
ÉDITEUR NOBILIS/FRANCE

DÉVELOPPEUR PARADOX ENTERTAINMENT/SUÈDE

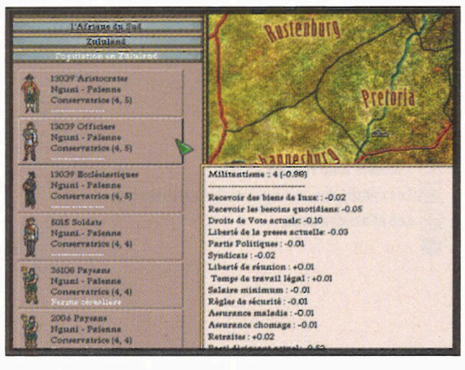
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX AUCUNE

Expansion coloniale des grandes puissances impérialistes, bousculade dans l'Ouest américain entre États-Unis et Mexique, guerres de l'opium, guerre de Sécession, ère Meiji, Première Guerre mondiale… Le programme est chargé pour Victoria. Et il ne s'agit pas d'un « simple » wargame à l'échelle de la planète pendant 85 ans, mais aussi d'un jeu de gestion socio-économique qui tente de simuler l'essor du capitalisme mondialisé, mais aussi la révolution marxiste. Là comme ça, à froid, vous ne réalisez peut-être pas le gigantisme de la chose.
Alors pour vous réveiller, Victoria commence à distribuer des baffes, sous la forme de tableaux d'activité économique, ou de statistiques détaillées sur l'émergence de la conscience de classe chez les paysans juifs parisiens. Je ne plaisante pas, vous avez les chiffres pour chaque sous-catégorie ethnique et sociale de chaque région. Pour la France de 1836, ça représente 17 pages de 30 lignes, sur plus de 15 colonnes. Et c'est facilement trois ou quatre fois plus pour les empires vraiment grands, genre briton ou chinois. Le plus marrant c'est que dans la version de test, la traduction française (absolument ignoble, truffée d'erreurs, un scandale) prend trop de place, et que donc plusieurs colonnes sont illisibles parce qu'elles dépassent de l'écran. C'est pas de bol : on y perd l'emplacement géographique, et du coup tout ce fourbis devient inutilisable.

APRÈS EUROPA UNIVERSALIS ET HEARTS OF IRON, JEU AUSSI DÉCEVANT QU'INDIGESTE, LES SUÉDOIS DE PARADOX ENTERTAINMENT RESTENT SUR LE MÊME CRÉNEAU : LES JEUX HISTORIQUES DÉMESURÉMENT AMBITIEUX. AVEC LE MÊME MOTEUR, VICTORIA S'ATTAQUE À LA RÉVOLUTION INDUSTRIELLE DE 1835 À 1920. RIEN QUE ÇA.



Dans la France vue par Paradox, pas une goutte de vin à Bordeaux mais de grands champs de coton en Normandie.



Les tribus zoulous d'Afrique du Sud : 5 000 soldats et 13 000 officiers qui s'inquiètent pour leur régime d'assurance maladie. On y croit à mort.

Bien joué les gars

Même en anglais, ce cauchemar est ingérable : il faut s'occuper de la population, de la production et du commerce international (avec des dizaines de marchandises), des revendications des partis politiques, de la diplomatie avec le reste du monde, et j'en passe. L'interface made in Paradox est toujours aussi atroce, avec tous les défauts des jeux précédents plus quelques nouveaux conçus tout exprès. La perspective d'ensemble est très mauvaise, les mécanismes profonds du jeu sont incompréhensibles (le manuel est une blague, et il n'y a pas de tutorial) ; le micromanagement représente une masse de travail ahurissante, bref c'est pire que de monter des meubles Ikea avec des pièces dépareillées. Encore plus fort : tout ce beau système est complètement bancal. Comme d'habitude, ces multirécidivistes ont juste livré un moteur mal dégrossi, pas un jeu testé et équilibré, et à l'arrivée, cette monstrueuse usine à gaz ne fonctionne pas. Et ne fonctionnera certainement jamais, même avec des patchs : le sparadrap ne soigne pas la trisomie. Je regrette vraiment de ne pas pouvoir entrer dans les détails, je pourrais vous en tartiner des pages entières. Pour faire court, disons que l'intérêt d'une simulation, c'est quand même de reproduire la réalité.
Et là le résultat est complètement ridicule. Juste un exemple, mais on trouve des trucs comme ça partout : dans ce jeu, la pénurie d'alcool peut pousser le clergé musulman à la révolte. Fallait oser. À quoi sert cette écrasante complexité si c'est pour aboutir à de telles absurdités ? À rien. Fuyez sans un regard en arrière.

Atomic



Aucun progrès dans l'interface militaire depuis Hearts of Iron. On retrouve d'ailleurs les mêmes bugs ridicules.

En Deux Mots

PARADOX S'ATTAQUE À UNE TÂCHE IMPOSSIBLE ET ÉCHOUE LAMENTABLEMENT. CE DÉSASTRE EST INGÉRABLE POUR UN JOUEUR OCCASIONNEL, SANS INTÉRÊT POUR UN AMATEUR D'HISTOIRE, ET SEULS LES FANS DU GENRE LES PLUS IRRÉDUCTIBLES POURRONT S'Y ACCROCHER.

+ En dégraissant massivement le mammouth, on devrait trouver des idées intéressantes

− L'interface est insupportable

− Une complexité folle pour des résultats aberrants

TECHNIQUE 2

ARTISTIQUE 2

INTÉRÊT 2

Un peu de technique

Graphismes et ambiance sonore minimalistes, pas d'animation : c'est très laid, mais au moins le hardware n'est pas un problème.

JEUX VIDÉO - DVD
NEUF ET OCCASION

addon
Accélérateur de plaisirs!

VIENS JOUER MOINS CHER



Le test gratuit de vos jeux avant tout achat !

SOLDES

à partir du 8 janvier, vos jeux, films, de 10 à 80 % moins chers !*

addon
Accélérateur de plaisirs!

AIX-EN-PROVENCE
68, rue des Cordeliers
04 42 93 00 70

ANNECY
14, rue Sommeiller
04 50 52 80 11

AUXERRE
Carré du Temple
25, rue du Temple
03 86 51 57 59

BORDEAUX
203-205, rue Sainte-Catherine
05 56 92 85 11

BALARUC
Ctre Cial Carrefour
04 67 43 64 16

CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
04 79 60 40 73

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques
04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
04 72 41 76 66

MELUN
12, rue Paul-Doumer
01 60 68 55 70

MONTPELLIER
Ctre Cial Le Triangle
04 67 92 97 59

SAINT-ÉTIENNE
2, rue Michel-Rondet
04 77 21 39 69

SENS
40, rue de la République
03 86 83 01 91

SALON-DE-PROVENCE
175, allées de Craponne
04 90 53 53 53

TOURS
6, av. Grammont
02 47 75 50 01

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
05 61 61 54 00

TOULOUSE
40, rue de Rémusat
05 61 12 33 34

VALENCE
9, rue Victor-Hugo
04 75 81 81 00

NEUROMEDIA RCS 423 889 773. Toutes les marques citées sont déposées. * Voir modalités en magasin.

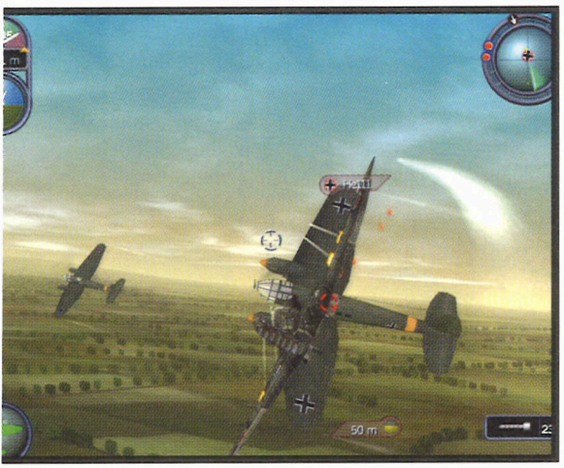
Secret Weapons Over Normandy

SHOOT THEM UP

AVANT DE CRÉER X-WING, LAWRENCE HOLLAND ÉTAIT DÉJÀ CÉLÈBRE POUR LA TRILOGIE DES JEUX DE COMBAT AÉRIEN QU'IL AVAIT DÉVELOPPÉE POUR LUCASARTS. UNE DOUZAINE D'ANNÉES PLUS TARD, NOTRE JEDI REVIENT À SES PREMIÈRES GLOIRES AVEC UN TITRE QUI SEMBLE RESSURGIR D'OUTRE-TOMBE : SECRET WEAPONS OVER NORMANDY. COOL, UN SIMULATEUR DE BOUSES DE VACHE !

TOUT PUBLIC

CONFIGURATION MINIMUM PROCESSEUR 1 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 32 Mo
ÉDITEUR LUCASARTS
DÉVELOPPEUR TOTALLY GAMES ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



On peut heurter les autres avions sans danger.

Hélas ici contrairement aux vieux classiques, il ne s'agit plus d'une simulation sérieuse avec une campagne stratégique, où quatre pauvres B-17 en 3D bitmap (si si ça existe… je crois) bombardent les usines de roulements à billes de Schweinfurt ou les raffineries de Ploesti. Cette fois, on n'a droit qu'à un simple jeu de massacre pour XBox, enroulé dans de la Seconde Guerre mondiale. Ça tombe bien, c'est à la mode. Pour doper les ventes, les quatre CD du jeu sont d'ailleurs farcis de petites vidéos bonus, dégoulinantes d'autocongratulation dans le plus pur style making of de DVD hollywoodien. On a par exemple l'interview obligatoire du vétéran de service, mais aussi des frimeurs avec combinaisons de vol et lunettes de soleil qui posent devant des Warbirds et expliquent que SWON « permet de ressentir la même chose que ce que vivaient les vrais pilotes pendant la guerre ». C'est ça, et moi mon père c'est le Pape.

La modestie, c'est pas ici

En fait d'authenticité, derrière son insupportable baratin publicitaire SWON n'est qu'un shoot them up avec des aliens en forme de Messerschmitt. Les avions se moquent autant des lois de la physique que de l'Histoire, et à chaque mission c'est par douzaines que les méchants sont envoyés au tapis. Entre chaque carnage, des petits montages de photos retouchées illustrent le scénario, qui s'inspire librement du contexte World War II. On nage dans un univers de comics book à deux cents, décrivant les aventures des Battlehawks, un escadron secret d'élite peuplé de personnages caricaturaux aux dialogues affligeants. Le joueur y incarne James Chase, un jeune pilote américain boursouflé d'arrogance, qui, quand il n'est pas trop occupé à changer le cours d'une bataille célèbre par ses prouesses guerrières, lance des défis à ses coéquipiers pour prouver qu'il est le meilleur.





Ce Boche a beau s'enfuir, il n'a aucune chance contre mon redoutable Swordfish.

Il est fort ce scénariste, comment est-ce qu'il a deviné que j'adore jouer des rôles de Yankee immature et prétentieux ? C'est d'autant plus gratifiant pour mon ego d'ado complexé que le jeu en lui-même est franchement facile, et que tous mes exploits sont copieusement applaudis par mes amis électroniques transis d'admiration.

Surpuissance au rabais

Malgré quelques effets ridicules, les graphismes ne sont pas trop vilains dans l'ensemble. Les explosions sont assez réussies, et on arrive à reconnaître les avions du jeu même s'ils sont laids (un Me 163 peint en rouge, quelle bonne idée !). L'action est rapide et rythmée, avec un minimum de touches pour être jouable au pad, et les escadrilles de Boches volants qui ont l'imprudence de vous approcher ont une espérance de vie inférieure à celle d'un supporter du PSG égaré dans la tribune de l'OM. On peut piloter plus d'une vingtaine de casseroles, des vieilles connaissances comme le Spitfire ou le Mustang, mais aussi toute une série de prototypes aussi farfelus qu'improbables. Ça n'a pas grande importance puisque de toute façon, le maniement d'un bombardier torpilleur



« Une fois de plus, les Battlehawks allaient devoir affronter Némésis. »

est pratiquement identique à celui d'un intercepteur à réaction. Les adversaires sont généralement confondants de stupidité, y compris la sinistre escadrille Némésis et son chef l'infâme Krieger, le méchant récurrent qui trame d'ignobles machinations et se cache derrière chaque mauvais coup ourdi par le Troisième Reich. En fait, il est aussi nul que les autres, il a juste plus de blindage, et surtout une immunité scénaristique bien commode.

Résumé d'une mission typique

Sacré Krieger, en bon super-vilain il aime bien raconter sa vie à la radio pendant les combats.

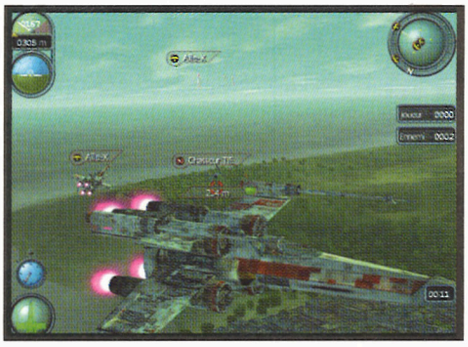
« - Encore ce satané Américain ! Abattez-le vite avant qu'il ne détruise le train derrière la colline dans lequel nous avons dissimulé notre nouvelle arme secrète !

- Vous avez entendu Chase ? Je pense qu'ils ont peut-être caché une nouvelle arme secrète de destruction massive dans ce train, attaquez-le vite !

- Au secours chef, il est bien trop fort ! Eh voilà, on est encore tous morts !

- Grrr, mais qui m'a fichu des sbires pareils ! Bande d'incapables, vous serez tous fusillés ! [agite le poing] Ach, vous m'avez encore battu, les Battlehawks ! Mais on se retrouvera ! [s'enfuit en faisant virevolter sa cape] ».

L'ambiance sonore est assez travaillée, avec des moteurs qui vrombissent comme les vrais. On remarque aussi la musique lourdement emphatique, dans un style « heroic symphony » digne des meilleurs films de Michael Bay, et plein de voix digitalisées qui papotent plus ou moins utilement. Ça cause en français pour vos alliés et en allemand ou en japonais pour les méchants, avec sous-titrage V.F. pour vous aider à suivre, et le doublage de très bonne qualité est une formidable occasion pour réviser les beaux langages de nos voisins d'outre-Rhin et de nos amis extrême-orientaux.



Certaines armes sont plus secrètes que d'autres.

Himmel ! Banzai !

On bousille en masse des trains, des tanks, des bateaux et des hangars mystérieux. On protège des bombardiers ou on ouvre une route au sol pour des amis rampants. Le décor change mais ça reste basique : on trucide sans réfléchir des hordes de Germains ailés et de fourbes nippons, et on bombarde des tas de trucs louches pendant que les partenaires font de la figuration. Quelques séquences vous placent dans une tourelle, et des centaines de papillons nazis viennent alors se brûler à la flamme de vos mitrailleuses. L'interface est inégale : le radar est trop petit et parfois on aurait besoin d'une bonne vue d'ensemble. Le système de ciblage oblige souvent à cycler un à un tous les ennemis de la zone avant de retrouver l'objectif de mission. Cependant, la difficulté reste faible : la visée automatique évite d'avoir à se casser la tête et quand l'action est vraiment trop frénétique, on passe en bullet time pour flinguer tout le monde au ralenti. Tous les avions emportent sans problème des dizaines de bombes et missiles futuristes et en cas de besoin, on peut se réarmer et se réparer à volonté sur les aérodromes de la Résistance qui parsèment le paysage. Hélas, sans multijoueur, même avec une quinzaine de missions principales et les défis pour rallonger, on fait très vite le tour. SWON met le paquet sur la présentation pour épater le gogo, mais son gameplay ne restera pas dans les mémoires.

Atomic

Un peu de technique

Contrairement à d'autres jeux XBox que je ne nommerai pas, cette fois-ci l'adaptation semble techniquement correcte : sur une bonne machine, ça ne rame pas. Un joystick est conseillé, mais ça reste jouable au clavier.

La poêle à frire volante permet de retourner un half-track comme une crêpe.



En Deux Mots

UN SHOOT THEM UP SPECTACULAIRE, MAIS COURT ET FACILE, DÉCORÉ DE DOCUMENTAIRES POMPEUX QUI CACHENT MAL UN SCÉNARIO CRÉTIN MÉLANGEANT ALLÈGREMENT HISTOIRE ET SCIENCE-FICTION. PLUTÔT PUANT, SAUF POUR LES AMATEURS DE MASSACRE CHEAP SUR FOND DE B.D. DES ANNÉES 50.

- + Des missions relativement variées et intéressantes
- + Les nombreux avions sont amusants au début
- + Pour une fois la V.F. n'est pas bâclée
- − Le scénario franchement bas-du-front
- − Le système de ciblage lourdingue
- − Beaucoup de bruit pour pas grand-chose

TECHNIQUE	6
ARTISTIQUE	6
INTÉRÊT	6



Il faut bien faire attention à ses réponses lors des interviews, sous réserve de froisser la susceptibilité de nos joueurs préférés.

LFP Manager 2004

SIMULATION DE JACQUES SANTINI

LFP Manager nous propose de quitter la pelouse pour troquer notre maillot contre le costard d'un sélectionneur ambitieux. Alors forcément, quand on revient sur le terrain, c'est avec plus de classe. En revanche, ne vous attendez pas à disputer le moindre match avec un paddle. On va devoir affronter une armée de menus débordant de stats et de schémas en tout genre pour manager correctement son équipe. Le but, hormis de se positionner en tête des championnats, est d'atteindre un niveau de rentabilité fixé par nos supérieurs… et croyez-moi, les objectifs de vente de Carrefour pour la période de Noël, à côté, c'est de la rigolade.

Debout soldat !

Au départ, on choisit l'équipe qu'il nous faudra manager. Évidemment, moins l'équipe est bonne, plus la difficulté sera élevée. Allez, (zi)zou, je vais choisir un club bien pourri histoire d'en baver un maximum… Mmmh, voilà « Real Madrid », ça fera l'affaire. Bon, ensuite, j'établis mon planning de la journée du lundi. Lever : 4 h du mat', direction la pelouse en courant. Ne perdons pas de temps avec l'échauffement, allez, cross, coups francs et sprint jusqu'à 23h30. Voilà, hop, copier/coller pour toute la semaine, dimanche compris. Hein, quoi ? Comment ça « ils refusent » ? Allez hop, je les vire tous. Non mais.

« TIENS, BLUTCH, TOI QUI AIMES PES 3, J'AI UN NOUVEAU JEU DE FOOT POUR TOI. TU VAS VOIR, IL Y A DES VRAIS JOUEURS, DES ENTRAÎNEMENTS, DES TACTIQUES À METTRE EN PLACE, TOUT ÇA… HIN HIN HIN… TU VAS TE RÉGALER »… J'AURAIS DÛ ME MÉFIER DU PETIT AIR MOQUEUR DE CAFÉINE. BAH, ON RÉGLERA ÇA À PES 3.



Il est possible de contempler les matchs se dérouler en 3D. Non, inutile de triturer la manette, c'est pas jouable.

PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM PII 400 MHz, 128 Mo, GeForce 2 MX
ÉDITEUR EA Sports
DÉVELOPPEUR Electronic Arts Canada et Allemagne
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX aucune



Des menus, encore des menus…

Excel Manager

Le soft intègre une base de données gigantesque avec la majorité des équipes existantes au niveau mondial, une myriade de clubs et plus de 25 000 joueurs avec des stats précises, le tout sous licence officielle et remis à jour depuis la version 2003. Une quantité astronomique de menus déroulants nous permet de gérer tout ça intuitivement : formations complexes, transferts hors de prix, relations avec la presse ou les supporters, tout y est. On regarde ensuite les matchs se dérouler sous nos yeux en s'arrachant les cheveux et en hurlant gentiment de bons conseils à nos joueurs depuis le banc de touche. Certaines missions annexes sont également accessibles comme, par exemple, tenter d'emmener le club de St-Guenin-en-Yvelines en Ligue des Champions. Enfin, nouveauté intéressante, les possesseurs de FIFA 2004 pourront disputer leurs matchs eux-mêmes grâce au mode Football Fusion. Bref, LFP reste un soft à réserver aux passionnés de football passif ou de management qui, eux, seront ravis.

Blutch

En Deux Mots

Un bon soft de gestion qui s'adresse en priorité aux apprentis Santini. Ceux-là seront aux anges, tandis que les autres éviteront soigneusement de jeter un coup d'œil à l'écran, histoire de ne pas choper le mal de crâne de l'année.

- + Le côté gestion, extrêmement complet
- + L'interface bien fichue
- − Trop peu d'interaction pendant les matchs
- − Difficile d'accès pour le non-initié

5	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Un peu de technique

Oui, « un peu de technique », ça résume bien le jeu. Hormis les matchs que l'on peut regarder en 3D – c'est le moteur de FIFA 2004 en basse résolution – le reste se résume à de simples menus avec un joli papier peint… Les musiques ? Quelles musiques ?

LA PLUS GRANDE SALLE DE JEUX EN RESEAU D'EUROPE

GATE 104

EMBARQUEMENT IMMEDIAT



INAUGURATION

LE 30 JANVIER 2004

WEEK-END DECOUVERTE

LE 31 JANVIER ET 1ER FÉVRIER 2004

RECEVEZ VOS INVITATIONS EN VOUS INSCRIVANT SUR LE SITE
WWW.ULTIMAGATE.COM

GATE 104 - 104 BOULEVARD ST GERMAIN 75006 PARIS

ULTIMA GATE
LE 1ER HUB DE LA VIE NUMERIQUE

V-Rally 3

COURSE BOUEUSE





Dis Papa, c'est quand qu'on arrive ?

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **1,3 GHz, 256 Mo, GeForce 2 MX**
ÉDITEUR **Atari**
DÉVELOPPEUR **Eden Studios/France**
TEXTE ET VOIX **en français**

LA SÉRIE DES V-RALLY A TOUJOURS ÉTÉ À LA TRAÎNE, LOIN DERRIÈRE CELLE DES COLIN MCRAE. APRÈS UN PREMIER ÉPISODE QUI NE TENAIT PAS VRAIMENT LA ROUTE ET UN DEUXIÈME VOLET QUI AVAIT DU MAL À SUIVRE, ATARI TENTE UNE NOUVELLE FOIS DE RATTRAPER SON PRINCIPAL CONCURRENT, COLIN MCRAE 3.



La 206 que Cyd aimerait bien troquer contre sa Clio poussive.

Depuis Colin McRae, il faut bien avouer que les jeux de bagnoles récents n'ont pas été véritablement sensationnels. Ford Racing ? Non merci. Mercedes World Racing ? Non plus, ça ira. V-Rally ? Ah oui, je veux bien essayer. Bon, premier choc : l'interface est mal fichue et le menu des options est particulièrement maigrichon. Je ne sais pas pour vous, mais moi, lorsque je lance un jeu, je visite en priorité les options et je tripote un maximum de paramètres maladivement, je ne peux pas m'empêcher de tout chambouler. J'en ai d'ailleurs longuement parlé à mon psychiatre (un médecin de renom spécialisé dans les cas désespérés et dans les maladies liées aux jeux vidéo… oui, ça va ensemble). Selon lui, il s'agit d'un processus visant à s'approprier le jeu d'une manière instinctive, un peu à la manière des chiens qui urinent pour marquer leur territoire. Ça m'a également aidé à comprendre pourquoi le PC d'Atomic sentait si mauvais. Enfin bref, tout ça pour dire que je me suis rué sur les options comme à mon habitude et là, misère ! Rien, niet, nada, nothing, que dalle. Enfin, si, on peut changer la résolution et monter le volume de la voix du copilote… génial. Idem pour redéfinir les touches, on ne peut modifier les contrôles qu'au dernier moment juste avant la course, et là encore, c'est le strict minimum. Mince alors, j'espère que le contenu du jeu n'est pas à l'image de l'interface, sinon on est mal braqué, heu, mal barré.

Car casse

Heureusement, il suffit d'aller faire un petit tour dans le garage virtuel pour se sentir rassuré. Une bonne vingtaine de voitures ont été intégrées et sont utilisables dès le départ – sans compter les bonus cars. Ainsi, on trouve pêle-mêle la très efficace Peugeot 206 Sport, la classique Ford Focus, la Subaru Impreza



Ah ben, j'ai quand même fini par trouver un concurrent.



Argh, j'ai oublié de mettre les chaines.

Les accidents sont loin d'être spectaculaires.



ou encore la puissante Accent Hyundai. Au niveau des modes de jeu, ça reste assez classique avec un Contre-la-montre traditionnel et des Challenges où il faudra exploser les chronos sur les différentes spéciales. Un mode Carrière est bien évidemment présent et son principe rappelle celui de Toca Race Driver, le scénario mielleux en moins, je vous rassure. On commence par créer le profil de son pilote et on se lance à l'assaut de sa boîte email pour répondre aux propositions des différentes écuries. On doit ensuite passer un casting encore plus contraignant que celui de Sous Le Soleil (ndlr : ouais c'est bon, on sait que tu fais ta star à la TV), puisqu'il faut démontrer ses compétences de pilote surdoué avec une voiture attribuée d'office sur une spéciale donnée.
Le reste du temps, on doit atteindre les objectifs de l'écurie dont les exigences vont crescendo, on débloque des circuits, on pilote de nouvelles voitures et ainsi de suite, enfin bon, vous connaissez la chanson.

J'me conduis bien

Je vous avouerai que je suis assez mitigé sur les sensations de conduite offertes par V-Rally 3. Au départ, j'ai essayé la spéciale de la Suède dans la neige, et je trouvais que la voiture avait tout de même un peu trop tendance à déraper. C'est normal, me direz-vous, vu le revêtement du circuit… Le problème, c'est qu'une fois en Afrique, je n'ai pas vraiment senti la différence : dans V-Rally 3, les bagnoles donnent l'impression d'être montées sur des aéroglisseurs. Bon, on est encore loin de SSX 3 sur console, mais ça dérape à outrance, ça glisse comme à la patinoire, bref, une chose est sûre, V-Rally 3 n'est pas une simulation rigoureusement réaliste. Attention hein, ça reste tout de même bien agréable à jouer : on braque et contre-braque nerveusement, on use et on abuse du frein à main. La sensation de vitesse est bien présente et le tracé des spéciales est suffisamment varié, mais ne vous attendez pas à retrouver le feeling de Colin McRae. Les circuits se déclinent en six environnements différents : on peut user ses pneumatiques sur l'asphalte des petites routes de France, dans les pistes sableuses Africaines, sur les terres de David Beckham ou d'Oliver Kahn ; bref, il y a de quoi labourer.

Un moteur bien huilé

Là où V-Rally 3 se montre compétitif, c'est du côté optimisations techniques. Non pas que les graphismes soient exceptionnels, non, mais le moteur 3D se montre particulièrement véloce. On a beau pousser sur la résolution, le jeu conserve une fluidité remarquable, à tel point que je me demande si une

Un peu de technique

Les graphismes de V-Rally 3 oscillent entre le correct et le médiocre. En revanche, ça tourne très proprement sur une machine normale. En 1280 sur un 1,4 GHz et une GeForce 3, ou en 1600x1200 32 bits sur une Radeon 9600 Pro, aucun ralentissement n'est à déplorer. Du bon boulot d'informaticien.



Nonnêtement, je trouve que Sega Rally vieillit bien.

Matrox Mystique 4 Mo ne devrait pas suffire à afficher une belle moyenne de 30 images/seconde. En revanche, les décors ne sont fantastiques et ce n'est certainement pas le vilain public en 2D (de bons vieux sprites rompus à l'exercice de la figuration) qui nous arrachera des exclamations d'émerveillement.
La modélisation des voitures est correcte, même si on peut déplorer le peu de dégâts infligés aux véhicules ; on aurait préféré des conséquences plus importantes que la simple ablation d'un pare-choc arrière ou la perte d'un indispensable clignotant droit. Ah, j'oubliais, la voix française du copilote est tellement crispante – avec un faux accent du sud des plus détestables – que l'envie de coller un icône « Stop doublage pourri » m'a titillé pendant des nuits. V-Rally n'est donc toujours pas le grand jeu qu'il aurait pu devenir, mais reste néanmoins un bon jeu de glisse… heu, de rallye.

Blutch

En Deux Mots

Les amateurs de chevauchées mécaniques infernales trouveront là de quoi se délier les doigts en attendant Colin McRae 4. Tous les ingrédients sont présents, et même si le gameplay reste trop laxiste, voire bourrin, le minimum syndical du plaisir ludique est assuré.

- + C'est fun et rapide
- + Le moteur 3D, très fluide
- − L'interface, minimaliste et mal pensée
- − Le gameplay, un poil trop fantaisiste
- − Certains environnements manquent de finition

7	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

Outlaw Golf

GOLF ARCADE

DANS LA FAMILLE DES CONVERSIONS CONSOLE COPIÉES/COLLÉES À LA VA-VITE SUR PC, JE VOUDRAIS UN JEU PRÉTENDUMENT ORIGINAL, DÉCALÉ ET DONT L'INTÉRÊT RESTE À PROUVER... OUTLAW GOLF ? BONNE PIOCHE !



Harry Potter à l'école des golfeurs.



Les séquences de combat sont extrêmement limitées. Elles se résument à cliquer au bon moment sur la jauge pour décocher un coup.

En laissant mon oreille se balader dans les bureaux de la rédaction, j'ai ouï-dire qu'Outlaw Golf était un jeu fort original... Ah, voilà qui éveille en moi un vif intérêt. Voyons voir, jetons un coup d'œil au communiqué de presse. Zut, ça commence plutôt mal : « Les hors-la-loi se mettent au golf »... Ben voyons, et Bishop se met au travail tant qu'on y est, non ? Bon, passons rapidement sur le background pour le moins ridicule et attelons-nous à disséquer le gameplay.

Tiger Boude

D'emblée, le soft annonce la couleur. Seulement deux petits modes de jeu sont disponibles : Exhibition et une sorte de championnat, appelé Tour. Si ce dernier s'avère honnête et classique tant par la forme que par le fond, il en va tout autrement pour l'Exhibition. Dans cette section, plusieurs petits challenges sont proposés : par exemple, en mode Casino, il faut miser un dollar à chaque coup et le vainqueur empoche la cagnotte finale. On trouve aussi des affrontements plus conventionnels ou le Time Attack, ainsi que... mais... que se passe-t-il ? Aïe. Impossible d'y jouer sans avoir trois amis sous la main, le soft refuse de lancer deux tiers des challenges en solo. Du coup, sa durée de vie se rapproche dangereusement de celle d'un poulet unijambiste lâché sur l'autoroute A10 un vendredi soir.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **1 GHz, 256 Mo, GeForce 2 MX**
ÉDITEUR **Simon & Schuster Interactive**
DÉVELOPPEUR **Hypnotix/États-Unis**
TEXTE ET VOIX **V.O. sur la version testée**

Un peu de technique

En plus des bugs et des écrans figés interminables, le jeu semble incapable de dépasser le 1024x768. Du coup, allez savoir pourquoi, impossible d'attribuer une note technique supérieure à 4.

Le golf du lion

Que ce soit en solo ou en multi, on sélectionne un personnage parmi une petite dizaine de protagonistes vraisemblablement hors-la-loi, et on peut ensuite choisir son club (le grand bâton qui sert à frapper la baballe hein, pas l'Inter de Milan). Une fois sur le parcours, il faut cliquer au bon moment sur une jauge de puissance pour envoyer la balle dans le décor. Bien sûr, il est inutile d'espérer se retrouver face à un quelconque soupçon de simulation. Dans Outlaw Golf, les personnages possèdent des coups spéciaux qui enflamment le projectile avec des rayons lumineux et des étoiles qui tourbillonnent. Petit détail amusant, notre personnage peut s'énerver rapidement si on joue comme un pied, et il devient alors possible de se défouler sur son caddie – le type qui porte le matos. Malheureusement, ces séquences se résument à cliquer bêtement sur un bouton pour envoyer un petit coup molasson. Rajoutez à ça des gels d'écran intempestifs, une bande-son crispante et seulement trois terrains jouables, et vous comprendrez pourquoi le soft est annoncé à moins de 20 euros en magasin. Attention, petit jeu, le Top Daubes te guette !

Blutch



Il faut reconnaître que les pires hors-la-loi du pays sont tout bonnement terrifiants. Quelle classe !

En Deux Mots

UN CONTENU DÉPOUILLÉ, UN GAMEPLAY TROP MOU ET DE NOMBREUSES IMPERFECTIONS TECHNIQUES VIENNENT PLOMBER L'INTÉRÊT DE CE OUTLAW GOLF. EN REVANCHE, LE JEU N'EST PAS VENDU TRÈS CHER ET SI VOUS ARRIVEZ À RÉUNIR TROIS PERSONNES SUPPLÉMENTAIRES, ÇA PEUT ÉVENTUELLEMENT VALOIR LE COUP (ET LE COÛT).

- + C'est pas cher
- − Trop peu de contenu
- − Il faut quatre joueurs pour en profiter un peu

4	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT

GrosBill Micro

www.GrosBill.com

EXPÉDITIONS EN 24/48H

+ de 2500 références en stock



999 €

écran non compris*

BillGamer ULTIME

- Processeur Pentium IV 2.6 C HT
- Mémoire 1 Go (2 x 512 Mo PC3200 DDR-SDRAM)
- Disque Dur 120 Go UDMA 100 7200t 8 Mo
- Carte vidéo ATI Radeon 9600 Pro 256MB DVI+CRT+TV Core 400 Mhz
- Carte mère ASUS P4P800 DELUXE
- Carte Son nVidia MCP-T 5.1 Dolby Digital + Sortie Optique
- Lecteur DVD 16/48x - **Graveur DVD Multiformat**
- Lecteur de disquette
- Haut PARLEUR 5.1 créative INSPIRE P580
- Clavier GrosBill Multimédia noir - Souris LOGITECH Wheel Mousse Optical Premium
- Boitier moyen tour 400w

*En option : Consultez notre site pour un large choix d'écrans à partir de 119 €.

MITSUBISHI · ASUS · Intel inside Pentium 4 · nVIDIA nForce 2 · ATi RADEON GRAPHICS · DVD VIDEO

Toutes nos configurations sont entièrement modulables et modifiables.

45 €50

Unreal Tournament 2004

JEUX PC ATARI

- Grand cru 2004 de chez ATARI.





33 €

Horizons Empire of Istaria

JEUX PC ATARI

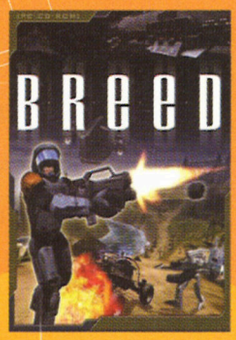
- Qui n'a jamais rêvé de pouvoir jouer un dragon dans un monde médiéval fantastique ?

44 €

Breed

JEUX PC FOCUS

- Breed est un jeu d'action tactique en 3D temps réel se déroulant dans un univers de science-fiction.





46 €50

Prince Of Persia : The Sand Of Time

JEUX PC UBISOFT

- Le retour de la Légende ! Des décors somptueux, des combats façon Jet Li, un must !



52 €

Flight simulator 2004

JEUX PC MICROSOFT

- Remontez le temps pour revenir aux premiers battements d'aile de l'aéronautique.

GrosBill Magasin

60, bd de l'Hôpital 75013 Paris

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**

Ⓜ 5 Saint-Marcel - RER C Gare d'Austerlitz

INFORMEZ-VOUS / 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 garanti 1 an pièces, et main d'oeuvre, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

Star Wars Galaxies

MMORPG



Il existe tout un tas de terminaux éparpillés dans la ville pour que chaque classe puisse trouver des quêtes à accomplir.

TOUT PUBLIC

5000 par serveur

INTERNET

CONFIG MINIMUM CPU 933 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo

ÉDITEUR ACTIVISION

DÉVELOPPEUR SOE/États-Unis

TEXTE ET VOIX V.O.



C'est qu'on n'aurait pas envie de lui faire du mal à ce Wookie aux airs de chien battu.

C'EST INDÉNIABLE, L'UNIVERS DE STAR WARS ET LES MMORPG RAPPORTENT, CHACUN DE LEUR CÔTÉ, BEAUCOUP DE BROUZOUFS. LE MÉLANGE DES DEUX AURA FORCÉMENT DU SUCCÈS, N'EST-CE PAS MONSIEUR SOE ? DITES DONC, VOUS N'EN AURIEZ PAS PROFITÉ POUR FAIRE UN BETA-TEST PAYANT QUAND MÊME ?



Sorti cet été aux États-Unis, Star Wars Galaxies a subi un bon nombre d'évolutions depuis son lancement. Nous avions d'ailleurs suivi ce produit dans la rubrique réseau avant de pouvoir faire le test sur la version disponible en Europe depuis la mi-novembre. Pour tous ceux qui sortent à l'instant de leur grotte, sachez que SWG est un MMORPG. C'est-à-dire qu'il s'agit d'un jeu de rôle jouable uniquement sur Internet dont l'univers est persistant. Vous pouvez donc rencontrer des joueurs 24h/24 et 7j/7 dans un monde qui évolue au fil du temps. En gros, c'est un titre pour les geeks. Riches de préférence puisqu'il faut souscrire à un abonnement mensuel de 14,99 dollars par mois. Il existe des formules permettant de payer moins cher en s'abonnant pour trois mois, six mois ou un an. L'univers est plutôt accrocheur puisqu'il s'agit de Star Wars. Quant au contexte historique par rapport aux films, il se situe à la fin de l'Épisode 4. Il est donc possible de rencontrer les personnages phares de cette période comme Dark Vador, Luke Skywalker ou encore Ian Solo et Chewbacca. Du bonheur en barre pour les fans même si tous ces héros sont pratiquement réduits au rang de pantins marketing. Mais avant de vous lancer dans l'aventure, pisto-laser au poing, il faut passer par la phase de création de personnage.

Un peu de technique

Pour profiter pleinement de SWG, la configuration requise s'avère plutôt musclée. Comptez un 2 GHz avec 1 Go de RAM et une bonne carte vidéo. Eh oui, les MMORPG de dernière génération demandent un investissement de temps et d'argent considérable.

Maître éleveur de mouton tu deviendras…

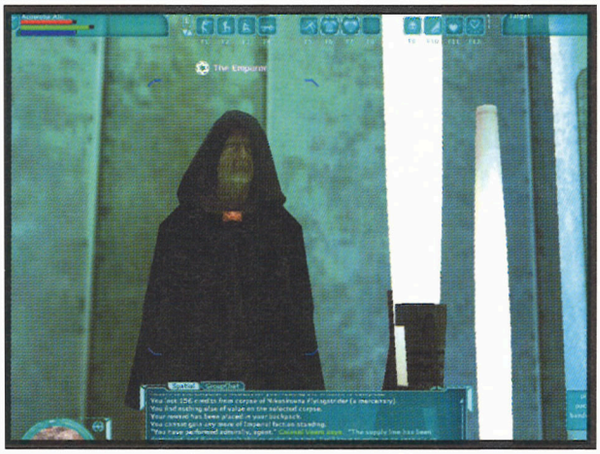
Parmi toutes les races qui composent l'univers de Star Wars, SWG en propose huit. Du simple humain au Zabrak en passant par des extraterrestres à tête de poisson, vous aurez de quoi satisfaire vos envies. Pour ma part, j'ai opté pour un Wookie anorexique dont le père amputé des bras avait du mal à joindre les deux bouts à la fin du mois. Je n'ai donc pas eu beaucoup de choix pour m'en sortir. Faire le trottoir dans les quatre coins de la galaxie avec une grosse bête poilue n'est pas la chose la plus aisée. J'ai donc opté pour la profession de Marksman qui me mènera à chasseur de primes. En voilà une belle carrière pour un Wookie ! Évidemment, vous n'êtes pas obligé de suivre cet exemple puisque SWG propose pas moins d'une trentaine de professions de base et d'élite. Pour évoluer dans votre voie, il suffit d'utiliser certaines compétences et de remplir des quêtes. Par exemple, en tant qu'artisan, plus vous créez d'objets, plus vous gagnez de points d'expérience dans cette branche. Il n'est pas nécessaire de combattre des monstres pour développer un Amuseur ou un Médecin. Et pour tous ceux qui attendent cette réponse avec impatience : oui il est possible de devenir Jedi et de se battre au sabre laser. Seulement voilà, pour accéder à ce rang la méthode est relativement complexe. Pour preuve, on compte actuellement une cinquantaine de Jedis sur la totalité des serveurs.



Les différentes créatures qui peuplent l'univers de Star Wars sont assez impressionnantes.

La guerre galactique

Le système de PvP (joueur contre joueur) de SWG est bel et bien présent. Certaines zones permettent aux deux factions, Empire et Rebelle, de se mettre joyeusement sur la tronche. Ceci permet de gagner des points de factions et d'obtenir, par exemple, le contrôle d'un AT-ST. Pour l'instant, l'équilibre n'est pas au rendez-vous et l'Empire reste quelque peu favorisé. Les zones PvP ne sont pas les seuls endroits où il est possible de se battre puisque vous pouvez, à n'importe quel moment, cliquer sur un autre joueur et le provoquer en duel. Évidemment il faut que votre adversaire potentiel accepte de se battre.



L'empereur en personne ! C'est un peu dommage de pouvoir rencontrer ce genre de figure emblématique comme si de rien n'était.

Plus on est de fous…

Comme tout bon MMORPG qui se respecte, SWG privilégie les groupes. Tout le système de jeu est fait pour que des alliances homogènes s'en sortent beaucoup plus facilement qu'un joueur seul ou qu'une bande de chasseurs de primes. En passant votre temps à combattre, vous subirez des malus, deviendrez imprécis et risquerez de perdre des points permanents en santé. Pour remédier à cela, il suffit de regarder un joueur spécialisé dans la danse ou écouter un musicien. En gros, il faut se distraire, sauf pour récupérer des blessures permanentes auquel cas un médecin fera amplement l'affaire. Tout ce système est vraiment intéressant et permet aux joueurs de créer différentes professions utiles sans pour autant se focaliser sur des classes guerrières. Naturellement il existe différentes méthodes pour qu'un joueur solitaire puisse progresser sans trop de problème. Cependant, l'évolution du personnage se fera alors sur le long terme.

Mille et un bugs

Avec son système de professions et son univers qui attire des milliers de fans, SWG aurait tout pour plaire. On se laisse porter par la bande originale du film pendant les combats. On visite des lieux extraordinaires comme le palais de Jabba… Oui mais voilà, si on retire le voile que l'on a devant nos yeux de fans, on se rend compte que la vie dans Star Wars Galaxies n'est pas aussi rose qu'elle y paraît. On a même l'impression de payer pour participer à un beta-test public. Bien que la sortie du jeu en Europe ait écopé de quatre mois de patch, le soft reste tout de même extrêmement buggé. Entre les quêtes qui ne peuvent être terminées, les problèmes d'affichage et l'omniprésence du lag dans les capitales, on a vite fait de s'énerver. Les développeurs tentent, tant bien que mal, de tendre des carottes aux joueurs en leur promettant monts et merveilles. À l'heure où les MMORPG sont légion et où les abonnements ne cessent d'augmenter, il est difficile de conseiller SWG à des joueurs qui ne sont pas fans de cet univers. Les bugs risquent de vous rebuter assez rapidement et il faut savoir que le jeu est entièrement en anglais. Seule la notice a été traduite. Bien qu'il existe deux serveurs européens, vous avez intérêt à connaître quelques mots dans la langue de Shakespeare pour vous faire comprendre. Mais ça risque d'être difficile de se lancer dans une carrière politique à moins d'être bilingue. Vous voilà prévenu !

Cyd

Pour quelques dollars de plus

Une extension est déjà en cours de conception et devrait voir le jour en été 2004. Pour l'instant, il y a très peu d'infos concernant cet add-on. On sait qu'il y aura de nouvelles races et planètes, mais surtout la possibilité de piloter tout un tas de vaisseaux et d'engager des combats dans l'espace (comme promis lors de la première présentation du jeu, on a failli attendre). Sur le papier, tout ça semble très alléchant. Reste à voir le résultat final.

En Deux Mots

STAR WARS GALAXIES POSSÈDE UN POTENTIEL ÉNORME QU'IL DEVRAIT EXPLOITER DANS LES MOIS À VENIR AVEC L'ARRIVÉE DE NOMBREUX PATCHES. À L'HEURE ACTUELLE, NOUS CONSEILLERONS CE MMORPG AUX FANS DE STAR WARS QUI PASSERONT SÛREMENT OUTRE LES NOMBREUX BUGS DU JEU POUR RÉUSSIR À S'AMUSER.

- \+ L'univers de Star Wars
- \+ Le système de profession
- − Nécessite une grosse config
- − Des bugs par dizaines
- − Lag insupportable dans les capitales aux heures de pointe

TECHNIQUE	7
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	6

test test test test test test

PUBLIC AVERTI 4 INTERNET

CONFIG MINIMUM 1 GHz, 512 Mo, Carte 2D obligatoire
ÉDITEUR Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR Sports Interactive Ltd/ Grande-Bretagne
TEXTE testé en V.O. **VOIX** en français



Excel version 2006. C'est plus beau, mais on comprend toujours rien.

L'Entraîneur 2003/2004 :

PRISE DE TÊTE FOOTBALLISTIQUE

Championship Manager



Finalement, le foot, c'est comme les dames.

APRÈS LFP MANAGER, VOICI L'ENTRAÎNEUR 2004. ENCORE UNE FOIS, SI VOUS PENSIEZ TOMBER SUR UN VRAI JEU DE FOOT, C'EST RATÉ, VOUS POUVEZ RETOURNER JOUER À PES 3. EN REVANCHE, SI VOUS AFFECTIONNEZ LES MENUS QUI PULLULENT DE CHIFFRES EN TOUT GENRE ET LES STATISTIQUES COMPLEXES, VOUS ÊTES SUR LA BONNE PAGE.

L'Entraîneur, c'est un peu comme une espèce de mod pour Excel. Si vous n'avez pas encore eu la chance de vous adonner aux plaisirs coquins des statistiques et des tableaux divers et variés, sachez qu'il va vous falloir une sacrée quantité d'aspirine couplée à une immense passion pour le business du ballon rond. De plus, à l'instar de LFP Manager, vous ne prendrez part à aucun match en temps réel… Allez hop, finissez d'avaler votre Aspegic 2500 avant qu'on étudie ce spécimen vidéo-ludique.

Des chiffres et des lettres

L'Entraîneur renferme la plus grande base de données qu'on ait pu voir à ce jour dans un jeu de management : 43 ligues nationales, une centaine de divisions et des joueurs par poignées, plusieurs dizaines de milliers, oui, il faut de grosses mains. Bon, autant prévenir les habitués de la série, cet opus n'apporte aucune révolution. L'interface reste la même, avec ses grosses barres bleutées style Windows XP, le rendu des matchs est toujours dans une 2D très sommaire avec des petits points symbolisant les joueurs.
Et le gameplay n'a pas bougé d'un iota par rapport à la version 4. On passe son temps à planifier des entraînements pour son équipe, on effectue des transferts de joueurs en essayant de rafler un maximum de blé et en évitant, par exemple, de vendre Desailly ou Veron pour 40 euros les deux. En outre, on doit mettre en place des tactiques élaborées pour préparer les matchs à venir.
Tout ça dans la joie des chiffres et des tableaux.

Une SGBDR à jour

Bon, on a quand même droit à quelques nouveautés : des ralentis lors des buts (whoua), des entraînements plus approfondis (rhôôô), des messages d'alerte plus nombreux (incredible !) et un éditeur pour modifier la banque de données (ah tiens, pas mal). Avouez que ça ne pèse pas lourd, même si les amateurs de la série se contenteront de la mise à jour générale. Honnêtement, si vous désirez vous lancer pour la première fois dans le management d'une équipe, je vous conseille plutôt LFP Manager 2004, plus accessible. En revanche, L'Entraîneur reste le plus complet et le plus réaliste dans le traitement des données. Dans tous les cas : bonne chance.

Blutch

Un peu de technique

Des algorithmes et une énorme base de données, ça tourne sur à peu près n'importe quoi. Prévoyez juste un bon stock de RAM pour optimiser les calculs.

TIPS JEU

Essayez d'acheter le joueur Timmy Simons du FC Bruges : il ne revient pas très cher, il est efficace et en plus, c'est un Belge. Oui, il est comme Faskil.



Attention, accélération de Makélélé, passe à Gallas qui renvoie à Veron, eh oui, but ! Quelle action spectaculaire !

En Deux Mots

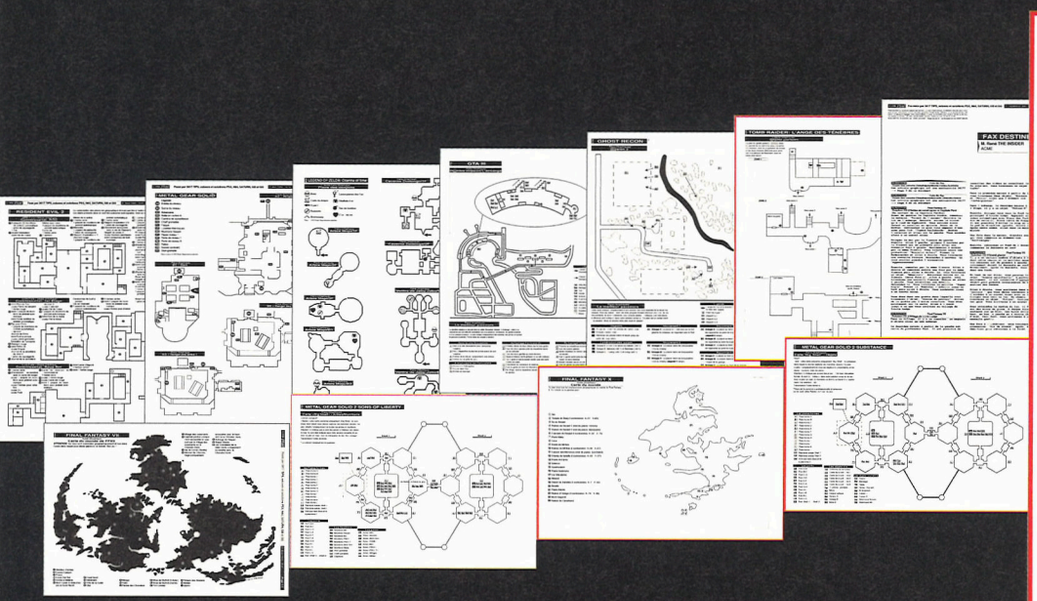
L'ENTRAÎNEUR 2003-04 N'EST QU'UNE GROSSE MISE À JOUR DE LA VERSION PRÉCÉDENTE. IL CONSERVE SES QUALITÉS, MAIS HORMIS QUELQUES NOUVEAUTÉS ASSEZ DISCRÈTES, IL FAUDRA VRAIMENT ÊTRE UN GRAND FAN POUR REPASSER À LA CAISSE. À RÉSERVER AUX ACHARNÉS.

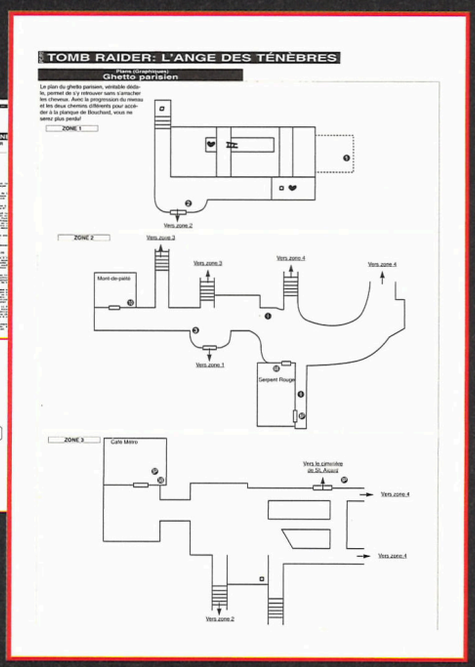
- + La base de données monumentale
- + Complet et réaliste, la référence pour les fans
- − Un jeu austère et rebutant
- − Peu de nouveautés
- − J'aime pas les tableaux

3 TECHNIQUE
1 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

+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.

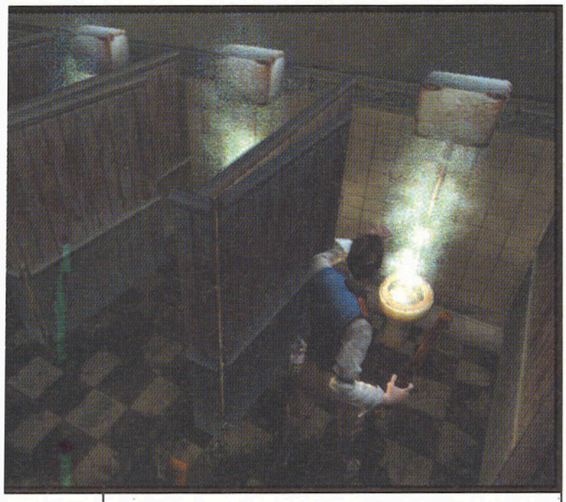
08 92 68 84 77
Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

3615 TIPS
Astuces/solutions par MINITEL

0900 70 233
0901 701 501

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

Pixtel 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.



Attention ! Le fantôme de Murphy me bloque l'accès aux toilettes !

Curse :

SURVIVAL HORROR

The Eye of Isis

LE MARCHÉ DU « JEU QUI FAIT PEUR » SEMBLE TRÈS BIEN SE PORTER CES DERNIERS TEMPS. MAIS POUR SE CREUSER UNE PLACE ENTRE RESIDENT EVIL ET SILENT HILL, IL FAUT SOIGNER SON INTRIGUE ET SES MONSTRES. FILER LA TROUILLE À UN JOUEUR AU CHAUD CHEZ LUI, C'EST UN MÉTIER QUI NE S'IMPROVISE PAS.

Ah, Belphégor… quelle grosse daube ce film. Je parle de la dernière adaptation, celle où Sophie Marceau joue les fantômes dans les couloirs du Louvre en robe de chambre. En fait, Curse reprend les mêmes grandes lignes scénaristiques, sauf que l'action se situe à Londres en 1890. Par une douce nuit d'été, un cambrioleur maladroit tente de dérober une statuette égyptienne lorsqu'un épais nuage gazeux, comme seuls certains membres de la rédac savent les faire, décide de sortir du bibelot pour semer terreur et malédiction autour de lui.

Curse d'orientation

En gros, le principe de Curse : The Eye of Isis est celui d'un survival horror à la Resident Evil. Il s'agit de parcourir les couloirs d'un musée hanté à la recherche de monstruosités à flinguer et de résoudre quelques énigmes. Il faudra également suivre le déroulement du scénario comme dans tous les jeux du genre, donc en zappant les cinématiques et en survolant les bouquins qui pourraient nous aider à comprendre l'histoire. Évidemment, si vous faites ça, venez pas vous plaindre que l'ambiance est pourrie. Même si Curse n'a pas la prétention de concurrencer Silent Hill 3, un soin tout particulier a été apporté à sa mise en scène. Les placements de caméra sont souvent judicieux et l'ambiance sonore est en parfaite adéquation avec l'univers du jeu. La maniabilité se révèle astucieuse grâce à la possibilité de pivoter rapidement avec la souris, contrairement à Silent Hill où les rotations du personnage s'avèrent laborieuses. Permettez-moi de rajouter que pour une fois, les traductions sont d'un excellent niveau. C'est suffisamment rare pour être signalé.

Malédiction !

Tout ça, c'était les bons côtés. Mais Curse : The Eye of Isis montre assez rapidement ses limites. Passé les premières minutes de jeu, on comprend vite qu'il va falloir se résigner à trouver des clés rouillées et à franchir un nombre incalculable de portes en bois. Inutile donc de tirer au fusil, elles ne s'ouvriront pas, non, il faut la clé. Plus tard, on trouvera même un lance-flammes, mais non. Qu'est-ce que je viens de dire ? Il faut la CLÉ. Dans le même genre, chaque niveau se voit peuplé d'ennemis clonés qui se dévoueront corps et âme au service du déroulement très dirigiste de l'aventure. De plus, un joueur normalement constitué devrait en voir le bout en quelques après-midi seulement. Dommage, on tenait un bon petit survival horror, mais ce joli vernis cache un manque de profondeur vraiment décevant.

Blutch

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **800 MHz, 256 Mo, TNT 2 ULTRA**
ÉDITEUR **WANADOO**
DÉVELOPPEUR **ASYLUM ENTERTAINEMENT/ GRANDE-BRETAGNE**
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX **V.O.**



Un peu de technique

Les graphismes sont loin d'être d'exceptionnels et le moteur 3D affiche le minimum. Du coup, c'est parfaitement fluide sur une petite bécane. En revanche, les jeux d'ombre et de lumière sont particulièrement réussis. N'hésitez donc pas à forcer sur les détails graphiques.

T'énerve pas vieux, ça va s'arranger.



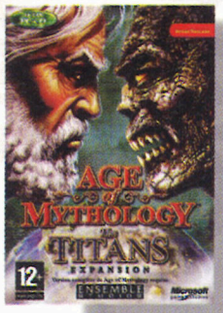
En Deux Mots

CERTES, LE DÉROULEMENT EST TRÈS LINÉAIRE ET L'ACTION RÉPÉTITIVE, MAIS CURSE DEVRAIT COÛTER MOINS DE 40 EUROS EN MAGASIN. UN RAPPORT QUALITÉ/PRIX QUI PEUT SUSCITER L'INTÉRÊT DES PLUS JEUNES OU DES JOUEURS PEU EXIGEANTS.

- + Une belle mise en scène
- + L'ambiance générale
- − Trop répétitif
- − Progression extrêmement linéaire

5 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

Un Noël e-Soph !!!



AGE OF MYTHOLOGY
TITANS

32€



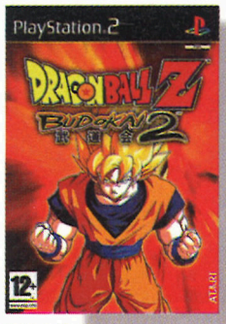
HALO

46€



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
LA GUERRE DE L'ANNEAU

49€



DRAGON BALL Z
BUDOKAI 2

56€



SSX 3

56€



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
LE RETOUR DU ROI

54€



F-ZERO GX

56€



REBEL STRIKE
ROGUE SQUADRON III

57€



PACK GAME CUBE
ET MARIO KART

149€

Nos prix sont modifiables sans préavis et sous réserve d'erreurs typographiques, toutes les marques sont déposées par leurs propriétaires . Photos non contractuelles . Offres valables dans la limite des stocks disponibles .

HORAIRE
Du lundi au Samedi
de 10h00 à 13h00
et de 14 h00 à 19H00

e-Soph.Com

www.e-soph.com

MAGASIN
149 rue de Charenton
75012 Paris
Tél : 01.53.33.89.90
Fax : 01.43.41.83.77



Le Balrog et le Ent font partie des pouvoirs les plus impressionnants du jeu. Il faudra être patient avant de les utiliser.



TOUT PUBLIC | INTERNET 8 | LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM **800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo**
ÉDITEUR **Vivendi Universal Games**
DÉVELOPPEUR **Liquid/États-Unis**
TEXTE ET VOIX **en français**

VOUS AIMEZ LE SEIGNEUR DES ANNEAUX. VOUS AIMEZ LES JEUX VIDÉO. ALORS VOUS ALLEZ ADORER NE PAS JOUER À LA GUERRE DE L'ANNEAU. SI VOUS L'AVEZ DÉJÀ ACHETÉ, TANT PIS. REFILEZ-LE À VOTRE PETIT FRÈRE, IL EST LÀ POUR ÇA.

Les jeux disposant d'une licence aussi prestigieuse que celle du Seigneur des Anneaux sont bien souvent bâclés. La plupart du temps les développeurs comptent davantage sur la renommée d'une licence que sur la qualité du jeu pour obtenir un succès commercial. La Guerre de l'Anneau ne déroge malheureusement pas à cette règle malgré tous les espoirs que l'on plaçait en lui et une première impression plutôt positive. Liquid a beau exploiter une version améliorée de son moteur de Battle Realms, ce titre reste décevant. Pourtant, la stratégie temps réel, ils connaissent. Ici le choix du camp est vite fait : le bien ou le mal. Chacune des deux factions dispose de sa campagne propre retraçant plus ou moins l'histoire du bouquin.

La Guerre de l'Anneau

RTS OFFICIEL



Les forces du mal ont besoin d'un terrain corrompu pour construire leur base au même titre que les Zergs de Starcraft ou les Undead de Warcraft III.

Le fait de vivre des situations comme celle de la défense de Fort-le-Cor dans le gouffre de Helm apporte un plus non négligeable, mais ce n'est pas suffisant pour rehausser l'intérêt d'un titre qui s'avère très classique.

Vite fait, mal fait

Niveau gameplay, la Guerre de l'Anneau reste identique aux jeux du genre. Deux ressources sont indispensables pour élaborer sa base : la nourriture et le minerai. Des paysans, qui ne hurlent pas « prêt à travailler ! » toutes les cinq secondes, font d'incessants aller-retour pour ramener les matières premières nécessaires à la construction de jolis bâtiments. Et tout ça avec leurs petites mains habiles. Comme à l'accoutumée, plus votre maison principale est améliorée, plus il est possible de créer des unités puissantes et d'obtenir des capacités utiles. Malgré ce système de jeu simple mais efficace, la Guerre de l'Anneau pêche par le déséquilibre des unités et l'imprécision des combats. C'est particulièrement agaçant quand on voit un magicien elfe, avec son attaque de base, venir à bout d'archers gobelins. De surcroît, quand il faut cliquer à plusieurs reprises pour que les troupes attaquent la même



Heureusement que les héros du type Gollum ou Frodon ne coûtent rien pour être invoqués.

La communauté de l'anneau



Les forces du bien rassemblent les guerriers nains, la cavalerie humaine et les archers elfes. Il y a d'autres unités complémentaires comme les rôdeurs qui peuvent détecter les unités camouflées, les magiciens et leur pouvoir de guérison. Du côté des héros, on retrouve Frodon, Aragorn, Gimli, Legolas et Gandalf. Chacun d'eux dispose de pouvoirs propres, comme Frodon qui peut se rendre invisible en utilisant l'anneau. On a vu mieux qu'un Hobbit équipé d'un canif pour faire office de leader pendant une guerre.

cible, le sentiment de frustration ne tarde pas à s'installer. Dans la série des détails irritants, il est possible de cliquer sur un bâtiment ennemi pour ordonner une attaque malgré le brouillard de guerre. Et il est impossible de sélectionner simultanément deux bâtiments identiques pour produire des unités en masse rapidement.
On se retrouve aussi devant des situations durant lesquelles vos archers préfèrent tirer à travers un mur pour toucher leur cible plutôt que de se placer en haut d'un rempart. Je veux bien que les elfes soient de bons tireurs et qu'ils possèdent des arcs et des flèches plus efficaces qu'un 357 Magnum, mais quand même.

C'est ton destin

Outre le fait de retrouver les unités du type gobelins, elfes ou nains, l'intérêt principal est que l'on contrôle les héros du film. De Gimli à Aragorn en passant par Gandalf, tous les personnages de la communauté de l'Anneau sont présents et disposent de capacités propres. En plus de leurs héros, chaque faction détient des pouvoirs du destin comme l'invocation du Balrog. Tout protagoniste invoqué ainsi que l'achat de leurs capacités et l'utilisation des fameux pouvoirs du destin demandent de la mana appelée Points de Destin. Cette ressource se cumule en infligeant des dommages à l'ennemi, que ce soit en tuant des unités ou en détruisant des bâtiments. Le problème est que la durée moyenne d'une partie ne permet pas de réunir suffisamment de mana. Du coup, il faut faire un choix entre le héros le plus efficace ou l'utilisation d'un pouvoir dévastateur. Limiter la quantité de héros et de pouvoirs que l'on peut utiliser est une bonne initiative. Mais il aurait fallu régler davantage ce système qui rend, au final, le jeu très frustrant. On se trouve donc face à un titre très moyen qui aurait pu être très bien si les développeurs avaient eu plus de temps et ne s'étaient pas reposés autant sur la licence.
Pour ma part, je ne lâcherai pas mon CD de Warcraft III. Mon beau CD… My precious…

Cyd



La bataille dans le gouffre de Helm s'avère très prenante, mais a tendance à faire ramer le jeu vu le nombre d'ennemis présents.

Les forces de Sauron

Les terres du Mordor recèlent de créatures aussi amicales qu'une porte de prison. Ça doit être parce qu'on ne comprend pas leur humour. Il faut dire que piller des villages et utiliser des enfants comme paillassons, ça ne fait pas rire tout le monde. En tout cas, l'armée de Sauron comprend un tas de gobelins (ouvrier, lancier, archer), les fameux Ourouk-Hai, des araignées ainsi que des trolls. En guise de héros, les forces du mal ont fait appel à Gollum (fallait bien remplir les quotas de cinq héros par clan), Grishnakh, Saleme, un Nazgûl et Saroumane. Que du beau monde !



Un peu de technique

Étant donné que la Guerre de l'Anneau écope du moteur de Battle Realms sorti il y a un peu plus de deux ans, il va de soi que la configuration requise n'est pas très élevée. Néanmoins, durant certaines batailles, le jeu rame pas mal et c'est assez désagréable.



La Guerre de l'Anneau dispose de quelques endroits assez jolis, malgré un moteur 3D désuet.



Prendre le contrôle de lieux sacrés, situés sur la map, octroie des bonus à vos unités.

En Deux Mots

UN JEU DE STRATÉGIE TRÈS CLASSIQUE QUI SOUFFRE DE DÉFAUTS NOTABLES NIVEAU GAMEPLAY. LA LICENCE TENTE DE RÉPARER LES DÉGÂTS EN ATTIRANT DANS SES FILETS LES FANS ABSOLUS DU SEIGNEUR DES ANNEAUX ET LES JEUNES JOUEURS.

- **+ Les batailles épiques du film**
- **+ L'invocation du Balrog et du Ent**
- **− Trop classique**
- **− Unités déséquilibrées**
- **− Gestion des héros et de leurs pouvoirs**

5	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

Urban Freestyle Soccer

FOOT DANS LES RUES DE LA TÉCI

BIENVENUE DANS L'UNIVERS DES FOOTEUX QUI TAGGENT, QUI SKATENT, QUI RAPENT, QUI SE TRAITENT JOYEUSEMENT DE BOUFFONS. ET QUI ACCESSOIREMENT FONT DU SPORT AVEC 4 KG DE MÉTAL AUTOUR DU COU. RESPECT.

PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM **PIII 600 MHz, 128 Mo, GEFORCE 2**
ÉDITEUR **ACCLAIM**
DÉVELOPPEUR **GUSTO GAMES/GRANDE-BRETAGNE**
TEXTE ET VOIX **V.F.**

Urban Freestyle Soccer surfe sur la vague djeunz. Comprenez par là que vous retrouverez tous les stéréotypes que l'on voit à la télé et dans les RER parisiens : du jeune skater et son bonnet ridicule aux rappeurs « gangsta » avec les chaînes en or qui brillent, en passant par les bombasses victimes de la mode mais ni putes, ni soumises (parce qu'il faut pas déconner non plus). Oui, le jeu ratisse aussi large dans les banlieues qu'un régiment de CRS. Les décors sont terriblement originaux, puisqu'on retrouve pêle-mêle terrain vague, terrain de basket, entrepôts, etc. Les musiques accompagnant les différentes équipes sont signées par des stars connues, telles que Method Man ou Queens of The Stone Age. Ambiance taquine oblige, les joueurs se lanceront des vannes cinglantes pendant les matchs. Citons « T'es pire qu'une meuf », « Ta mère, elle a vraiment un gros cul », ou encore ma préférée : « Yo, yo, trop fort le castor ». Comment il m'a cassé avec celle-là…

Footage de gueule

Les jeux de foot se divisent en deux catégories : simulation et arcade. Si dans la première, on trouve des bijoux comme Pro Evolution Soccer 3, la seconde voit généralement se réfugier sous son aile protectrice tous les titres qui manquent d'envergure. Urban Freestyle Soccer est résolument orienté arcade. Cela explique notamment pourquoi la balle reste magiquement collée aux pieds des joueurs, même dans des virages à 90°. C'est sûrement ce qui justifie les réflexes de mutant du goal et sa capacité à arrêter la balle, même si celle-ci se trouve à vingt centimètres de ses doigts. La Force est probablement avec lui. Cependant, cette liberté avec la réalité permet aux joueurs d'effectuer des mouvements spectaculaires qui remettent en question la plupart des lois de la physique moderne et rendent possibles quelques belles actions. Ces enchaînements seront bien souvent le fruit du hasard puisque la jouabilité est atroce : dès que cela bouge un peu sur le terrain, l'action devient terriblement incompréhensible (il n'y a pourtant que quatre joueurs par équipe) et on passe son temps à chercher qui a le ballon. Si malgré tout vous parvenez à suivre les passages de balles, quelques options intéressantes s'offrent à vous, comme l'utilisation des murs bordant le terrain, ou des « super buts » presque impossibles à bloquer. Plus mauvais esprit, vous pourrez frapper les autres joueurs, mais le jeu vous prévient que si vous vous engagez dans cette voie, ces derniers se vengeront sûrement. À nous la guerre des gangs ! Sans surprise, sans saveur, sans intérêt, faites comme moi, jouez à PES3.

Bishop

L'onde de choc de ce « Super But » va coller tout le monde au sol.







Comme le goal était parti acheter des plantes médicinales sur le bord du terrain, j'en ai profité pour mettre un but.



« Trop bien ton short chérie, c'est du Tacchini ? Je peux toucher ? »

Un peu de technique

Testé sur un Athlon 2200+ avec une Radeon 9700 Pro, tout tourne sans problème. Voilà voilà. Et vous sinon ? Tout va bien ? Je sais pas si vous avez remarqué, mais il fait un peu frisquet ces derniers temps. C'est un temps à tout overclocker ça. Pour rire.

En Deux Mots

PLUS UNE PARODIE QU'UN HOMMAGE AUX SPORTS DE RUES, URBAN FREESTYLE SOCCER PROPOSE QUELQUES BONNES IDÉES TOTALEMENT GÂCHÉES PAR UNE RÉALISATION PLUS QUE MOYENNE ET DES RACCOURCIS CULTURELS FACILES ET DÉPLORABLES.

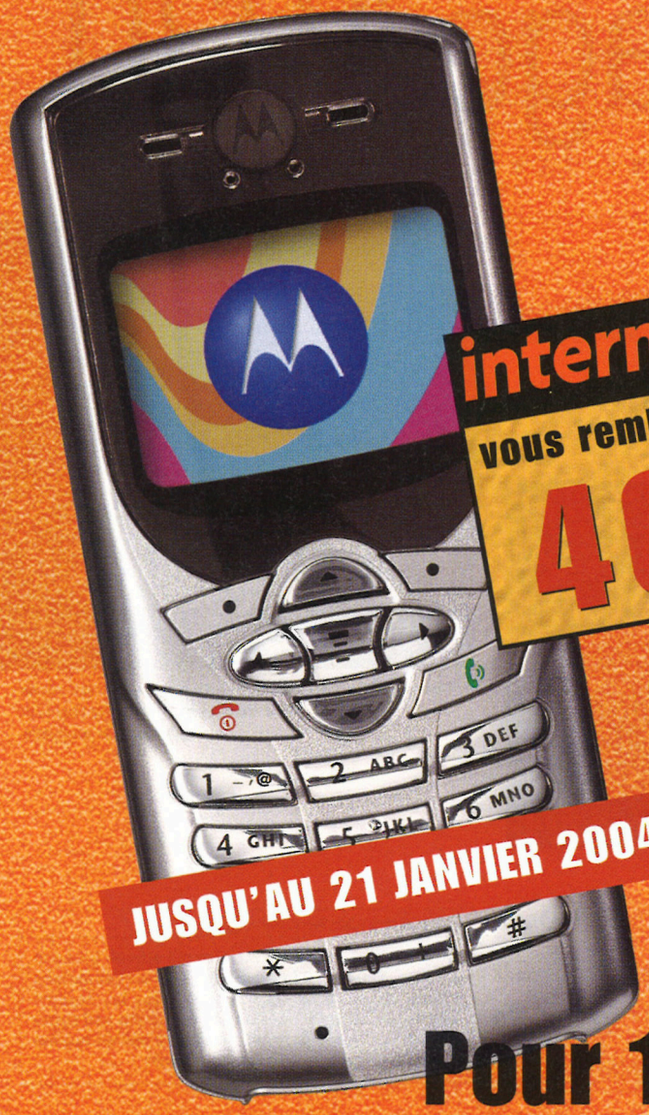
- \+ Les enchainements
- \+ Les super buts
- − La réalisation
- − L'ambiance djeunz moisie

3	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT

www.internity.fr

internity

connectez-vous la vie



internity vous rembourse 40*€

49 € TTC (1)

= 9 € TTC

59,04 F

MOTOROLA C350

Écran 4096 couleurs, téléchargement sonneries & jeux, GPRS, WAP, façades interchangeables, sonneries polyphoniques, modem intégré, vibreur. Autonomie de 200h en veille et 5h en communication.

JUSQU'AU 21 JANVIER 2004

Pour 1€ de + PlayStation2

d'une valeur de 199€

Le choix du ROI



Photo non contractuelle

(1) Prix sous réserve d'une souscription à un forfait GSM Pro à partir de 3H pour une durée d'engagement minimum de 24 mois. Voir conditions en magasin. * 40€ remboursés par Internity. Voir conditions en magasin.

LE RÉSEAU INTERNITY

ARLES Tél. 04 90 52 50 50 - **MARSEILLE** Tél. 04 96 16 90 90 - **ANGERS** II Tél. 02 41 24 80 80 - **CHOLET** Tél. 02 41 29 35 35 **ANGLET** Tél. 05 59 57 29 29 - **ANNEMASSE** Tél. 04 50 43 25 25 - **ANNECY** Tél. 04 50 51 28 81 - **MONTIGNY** Tél. 01 34 50 30 40 - **TORCY** Tél. 01 60 17 89 08 - **VALENCE II** Tél. 04 75 78 54 20 - **CHERBOURG** Tél. 02 33 10 10 20 - **BOIS-SEUIL** - Tél. 05 55 31 87 97 - **ST BRIEUC** Tél. 02 96 75 60 60 - **BOURG EN BRESSE** Tél. 04 74 50 65 06 -**QUIMPER** Tél. 02 98 10 28 00 **BREST** Tél. 02 98 33 84 44 - **BRIVE** Tél. 05 55 23 72 92 - **DIJON** Tél. 03 80 54 35 35 - **COMBOIRE** Tél. 04 76 33 34 81 - **SAINT EGREVE** Tél. 04 38 02 17 67 - **BESANÇON** Tél. 03 81 52 55 55 - **LE HAVRE** Tél. 02 35 51 11 11 - **DIEPPE** Tél. 02 32 14 52 52 **ROUEN** Tél. 02 32 10 56 76 - **PETITE FORET** Tél. 03 27 28 31 31 - **DOUAI** Tél. 03 27 71 30 40 - **VILLENEUVE D'ASQ** Tél. 03 28 76 16 20 - **CHAMBERY** Tél. 04 79 96 66 76 - **PERIGUEUX** Tél. 05 53 45 69 69 - **PERPIGNAN** Tél. 04 68 51 54 55 **PERPIGNAN SUD** Tél. 04 68 68 50 90 - **PERPIGNAN CANET** Tél. 04 68 08 29 99 - **LONS LE SAUNIER** Tél. 03 84 43 45 45 **ROANNE** Tél. 04 77 68 20 20 - **ST. ETIENNE WILSON** Tél. 04 77 46 84 60 - **RIORGES** Tél. 04 77 68 97 37 **DRAGUIGNAN** Tél. 04 98 10 27 27 - **HYERES** Tél. 04 94 01 89 90 - **ISLE ADAM** Tél. 01 34 69 77 77 - **FLINS** Tél. 01 39 29 74 74 **CAEN MONDEVILLE** Tél. 02 31 35 02 02 - **MONTPELLIER** Tél. 04 99 13 61 61 - **LAVAL** Tél. 02 43 64 36 46 - **COMPIEGNE** Tél. 03 44 36 52 52 - **ABBEVILLE** Tél. 03 22 20 16 96 - **ATHIS MONS** Tél. 01 60 48 70 74 - **MONTAUBAN** Tél. 05 63 22 28 28 **PESSAC** Tél. 05 57 89 66 76 - **AVIGNON** Tél. 04 90 13 11 30 - **CHALON** Tél. 03 85 90 87 07 - **TOULOUSE GRAMONT** Tél. 05 34 25 09 80 - **ROQUES** Tél. 05 61 72 78 78 - **FENOUILLET** Tél. 05 62 75 84 84 - **ANGOULEME** Tél. 05 45 39 45 45 - **ISSY LES MOULINEAUX** Tél. 01 41 46 17 17 - **NARBONNE** Tél. 04 68 41 95 95 - **LIEVIN** Tél. 03 21 45 86 86

Chicago 1930

ACTION/TACTIQUE PEU ALCOOLISÉE

Dans les années 20, une loi américaine a interdit la fabrication, la vente et le transport de boissons alcoolisées. La bibine étant autant inscrite au fer rouge dans les habitudes des consommateurs d'outre-Atlantique que le droit aux armes à feu, la Mafia a vite compris qu'un nouveau marché venait de s'ouvrir. Corruption, assassinat, coup monté, c'est la grande époque d'Al Capone et Eliot Ness dans laquelle vous allez pouvoir tremper, telle la cerise dans son Martini.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **PIII 600 MHz, 128 Mo, GeForce**
ÉDITEUR **Wanadoo**
DÉVELOPPEUR **Spellbound/Allemagne**
TEXTE ET VOIX **en français**





Comme dans Commandos, on peut bouger les corps pour que... euh... pour qu'ils ne traînent pas dans le passage.

Une idée intéressante

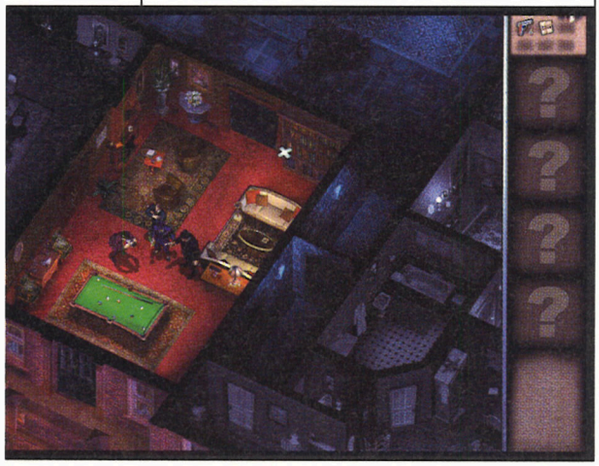
Présenté en 3D pseudo isométrique, Chicago 1930 reprend le concept de Desperados et Commandos, mais vous laisse cette fois le choix entre incarner le bras droit d'un mafieux ou le chef d'une unité incorruptible du FBI. Plus qu'une option de forme, les deux approches sont totalement différentes. Si en tant que gangster vous pouvez dézinguer policiers et passants à tour de chargeurs, vous serez obligé en tant que membre des forces de l'ordre de respecter (et faire respecter) la loi. Les missions proposées sont bien sûr en rapport avec votre profession. Vous ferez principalement du « nettoyage » dans le camp des méchants et de l'enquête dans celui des gentils. Dans ce cas, vous devrez d'abord questionner les témoins, trouver les armes des crimes et des mobiles avant de passer à la force. Pour savoir sur qui tirer, des petits smileys s'affichent au-dessus de la tête des personnages et vous indiquent leur attitude. Contrairement à Desperados (ou Commandos), il n'y a pas de ligne de vue. Vous devez donc deviner si le type vous a repéré en fonction de sa réaction. S'ils sont trop nombreux, vous pouvez enclencher un ralenti qui vous permet de gérer les cinq personnages de votre équipe.

CHANGEMENT D'ÉPOQUE POUR LES CRÉATEURS DE DESPERADOS (QU'ON A LONGTEMPS SURNOMMÉ « MON COMMANDO CHEZ LES COYOTES »). ILS S'ATTAQUENT CETTE FOIS À LA PÉRIODE DE LA PROHIBITION DANS LE CHICAGO DES ANNÉES 30.

Un peu de technique

Du bon vieux graphisme 2D, bien old school. Ça a son charme. Bien sûr, il faut accepter que les animations soient un peu trop décomposées, que les dessins soient terriblement figés ou que la caméra soit super immobile. L'avantage, c'est que ce titre devrait tourner sur la plupart des petites configurations.

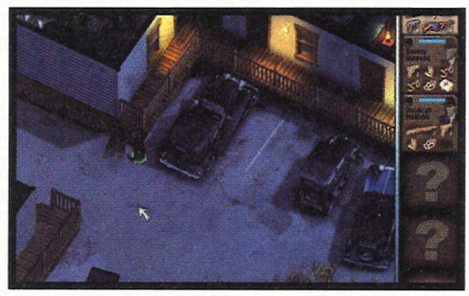
Pour rire, j'ai déplacé le cadavre autour duquel ils étaient. Je suis déçu, il s'en sont même pas rendu compte.



L'enfer est pavé de bonnes intentions

Globalement la réalisation est un désastre : les raccourcis claviers sont quasi inexistants, il n'y a rien qui vous prévient qu'un de vos hommes est en train de se faire tirer dessus, la minimap ne s'affiche que dans les options. De plus, l'inventaire est aussi réduit que sa gestion pénible, l'interaction avec les PNJ (et tout le système d'enquête) donne l'impression de faire une partie de Cluedo, le décor n'est que du décor et le nombre d'objets utilisables est ridicule. On se retrouve frustré de ne pouvoir s'éclater pleinement avec ce qu'aurait dû proposer Chicago 1930. Tous ces problèmes de conception soufflent la moindre étincelle d'intérêt potentiel. Pour le coup, je crois comprendre ce que ressentaient mes professeurs à l'école quand ils me disaient « tu pourrais faire tellement mieux si tu t'en donnais la peine ».

Bishop



En Deux Mots

UN UNIVERS INTÉRESSANT, DEUX FACTIONS BIEN DIFFÉRENTES, QUEL DOMMAGE QUE LA RÉALISATION NE SOIT PAS À LA HAUTEUR DU POTENTIEL ÉNORME DE CHICAGO 1930. ON AURAIT PU Y PASSER DES HEURES, ON N'Y PASSERA QUE QUELQUES MINUTES AVANT D'ALLER REVOIR LE DVD DES « INCORRUPTIBLES ».

- + Les deux camps très différents
- + L'époque rarement exploitée
- − La réalisation
- − Le potentiel gâché (et j'aime pas quand on gâche)

4	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT

Offre d'Abonnement

Commandos 3: Destination Berlin © Pyro Studios SL, 2003. Published by Eidos Interactive Limited 2003. Commandos 3: Destination Berlin is a trademark of Pyro Studios 99 SL. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All Rights Reserved.

6 mois de Joystick

+ le jeu

COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN

POUR VOUS

67€

au lieu de ~~90,30€~~*

PYRO STUDIOS

eidos



www.eidos.com
www.commandosgame.com

+ DE 25% DE RÉDUCTION, SOIT 23,30 € 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 6 mois (6 n°s) et je recevrai en plus le jeu COMMANDOS 3 Destination Berlin pour **67€** seulement au lieu de ~~90,30€~~*, soit **23,30€** 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 : |_|_| |_|_| |_|_| |_|_| |_|_|

ST550

* Vous pouvez acquérir séparément les 11 n°s de Joystick au prix unitaire de 5,90€ et le jeu Commando 3 au prix de 54,90 € (+ 2€ de frais d'emballage et de port).
Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 28 février 2004, 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 ■



Vous disposez de super pouvoirs. Deux, en tout (cette débauche...).

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 600 MHz, 64 Mo, GEFORCE
ÉDITEUR ATARI
DÉVELOPPEUR SMALL ROCKETS/GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Sinbad : la légende des sept mers

ACTION SALÉE

ÇA A L'AIR MARRANT LA VIE DE DÉVELOPPEUR, PARFOIS. PRENEZ SMALL ROCKETS PAR EXEMPLE : ILS ÉTAIENT SURTOUT CONNUS POUR LEUR JEU DE CHASSE À LA GATLING, NATURAL FAWN KILLER. QUELQUES ANNÉES PLUS TARD, ILS ADAPTENT LE DESSIN ANIMÉ « SINBAD : LA LÉGENDE DES SEPT MERS » EN JEU VIDÉO. OUAIS, VRAIMENT MARRANT.



Je suis à l'abri là. Non, il n'arrive pas à me toucher. Et pas de commentaires merci.

Un peu de technique

En dehors de son petit effet de cell shading, le jeu affiche une 3D très limitée. Aucun effet graphique époustouflant, aucune débauche de polygones. C'est propre, c'est lisse, c'est dépouillé. Sinbad tournera donc sans problème sur votre vieux PC et occupera le fils de la voisine s'il s'est lassé de Yu-Gi-Oh.



Sinbad, c'est un type à la cool qui aime prendre soin de sa personne et de son look. Il passe des heures à faire transpirer son corps rempli de muscles aussi saillants qu'huilés dans la salle de sport de son bateau. Mais c'est aussi un homme raffiné, et c'est vêtu d'un petit pantalon de toile, d'un haut signé Sigmund Verhoffen (je crois) et d'un bouc finement taillé qu'il va se lancer à la recherche du livre de la Paix. Il en profitera pour récupérer des morceaux de bateau, sauver les membres de son équipage et finalement retrouver le bouquin, le tout en moulinant férocement avec sa grosse épée.

De l'action à revendre

Attention, ça n'est pas le genre d'action qui monopolisera les multiples strates de votre cerveau. Non, établissez directement une connexion œil/main et laissez faire vos nerfs, ils sont plus rapides que vous de toute façon. Ça vous évitera surtout de gâcher quelques précieux neurones pour une tâche aussi répétitive : dès le début du niveau, vous enchaînez les différents coups de sabre pour vous débarrasser de vos nombreux adversaires. Déferlant par vagues, ces derniers possèdent une intelligence de groupe très superficielle et se contenteront de frapper aussi aveuglément que vous. Ne vous inquiétez pas si vous prenez quelques coups, il est quasiment impossible de mourir. Les trois boss (superbement traduit par « patrons ») du jeu ne vous inquiéteront pas plus. Histoire de casser la monotonie qui s'installe paresseusement, vous devrez parfois vous coltiner des séances de ball-trap. Aucun challenge non plus à ce niveau-là, puisque vos assaillants arrivent de tellement loin que vous aurez le temps de les abattre quatre fois avant de distinguer plus qu'un tas de pixels.

J'ai tout fourgué

La réalisation, en dehors des problèmes soulevés précédemment, est globalement correcte même si certaines textures sont particulièrement répétitives et monotones. L'esprit du dessin animé semble bien respecté et le cell shading utilisé pour afficher les personnages renforce cette impression. En revanche, on se souviendra plus volontiers des traductions risibles que des musiques et bruitages, pourtant fort honorables. Bien que le jeu soit vendu à petit prix, cela n'excuse pas sa faible durée de vie (4 heures) et son manque d'intérêt global.

Bishop



Une scène de ball-trap. Généralement on ne les voit pas d'aussi près mais pour vos beaux yeux, je l'ai laissé s'approcher.

En Deux Mots

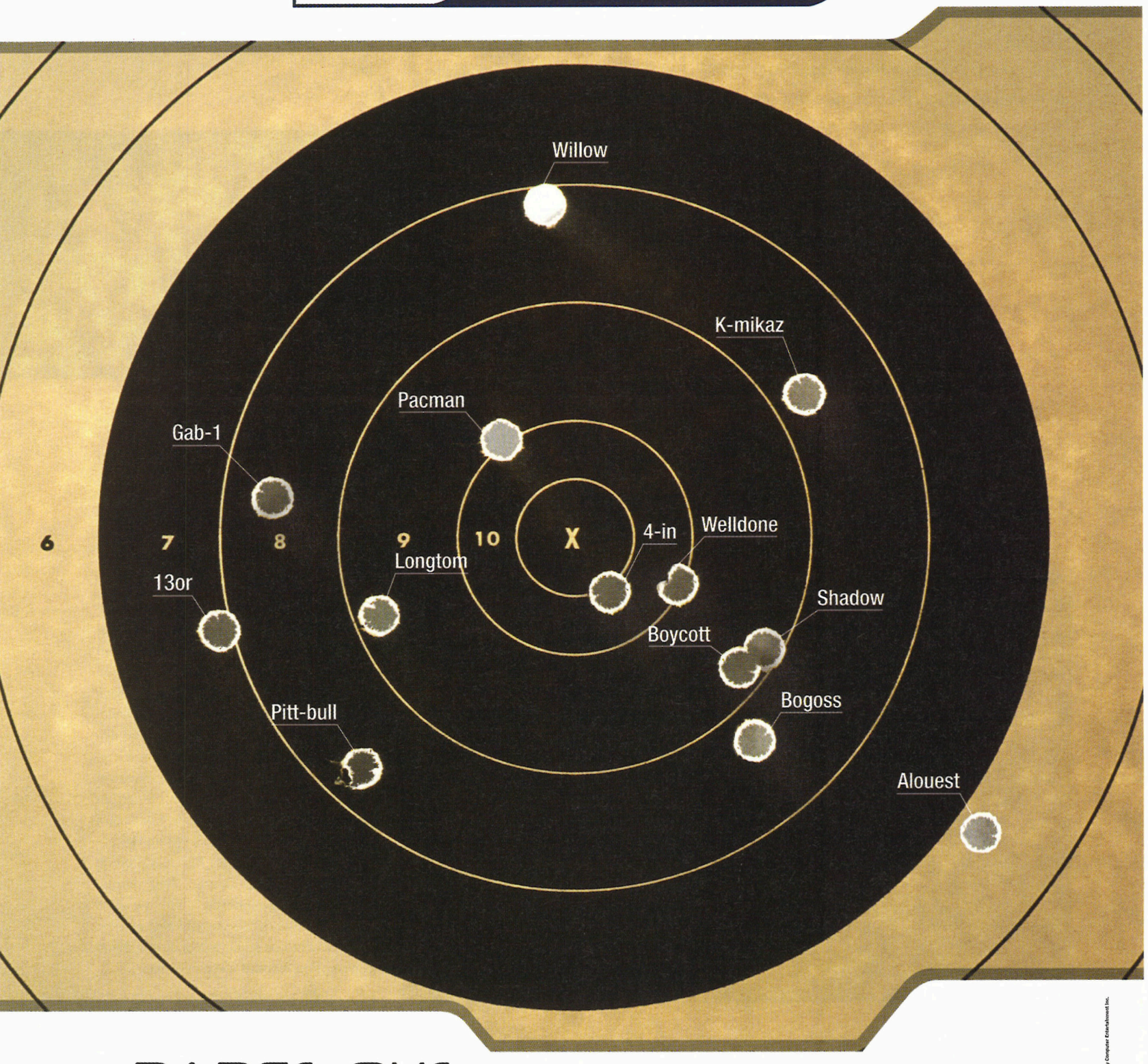
SINBAD NE DEVRAIT PAS RETENIR L'ATTENTION DE BEAUCOUP DE MONDE, À L'EXCEPTION DE CELLE DE VOTRE PETIT FRÈRE DE SIX ANS QUI A DÉJÀ ÉTÉ VOIR LE FILM DOUZE FOIS AU CINÉMA. ET ENCORE...

- + Les musiques
- + Le prix
- − La durée de vie
- − L'intérêt global
- − Les traductions, vraiment rigolotes

5	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT

PlayStation®2

JEU EN RÉSEAU



PARCE QUE C'EST MEILLEUR À PLUSIEURS

Plus d'infos sur www.playstation.fr

wanadoo **Partenaire Internet.**

Pour jouer en réseau, PlayStation recommande le pack eXtense de Wanadoo.

PlayStation®2

© "PlayStation 2" et "PS2" sont des marques déposées, dont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

« C'était mieux avant. » La rengaine est connue, et quand on parle de jeux vidéo, elle exprime un paradoxe troublant : la qualité technique n'a jamais été aussi élevée, permettant une liberté créative inégalée. Et pourtant beaucoup de joueurs ne retrouvent plus l'imagination qui était encore présente il y a quelques années. La course vers toujours plus de réalisme serait-elle en cause ?

QUAND LE RÉALISME TUE LA CRÉATIVITÉ

PAR ATOMIC



Max Payne 2 n'est pas un jeu bien malin, mais il est tellement beau...



Call of Duty est l'exemple parfait du jeu qui mise tout sur la crédibilité de son ambiance.

Vous l'avez forcément remarqué : les jeux vidéo sont de plus en plus proches de la réalité. Dans leur aspect tout d'abord, quand on observe certaines captures d'écran de jeux à venir qui ressemblent à s'y méprendre à des photographies, celles de la vraie vie, là, dehors par la fenêtre. Mais aussi de plus en plus dans leurs thèmes : on n'avait encore jamais vu autant de scénarii militaro-policiers, généralement livrés avec une cagoule ou un instructeur des Forces Spéciales engagé par les développeurs pour certifier que le paquetage du joueur est conforme à celui d'un vrai parachutiste. On ne compte même plus les interviews où le Commandant Mitch vante les mérites d'un First Person Shooter pour l'entraînement de ses petits gars dans la guerre contre le terrorisme. Rien qu'à voir le Joystick du mois dernier, entre Max Payne 2, Call of Duty, Hidden & Dangerous 2, Contract Jack et Dead to Rights, voilà une belle brochette de flics fachos et de bidasses attardés. Heureusement, on croise encore un Jedi Knight ou un Unreal de temps en temps, mais nous sommes bien loin de l'effervescence créative d'il y a quelques années. Bien sûr ce n'est pas arrivé du jour au lendemain, les commandos, c'est un peu comme des ninjas : ils sont fourbes, ils se faufilent dans l'ombre en silence, personne ne remarque ces buissons étranges qui escaladent les murs l'air de rien, et pouf, ils prennent le pouvoir par surprise ! Alors qu'il y a cinq ans les shoots « réalistes » étaient l'exception plutôt que la règle, un petit Rainbow 6 ou un Delta Force par-ci, un Action Quake 2 par-là, maintenant on ne sait plus où donner de la tête : il y a des soldats partout, et les décors des jeux ressemblent de plus en plus à ce que je vois autour de moi quand je ne joue pas. Pour le meilleur et pour le pire.

DU BÉTON SALE PLUS VRAI QUE NATURE

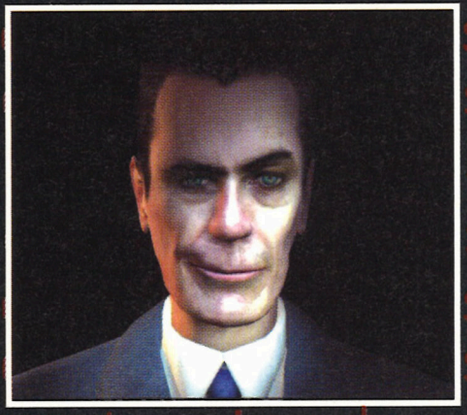
Il y a dix ans exactement, la bombe Doom révolutionnait les jeux PC. Mais il était impossible d'y modéliser des extérieurs et les intérieurs restaient presque nus. Les ennemis étaient encore en 2D, l'interaction avec le décor consistait à cogner dans les murs à la recherche de portes secrètes et le moteur limitait drastiquement l'architecture des niveaux. C'était largement suffisant pour s'éclater à affronter les légions de l'Enfer au cœur d'astéroïdes martiens pendant des nuits entières, mais un shoot encore incapable de calculer correctement un axe vertical



Les graphismes de S.T.A.L.K.E.R. : Oblivion Lost sont tout bonnement incroyables, et d'ailleurs on n'y croira pas tant qu'on n'aura pas vu le jeu terminé.



Une fois de plus, John Carmack promet un moteur 3D révolutionnaire.



Après sa démonstration fracassante à l'E3, Half-Life 2 est certainement le jeu le plus attendu au monde.



Dix ans déjà.

pouvait difficilement passer pour réaliste. Et les quelques tentatives en ce sens, comme Marine Doom, n'ont pas laissé une forte impression. Plus tard, en permettant enfin des environnements complexes entièrement en 3D, Quake a ouvert la voie. Mais rétrospectivement c'est le mod Counter Strike pour Half-Life qui a changé les mentalités et lancé le rouleau compresseur du gameplay « réaliste ». Il suffit de voir les transformations subies depuis par le mod vedette de l'époque, QuakeWorld Team Fortress. Jeu de capture de drapeau en équipe avec un riche système de classe, son gameplay extrêmement rapide et brutal est fait de canons à clous et de rocket-jumps, dans une ambiance sombre et déjantée. Personne ne s'étonne d'y voir des Scouts propulsés par des explosions, ricochant sur les murs pour se faufiler entre les tirs des défenseurs. En comparaison, on ne sait pas encore à quoi ressemblera exactement le Team Fortress 2 de Valve Software, retardé sans cesse depuis maintenant plus de quatre ans. Mais s'il sort un jour, tout porte à croire qu'il sera largement inspiré de CS, dans un contexte militaire réaliste, lent et posé, sans les mouvements spéciaux spectaculaires qui ont tant fait pour le succès du premier. Ou comment passer de Nine Inch Nails aux uniformes kaki et aux claquements de talons.

LA COURSE À L'ARMEMENT CONTINUE

C'est grâce aux progrès techniques que le réalisme est devenu possible. Au lieu d'avoir des héros dont la personnalité se limite à une casquette, une salopette et une moustache d'un pixel de haut parce que c'est le seul détail facial qu'on peut dessiner dans une résolution aussi grossière, on se retrouve avec

des Apollons composés de milliers de polygones amoureusement bump mappés, texturés et éclairés. Certes, l'année 2003 a vu relativement peu de progrès techniques, si l'on excepte certains gros titres distribués uniquement par Outlook. On note surtout la démocratisation des moteurs physiques complexes, dans Max Payne 2 par exemple, et la généralisation de l'effet pantin (ragdoll) pour les animations des corps. Ça n'apporte pour l'instant pas grand-chose en terme de gameplay, mais ça renforce le réalisme visuel et permet d'oublier un peu plus que ce qu'on voit n'est qu'un jeu vidéo. Et dans un avenir relativement proche, on attend beaucoup des éclairages dynamiques de Doom 3, dont le rendu en mouvement est tout simplement extraordinaire. On se souvient tous des démos de Half-Life 2, avec son gravity gun manipulateur d'objets et ses hélicos dont le souffle secoue les câbles téléphoniques. Quant à S.T.A.L.K.E.R., ses paysages sont tellement magnifiques (des HLM soviétiques en ruine, peuplés de mutants radioactifs, mmm) que les services de l'immigration ukrainiens sont pris d'assaut par des hordes de hardcore gamers qui rêvent tous d'un appartement à Tchernobyl. Si ces trois-là tiennent leurs promesses, tous les autres jeux de l'univers vont prendre un terrible coup de vieux : qu'on le veuille ou non, la crédibilité d'un shoot tient pour beaucoup au réalisme de son aspect.



On pourrait peut-être passer à autre chose maintenant... Non ?

LE VIEUX RÊVE DU FILM INTERACTIF

Pourtant bien souvent les joueurs eux-mêmes s'en défendent : « Le réalisme, on s'en fout, ce qui compte c'est le fun, les jeux sont faits pour s'amuser », etc. Mais si ça n'a vraiment aucune importance, alors pourquoi est-ce que les concepteurs perdent autant de temps et d'argent à se documenter sur les armes et décors qu'ils veulent utiliser ? Si tout le monde s'en moque, pourquoi se vanter à longueur d'interviews que les sons de leurs flingues ont été enregistrés sur un champ de tir avec les vraies pétoires, et que des vétérans d'Omaha Beach et de Mogadiscio ont contrôlé le résultat ? Parce que ça fait vendre, tout simplement. La preuve : par soucis d'efficacité pendant les tournois, les gamers professionnels réduisent autant que possible les détails de leur affichage, au point que les duels ressemblent à des batailles de cubes dans des décors dépouillés de toute texture. Si les joueurs ordinaires ne le font pas, c'est évidemment parce que tous ces éléments « sans importance » permettent de créer une atmosphère et de s'y plonger. L'impression d'authenticité fait partie de l'alchimie indispensable à la réussite d'un grand jeu, car elle permet de transporter Bibi dans un autre univers. Voilà pourquoi les éditeurs s'évertuent à inventer des effets spéciaux que tout bon cyber-athlète désactive immédiatement parce qu'ils gênent sa visée.


De Team Fortress 1 à Team Fortress 2, on constate comme un changement d'ambiance...




En fait de réalisme, Soldier of Fortune est surtout connu pour sa modélisation des dommages.



Même dans les bandes dessinées on retrouve les éternelles M16 et kqlqsh.

PANNE D'ORIGINALITÉ

En plus des simples graphismes, un bon scénario avec des personnages intéressants ne fait jamais de mal. Créer un univers original n'étant pas à la portée du premier venu, une solution astucieuse consiste à adapter une histoire à succès, comme Star Wars ou le Seigneur des Anneaux. Au lieu d'avoir à tout inventer pour meubler le monde hautement détaillé permis par les techniques récentes, la difficulté artistique se limite alors à reproduire correctement les armures des storm troopers et à ne pas se tromper dans la couleur des guenilles de Gandalf. C'est évidemment beaucoup plus simple. Le problème, c'est qu'une licence, il faut en acheter les droits, et ça revient très cher. Et c'est peut-être en partie ce qui explique le raz de marée récent de jeux sur la Seconde Guerre mondiale : pas besoin de demander la permission à Spielberg pour plagier son Soldat Ryan, puisque l'Histoire appartient à tout le monde. Le Débarquement de Normandie est gratuit, connu de tous (on en parle aux enfants à l'école), le scé-

nario est passionnant, les gentils très gentils et les méchants très méchants. Le symbole patriotique à lui seul assure d'en vendre un beau paquet, en particulier à certaines personnes promptes à se mettre au garde-à-vous devant un drapeau pour réciter des serments d'allégeance la main sur le cœur. Bref, une affaire en or. Mais cette facilité n'est pas sans effets pervers : tout le monde s'engouffre dans le créneau WW2 – Vietnam – Counter-Strike, et on se retrouve avec une invasion de clones mettant en scène les mêmes armes avec le même nom et les mêmes effets, employés de la même façon dans les mêmes décors contre les mêmes ennemis, et parfois avec le même moteur 3D.

DUKE NUKEM, REVIENS !

De plus, pour rester crédibles, ces jeux doivent coller un minimum à la réalité et ne pas s'en éloigner plus loin qu'un James Bond (et encore). Un sous-marin nucléaire coulé par un lance-pierre sombre dans le ridicule, parce que le joueur connaît vaguement ces deux objets et comprend aussitôt qu'une telle situation est complètement absurde. Et ce phénomène touche tous les jeux, pas uniquement les shoots. Par exemple, un jeu de stratégie « réaliste » ne peut pas mettre en scène une unité capable à la fois de voler et creuser des tunnels, parce que ça n'existe pas. Alors qu'un Warcraft s'en moque totalement et peut tout se permettre, même un Dragon-Taupe ou un Fossoirak, du moment que ça améliore le gameplay. On voit donc que si le réalisme fournit un univers facilement accessible et une meilleure immersion à peu de frais, il impose aussi des contraintes créatives qui sont indispensables pour préserver sa cohérence.

JOUER TUE

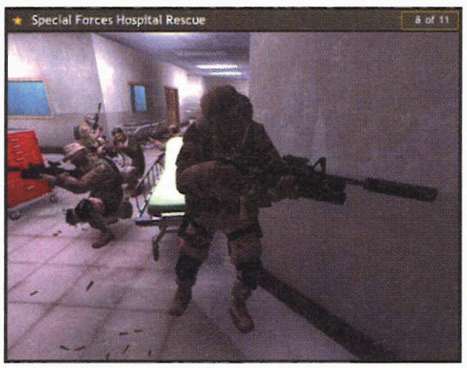
Une autre conséquence imprévue du réalisme accru des « simulateurs de meurtre » modernes, c'est la peur qu'ils inspirent aux âmes sensibles. Ainsi de nombreuses associations familiales ou religieuses militent pour leur interdiction pure et simple, sous prétexte qu'ils transforment notre belle jeunesse en meute de dangereux psychopathes assoiffés de sang. À en croire ces experts, la



Une vraie réussite : très peu de jeux peuvent se vanter d'être aussi stupides et vulgaires que Postal 2.



America's Army, the official US Army game.



Ça fait penser à une certaine opération très médiatique pour libérer Jessica Lynch, prisonnière dans un hôpital irakien vide.

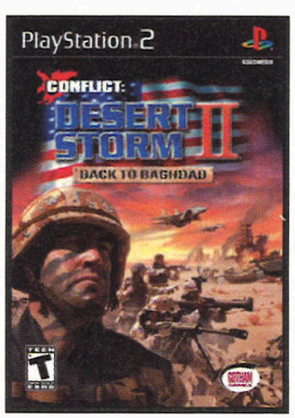
pratique régulière des jeux vidéo guerriers entraîne des crises d'épilepsie mortelles, mais aussi des angoisses paranoïaques et des flashbacks morbides conséquences d'un état de stress post-traumatique (à tous les coups, c'est Bishop qui m'a dénoncé ; avec un pseudo pareil j'aurais dû me méfier). Pensez donc : les ados tueurs du lycée de Columbine jouaient aux jeux d'ID Software en écoutant de la musique de dégénérés, c'est bien la preuve que ces choses-là sont mauvaises et rendent fou ! Ouais. Moi en utilisant la même logique, j'ai remarqué que tous les tueurs en série étaient de gros consommateurs d'oxygène, et je trouve ça louche. Pire encore, cette substance odieuse rend dépendant : tous les oxygènomanes que je connais montrent de graves symptômes de manque si on les prive de leur drogue. Un sevrage de quelques minutes seulement suffit pour entraîner la mort ! Je pense que ces faits indiscutables démontrent à quel point l'oxygène conduit immanquablement à la toxicomanie et la violence homicide. La bonne santé des honnêtes gens nécessite son interdiction totale, à bas l'oxygène !

UN DIVERTISSEMENT INNOCENT ?

Et pourtant, au-delà des couinements grotesques des censeurs, il est manifeste que les jeux vidéo, en tant que mass media, ont acquis une importance économique et culturelle considérable. Leur réputation sulfureuse est due en partie à certains éditeurs qui utilisent la provocation et le mauvais goût comme principal argument de vente. Qu'on se souvienne seulement des amputations spectaculaires de Soldier of Fortune 2, ou de la violence gratuite implicitement encouragée dans Postal 2. L'intérêt pour de jeunes enfants d'un Grand Theft Auto Vice City, brillant en terme de gameplay mais ouvertement immoral, est également très discutable. Et sans tomber dans les abysses de certains « jeux » nazis trouvables sur Internet, l'armée américaine elle-même n'hésite pas à distribuer gratuitement son propre FPS promotionnel, « ultra-réaliste » bien entendu, dans le but avoué d'influencer le public. On ne compte plus les jeux de massacre surfant sur l'actualité et nous exposant leur propre version soigneusement calibrée des évènements. Il y a treize ans, la guerre vue à la télé semblait tellement irréelle et aseptisée qu'on la comparait volontiers aux jeux vidéo – ce qui permettait d'en minimiser l'horreur. Maintenant les mêmes vont plus loin et voudraient nous faire croire que la guerre vue dans les jeux vidéo est « réaliste » et ressemble aux guerres réelles, que ce soit en Irak ou ailleurs.

QUI CONTRÔLE LE PASSÉ CONTRÔLE LE FUTUR

Bref, grâce aux progrès techniques incessants, nous pourrons sans doute vivre à l'avenir des aventures toujours plus réalistes, même si on peut craindre que l'originalité continue à en souffrir. Et au-delà du simple plaisir ludique, à terme il faudra aussi prendre conscience que les joueurs sont peu à peu devenus les cibles de groupes financiers et politiques dont les objectifs n'ont rien d'amusant et que les jeux vidéo peuvent aussi devenir de véritables outils de propagande. Tout le monde n'a pas les scrupules d'un Warren Spector, qui inclut volontairement des idéologies bien réelles dans Deus Ex 2, mais ne cherche pas pour autant à manipuler son public (enfin, pas trop). Jouer à la guerre est amusant, mais gardons en tête que plus que jamais les jeux sont une chose trop sérieuse pour être confiée aux seuls militaires.❑



Formidable.

Quoi de Neuf

par Caféine et Faskil

Creative I-Trigue L3500

J'adore tester de nouvelles enceintes au boulot. Pousser les dernières compos d'Autechre à fond, juste pour voir la mine déconfite de mes collègues, c'est un bonheur sadique indescriptible. Malheureusement, cette fois-ci, l'expérience n'aura pas duré longtemps. Ça partait bien, pourtant : les I-Trigue L3500 de Creative ont clairement une bonne bouille et ne dépareillent pas sur un bureau sobrement rangé comme le mien. La télécommande filaire dispose de tous les bitoniaux nécessaires (volume général et niveau de basses), d'une prise casque et d'une entrée ligne pour brancher son iPod par



exemple. Elle dispose même d'un M-Port pour brancher sa clé MuVo directement sur le kit, sans avoir besoin d'allumer le PC. Mais le rendu sonore n'est pas à la hauteur du design. Le caisson de basse est un peu mou, pas assez « claquant », et étouffe les beats en leur ôtant une bonne partie de leur côté percussif. De même, les satellites disposent de trois speakers essentiellement « medium », et donnent la désagréable sensation d'oublier les aigus en cours de route. Certes, le positionnement est impeccable, grâce à l'utilisation d'un speaker latéral, mais l'ensemble manque cruellement de pêche. À ce prix-là, c'est quand même vraiment dommage…

Fabricant : Creative
Site Web : **http//:fr.europe.creative.com**
Prix : environ 150 euros TTC

Hercules DJ Console

Électriser des foules entières sous des salves de rythmes métronomiques jusqu'à des heures indues, c'est le rêve de tout DJ. Le revers de la médaille, c'est qu'il faut à chaque fois se trimbaler avec des kilos de disques et de matos hors de prix sous le bras. Hercules a pensé à ceux qui sont soit fauchés, soit un peu feignasses, et lancele DJ Console, hybride entre une carte son 5.1 de tenue correcte et un contrôleur dédié au mix de MP3 et de CD. On sent d'ailleurs qu'ils ont bossé avec des pros, puisque en plus d'un cross-fader, de loops et d'effets, la bête dispose d'un égaliseur à trois clés sur chaque entrée (indispensable pour qui veut se la jouer Timo Maas). Les softs livrés en bundle sont tous de bonne facture (mention spéciale à Atomic DJ et sa fonction Master Tempo, qui calibre automatiquement les morceaux à la bonne vitesse) et permettront aux novices de s'initier rapidement aux joies du « mix dans le beat » et du scratch. Malgré un temps de réponse parfois un petit peu aléatoire (la faute à l'USB 1.1), le feeling de l'ensemble est excellent, et comble un vide dans le marché des accessoires audio pour PC. En outre, le DJ Console fait office de carte son 5.1 plutôt correcte pour sonoriser vos jeux et vos DVD. Il ne vous reste plus qu'à imprimer les flyers…

Fabricant : Hercules
Site Web : **www.hercules.com**
Prix : environ 250 euros TTC





Creative Labs MuVo NX

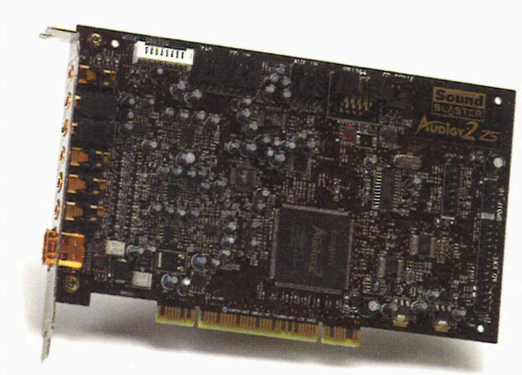
O.K., c'est bon, je sais, on est graaaave à la bourre sur ce coup-là. Je pourrais balancer et dire que c'est pas de notre faute mais je ne suis pas comme ça. N'empêche, c'est pas de notre faute. Alors donc, le MuVo NX, version courte : lecteur MP3 portable, 128 Mo de mémoire Flash, écran LCD, coque interchangeable (une rouge et une grise livrée avec le bébé), casque pourri. Bah oui, ça partait trop bien, ça ne pouvait pas être parfait. La bestiole fait office de lecteur MP3/WMA très pratique (merci l'écran LCD de 96x32 points qui affiche enfin le nom de la daube qu'on ne veut plus jamais écouter), de support de stockage USB sans driver (avec XP) et de dictaphone. Point positif principal : la qualité sonore est étonnamment bonne vu la taille du bidule. La suite de soft pour PC Creative Labs MediaSource permet de gérer le rip de CD, sa collection de morceaux et la lecture de MP3/WMA. Le tout avec efficacité même si je sais qu'un paquet d'entre vous feront sans, fidèles à leurs applications choisies avec soin depuis des mois. Le look de ce MuVo NX est réussi et je pense que c'est un des rares concurrents pas complètement ridicules en face des i-River et autres i-Bead. En prime, Creative prépare le MuVo 2, avec un disque dur de 4 Go et une taille lilliputienne. J'ai hâte de voir ça.

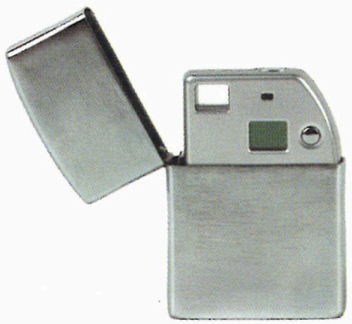
Fabricant : Creative Labs
Site Web : **http : //fr.europe.creative.com**
Prix : environ 150 euros TTC

Creative Labs Audigy 2 ZS

Il y a des gens qui n'ont pas un métier facile. Prenez les mecs du marketing de Creative Labs, au hasard. Ça fait des années qu'ils sont les patrons du marché de la carte audio sur PC. Et petit à petit, insidieusement, le monde commence une lente évolution, sans trop faire de bruit. Et PAF ! Un matin on se réveille et n'importe quelle carte mère à 3 euros (O.K., j'abuse, disons 70) se paye le luxe d'avoir du son intégré, avec parfois des capacités qui dépassent de loin celles des cartes audio d'entrée de gamme. Et là, c'est le drame. On panique, on court dans tous les sens ses petits bras en l'air, en se tenant la tête. Et on fait des conneries. On commence à sortir des cartes haut de gamme super bien, ultra complexes, avec Tomb Raider en bundle (« Des logiciels fantastiques » si si, c'est marqué sur la boîte). On nous vante « 108 db SNR ! », des « Effets EAX 4.0 Advanced HD ultra réalistes » et un son 7.1. Et tout le monde s'en cogne comme de son premier paddle. Quoi que non, le paddle de ma Vectrex, il était fantastique. Bref. Il est temps de voir la vérité en face : ce qu'on veut, c'est de la qualité. Pas cher. Avec des sorties optiques classieuses pour le son numérique et pas du coax mini jack pourri a l'arrière de la carte. J'abuse, je sais, mais je préfère les câbles optiques et l'expérience prouve qu'il y a plus d'entrées optiques que coaxiales sur les amplis modernes. Je ne vais même pas en remettre une couche sur l'intérêt (inexistant) du 7.1. Parlons plutôt de la carte, dépouillée de tout le marketing moisi qui l'entoure : elle est fantastique. La qualité de restitution sonore de l'Audigy 2 ZS est excellente, elle gère tous les formats jusqu'au DTS ES et le 24 bits/192 KHz ne lui fait pas peur. La suite de logiciels livrée s'améliore grandement avec le temps et permet globalement de tout faire en matière de son sur son PC. L'occupation processeur est ridicule quand elle traite un signal sonore 3D dans un jeu (moins de 2 % selon le RightMark 3D Sound) tout en offrant le meilleur rendu en terme de positionnement des différentes sources. Le souci pour les gars de Creative Labs malgré toutes les qualités du produit, c'est que pour la plupart d'entre vous, une carte audio est tout bêtement superflue. Surtout si vous avez déjà du Envy ou du nForce2 MCP-T sur votre carte mère. En prime, aucun jeu n'utilise l'EAX 4.0 (qui fonctionnera aussi sur les Audigy 2 classiques avec les nouveaux drivers) et les versions antérieures sont rarement exploitées au maximum de leur potentiel. Parce que avouons-le, les développeurs de jeux sur PC n'ont pas le temps de s'occuper de ça correctement. Ils ont déjà à peine le temps de fignoler leur moteur 3D… Bref, nous voilà avec un excellent produit, mais qui globalement ne sert pas à grand-chose si l'ambiance sonore de vos jeux vous suffit déjà et que comme moi, vous préférez un bon kit d'enceintes 2.1 (ou mieux, un ampli avec 2 enceintes Hi-Fi) à un kit 5.1 où chaque satellite inflige un son qui est une insulte à vos tympans. Le prix américain (90 dollars en moyenne) est plus motivant pour se payer du superflu que notre tarif local cela dit. À Creative de faire ce qu'il faut pour vous convaincre d'upgrader…

FABRICANT : CREATIVE LABS
SITE WEB : **HTTP : // FR.EUROPE.CREATIVE.COM**
PRIX : ENVIRON 145 EUROS TTC





Digital Dream JB1

Avec ses 8 Mo de mémoire, ses photos en 640x480 ou 320x200 (0,3 Mega Pixel) et son look plastoc, le mini-appareil photo JB1 n'est pas franchement impressionnant. Mais attention, il cache son jeu : c'est l'appareil officiel pour jouer les James Bond et la suite de soft livrée est truffée de 007. Mon dieu. Je sens les frissons de la honte qui montent. Mais il faut avouer que la bestiole, planquée dans un étui métal de Zippo, fait bien son boulot. Son écran LCD minimaliste permet d'avoir l'état de la pile AAA, de la mémoire (99 photos max) et de choisir son mode de fonctionnement : photo, vidéos de 25 secondes avec son, dictaphone, retardateur, etc. La connexion PC se fait par USB avec le câble fourni et le JB1 apparaît sous XP directement dans l'explorateur, sans driver, comme une bête clé USB. La qualité des photos est correcte malgré leur petite taille, mais comme tous les capteurs aussi petits, la qualité se dégrade énormément dès que la lumière baisse. Un gadget amusant si vous avez les moyens.

FABRICANT : DIGITAL DREAM
SITE WEB : **WWW.JBCAMERA.COM/FR**
PRIX : ENVIRON 90 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

CYD

cyril.dupont@futurenet.fr

ENTRE L'INAUGURATION DES CHRONIQUES AVEC ANARCHY ONLINE ET LES AVENTURES DE MIA JONG, L'INTERVIEW DES DEUX PLUS GROS CLANS MULTIJOUEURS DE FRANCE ET TOUT UN TAS DE NEWS, ON PEUT DIRE QUE VOUS AVEZ DE QUOI VOUS OCCUPER. N'OUBLIEZ PAS DE JOUER HEIN, LES MMORPG VIDES, C'EST DÉPRIMANT.

Neo Geo

POWER GEYZER !

Bien que j'aie laissé de côté ma Neo Geo depuis pas mal de temps (oui je sais, j'ai honte), cette console me tient toujours à cœur. J'ai une petite larme à l'œil en me remémorant les parties de folie faites sur Fatal Fury Special il y a plus de dix ans. Et je ne vous explique pas la tronche de mon banquier quand il a vu le prix de la cartouche à l'époque. Tout ça pour dire que le site NeoGeo4ever vient de fêter ses deux ans d'existence en proposant une nouvelle formule et toujours autant d'infos. Le site est vraiment bien fichu et en plus le tout est en français alors pourquoi s'en priver ! Rendez-vous à cette adresse : www.neogeo4ever.fr.st





World of Warcraft

MOI AVOIR JOLIE ET PUISSANTE ARMURE. TOI VOULOIR ACHETER ?

Eh oui, encore du World of Warcraft en news. À qui la faute ? Blizzard m'envoie, tous les mois, un gros bonhomme tout vert muni d'une hache de bataille et qui n'arrête pas de baver. Pourtant, ce n'est pas la vue de cette lame fraîchement affûtée et maculée de sang qui nous pousse à parler de ce MMORPG (même pas peur !), mais bien son actualité. Et pour cause, ce mois-ci on en apprend beaucoup plus sur l'artisanat. Les quelques compétences actuellement disponibles sont l'alchimie, la forge, le travail du cuir, le ramassage d'herbe, la couture, la cuisine et bien d'autres. Les joueurs devront collecter les matières premières avant de se lancer dans la création d'un objet. Les diverses recettes d'artisanat (plans pour concevoir un objet) seront disponibles auprès de PNJ, sur des cadavres ou dans les profondeurs de sombres donjons. Pour l'instant, rien d'extraordinaire me direz-vous, mais là où l'artisanat de World of Warcraft excelle, c'est dans son côté pratique. Chaque objet créé devrait être quelque chose d'utile ce qui évitera aux joueurs de fabriquer du matériel juste pour améliorer leur compétence. De plus, quand tous les ingrédients d'une recette sont réunis, la création de l'objet fonctionne à tous les coups. Pour une fois, il n'y aura pas de gâchis de matériaux dû à un échec ni des heures de perdues à fouiner sur le Net pour trouver des recettes. Ces dernières sont disponibles uniquement dans le jeu. Il n'y a rien à deviner pour l'élaboration d'un objet. Se spécialiser dans certaines disciplines permettra donc à votre personnage de prendre part au développement de l'économie du monde de Warcraft. Et de gagner plein de piécettes au passage...





Asheron's Call 2

FAUT PAS TRICHER, C'EST PAS BIEN !

Microsoft et Turbine ont annoncé, il y a peu, que 23 joueurs avaient été définitivement bannis de Asheron's Call 2 suite à l'usage abusif d'un Exploit. Il s'agit d'un bug qui permettait de recevoir plusieurs récompenses pour une même quête. Un des joueurs ayant exploité ce défaut s'est dénoncé et a aidé les développeurs à identifier et corriger la faille. Ce qui lui a permis de ne pas se faire bannir définitivement. Bravo à Microsoft qui a eu le courage de se séparer d'une partie de ses abonnés. Les animateurs vont vraiment finir par se retrouver seuls sur Dereth.



City of Heroes

AU BAL, AU BAL MASQUÉ OHÉ OHÉ !

Dévoilé depuis de nombreux mois ce MMORPG, dans lequel nous incarnerons des super-héros, continue son petit bonhomme de chemin en accueillant un nouvel archétype dans ses rangs : le Defender. Ce personnage sera, soi-disant, un bon allié à posséder grâce à l'utilisation de sa vitalité. Ceci permet d'apporter des bonus à ses petits camarades et des malus aux ennemis. Cerise sur le gâteau, le Defender pourra attaquer à distance. Il ne reste plus qu'à prendre le contrôle de tout ce beau monde pour se faire une petite idée du titre. La bêta fermée devrait d'ailleurs démarrer dans très peu de temps. Jouer un personnage masqué habillé d'un collant rose fluo et volant au travers une ville, ça me plaît bien comme concept !

Gate 104

WELCOME TO THE UNREAL WORLD

Initialement prévu pour la mi-novembre et ayant pris un peu de retard, l'ouverture de « La plus grande salle de jeux en réseau d'Europe » se fera le 30 janvier 2004. Située à Paris, au 104 boulevard Saint-Germain, cette nouvelle salle de loisirs virtuels se compose de plusieurs zones : Internet, détente, pro-gaming et consoles. La liste des jeux disponibles est plutôt complète. On y retrouve tous les gros titres du moment comme Dark Age of Camelot, Warcraft III, PlanetSide, Counter Strike, Battlefield 1942, Hidden & Dangerous 2 et bien d'autres. Les PC mis à la disposition des joueurs sont musclés puisqu'il s'agit de Pentium 4 cadencés à 3 GHz, de 512 Mo de RAM et de GeForce FX 5600. Pour le confort des yeux, des écrans TFT 17 pouces et CRT 19 pouces seront disponibles. En ce qui concerne les horaires, la Gate 104 ouvrira ses portes de 8 h à 2 h en semaine et fera des nocturnes le week-end. Préparez les pizzas et le coca ! Sinon, le tarif de base sera de 2 euros pour 30 minutes et 3 euros pour 1 heure. Différents forfaits et abonnements seront disponibles pour satisfaire chacun. De quoi s'éclater et admirer les mines déconfites de vos adversaires lâchement fraggés.

Ragnarok Online

DU MMORPG À LA SÉRIE ANIMÉE

L'un des jeux de rôle online qui fait un véritable carton actuellement en Corée s'apprête à voir le jour sous forme de dessin animé. C'est l'éditeur Gravity et Gungho Online Entertainment qui sont à l'origine de cette production dont la diffusion débutera au mois d'avril 2004 au Japon. Lee Myoungjin, l'auteur du design des personnages de Ragnarok, sera chargé de ce DA. Il n'y a pas à dire, les Coréens et le jeu vidéo, c'est une belle histoire !

Neocron

LE PREMIER PATCH PAYANT

L'énorme patch initialement prévu pour apporter de gros changements à Neocron sera finalement conçu comme une extension payante. Selon Martin J. Schweizer, le patron de Reakktor, le jeu sera remanié en profondeur et il y a aura des dizaines de nouveautés. Les joueurs possédant déjà une version de Neocron avec un compte actif recevront une offre pour profiter de cet add-on à un coût moindre. Les changements apportés et la date de sortie n'ont pas encore été annoncés, mais tout ça devrait être dévoilé très bientôt.

Ryzom

TEMPS ORAGEUX POUR NEVRAX

Wanadoo Edition/Goa et Nevrax ont rompu les contrats qui les liaient. Ça doit faire mal ! Cette rupture est la cause de nombreux désaccords entre le développeur et l'éditeur et notamment sur la décision de Nevrax de repousser la date de sortie de leur MMORPG. Ryzom ne débarquera donc pas tout de suite sur nos bons vieux disques durs.





Eve Online

460 MO DANS TA FACE



Le sympathique MMORPG spatial développé par CCP se retrouve disponible en téléchargement sur le site officiel : www.eve-online.com/download. Alors une jolie boîte achetée en magasin ou un download sur le Net ? Le choix final reste entièrement le vôtre. Ne croyez pas que c'est gratuit pour autant puisqu'il faut débourser pas moins de 19,95 dollars pour pouvoir jouer avec cette version téléchargeable. Ce prix comprend naturellement un mois de jeu gratuit. Une fois ce délai expiré, il faudra souscrire à un abonnement pour continuer de s'éclater dans l'espace.

Dofus

UN MMORPG EN FLASH... SI, SI C'EST PAS UNE BLAGUE !

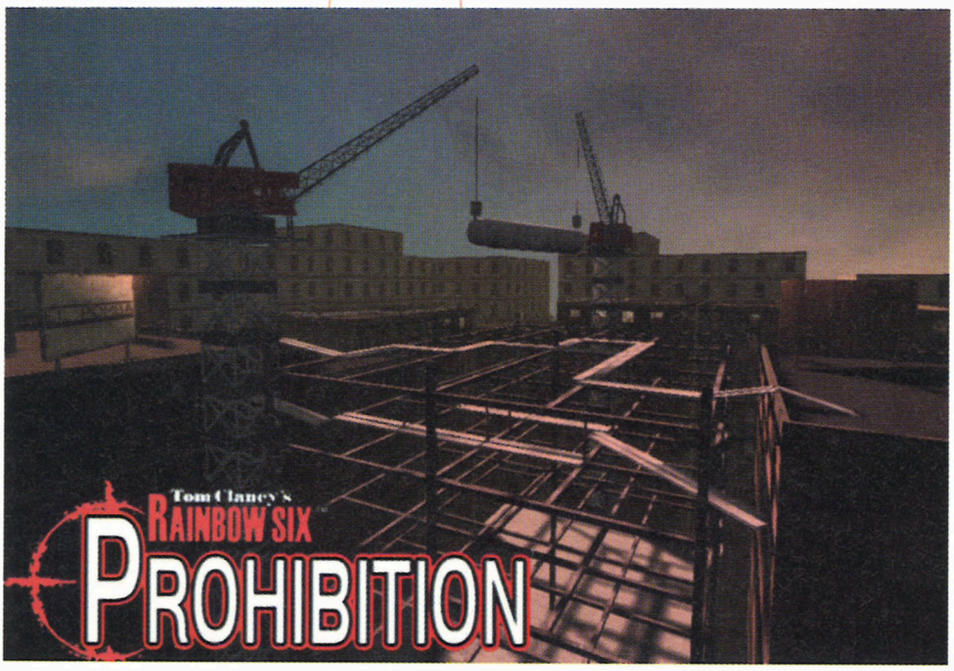
Un jeu de rôle en français réalisé en flash pour les solitaires ainsi que pour les joueurs férus de MMORPG, ça existe bel et bien et en plus c'est disponible ici : www.dofus.com. Le but est de voyager au travers un univers médiéval fantastique pour mettre la main sur des œufs de dragon nommés Dofus. De quoi faire de belles omelettes ! La réflexion et la tactique sont de rigueur pour mener à bien les nombreuses quêtes disponibles. C'est mignon tout plein, alors n'hésitez pas une seconde à vous rendre sur le site officiel.



Prohibition

LES MAFIEUX S'EN PRENNENT À RAVEN SHIELD

Prohibition est un mod développé par des petits Français très motivés. Ici, vous plongerez dans l'univers des années 30 avec des modes de jeu qui semblent assez sympas comme escorter Al Capone. Différents environnements et armes tirés tout droit des « Incorruptibles » seront disponibles. Ce projet en est encore qu'à ses débuts, mais le tout à l'air de bien tenir la route. Nous verrons d'ici quelques mois comment cette jeune équipe se débrouille. Si vous désirez les encourager c'est par ici que ça se passe : www.lanmaniak.net/forum/





International Online Soccer

À DÉFAUT D'UNE CARRIÈRE PRO, TENTEZ LA CARRIÈRE VIRTUELLE !

Vous aimez le foot ? Tant mieux. Vous avez acheté Pro Evolution Soccer 3 ? Très bon choix. Du coup, vous vous retrouvez sans option online. Tout espoir n'est pas perdu car il existe un mod pour Half-Life qui vous permet de jouer au foot sur le Net en vue subjective. Histoire de ne pas débarquer sur le terrain genre « j'ai vu de la lumière, je suis entré », n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à la section Manual du site. Pour infos, sachez que la plupart des serveurs WON ont migré sous Steam. Pour y avoir accès, il suffit d'installer Half-Life en version 1.1.1.0, le mod IOS bêta 2.0, puis Steam. Une version bêta 3.0 de International Online Soccer devrait être bientôt disponible. Pour les intéressés, suivez ce lien : www.iosoccer.com.

ChaosUT2

LA CHASSE EST OUVERTE !

e tirer dessus c'est bien, mais lorsque l'on peut se fendre la tronche entre potes à coups de hache, pourquoi s'en priver ? Le mod Chaos pour Unreal Tournament 2k3 a vu le jour il a quelques semaines à peine. Pour environ 80 Mo, vous allez pouvoir vous éclater à coups d'épées et vous tirez dessus avec de bon vieux arcs. Que demande le peuple ! Ah oui l'adresse pour se procurer ce mod. Et voilà : http://dynamic4.gamespy.com/~chaotic/





International Crime Syndicate

KILL THEM ALL !

a version du mod ICS pour Soldier of Fortune 2 est disponible depuis peu en téléchargement. Au programme, on peut noter l'apparition de nouvelles armes, des skins, modèles de personnages et sons qui ont été mis à jour sans oublier une tripotée de bugs corrigés (ça plairait à Tbf). Le but est toujours de s'entretuer tranquillement en vidant des chargeurs entre amis. La version complète de ICS pèse 60 Mo et elle est disponible à cette adresse : www.planetsoldier.com/ics/download.html.

Dungeons & Dragons Online

UNE GRANDE COMMUNAUTÉ DANS UN PETIT MONDE

MORPG. À l'heure où tous les développeurs se livrent à une course effrénée pour concevoir des univers persistants toujours plus vastes, DDO prend le chemin inverse. Selon Turbine, créer un monde plus petit permettra aux joueurs de se rapprocher et de former une véritable communauté pour devenir des voisins, voire des amis. J'en verserais presque une larme. Malheureusement, vu le nombre de boulets qui arpentent les MMORPG, je pense que ça va être difficile à gérer. DDO devrait aussi offrir une histoire de fond et permettre aux joueurs d'exercer leur talent de rôliste : « Là ! un monstre ! Allez les gars, on fonce dessus, ça va nous rapporter plein d'XP ». En tout cas, avant de prendre épée et bouclier en main pour partir à l'aventure, il va falloir s'armer de patience puisque ce titre est toujours prévu pour 2005 aux États-Unis.

Super Mario Bros 3

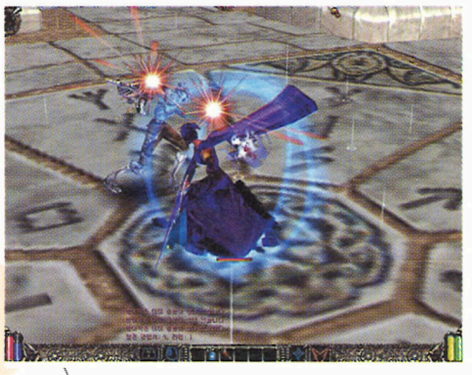
VITE FAIT, BIEN FAIT

Dans la série « je n'ai pas de vie sociale », une bande de joueurs complètements déjantés a terminé Super Mario Bros 3 en 11 minutes. Tout le monde doit se souvenir de la vidéo Quake Done Quick dans laquelle ces joueurs exceptionnels sont venus à bout de Quake premier du nom en seulement 12 minutes et 23 secondes. Ça laisse rêveur sur la durée de vie qu'un jeu peut avoir lorsqu'il passe entre leurs mains. Pour ceux qui désirent s'en mettre plein les yeux, vous pouvez télécharger la vidéo de Mario3 Done Quick à cette adresse : www.level4.org/archives/000209.html

BiosFear

VIVE LES TAMAGOTCHI

Un autre MMORPG vient d'entrer dans sa phase de beta-test. Comme tout bon jeu de rôle online, BiosFear devrait apporter sa part de nouveautés comme la possibilité d'élever un animal de compagnie qui vous épaulera lors des combats contre les monstres. L'univers semble, quant à lui, gigantesque puisqu'il pourra accueillir pas moins de dix millions de joueurs. L'espoir fait vivre ! Assez classiquement, vous pourrez créer des guildes et déclarer la guerre aux autres clans. L'artisanat, l'évolution de son avatar et tout le train-train habituel seront également présents. Pour les curieux, le site officiel est par ici : http://biosfear.tiscali.co.uk/





Net news

Horizons : Empire d'Istaria

FUMBLE

Éditeur : Atari
Développeur : Artifact Entertainment
Sortie prévue : Février 2004 (dispo en import)



Les joueurs devront repousser l'invasion des morts-vivants, mais il y a plein d'autres bestioles à tuer.



L'interface est très proche de celle d'Everquest. Comme le reste du jeu, en fait.

S'il y a quelque chose de difficile à atteindre, c'est bien Horizons. On a beau marcher dans sa direction, il s'éloigne toujours. Du coup, il a fallu ramer pour obtenir des infos, grâce à des contacts directs. Après tout, la bêta s'est terminée et le jeu a été lancé aussitôt mondialement, sauf dans quelques pays dont la France, les commerciaux d'Atari n'ayant pas du tout eu le temps de préparer le terrain. Trois serveurs européens sont donc en place, alors que trouve-t-on dans ce MMORPG médiéval-fantastique ?

Eh bien, pas grand-chose de nouveau. Les grandes idées merveilleuses sur l'avancement sans points d'expérience, sur l'anti-chasse aux monstres, sur les familles de personnages... Bref, tout ce dont on rêvait en 2000 : à la trappe. Du coup, on se retrouve avec un jeu de rôle online très classique qui, de surcroît, n'atteint pas le niveau visuel des autres titres du genre. Les graphismes sont désuets et les animations bâclées sauf dans certains cas : les dragons sont bien travaillés, de même que les mouvements d'artisanat. En revanche, il manque de grosses étapes d'animation pour les combats, les déplacements, etc. Et en plus, la bêta n'était pas un exemple de fluidité, mais il faudra attendre un peu d'optimisation avant de condamner le moteur. N'oublions pas non plus qu'un titre ne se joue pas seulement pour ses prouesses techniques, sinon AC2 ne battrait pas de l'aile comme ça.

DES BRIBES D'ORIGINALITÉ

En fouillant le background de l'empire d'Istaria, on sent toutes les possibilités qui n'ont pas pu aboutir. L'originalité de certaines races jouables comme les déchus, les dragons ou les demi-géants est indéniable, mais au fil de son développement chaotique, Horizons s'est aligné sur les autres MMORPG, et notamment sur Everquest. Le gameplay propose uniquement du PVE (le joueur contre l'environnement) et les combats reprennent des idées connues : attaques automatiques complétées par des coups spéciaux. Les classes ne sont pas très bien équilibrées, toutefois il paraît que jouer en solo est possible quelle que soit sa profession. De plus, l'évolution des personnages est très libre. Par exemple, on passe de guerrier à clerc, puis à paladin. La spécialisation est envisageable, tout comme monter un perso multiclassé. Les amateurs de mage-guerriers apprécieront. Horizons offre aussi une grande profondeur dans l'artisanat. Même si tout n'était pas encore implanté durant la phase de beta-test, l'idée de forger des armes en fabriquant la garde et la lame est alléchante. Sans compter les nombreuses ressources à récolter, etc. Un système de vendeur, de guildes et d'appartement sera aussi en place. Attention à la crise du logement : chaque bâtiment personnel devra être construit par les joueurs. Bref, Horizons laisse perplexe sur ses chances de survie face aux mastodontes comme SWG ou DAOC. Mais, si Artifact gère bien son bébé, tant en correction de bugs qu'en évènements jouables, les terres d'Istaria pourraient devenir un refuge sympathique pour les joueurs qui aiment tricoter des cottes de mailles en commentant la météo, avant d'aller taillader quelques asticots géants pour le dîner du soir.



Frapapeur le dragon se repose sur l'une des îles flottantes d'Isataria.



Derrière, un portail. Devant, Troipom le gnome pervers.



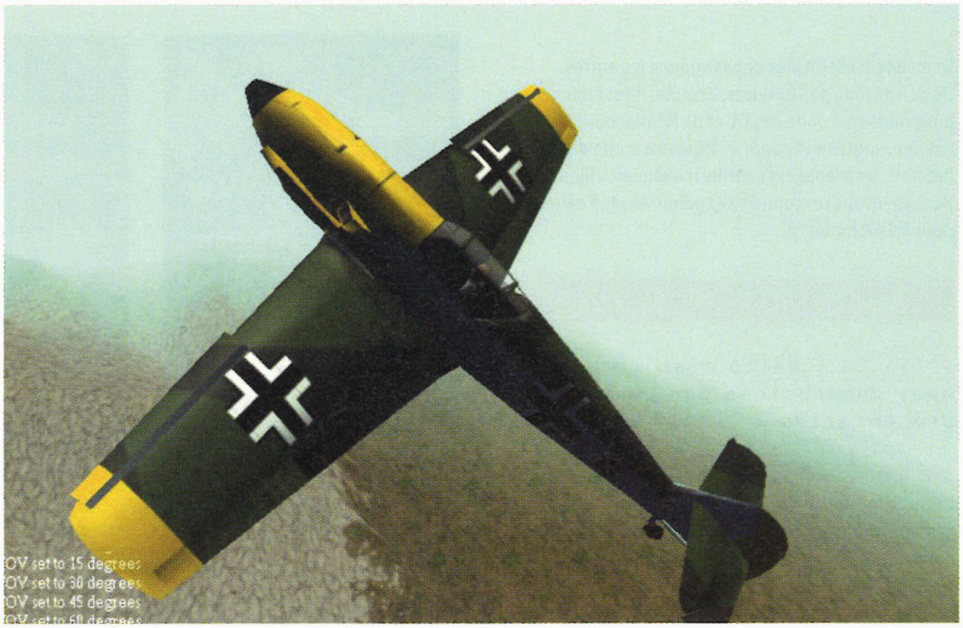
Le vol majestueux du Dragon Ancien. Ça ne sera pas facile d'arriver à ce stade.

World War II Online

Une communauté en pleine croissance

CYD

MALGRÉ LES PISTO-LASERS ET LES ENGINS SURPUISSANTS DU MONDE FUTURISTE DE PLANETSIDE, CERTAINS JOUEURS PRÉFÈRENT PRENDRE LEUR PIED EN REVIVANT QUELQUES BONS VIEUX DÉBARQUEMENTS. CHACUN SON TRIP.



Vole, bel oiseau aux ailes de fer ! O.K., j'arrête de jouer les poètes. C'est sérieux la guerre.

Pour ceux qui auraient un peu oublié l'existence de World War II Online, sachez qu'il s'agit d'un MMORPG qui se déroule durant la Seconde Guerre mondiale et orienté PvP (joueur contre joueur). Vous incarnez un soldat de l'alliance ou des forces de l'axe. L'intérêt de ce genre de titre est de pouvoir participer à une véritable guerre et de se retrouver avec deux énormes armées en train de se souhaiter la bonne année à coup de grenades. Piloter des véhicules rend le jeu très prenant. D'ailleurs avec les prochains patches, les véhicules suivants devraient voir le jour : PzIV, PzIII J, Stug, Hetzer, Crusader avec canon de 75 mm, Valentine, M4 Sherman, FW190 A-4, Bf109 G-6, Ju88, Typhoon MkI, Beaufort MkI... Les historiens en herbe devraient y trouver leur compte. En guise d'améliorations, on devrait aussi admirer de nouveaux effets sur les drapeaux pour qu'ils cessent enfin d'être statiques. Les fusées éclairantes pour les navires et troupes terrestres sont en cours de développement et de nouvelles fonctionnalités pour l'infanterie ne devraient pas tarder à voir le jour. Préparez-vous bientôt à crier « Medic » à tout bout de champs. L'animation des petits gars à pied va subir quelques modifications pour rendre les soldats plus vivants. Enfin jusqu'à ce qu'ils meurent... Bref, on peut dire que l'équipe de développement ne chôme pas et tend une oreille attentive en direction de la communauté de WWII Online. Il faut souligner qu'avec un nombre grandissant de joueurs sur les serveurs, ça ne peut que les motiver. Et puis, avouons-le : WWII Online a bien besoin d'un lifting.




Ne tirez pas, je suis journaliste, je prends juste une photo et je m'en vais.


Des soldats, un bon équipement, une guerre à gagner... Y a pas à dire, c'est un jeu pour Blutch !

PATCHEZ-MOI, PATCHEZ-MOI !

Le patch 1.11 était prévu pour sortir avant Noël. Vous devriez donc tous profiter des corrections qu'offre cette mise à jour à l'heure où vous lirez ces lignes. Malgré tout, les développeurs ont déjà annoncé les améliorations qu'apportera le patch 1.12. Il devrait donc y avoir des lance-grenades pour tous les pays et non pas des mortiers ou des fusils antichars. Ce choix a été pris car les lance-grenades sont plus simples à réaliser et à implémenter ce qui permettra aux joueurs d'en profiter rapidement. Sinon le fusil français va être modifié. L'ancien Lebel va laisser sa place au MAS36 pour que tous les pays soient équipés de fusil pouvant lancer des grenades. Bien entendu, les mortiers et fusils antichars ne sont pas abandonnés pour autant. On pourra également voir une nouvelle interface utilisateur pour le choix de l'équipement de son soldat. Tout un programme !

Interview

In bed with Ma(do)nagers

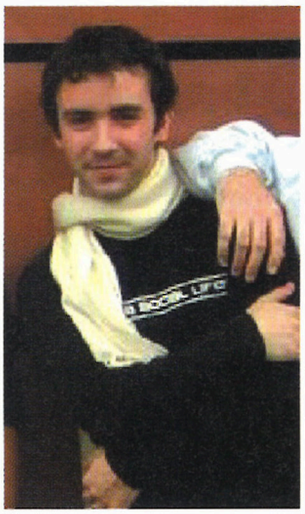
MONSIEUR LÂM

C'EST BIEN JOLI DE JOUER COMME UN DIEU ET D'ASSURER SES DOIGTS À LA MAIF, MAIS LE TALENT NE FAIT PAS TOUT DANS L'IMPITOYABLE UNIVERS DU ESPORT. NOUS AVONS RENCONTRÉ DES HOMMES QUI, DANS L'OMBRE, FONT LA DIFFÉRENCE.

Le manager est un joueur pas comme les autres. Déjà, il ne joue pas toujours. Ensuite, il est étrangement posé dans ce monde de LOL et de Headshoooot. Il dirige, soutient et négocie. Nouvelle mode dans l'eSport, les managers sont-ils réellement utiles ? Nous en avons rencontré trois parmi les plus connus pour éclaircir tout ça.



Sunscorcher



MazOr



Incolas

Partie 1 : ASV (Age Sexe Ville)

JOYSTICK : Hello messieurs, si nous commencions par une brève présentation ?

GG|INCOLAS : Nicolas Cerrato, alias Incolas, 24 ans. J'ai adoré le côté compétitif du jeu en réseau avec Starcraft en 1998. Jouer contre n'importe qui dans le monde, c'était vraiment excitant. Cela m'a mené à monter une salle de jeu en 1999, Akyrion, qui possédait son équipe Starcraft pour assurer la promotion. Un an plus tard, je rejoignais GoodGame.

[AT]MAZOR : Guillaume Puyo, alias Mazor, 21 ans. Je travaille en tant qu'administrateur système. Pour moi, l'aventure a commencé en 1996 sur Quake2, mais il aura fallu attendre jusqu'en 2000 pour sortir d'une vision purement ludique du jeu en réseau, en organisant des tournois. J'ai dirigé To Hell, une équipe d'amis, avant d'intégrer en 2002 l'Armateam en tant que manager, cette fois-ci avec des objectifs plus professionnels.

*AAA*SUNSCORCHER : Samy Ouerfelly, alias Sunscorcher, 28 ans. Je suis analyste programmeur dans une SSII. J'ai réellement accroché au eSport avec Unreal Tournament en 1999 au sein d'une équipe anglaise, puis en créant le clan Cabale. Deux ans plus tard, je formais la section UT d'Against All Authority dont je suis toujours l'actuel manager.

JOYSTICK : Êtes-vous des entraîneurs, des administrateurs, des papas, des « 12e » hommes ?

Sun : Un manager suit les mêmes objectifs que ses joueurs, doit s'assurer de la pérennité de la structure, et surtout constamment veiller à ce que les joueurs n'aient à se focaliser que sur le jeu. Je suis donc un peu tous ces rôles à la fois et j'assume pleinement.

Inco : Pareil pour moi.

Maz : Au niveau de « l'entraîneur », je pense plutôt que les joueurs doivent se construire eux-mêmes dans leur jeu (avec évidemment une aide extérieure), mais je considère plutôt le rôle de manager comme celui d'admin' et de « papa ».

JOYSTICK : Que conseillez-vous à un manager en herbe qui voudrait se lancer ? Il y a bien des écueils qu'il peut éviter...

Maz : C'est justement le fait d'avoir commis ces erreurs qui nous permettent de ne plus les renouveler.

GOODGAME : LES SUPERSTARS

Mythique équipe de Starcraft fondée, entre autres par ElkY, GG est passé à Counter-Strike, avec succès : numéro 1 français. GG lutte cependant pour s'imposer au niveau international, avec une flopée de quatrième place (les pires) et quelques contre-performances récemment. Avec un gros effort de communication, GG reste l'équipe la plus médiatisée de France, que ce soit à la télé ou dans la presse.





La salle de jeu reste le plus répandu des sponsors d'équipes. Ici, la célèbre Armageddon (d'où le nom Armateam, ahhhh).

INCO : Entièrement d'accord : accroche-toi et prépare ta volonté à passer par des moments où elle sera mise à rude épreuve !

SUN : Bien cerner les joueurs qu'il décide d'encadrer, structurer tout de suite son groupe et imposer des règles strictes et surtout garder le moral...

JOYSTICK : Donc manager sans douleur, ça n'existe pas !

TOUS : NON

Partie 2 : Les sponsors

JOYSTICK : Une équipe sans sponsor peut-elle être au top et surtout y rester ?

INCO : Je ne pense pas qu'une équipe sans sponsor puisse aujourd'hui devenir la meilleure au monde. Passer par le top oui, y rester non.

MAZ : C'est vrai, une équipe pourra accomplir des exploits, mais les équipes qui ont des moyens auront logiquement beaucoup plus à offrir à des éventuels joueurs talentueux.

SUN : Je vous rejoins. L'aide d'un sponsor est nécessaire à la santé d'une équipe spécialement lorsqu'elle dispose de nombreuses sections comme la nôtre (aAa possède trois sections). Et plus le sponsor est alléchant, plus les joueurs seront tentés.

JOYSTICK : Quelle est la nature de votre relation avec vos sponsors ?

INCO : L'unique sponsor de GG est aussi mon employeur (Pixtel), j'ai une relation très proche avec eux. Il nous demande de gagner autant que possible et met tout en œuvre pour ça (aide matérielle et surtout financière). Gagner amène de la visibilité, c'est le nerf de la guerre. Comme dans un sport classique en fait.

MAZ : Nous fonctionnons de la même manière avec la salle Armageddon et Intel.

SUN : L'unique sponsor des aAa est actuellement Arene, et ses dirigeants comme ses employés ont toujours été respectueux à notre égard. Nous avons un contrat qui stipule que nous devons jouer un rôle de préconisation, et afficher les couleurs de notre sponsor à chaque déplacement. En échange de quoi, nous recevons trimestriellement un beau chèque dont le montant ne sera pas divulgué ici (sourire en coin).

MAZ : Pourtant ça aurait pu être intéressant...

Partie 3 : Les relations

JOYSTICK : Y a-t-il des relations spéciales entre vos clans ?

SUN : Je n'ai aucune affinité spécifique ni avec GG ni avec aT. Mais je sais que d'autres membres de mon équipe s'entendent particulièrement bien avec Inco. Je vous considère comme nos plus grands rivaux en France...

INCO : Je vous considère aussi comme des adversaires, sans qu'il y ait pour autant d'animosité. J'ai d'ailleurs pensé pendant longtemps qu'il fallait laisser chaque équipe grandir dans son coin, puis j'ai changé d'avis il y a quelques mois : dans un domaine compétitif, il faut mener la compétition jusqu'au bout.

MAZ : Il y a des affinités sportives entre les joueurs, ils se connaissent tous et se respectent.

JOYSTICK : Vous ne vous entraînez pas les uns contre les autres ? Même pour un évènement international ?

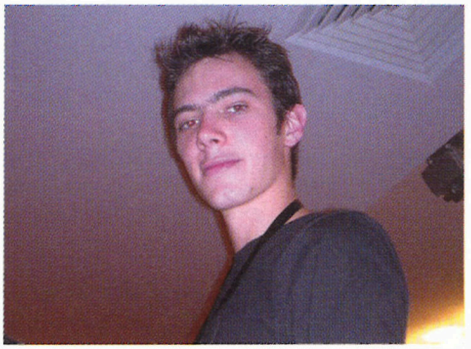
SUN : Non.

INCO : Il nous arrive de nous entraîner les uns contre les autres pour les très gros tournois internationaux où on ressent plus le côté « cause nationale » quand il y a 32 équipes dans un tournoi pour trois Français. Sinon c'est très rare.

MAZ : À ce sujet-là, je pense que les choses évoluent : lorsque les meilleures équipes de France jouaient avec comme unique objectif d'être les meilleurs Français, nous évitions de tout dévoiler. Maintenant, je pense que les meilleurs Français sont plus axés international et qu'ils devraient s'entraider et profiter de l'émulation du niveau de jeu français pour pousser le niveau global vers le haut.

ARMATEAM : L'ARMADA

Doyenne des grandes équipes françaises (1997), l'Armateam représente la célèbre salle Armageddon et fait figure de véritable armée. On aura vu défiler, entre autres, des divisions Quake (2, 3), Warcraft (2, 3), Starcraft, Counter-Strike et Unreal Tournament... Avec ses gros moyens, aT s'est restructurée et veut redevenir la référence qu'elle était en 2001 côté CS et reste l'un des meilleurs clans War 3 au monde. www.armateam.com

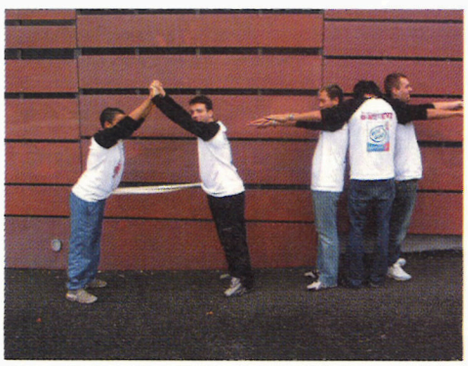


Funk, un Belge chez aAa.ut : « Nous ne recrutons que des francophones ». aT possèdent, eux, des joueurs américains.



Les Quakers de aAa sont les fondateurs du clan, mais ce dernier a choisi la diversification...

INCO : Effectivement, Mazor dit vrai. Je pense que ça évolue dans ce que je considère le bon sens. Le niveau français, sans être mauvais, n'est pas le meilleur. On





Voici les divisions CS des aT, GG et aAa. Bien sûr, le line up a déjà changé dix fois entre la prise de la photo et sa publication.





Les GG font un gros travail de communication : il n'est pas rare que des journalistes les suivent durant des tournois.

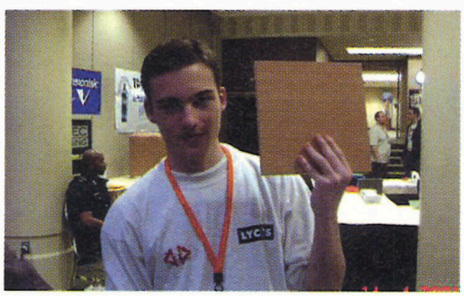
commence à comprendre qu'il faut un peu plus partager le savoir-faire dans le jeu. Pour les joueurs, ça va moins vite, parce que eux sont directement dans l'affrontement, dans les matchs.

JOYSTICK : Comment gérez-vous les transferts de joueurs qui passent souvent d'une de vos équipes à l'autre ?

SUN : Un départ, c'est souvent un coup dur, mais cela fait partie du jeu. Le « clan hopping » n'aura de cesse d'affaiblir, voire de détruire des équipes tant qu'aucun contrat ne sera signé avec les joueurs. Une certaine stabilité dans un jeu d'équipe peut autant amener, si ce n'est plus, qu'un Gather (équipe montée pour un tournoi) des meilleurs talents. Concernant HaRts (le leader des aAa.CS, passé chez GG), je ne peux pas en vouloir à Incolas, je ferais pareil à sa place.

INCO : Pas si sûr ! Les changements de clan ne sont pas si négatifs, sauf sur le coup, pour l'équipe qui le subit et ça je le comprends, Sun. Mais sur le long terme, c'est un système de métissage, on fait fusionner différentes visions du jeu.

MAZ : Pas vraiment d'accord non plus. À long terme, oui, il faudra de la stabilité, mais pour le moment on a beaucoup de retard à rattraper et il faut fatalement qu'il y ait du mouvement pour pouvoir rester dans la course. Il n'y a qu'à regarder par combien d'étapes et de changements de line up sont passés les SK (meilleur clan du monde) avant d'en arriver à leur domination de la scène mondiale.



rYo, ancien joueur de Counter Strike, surnommé le « Cantona de CS », dû à son caractère et son talent. Comment gérer un tel profil ?



C'est en remportant un contrat avec Lycos que GG avait pu pour la première fois participer à une CPL Dallas.

JOYSTICK : Si vous deviez prendre quelque chose (valeur, résultat, joueur, sponsor) les uns aux autres, que prendriez-vous?

SUN : Sponsor uniquement !

MAZ : Rien du tout :)

SUN : Forcément, sale riche.

MAZ : Ah ah.

INCO : Un gros sponsor de type Intel (le sponsor principal d'aT), mais je ne pousserais pas la compétition jusque-là...

Partie 4 : Le mot de la fin

JOYSTICK : Comment voyez-vous l'avenir du eSport ?

SUN : L'évolution de l'eSport dépendra énormément des investisseurs, de l'intérêt du public, de la crédibilité des joueurs et de leurs structures, mais aussi de l'intégrité des acteurs principaux dans ce domaine. Il faut assimiler l'eSport à toute compétition sportive classique.

INCO : La réaction des médias lors de la Coupe du Monde des Jeux Vidéo a été très encourageante car ils représentent une vision grand public de la chose. Ils ont tous été agréablement surpris. L'eSport a un avenir radieux, sachant qu'il s'appuie sur le jeu vidéo, une culture toujours plus populaire.

MAZ : Je n'irais pas jusqu'à dire que l'eSport deviendra comme le foot, mais c'est un fait, la communauté des joueurs est grandissante et il semble logique que son côté compétition grandisse aussi.



Après l'effort, le réconfort. À noter que le manager ne monte pas sur scène avec les joueurs... Modestie ? Ségrégation ? WC ?

JOYSTICK : Un classique : un message pour nos lecteurs ?

INCO : J'espère qu'on ne vous aura pas trop saoulé avec nos histoires et venez à Akyrion (www.akyrion.com) !

MAZ : Oubliez Akyrion, venez à l'Armageddon (www.armageddon.fr) !

SUN : Un grand merci à toutes les personnes qui m'ont fait confiance, mes joueurs qui me suivent depuis le début, les membres de l'équipe aAa, Arene.com, l'AES les j...

JOYSTICK : Je vais devoir couper là, je n'ai que 9 000 signes pour tout l'article... (ndlr : d'ailleurs t'as dépassé les calibrages, boulet va).

SUN : Bah, vire du Incolas, il m'a déjà piqué un joueur, moi je lui pique des signes, O.K. ?

TOUS : Ah ah ah.

JOYSTICK : Allez, la maison ferme, dehors les ivrognes.



La division Warcraft III de l'Armateam lors de la CPL Cannes. Son excellence est récompensée puisque Intel les soutient de près.

AGAINST ALL AUTHORITY : LE PRESTIGE

Spécialisés dans les FPS (bien que Sun nous annonce une section War3 bientôt), les aAa possèdent un palmarès impressionnant. En national, leurs sections Quake 3 TDM et CTF dominent la scène sans partage depuis des années et brillent parmi les meilleures du monde, de même pour Unreal avec l'Aramteam comme seule rivale. Côté CS, les aAa ont représenté deux fois la France aux WCG. Grand respect de la communauté. www.team-aaa.com



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

tryagain

Dark Age of Camelot

Enfin du nouveau dans DAOC

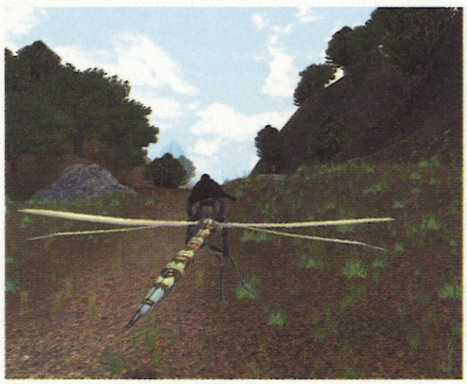
Tbf (MERCI À L'ALBIONNAIS SHINFULO POUR SA VISITE GUIDÉE)

TOUR D'HORIZON SUR LES SERVEURS AMÉRICAINS POUR VOIR CE QUI NOUS ATTEND DANS LES SEMAINES À VENIR : NOUVELLES QUÊTES, ARTISANAT AMÉLIORÉ, ROYAUME CONTRE ROYAUME CORSÉ, LE PATCH 1.65 DEVRAIT FAIRE DES HEUREUX.

Les prochaines étapes après Fondations sur les serveurs européens sont le patch 1.65, puis la seconde extension Trials of Atlantis. Attardons-nous ce mois-ci sur la version 1.65 qui comporte un grand nombre de nouveautés pour tous les joueurs.

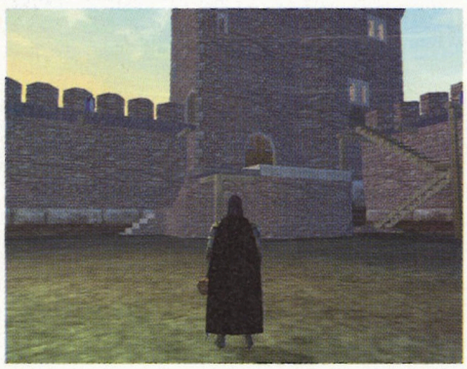
NE FRAPPEZ PAS

Le changement le plus important pour les maisons est une base de données à l'entrée des zones d'habitation. Celle-ci vous permet de rechercher des objets fabriqués par des joueurs artisans et vous donne comme réponse le numéro de la maison du joueur. À vous ensuite de trouver cette bicoque dans les zones. Les marchands revendeurs affichent désormais la qualité des pièces et leurs puissances. De plus, ils ne peuvent stocker plus de 200 pièces de platine, ce qui est quand même une somme colossale. Enfin, une nouvelle zone d'habitation fait son apparition pour ceux qui sont arrivés trop tard lors de la sortie de Fondations. Les terrains sont maintenant au prix minimum de 300 pièces d'or et la baisse par heure est de 1,2 platine. Ce qui fait toujours plus d'une semaine d'attente pour que le prix soit raisonnable, mais ne boudons pas notre plaisir.

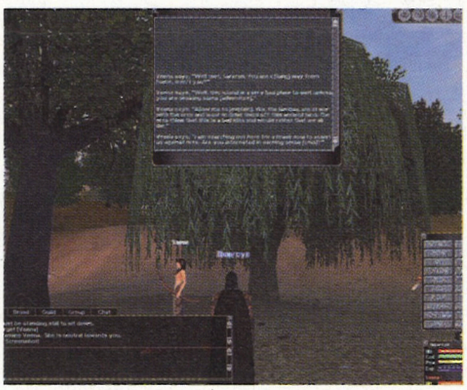




Un gros monstre comme on les aime.



La porte au donjon permettra de rallonger la durée des prises de forts.





Le " player market ", pour trouver un objet fabriqué par des artisans.

PETITS MEURTRES ENTRE ENNEMIS

Grande nouvelle pour les fans des combats entre royaumes, cette version 1.65 permet d'améliorer l'affichage de centaines de joueurs sur l'écran. Il est en effet possible de créer une zone de précache selon la mémoire de votre PC pour stocker l'affichage des armures des joueurs. Les portes de forts changent également de place afin de permettre une défense dans la cour, la deuxième porte se trouvant maintenant à l'entrée du donjon. En cas d'attaque, vous ne pourrez plus connecter votre joueur en défense dans un fort, il sera placé en zone sûre et vous devrez rejoindre le fort attaqué à pied. Enfin, vous avez maintenant une barre à l'écran qui indique quand votre corps sera renvoyé à la dernière pierre des âmes. Pratique pour savoir combien de temps il vous reste pour secourir un allié mort au combat.

D'AVENTURE EN AVENTURE

Enfin, pour les joueurs préférant les combats contre des monstres, sachez qu'une nouvelle zone dans l'extension Shrouded Isles apparaît. Celle-ci est accessible en nageant ou par un nouveau moyen de transport composé de créatures volantes. Destinée avant tout aux joueurs de niveau 35 ou plus, cette île propose de nouvelles quêtes interconnectées. Impossible donc de ne faire que les quêtes de niveau 50 pour les gros bills et c'est tant mieux. Pour vous donner un aperçu de ce que seront vos voyages avec la deuxième extension, quelques îlots apparaissent à l'horizon en se baladant sur la plage. Mais pour le moment, il faudra vous contenter d'y aller à la nage car les bateaux ne feront leurs apparitions que dans Trials of Atlantis, prévu pour début février en Europe. La version 1.65, quant à elle, fera son apparition mi-janvier.

Maintenant, on est tous de taille à conquérir le monde.



Avec le Pack eXtense PS2* de Wanadoo, je joue facilement et simplement en réseau sur ma console PlayStation®2.

J'ai accès à l'Internet Haut Débit illimité. Je retrouve à tout moment mes amis pour les défier dans des tournois. Ma dernière performance : 6 joueurs vaincus en 3h54.

Wanadoo recommande le jeu en réseau sur PlayStation.2 JEU EN RÉSEAU

1014 (appel gratuit de chez vous)
votre agence France Télécom

wanadoo
positive generation

* Pour tout achat d'un pack Modem routeur eXtense PS2 (prix de vente conseillé : 339,07€TTC) et souscription d' un forfait eXtense d'une durée de 12 mois minimum (eXtense 128k : 30€TTC/mois - eXtense 512k : 45,42€TTC/mois - eXtense 1024k : 80€TTC/mois) entre le 02/12/2003 et le 31/01/2004 . Offre valable sur les zones géographiques couvertes par la technologie ADSL en France Métropolitaine et sous réserve de la compatibilité de la ligne avec la technologie ADSL. L'adaptateur Réseau (Ethernet) pour Playstation 2 peut être acquis séparément pour 40,07€ TTC (prix de vente conseillé). L'utilisation de la technologie Wi-Fi avec la norme RLAN 802.11b sur la bande de fréquence 2,4 GHz est autorisée conformément aux recommandations de l'Autorité de Régulation des Télécommunications.SA WANADOO INTERACTIVE - 48 rue Camille Desmoulins - 92971 Issy les Moulineaux Cedex 9 - RCS B 403 088 867.

Dark Age of Camelot
Fondations

TBF

DARK AGE OF CAMELOT ÉTAIT LE SEUL MMORPG À NE PAS PROPOSER DE MAISONS POUR LES JOUEURS. CETTE EXTENSION GRATUITE APPORTE LA SOLUTION EN TENTANT D'INNOVER DANS QUELQUES DOMAINES.

Lundi 17 novembre. Fondations est enfin disponible. Deux mois de retard pour Goa quand on se souvient du bandeau d'annonce sur le site officiel parlant de la rentrée 2003. Le prix d'entrée des terrains est de 120 platines. On trouve quand même quelques guildes téméraires qui dépensent plus de 200 platines ce soir-là pour avoir la combinaison terrain + manoir avec une vue imprenable sur un lac. Une longue semaine d'attente se profile... Jeudi 27 novembre. Les terrains passent sous la barre psychologique des 5 platines.
En quelques heures, des maisons poussent dans la zone de départ. À 20 heures, tous les terrains sont à 1 platine et la première zone semble quasiment remplie. Tous ceux qui le désirent peuvent enfin avoir leur maison. Mais qu'est-ce que ça apporte en fait ?

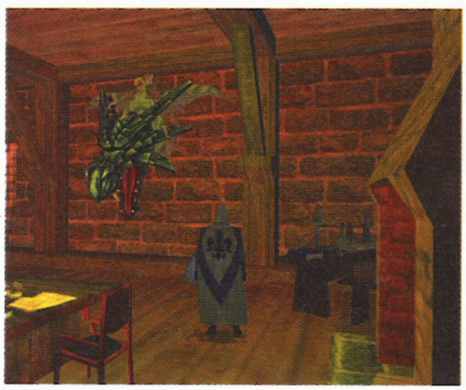


Des joueurs décident de garder un plot en attendant un prix raisonnable.

MA PETITE ENTREPRISE NE CONNAÎT PAS LA CRISE

On distingue quatre types d'habitation : la chaumière, la maison, la villa et le manoir. Une tirelire est à payer chaque semaine, servant de loyer et coûtant plus cher selon la taille de la maison. On peut d'ailleurs utiliser les primes de royaume pour le règlement ; bonne idée quand on sait qu'on attend depuis un an comment les dépenser de façon intelligente. En cas de non paiement, on vous envoie des huissiers et on prélève un montant important sur votre carte bancaire. Trêves de plaisanterie, la maison est détruite et vos possessions passent dans les mains de notaires PNJ (Personnage Non Joueur). Les maisons sont plutôt destinées aux guildes vu le prix et la taille des plus grandes ; cependant, il est tout à fait possible pour un joueur de posséder sa propre maison avec des marchands et téléporteurs PNJ en libre accès.
Ces derniers vous permettent d'acheter de la matière première pour l'artisanat ou de vous transporter aux quatre coins du royaume.
Enfin, pour finir ce tour d'horizon sur cette extension, sachez que vous pouvez décorer votre maison en tableaux, meubles et trophées. Les œuvres d'art représentent des lieux connus ou dangereux de votre royaume, de quoi avoir peur en écoutant des histoires près de la cheminée.

Les meubles sont à fabriquer via la compétence Menuiserie avec une collection de modèles digne du catalogue Ikea. Enfin, les trophées se récoltent en tuant un monstre donné. En utilisant sa dépouille avec une fiole spéciale concoctée par un alchimiste, vous obtiendrez une tête de dragon, un imposant lézard ou une petite fée par exemple.
Fondations reste optionnel pour les joueurs adeptes de combats qui attendront plutôt Frontiers, la deuxième extension gratuite basée sur le combat inter-royaumes. En revanche, les joueurs artisans ou juste curieux y verront un excellent moyen de dépenser leurs sous durement gagnés.



La tête de dragon fait bonne impression dans une maison de guilde.



L'interface pour décorer la maison est un poil compliquée.

QUELQUES LIENS UTILES :

- **http://daoc-stats.com pour trouver des artisans légendaires sur votre serveur de jeu.**
- **http://daoc-trophy-mobs.com pour une description des monstres donnant des trophées.**

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

Anarchy Online: Shadowlands

Mia Jong

Genre : MMORPG
Éditeur : Funcom/Norvège
Texte & voix : V.O.

QUARANTE MINUTES DE MARCHE SOUS L'EAU POUR EN ARRIVER LÀ. JE NE SAIS PAS CE QUI ME RETIENT D'ENVOYER MARVIN SUR LA TRONCHE D'ERGO. PEUT-ÊTRE LE FAIT QU'ERGO EST LARGEMENT PLUS FORT QUE MON ROBOT ? MOUI, ADMETTONS. EN TOUT CAS, J'AI FAIT TOUTE CETTE BALADE POUR RIEN. MOI QUI VOULAIS VOIR PENUMBRA AVANT LE LEVER DES DEUX LUNES, C'EST RAPÉ. ERGO NE VEUT PAS ME LAISSER PASSER.



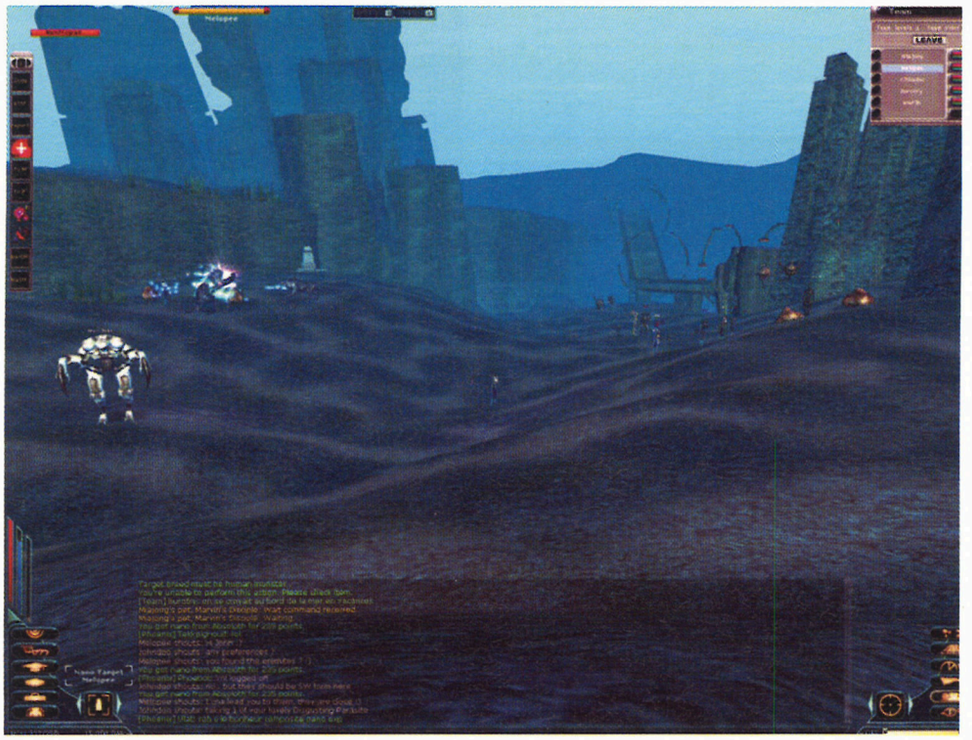
A Tir, ville principale des Clans sur Rubi-Ka, il y a foule sur la place de la Porte Sud. Des gens font du commerce, cherchent des équipiers ou parlent entre eux. Au milieu de la cacophonie, assise sous un gros lampadaire, j'affiche un visage renfrogné. Sanderus, un ami metaphysistis, me regarde avec un air narquois. « Alors, c'est beau Penumbra ? », me lance-t-il en riant. « Penumbra ? J'y travaille », dis-je en maugréant. C'est une réponse que je donne souvent, ces temps-ci. La progression sur les îles des Shadowlands est un véritable défi, et aller sur Penumbra ne fait pas exception à la règle. Ergo veut des objets précis pour me laisser passer sur l'île, et ça n'allait pas être une partie de plaisir. Toute seule, impossible d'y arriver. Et c'est pour cette raison que je suis à Tir. Il n'y a pas de meilleur endroit sur la planète pour trouver des équipiers. Une jeune femme habillée tout en jaune surgit soudain de la rue ouest. C'est Melopee, une Martial Artist, reine du combat à main nue. « Dis donc, tu as teinté ton armure ?, dis-je en la détaillant de la tête au pied. Jaune, c'est pas assez voyant, tu n'avais pas en rose fluo ? » Elle sourit... jaune, et me rétorque : « C'est l'armure Jobe, Tier 1, figure-toi. Faut du boulot pour l'avoir. » « En même temps, on se demande si ça vaut la peine. » Au lieu de me filer une baffe, elle se contente d'afficher les caractéristiques de l'armure sur l'intercom'. Pas mal. Juste un peu trop jaune quoi. J'étais en train de réfléchir à une autre vanne lorsque Burotry et Althadoc nous rejoignent. Burotry est accompagné de son droïde qui fait office de garde du corps. Quant à Althadoc, même s'il donne le change en portant un fusil plus gros que lui, il ne sait faire qu'une seule chose : soigner. Mais il le fait bien, et sa venue nous rassure un minimum.



Voilà les fameux golems qui posent tant de problèmes. Sans coordination, aucune chance.

20 000 LIEUX SOUS LES MERS

« Il te manque quoi pour Penumbra, Mia ? », me demande Burotry alors que nous formons l'équipe et que nous nous préparons (pour ma part, pas grand-chose à faire, à part dire à Marvin de me suivre ; pour les autres, les effets pyrotechniques des nanotechnologies volent autour d'eux, tandis qu'ils s'équipent). « Pas grand-chose, juste les trois Dust des golems », dis-je en haussant les épaules. Althadoc siffle entre ses dents : « Rien que ça ? C'est le plus dur à avoir, et on ne va pas être les seuls sur le coup. » « On verra bien, rétorque Melopee. De toute façon pour le moment, il faut aller sur Adonis, on avisera sur place. » De Tir, il faut d'abord se rendre à Old Athen, la ville des nouveaux venus sur Rubi-Ka. C'est là que les gens apprennent leur métier. La place centrale de la ville est au moins aussi bondée que celle de Tir ce soir-là. Nous ne faisons que la traverser. Il faut ensuite se rendre à Wailing Waste,



Mine de rien, les abysses sont fréquentées. À droite et à gauche, deux groupes expliquent aux Parasites comment bien gérer le stress.

puis de là, avec des clés spéciales, nous passons directement sur Adonis. Encore un peu de marche et nous voilà devant le tunnel qui mène aux fonds sous-marins. Impossible d'y aller sans protection. En silence, nous revêtons nos scaphandres. Le mien est tout blanc alors que ceux de mes équipiers sont très jolis. Ils se marrent en douce. « Bon, O.K., on rigole ou on bouge ? », dis-je énervée. Je franchis le tunnel et vais sous l'eau. Mes amis me rejoignent juste après. « Bon, les golems sont dans une grande cave, assez loin d'ici, nous déclare Burotry. Absoloth nous y attend. » Nous nous mettons en route. Sous l'eau, impossible de courir, les déplacements sont très lents. Nous croisons sur notre chemin des petits groupes de gens qui se battent contre la faune locale. La pire bestiole des abysses, c'est le Parasite. Je hais ces trucs. La veille, j'ai passé quatre heures à les chasser avec un ami, elles me donnent des spasmes désormais.



« Mon schaphandre est blanc alors que ceux de mes amis est super beau. Je pressens une analyse pour m'en remettre...»

On aperçoit d'ailleurs sur notre gauche des gens qui s'acharnent contre quatre de ces monstres. Ils semblent un peu débordés. On les encourage de loin, tout en poursuivant notre chemin. La cave est en vue. Elle est située tout au fond d'un profond ravin, à dix minutes de marche de l'entrée du tunnel.



Un Ermite voulait nous présenter ses quatre potes. Ils ont l'air sympa, comme ça, de près. Mais mieux vaut les aveugler avant d'approcher.

Absoloth, un nanotechnicien, nous attend devant l'entrée. Il se joint aussitôt à nous. « Entrons », dit Burotry.

FIGHT CLUB

À l'intérieur, on remet nos armures. On a la chance d'être seuls pour le moment. « Le boss est là-haut », déclare Absoloth. J'interroge Melopee par un channel privé. Elle m'explique qu'avant de voir les golems tant redoutés, il faut les faire apparaître. Pour cela, il faut se rendre tout en haut du donjon et tuer un gros ver, le boss en question. « Mia et moi allons là-haut, discuter avec un invertébré, commande Melopee. À deux, ça suffira. Vous, vous restez ici et quand les golems sont là, vous commencez à les paralyser. » « Chef, oui chef ! », plaisante Absoloth. Ça tombe à plat : tout le monde est un peu tendu. Je suis Melopee dans les méandres du donjon. Elle connaît la route. Heureusement, car c'est très mal fréquenté ! Plusieurs fois nous croisons d'énormes créatures qui veulent nous réduire en miettes. Marvin nous suit, toujours aussi indifférent à ce qui se passe, même quand un monstre me frappe. Il faut que je lui donne l'ordre d'attaquer pour qu'il daigne réagir. Un jour, je l'enverrai à la casse, mais pour le moment j'en ai trop besoin. Je l'insulte juste de temps en temps, pour faire bonne mesure. Plusieurs étages plus haut, nous voilà nez à nez avec le boss. J'envoie Marvin dessus. Melopee lui prête main-forte. Moi je regarde le combat de loin. Je ne me bats jamais, je préfère laisser faire mon robot. Je me contente de soigner Marvin avec mes nanos. Au bout d'un long combat, le boss rend l'âme. Burotry nous prévient que les golems sont bien apparus ; ils sont dans la première salle ! Il faut qu'on redescende tout en bas ! Je sens



Le labyrinthe halluciné du donjon des abysses. On s'y perd facilement sans un bon guide.



Melopee me guide vers les grottes où vivent les Slithers, d'énormes poissons dont deux spécimens ondulent tranquillement à droite.

mes jambes fléchir, mais Melopee est déjà partie. Bah oui elle a moins peur que moi, elle peut se soigner. On fait le chemin inverse en quatrième vitesse, et nous voilà face aux golems. Ils sont quatorze, tous dans la même pièce. Impossible de les prendre tous de front, on y passerait à coup sûr. Mais Absoloth et Burotry sont capables de les paralyser. Il suffit d'attendre qu'ils aient fini pour tuer les golems un par un. Au pire, Althadoc est là pour soigner. Une fois la technique acquise, ça va très vite, et nous ne tardons pas à ramasser ce que nous voulons sur les cadavres. Je range soigneusement mes trois Dust tant recherchés dans mon sac, tout en remerciant l'équipe. « Une bonne chose de faite, dis-je en refermant mes sacs. Il ne reste plus qu'à aller voir Ergo. »

LÈVRES GERCÉES

L'idée de faire les quarante minutes de marche n'a pas l'air d'enchanter grand monde. Mais l'envie de découvrir Penumbra, l'île gelée, est la plus forte. Il faut aller tout au nord d'Adonis. À cinq, le voyage est quand même plus agréable que seul. Absoloth a tôt fait de paralyser un Parasite qui voulait se joindre à nous. Dire que quand j'étais seule, il m'avait suivi pendant tout le trajet ! J'étais prête à déclarer ma flamme à Absoloth et ses paralysies, lorsque d'énormes vers surgissent du sable. « Des Eremites ! crie Althadoc. Ils sont cinq ». « Bah, dis-toi que ce sont de gros hippocampes, c'est affectueux en fait. » Toute l'équipe me regarde avec des yeux ronds. Ça doit être le traumatisme de la veille. Il faut dire que, comme je ne peux pas paralyser, ma seule défense en plus de Marvin est d'aveugler mes cibles afin qu'elles ne me touchent pas. Mais nerveusement, c'est assez terrible. Une fois de plus, Absoloth et Burotry nous débarrassent vite de nos sangsues. Le reste du voyage sera tranquille, et j'en profite pour admirer les constructions titanesques qui sont enfouies sous l'eau. Elles ressemblent à des vaisseaux qui se sont écrasés là des milliers d'années auparavant. Nous contournons une énorme masse métallique, et enfin pénétrons dans la grotte où réside Ergo. Des méduses



Premiers pas sur Penumbra. J'éprouve la sensation bizarre d'être une pionnière. À ce moment, très peu de gens avaient accès à l'île.

gigantesques mais inoffensives nous accompagnent. Je me plante près d'Ergo et commence à lui parler. Cet être mécanique est extrêmement bavard. Je le coupe dans sa litanie : « Ouais, O.K., Ergo, j'ai tes trucs là, je peux passer sur Penumbra maintenant ? ». Il fait une pirouette et me regarde de ses yeux fixes. Le Yutos à côté de lui entame une chanson insupportable. On se croirait dans un sketch. Je lui donne mes Dust et d'autres babioles récupérées avant, et enfin il me tend la fameuse clé vers Penumbra. J'aurais tendance à sauter de joie et courir dans tous les sens, mais sous l'eau, c'est impossible.

Je me réfrène et me contente donc de me diriger vers la porte qui mène à l'île tant convoitée. Je la franchis. Derrière moi, j'entends Melopee me crier quelque chose : « Non, Mia, attends, il faut aussi... » Je suis sur Penumbra, ça y est. Qu'est-ce que c'est beau ! Houla, mais il faut froid aussi ! Très froid même ! Ma santé se dégrade à vue d'oeil ! « Hey, c'est quoi cette arnaque ? », dis-je juste avant de mourir. Ma structure moléculaire se reforme lentement.

Je suis revenue à Tir, près du terminal de reconstruction. Sanderus est toujours là et se marre comme un Slither. En attendant d'avoir récupéré toutes mes facultés, je maudis Ergo sur dix-sept générations. « Penumbra ? J'y travaille », dis-je à Sanderus, goguenard.



On ne voit rien, ça flashe de partout, c'est un combat typique sur les terres de Rubi-Ka.

ABONNEZ-VOUS

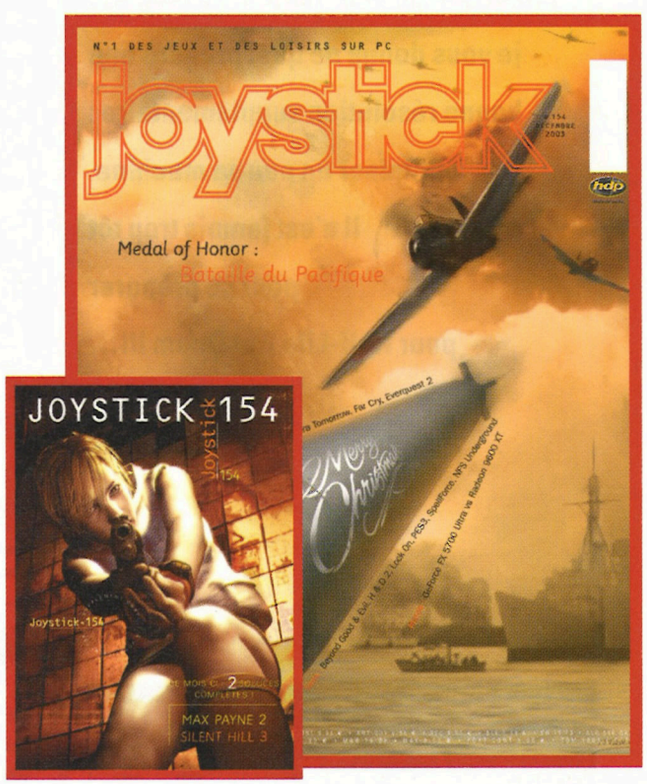
joystick



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 30 avril 2004. 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 ☐

ST548

PAR C_WIZ

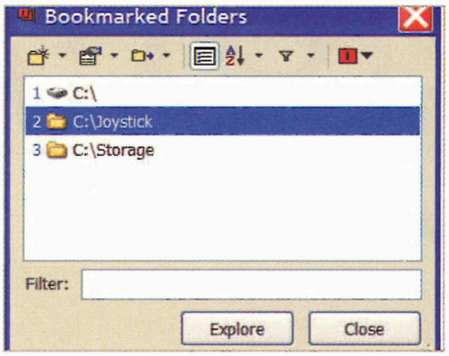
DES UTILITAIRES À LA MODE

2004, je le sens, c'est l'année durant laquelle on va faire plus de sport, et surtout on va arrêter d'acheter des gadgets en tout genre. Plutôt que de vous mentir, ce mois-ci, je vous donne de quoi prendre une bonne résolution supplémentaire : optimiser un peu sa machine. Il n'est jamais trop tôt pour se préparer pour Half-Life 2 et Doom III…

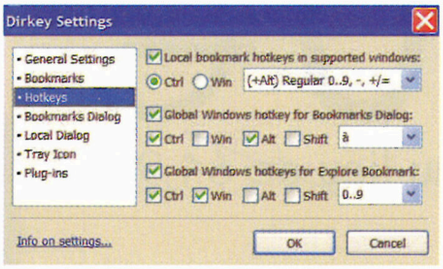
Dirkey

Je sais, je vous saoule tous les mois à parler de mon amour sans borne pour l'Atari, mais il y a encore un point sur lequel mon bon vieux ST (ndlr : Atari c'est tout pourri, Amiga vaincra !) trucide les PC : les boîtes de dialogue d'ouverture/sauvegarde de fichiers. La faute en partie au fait que ces fenêtres ne sont pas unifiées sous Windows. Alors chaque programme y va de sa petite fonctionnalité en plus : prévisualisation des images dans Photoshop, boutons de navigation sur d'autres, et bookmark dans Office 2003. Au point que si l'on a le malheur de lancer un vieux programme, c'est une vielle boîte de dialogue qui apparaît. Bon, Dirkey ne va pas résoudre tous les maux de Windows, mais il offre la fonctionnalité qui tue : des bookmarks universels dans les boîtes de dialogue. Et en plus les joueurs ne seront pas dépaysés. Afin d'être compatible avec les fenêtres les plus obscures, Dirkey utilise des raccourcis clavier. « Ctrl+Alt + un chiffre » permet de créer un bookmark, et « Ctrl + chiffre » de le rappeler. On se croirait dans Warcraft. Dirkey, c'est tout simple, ça marche, et en prime c'est gratuit. J'allais oublier le détail qui tue. Les bookmarks marchent aussi dans l'explorateur Windows. Démoniaque.

- VERSION : 2.0a
- EDITEUR : Igor Pavlov
- LICENCE : Freeware
- URL : www.protonfx.com



La fenêtre « bookmark », pour les trous de mémoire.

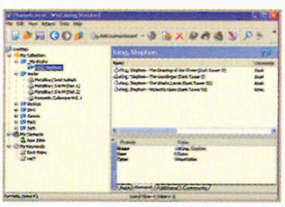


Les options permettent de reconfigurer les raccourcis. Je l'aime ce soft.

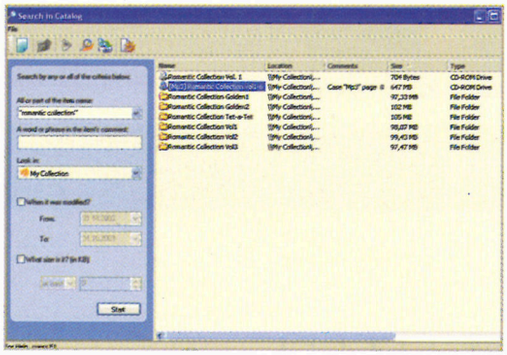
WinCatalog

La « collectionnite » est une maladie qui nous touche tous, à des niveaux très divers. Tbf par exemple, c'est les jeux (il a encore des disquettes Amiga le bougre, tout comme Caf), pour d'autres ce sont les MP3 ou les DVD. Voire les timbres, mais je ne veux pas balancer. Collectionner, c'est bien, mais retrouver ce qu'on veut facilement, c'est mieux. C'est dans ce but qu'a été crée WinCatalog. Ce soft est capable de faire l'inventaire de vos disques, CD et DVD, afin d'en archiver le contenu. Bien entendu, on trouve toutes les petites joyeusetés liées au genre, comme l'archivage du contenu des archives compressées, la recherche CDDB pour les CD audio, et la possibilité d'associer des mots-clefs et descriptions à chaque élément. Là où il va un cran plus loin, c'est dans sa capacité à catégoriser des éléments qui ne sont ni des volumes, ni des fichiers. Il est possible en effet d'y rentrer la collection de capsules de bière familiale, amoureusement collectée depuis quatre générations. L'interface est en plus très réussie. Encore en développement, il a l'avantage d'être moitié moins cher que son grand concurrent, WhereIsIt. À tester.

- VERSION : 1.02b
- EDITEUR : RaysLab
- LICENCE : Shareware
- URL : www.wincatalog.com



L'interface principale de WinCatalog est réussie, avec de jolies icones colorées.



La recherche parmi la base de données reprend le principe de celle de Windows XP.

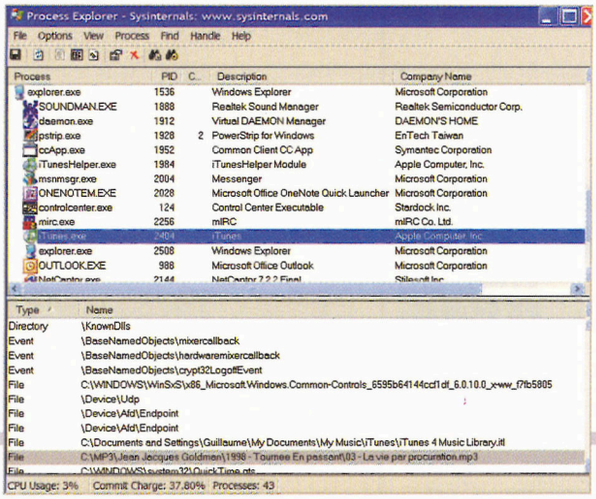


Le skin de base n'est pas très réussi. Heureusement, on en trouve un tas d'autres sur le site de l'auteur.

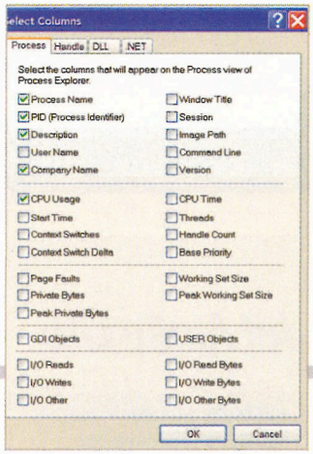
Quintessential Player

Les lecteurs multimédia, j'adore ça et ce qu'il y a de génial, c'est qu'on en trouve vraiment pour tous les goûts. Ce mois-ci, on va s'attarder sur un vétéran. Certains se rappelleront peut-être de Quintessential CD, l'ancien nom du lecteur, qui fut l'un des premiers à permettre la lecture de CD audio en passant directement par la nappe IDE. C'était la minute historique du mois (Atomic a déjà le monopole des poutres, je ne vais pas aussi lui laisser le monopole de l'histoire). Maintenant ça fait sourire, c'est sûr. Alors les années passant, comment a évolué le logiciel ? Pas trop en fait : du côté de la lecture CD, c'est toujours très bon, avec la recherche CDDB intégrée. Pratique, mais tout le monde le fait. Pour les formats de fichiers audio supportés, MP3 et OGG se partagent l'affiche, mais des plug-in permettent d'étendre le tout sans problème, du midi au fameux FLAC. Il est d'ailleurs capable de charger les nouveaux plug-in installés sans redémarrer l'appli. Les habitués de Winamp savent de quoi je parle. Il gère nativement l'encodage MP3, extensible une fois encore à de nouveaux formats. Ça pêche un peu du coté des playlists, vieillottes, et par l'absence de media library. Sans avoir la convivialité d'un iTunes (pub cachée inside), il ravira ceux qui aiment les interfaces qui clignotent et qui n'ont pas besoin de bibliothèque pour faire le tri dans leur musique.

- VERSION : 4.11
- EDITEUR : Paul Quinn
- LICENCE : Freeware
- URL : www.quinnware.com



En haut, les différents processus lancés, et en dessous, les « handles » du processus sélectionnés. C'est ici que l'on trouve les fichiers en cours d'utilisation.



La quantité d'information affichable est déroutante.

Process Explorer

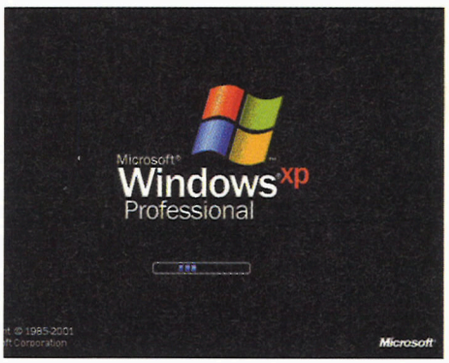
Il y a des gens formidables parmi les développeurs. Il y en a même qui connaissent mieux les entrailles de Windows que certains des programmeurs de Microsoft. Non, je n'affabule pas, même MS l'avoue. Le monsieur en question s'appelle Mark Russinovich et prend un malin plaisir à écrire des logiciels indispensables. Le gestionnaire de tâches sous Windows, vous connaissez forcément. On a tous un jour ou l'autre été confronté à un jeu récalcitrant qu'il a fallu achever à coup de ctrl-alt-suppr. Process Explorer reprend le principe de cette fameuse boîte de dialogue en décuplant ses possibilités. Et c'est juste du grand art. Exemple typique : un programme qui plante, et Windows vous empêche de supprimer un fichier. C'est pénible, et aucun moyen de savoir quel processus l'utilise. Process Explorer résout le problème : non content de lister les fichiers bloqués par les processus, il permet d'effectuer des recherches. On pourra même enlever le lien vers le fichier (handle) sans arrêter le processus. Ça ne s'arrête pas là : pour chaque programme, la description et le nom du constructeur sont indiqués, pratique lorsque l'on a un doute. L'outil regorge d'options et fait le tour de tout ce qui peut exister dans le domaine. Et bien entendu, il est capable de se substituer au gestionnaire de tâches de Windows. Un véritable petit bijou à installer d'urgence.

- VERSION : 8.10
- EDITEUR : SysInternals
- LICENCE : Freeware
- URL : www.sysinternals.com

Bluescreen Screen Saver

Allez, je ne peux pas m'empêcher de citer l'autre logiciel totalement indispensable de Mark Russinovich, le Bluescreen Screen Saver. Si, comme moi, la stabilité de Windows XP vous déprime, cet économiseur d'écran est fait pour vous. Il imite des plantages de type « écran bleu » en affichant des écrans tirés de situations existantes et simule le reboot. Compatible avec NT 4.0, 2000 et XP, il s'adapte à chaque fois aux particularités. Comble du réalisme, la possibilité de simuler une activité disque lors du redémarrage. On en redemande.

- VERSION : 3.0
- EDITEUR : SysInternals
- LICENCE : Freeware
- URL : www.sysinternals.com



« Cheri, ton PC, il arrêtait pas de rebooter alors je l'ai débranché... » Comment ça, ça sent le vécu ?

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

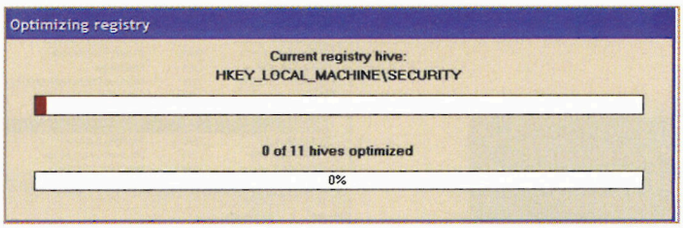
Jet Audio Lite

- VERSION : 5.1.10
- EDITEUR : JetAudio, Inc
- LICENCE : Freeware
- URL : www.jetaudio.com

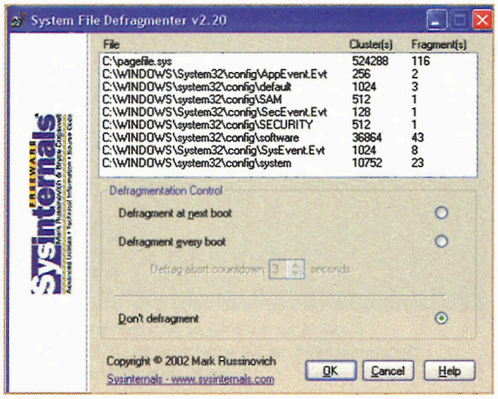
Bon alors celui-là, je préviens, il est classieux. L'interface imite celle d'une mini-chaîne, un concept qu'on nous a déjà fait cent fois. Sauf que là c'est très réussi. Teintes gris bleu, gros bouton de volume et grand écran de visualisation, ça en jette. Mais bon, le design, ça ne fait pas tout, surtout à l'époque du tout skinable. Curiosité, une horloge sur le player, qui joue le rôle d'alarme et de timer : on peut programmer une lecture à une heure donnée, pour faire réveil ou stopper la lecture après une durée déterminée. Pour ceux qui aiment s'endormir en musique… JetAudio ne se résume pas qu'à ça. Une palanquée d'effets accompagne un égaliseur de bonne facture. Au programme : surround, renforcement des basses, élargissement du champ stéréo et réverbération. Finement configurables, ils sont de bonne qualité. Côté formats, on a le droit à la totale, du MIDI au DVD. Un décodeur MPEG-2 est en effet intégré. Petit plus, tous les effets audio sont disponibles lors de la lecture des vidéos, DVD inclus. C'est suffisamment rare pour être souligné. Bien entendu, on retrouve également une bibliothèque pour gérer ses albums, mais surtout quelques possibilités avancées de manipulations de fichiers. Rip CD aux formats OGG, APE ou encore FLAC, conversions de fichiers, enregistrements à partir d'un micro ou d'une entrée ligne, gravure de CD, et même broadcast de radio sur le Net pour la version pro. Difficile d'en faire plus. JetAudio en ravira plus d'un avec sa solution tout en un, à la fois conviviale et puissante.



Le skin par défaut est magnifique. Oui, avec moi, tout est dans la subjectivité.



Interface minimaliste, c'est presque rassurant vu l'importance de la base de registre…



JetAudio supporte l'export au format FLAC, nouveau format de compression sans perte, pour une qualité maximale.

NTREGOPT/PageDefrag

- VERSION : 1.1a/2.21
- ÉDITEUR : Lars Lederrer/SysInternals
- LICENCE : Freewares
- URL : http://home.t-online.de/home/lars.hederer/erunt/

Sharewares en tout genre, jeux, démos, les installations et désinstallations sont monnaie courante sous Windows. Résultat, une fragmentation du disque dur. Ça, c'est connu, et un bon vieux defrag permet de s'en sortir. Ce qui est plus problématique, c'est la fragmentation de la base de registres. Les clefs retirées laissent des trous, ce qui ralentit le chargement du système. NTREGOPT permet de répondre au problème en recréant une version compressée de la base de registre. Elle est alors comprimée, puis rechargée au prochain redémarrage. Simple et efficace, cela ne résout que le premier problème de la base de registre. Cette dernière est stockée sous la forme de fichiers. Jusque-là, rien d'anormal. Cependant ces fichiers ne peuvent être défragmentés par les outils conventionnels, Windows en empêchant l'accès. Qu'à cela ne tienne, PageDefrag vient à notre rescousse. L'outil permet de planifier une défragmentation des fichiers de la base de registre au prochain démarrage, voire même à chaque démarrage, offrant le cas échéant la possibilité d'interrompre manuellement la procédure. Deux outils complémentaires et indispensables pour rendre une seconde jeunesse à votre installation Windows. Il faut dire qu'avec la diminution des écrans bleus, on réinstalle moins souvent…

Top Utilitaires de la rédac

- ***Lecteurs vidéo :***
BSPlayer 1.0 RC1
Zoom Player Pro 3.3
WMP 9
- ***Lecteurs audio :***
Winamp 5 RC10
WMP 9
iTunes 4.1.2
- ***Mailreaders :***
Outlook 2003
Eudora 6.01
Mozilla Thunderbird 0.3
- ***NewsReader :***
Gravity 2.5
Xnews 6.08
Free Agent
- ***Pagers Internet :***
Trillian Pro 2.0
ICQ 2003a
MSN 6.1
- ***Anti lourds :***
Spy Sweeper
Spy Bot Search and Destroy
SpamPal 1.52b2
POPFile 0.20.1
- ***Downloaders :***
FlashGet 1.40
- ***Customisation :***
Desktop Sidebar 1.03.55
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b
- ***Clients FTP :***
FlashFXP
FileZilla
SmartFTP
- ***Browsers Web :***
Netcaptor 7.5.0b6
Mozilla Firebird 0.7
Crazy Browser 1.05
- ***Browsers d'images :***
ACDsee 6.0
Xnview 1.66
- ***Tweakers :***
Startup Control Panel 2.7
Customizer XP 1.8.5



GAMEKULT.COM

LA REFERENCE DU JEU VIDEO SUR LE WEB

- **Actualité :** Toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel dans un flot continu de brèves, de news, de zooms, de previews, de reportages et d'interviews. Recevez nos newsletters quotidiennes ou hebdomadaires pour ne rien rater.

- **Reviews :** Retrouvez tous nos tests de jeux vidéo et d'accessoires ainsi que la revue de presse internationale pour chaque titre et l'avis des autres joueurs. Des milliers de screenshots, d'artworks et de vidéos inédites.

- **Communauté :** Discutez en privé, participez aux forums, rédigez vos propres critiques, faites part de vos attentes, retrouvez l'aide précieuse de notre communauté dans les forums Tips et Hardware.

- **Business :** Gamekult Finances offre une autre vision du monde vidéoludique pour ne rien rater des meilleures ventes, des résultats des entreprises du secteur et des faillites ou rachats.

- **Services :** Pratique et facile d'utilisation, Gamekult propose systématiquement le meilleur prix du neuf et de l'occasion sur internet. Achetez et revendez en toute sécurité au meilleur prix.

Une seule adresse : www.gamekult.com

Du vent dans les cheveux

C'est désormais officiel, les tant attendus Pentium 4 Prescott, gravés en 0.09 micron et disposant d'1 Mo de cache (les Northwood sont pourvus de 512 Ko) seront annoncés le 2 février prochain. Cinq modèles seront proposés, à des fréquences de 2.8, 3.0, 3.2 et 3.4 GHz. Vous allez me dire que ça ne fait que quatre modèles, le cinquième est un peu particulier puisque cadencé lui aussi à 2.8 GHz, il utilisera un bus 533 en lieu et place du bus 800 MHz. Un espoir d'upgrade pour les utilisateurs d'i845 ? Intel ne s'arrêtera pas là, puisque deux autres modèles seront introduits. Tout d'abord, et c'est une surprise : une nouvelle déclinaison du Northwood, cadencé à 3.4 GHz. L'autre modèle est un nouveau Pentium 4 Extreme Edition, cadencé également à 3.4 GHz. Il devrait être introduit au même prix que le 3.2 EE actuel, soit trois fois trop cher pour la bourse du joueur moyen. Pour finir en beauté, Intel prévoit une baisse de prix le 15 février. Grand gagnant, le P4 3.2 GHz qui devrait passer sous la barre des 300 euros. J'ai gardé le meilleur pour la fin : le prix des Prescott. Intel n'y va pas par quatre chemins, ils seront tout simplement alignés sur les prix des Northwood de fréquence équivalente. Il va y avoir de l'upgrade dans l'air...



Edito

L'année 2004 débute, pleine de bonnes résolutions pour tout le monde. ATI et Nvidia vont se mettre d'accord avec leurs pixel shaders, Intel va fabriquer des processeurs 64 bits compatibles avec ceux d'AMD, et VIA va sortir ses chipsets en temps et en heure. Mwahahah, non je déconne, c'est comme les grandes décisions, genre « aller, hop, régime » : personne les tient jamais.

Par C_Wiz

ATI et ses amis

Creative vient s'ajouter à la liste des partenaires d'ATI. Le papa de la gamme SoundBlaster va en effet distribuer des cartes graphiques utilisant les Radeon du constructeur canadien. Ce n'est pas une nouveauté pour nos amis asiatiques, contrée où Creative distribuait déjà ses cartes depuis un moment. Une bonne nouvelle de plus pour ATI qui va profiter du large réseau de distribution de Creative en Europe, bien implanté dans les grandes enseignes. Pour rappel, si le géant vend des cartes graphiques Nvidia sous sa marque, elles sont en fait produites par MSI. En sera-t-il de même pour les Radeon ?

CREATIVE

Bizutage

Quand un constructeur nous présente des puces graphiques qui vont tout déchirer, généralement on est sceptique. Alors forcément, l'annonce des premières cartes « haut de gamme » Volari Duo V8 qui utilisent les nouveaux chips de XGI (souvenez-vous, les Xabre), ça nous laisse perplexe. Et une fois de plus, on a des raisons d'être sceptique : la fréquence mémoire de la DDR-II, prévue initialement à 1 GHz, fond à 800 MHz. Manquerait plus qu'ils nous sortent des drivers qui pèsent 50 Mo pour faire tourner ça. Quoi, c'est déjà le cas ?

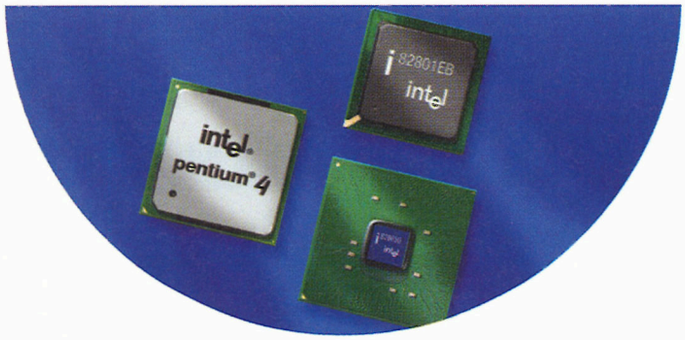


Accouchement dans la douleur

AMD 64 Athlon FX

Face aux giboulées massives de P4 prévues en cette fin d'hiver, AMD se devait de réagir. Si l'on met de côté la disponibilité limitée des processeurs, d'autres interrogations fondamentales entourent la gamme 64 bits d'AMD, au point que peu ont osé franchir le pas et acheter la bête. La pérennité du socket 940 des Athlon FX était en ligne de mire, avec un seul processeur prévu, le FX-51. Un nouveau (et dernier) processeur sera lancé sur ce socket : l'Athlon FX-53. On espère que les prix baisseront avec son arrivée. Les plates-formes 754 auront droit à leurs upgrades avec les Athlon 64 3400+ puis les 3700+ au deuxième trimestre 2004. En parallèle, AMD va déployer son nouveau socket 939, tout d'abord avec les versions 0.13 micron de ses processeurs, puis au second trimestre avec les 0.09 micron qui ne sortiront que sur ce socket, que ce soit pour les Athlon FX ou Athlon 64. AMD en profite pour mettre à jour sa technologie Hyper Transport qui relie le processeur au chipset en augmentant sa bande passante de 6.4 à 8 Go/s, histoire de se donner un peu de marge pour le support du PCI Express. La plate-forme unifiée socket 939 devrait simplifier grandement le choix des joueurs en leur offrant ce qu'ils désirent le plus : des possibilités de mises à jour. Si AMD aligne ses prix sur ceux d'Intel, la compétition risque d'être féroce en 2004 sur le marché des processeurs, ce qui devrait nous arranger pour obtenir des tarifs raisonnables.

Intel **simule**



Si les chips graphiques intégrés d'Intel supportent l'accélération 3D, c'est avec des performances modestes (je suis gentil) et une compatibilité limitée à DirectX 8.1. La sortie de l'Intel Extreme Graphics 3 qui équipera la déclinaison « G » du Grantsdale (le prochain chipset d'Intel pour ceux qui ne suivent pas dans le fond) va changer la donne. Les pixel shaders 2.0 seront au rendez-vous, gérés directement par le chipset. Pour les vertex shaders, on se tournera vers le processeur pour les calculs. La cible n'est cependant pas les joueurs, Intel vise la compatibilité avec le futur OS de Microsoft, Longhorn, dont l'interface graphique nécessitera une compatibilité DirectX 9 pour l'affichage. En consolation, on aura le droit à la gestion du bi-écran. C'est toujours ça de pris.



À la bourre

Les révisions du southbridge de Nvidia (le MCP-T) sont une fois de plus repoussées. Attendus pour le Comdex 2003, les MCP-S et MCP-S1000, qui gèrent respectivement le Serial ATA et le Gigabit Ethernet, sont toujours bien planqués au fin fond des labos de Nvidia. Pour rappel, toutes les cartes Nforce 2 disposant de Serial ATA utilisent un chipset dédié Sillicon Image ou VIA. Les cartes qui devaient initialement être basées sur ces nouvelles versions (comme l'AN7 d'Abit) en sont toujours réduites à utiliser un chip dédié. Au moment où VIA s'apprête à faire son come-back sur les plates-formes Athlon XP, et avant l'arrivée programmée d'ATI, il serait judicieux que l'Américain arrive à finaliser ses chipsets afin de tenir la concurrence en respect.



Ménage à trois

Le partenariat bien huilé AMD–Nvidia va voir arriver un trublion en milieu d'année. ATI vient mettre son grain de sel dans ce couple en lançant un chipset pour la plate-forme socket 939 d'AMD. Utilisant une technologie dérivée des futurs R4X0, ce chipset supportera l'ATA 133, quatre canaux Serial ATA (c'est Nvidia qui va être content) et, bien entendu, le PCI Express. Un chipset identique sortira pour la plate-forme Socket T d'Intel, qui sera utilisée par la deuxième génération de Prescott. Au programme, le support de la DDR2 sur deux canaux. Et selon ATI, la gestion d'une nouvelle fréquence de bus est aussi de la partie, ce qui confirme les rumeurs d'un nouveau FSB plus élevé pour le lancement du Socket T.
Des versions dépourvues de la partie graphique seront bien entendu disponibles.

ATI **Pixels shaders** épisode 420

L'affaire de la précision des pixel shaders avait déjà fait couler beaucoup d'encre et donné un paquet de migraines. Rachetez des aspros : les prochaines générations de chips vont en ajouter une couche. Pour ceux qui étaient en exil, rappelons que les cartes actuelles d'ATI utilisent une précision de 24 bits pour les pixel shaders, là où Nvidia utilise une précision de 32 bits. 24 étant le minimum défini pour DirectX 9.
Ça tombe bien, ATI était partenaire de Microsoft pour l'établissement de la norme. Le constructeur vient d'annoncer que son prochain chip – le R420 prévu pour le printemps – sera compatible avec la norme pixel shaders 3.0 qui nécessite une précision de 32 bits. De quoi faire grincer quelques dents chez l'éternel concurrent qui martèle que ce choix de 24 bits n'était qu'une erreur de l'histoire. Si cette dernière donne effectivement raison à Nvidia, ATI pourra tout de même se vanter de son joli tour de passe-passe, qui lui a procuré une belle visibilité et un avantage certain sur les performances, parfaitement adaptées à leur époque. L'occasion de rappeler que rien ne sert de courir, il faut juste partir à point. Nvidia devrait réviser plus souvent ses classiques.

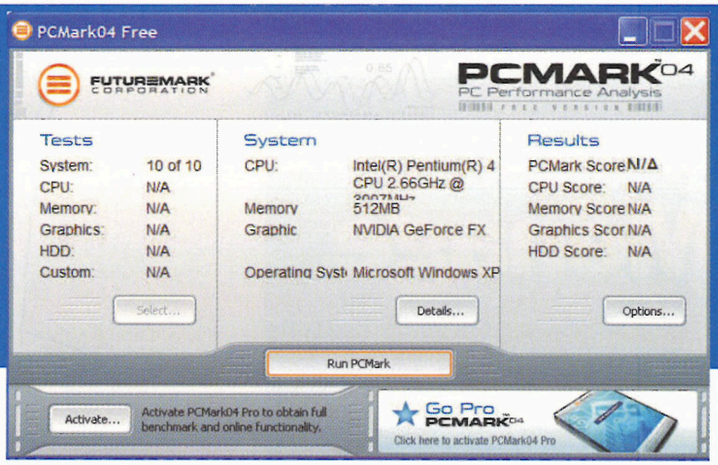
Nvidia trouble les esprits

Si ATI sait produire des chips graphiques performants, le moins que l'on puisse dire est que leurs dénominations sont parfois complexes à suivre. Entre les multiples versions SE ou OEM des 9800, signifiant au choix un nombre de pixel shaders divisé par deux, des fréquences plus basses, voire les deux, l'acheteur a de quoi s'arracher les cheveux. Nvidia en profite pour semer un peu plus le trouble avec la sortie des 5900 XT, qui contrairement à ATI ne déterminent pas le haut de gamme (c'est le dénominatif « ultra » qui est utilisé par l'Américain), mais une version aux fréquences réduites. Si on était mauvaise langue, on pourrait presque dire qu'ils l'ont fait exprès... La réduction est modeste, puisque seule la mémoire est touchée et passe de 425 à 350 MHz. Avec un prix estimé à 230 euros, ces cartes vont venir concurrencer les 9600 Pro et 9800 du Canadien si les performances sont au rendez-vous.

Héritage douloureux

Avec la réputation sulfureuse que s'est faite FutureMark suite aux « problèmes » de son 3DMark2003 pris au milieu d'une guerre d'optimisation de drivers et ses patchs incisifs (voir le test des 5700 Ultra de Caféine le mois dernier), l'arrivée du PC Mark 2004 va avoir du mal à émouvoir les foules. Faisant suite à la version 2002, l'éditeur a tenté de rendre son bench un peu moins synthétique en utilisant des tests semi-applicatifs. On trouve au programme la compression Zlib, le rendu de pages Web via IE6, ainsi que des tests d'encodage Ogg Vorbis, DivX et Windows Media Video 9. Une bonne initiative, même si malheureusement les résultats obtenus sont surtout liés au processeur et ne mettent pas assez en avant les écarts obtenus par les architectures mémoire. Dommage, c'est pourtant le nerf de la guerre dans cette pléthore de chipsets qui nous entoure. On prendra donc les scores produits par ce bench avec de bonnes grosses pincettes.





Deux de tension

Les chutes de tension liées à une mauvaise alimentation, ça peut être fatal pour une carte mère et causer des plantages. Mais une baisse de tension du joueur c'est encore pire et personne ne s'en occupe. C'était sans compter sur Gigabyte qui propose une version spéciale de sa carte mère i865 GA-8PENXP sur laquelle se connecte un bracelet permettant de surveiller sa pression artérielle. À réserver aux joueurs nerveux... et hypocondriaques. Comme quoi Julo (de Joypad) est connu jusqu'à Taiwan. Impressionnant.



Le WiFi c'est l'avenir

Oui, et c'est Intel qui le dit. Après le succès de son implémentation WiFi sur les portables Centrino, Intel veut faire pousser des antennes à nos PC de bureau. Une noble idée qui sera concrétisée avec l'ICH6W, un des futurs southbridges qu'Intel proposera en milieu d'année. Une bonne idée, reste à savoir si le fonctionnement sera purement matériel, ou si le processeur sera mis à contribution. En tout cas, l'avenir du frag sera sans fil, ça devient une certitude. Évidemment, tout le monde évite de dire que ça reste super plus lent qu'un bon vieux câble Ethernet pour les transferts de fichiers. Mais on ne désespère pas.

MATERIEL.NET

Pour les passionnés, par des passionnés

+ 0% pub
+ 0% spam
+ 0% popup
+ 0% bannières

+ 100% hardware
+ 100% services



SAITEK P3000

Sans fil, écran LCD, batteries rechargeables, etc.

La Rolls des Gamepad !

49,90 €



Hercules 3D Prophet 9800XT

ATi Radeon 9800 XT, 256 Mo, DVI, TV, DirectX 9.0

575 €



Baladeur MP3 ISM Jukebox 40

Lecteur et encodeur MP3, 40 Go, tuner FM, dictaphone, USB 2.0, batterie rechargeable

368,90 €



Graveur DVD 4X Nec ND-1300

DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW

Retrouvez tous les médias Verbatim aux meilleurs prix sur notre site !

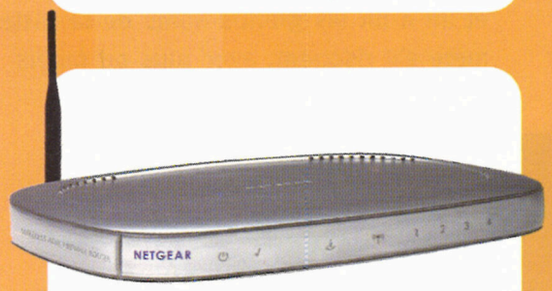
124,90 €



Creative - WebCam NX Pro

Capteur d'image CMOS 640x480, vidéos 640x480, jusqu'à 60 images/sec., microphone intégré, USB

52,90 €



NETGEAR DG834G - 5 en 1

Modem, Routeur, WIFI, Switch, Firewall

WIFI norme 802.11g

229,99 €

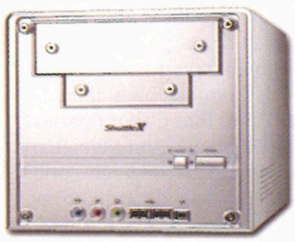


Logitech Cordless Desktop MX

La liberté totale du sans fil !

Clavier sans fil et souris optique sans fil Logitech MX700 rechargeable sur la base radio

124,90 €



Mini PC Shuttle SN45G

Aluminium, nForce 2, DDR, AGP8X, Firewire, USB 2.0, etc

258,90 €



SAITEK X45

Joystick et manette de gaz entièrement programmable, 1 gâchette, 6 boutons, 2 Hat à 4 voies et 2 Hat à 8 voies, palonnier de gaz, 2 molettes de contrôle rotatives, USB

93,90 €

Achats 100% sécurisés
+ de 3000 références sélectionnées
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

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

Abit DiGiDice

LE DESIGN EN MOINS

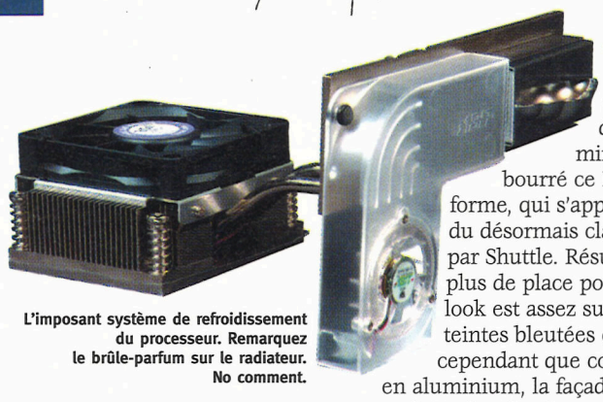
Machine principale, PC multimédia de salon ou dédié aux LAN, Shuttle a ouvert la voie à toute une génération de mini-PC. Un marché juteux qui fait des envieux, et un à un les grands noms de la carte mère s'y risquent, avec plus ou moins de bonheur.

C_Wiz



La façade du DiGiDice dispose de caches pour les lecteurs de CD.





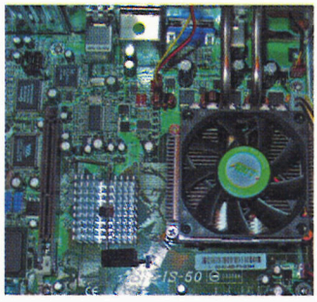
L'imposant système de refroidissement du processeur. Remarquez le brûle-parfum sur le radiateur. No comment.

Vu la réputation d'innovateur dont bénéficie Abit, on était en droit d'espérer un peu d'originalité pour leur premier mini-PC. Ça tombe bien, il en est bourré ce DiGiDice. Tout d'abord par sa forme, qui s'approche d'un cube en s'éloignant du désormais classique design longiligne utilisé par Shuttle. Résultat, on a quand même un peu plus de place pour travailler dedans. Reste que ce look est assez surprenant, mais l'écran LCD aux teintes bleutées en ravira plus d'un. Dommage cependant que contrairement au capot qui est, lui, en aluminium, la façade soit en plastique. Idem pour la molette de sélection présente sous l'écran. Un plastique peu épais qui donne vraiment un côté cheap à la chose.

Sièges arrière rabattables

L'ouverture du boîtier se fait par l'arrière grâce à de classiques vis à main toujours aussi appréciables pour déshabiller son jouet. Une fois le capot retiré, une constatation s'impose : l'intérieur est relativement spacieux. Sur le dessus se trouvent les deux baies qui peuvent accueillir respectivement deux disques durs et deux lecteurs de CD-Rom. Il sera indispensable de les retirer pour procéder à l'installation de la RAM et du CPU. À moins bien sûr d'avoir l'agilité d'un Garcimore...
La carte mère est bien entendue signée Abit. Utilisant le chipset Intel i865G avec contrôleur vidéo intégré, elle dispose de deux slots mémoire pour tirer le meilleur du Pentium 4 ou du Celeron qu'on y installera, selon son budget. Le joueur s'empressera d'insérer une carte graphique sur le slot AGP. Le constructeur a d'ailleurs profité de la relative largeur de sa machine pour offrir un double emplacement, permettant ainsi d'installer les cartes vidéo les plus imposantes. Un port PCI est également disponible. Pas grand-chose à reprocher aux connectiques proposées aussi bien à l'avant qu'à l'arrière, un seul absent : la sortie TV. Dommage.
Les performances sont identiques à celles des autres cartes i865 de la marque, donc excellentes.

Mini-taille mais maxi performances pour cette carte mère Abit dédiée au DiGiDice.

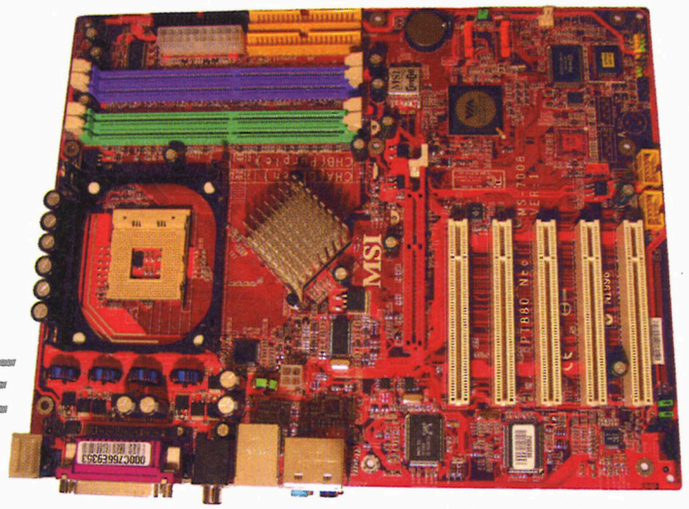


Le premier PC qui sent bon

Mini-PC et Heat Pipe ne riment pas, mais ils forment un couple indissociable. Avec un ventilo placé sur le radiateur et un autre à l'extérieur du boîtier, le refroidissement est bien assuré. Si l'on ajoute celui de l'alim et un autre de 6 cm, cela porte le total à quatre. Malgré le contrôle des vitesses dans le BIOS, une vérité s'impose : le DiGiDice est bruyant. Parlons aussi d'un accessoire qui fait son apparition pour la première fois dans le monde du PC : le brûle-parfum. Il se fixe sur le radiateur externe et utilise la chaleur du CPU pour diffuser des senteurs en tout genre. Le WAF (Wife Acceptancy Factor) a encore fait des siennes. Ça fera un argument de plus pour dire à votre douce compagne qu'un nouveau PC est utile dans la maison. Malgré sa télécommande incluse, le DiGiDice est trop bruyant pour le salon. Il fera en revanche un excellent PC de LAN grâce à ses performances. Un sac est même fourni pour le transport. À près de 350 euros, il ravira les joueurs fortunés qui peuvent passer outre à son design.

MSI PT880 Neo FISR

La contre-offensive de VIA

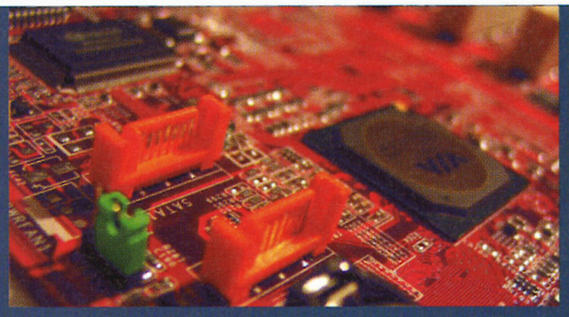


Rouge, la couleur de prédilection de MSI. Notez le refroidissement passif sur le chipset.



Le dernier southbridge en date de VIA, gérant entre autres le Serial ATA raid.





Ports Serial ATA oranges, jumpers verts, qu'elles sont loin les cartes marrons aux connecteurs noirs...

Pendant qu'Intel et Nvidia ont tranquillement raflé le marché de la performance brute avec leurs chipsets Dual DDR, VIA s'est presque fait oublier, en repoussant de mois en mois ses chipsets. Avec une bonne année de retard, le géant taiwanais lance enfin le PT880, chipset Dual DDR pour Pentium 4.

C_Wiz



On appréciera la présence d'un connecteur coaxial, ainsi que du port série, toujours utile de nos jours.

L'année 2003 aura été particulièrement éprouvante pour VIA. Maintes fois annoncés, et toujours reportés, ce n'est qu'en ce début 2004 que les chipsets Dual DDR du Taiwanais font leur apparition sur le marché. La raison ? L'engouement de VIA pour la mémoire QBM, dite Quad Band Memory, un dérivé de mémoire DDR doublant ses performances. Les problèmes de finalisation ont été tellement importants que VIA s'est résolu à jeter provisoirement l'éponge, en sortant des produits dépourvus de cette fonction. Comme souvent MSI est le premier sur les rangs pour nous proposer une carte mère Pentium 4 utilisant ce nouveau chipset.

Qu'on me donne l'Envy !

Quatre slots DDR, un slot AGP 8x et 5 PCI composent les entrailles de la carte. Côté stockage, on ne sera pas pris au dépourvu avec deux ports ATA133 et deux connecteurs Serial ATA, gérant le RAID. Un seul regret, l'utilisation du sempiternel chip Realtek pour la partie son, en lieu et place de l'Envy24PT de VIA. Le même qui fait tant d'heureux parmi les possesseurs de cartes son Terratec. Dommage. Côté connectique, cette MSI est excessivement bien fournie, série et parallèle sont présents pour la compatibilité, accompagnés de quatre ports USB, un port Gigabit Ethernet (via un contrôleur Realtek), deux ports Firewire (dont un mini). En sus des cinq sorties son traditionnelles, on a deux connecteurs S/PDIF, optique et coaxial.

Un bus dopé aux amphet'

Avec des périphériques toujours plus gourmands en bande passante, le lien entre les deux chipsets (northbridge et southbridge) prend une importance toute particulière. Là où Intel continue à utiliser un bus 266 Mo/s, VIA voit grand avec son bus V-Link 1 Go/s. Résultat : les performances disques et USB2 supplantent celles des contrôleurs Intel de 10 % dans les deux cas. L'utilisation processeur lors des accès disques est quasi inexistante, un gros plus qui souligne le travail effectué par le Taiwanais sur son southbridge. Si du côté des fonctionnalités VIA a rattrapé son retard, qu'en est-il des performances ? C'est aussi une bonne surprise, car mise face à face avec la très onéreuse carte i875P ABIT IC7-MAX3, la MSI PT880 Neo n'a pas à rougir. Elle se permet de dépasser sa concurrente dans les tests mémoire théorique de SiSoft Sandra et se place en moyenne 2 % en dessous dans les jeux. Une différence minime qui permet au PT880 de dépasser l'i865P. Un petit exploit dont on n'est pas peu fier chez VIA.

Le retour du roi ?

On se demandait ce que VIA pourrait apporter en proposant avec tant de retard son chipset, amputé en plus de certaines de ses caractéristiques initiales. La réponse : un rapport performances/prix imbattable. Non content d'avoir taillé son architecture pour les besoins massifs de bande passante des périphériques modernes, les performances sont au rendez-vous. Le succès de cette carte sera directement lié à son prix : à environ 100 euros TTC, elle devient la carte mère de choix pour les joueurs au budget serré.

Les bases de l'overclocking : 1re partie, les processeurs



Le Mach II de nVENTIV, un compresseur capable de dissiper 200W...

Volonté de récupérer quelques images de plus par seconde pour les uns, véritable sport pour les autres, l'overclocking longtemps décrié par les fabricants n'est pas seulement à la mode : il est devenu un argument marketing pour les constructeurs de cartes mère. Ce mois-ci, nous allons nous attarder sur celui par qui tout a commencé : le processeur.

C_wiz



Pendant qu'on y est, autant refroidir aussi les disques durs.

Record à sauter

Avec de l'azote liquide et autres réfrigérants, on arrive à faire quelques prouesses. Nombreux sont ceux qui recensent des P4 atteignant plus de 4 GHz, ou des Athlon FX à près de 3 GHz. Des chiffres impressionnants qui ne feront pas oublier à certains la nostalgie des mythiques Celeron 300A, ces processeurs dont on pouvait doubler la fréquence avec un refroidissement traditionnel. On n'est pas près d'en revoir des comme ça...

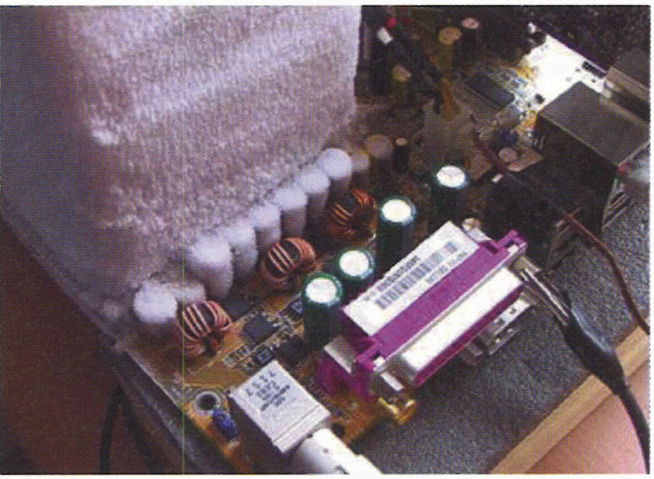
Cœurs de nos machines, les processeurs ont été les premiers à faire les frais des bidouilleurs. La raison vient tout simplement du mode de fabrication des puces : il n'y a pas une chaîne de fabrication dédiée à chaque fréquence, mais une seule, commune à toutes. Les chips qui en sortent sont testés afin de déterminer la fréquence à laquelle ils pourront être vendus. En fonction des besoins (on vend beaucoup plus d'entrées de gamme que de très haut de gamme), les CPU sont définitivement marqués et un coefficient multiplicateur leur est attribué. Ce bien nommé coefficient, multiplié par la fréquence du bus (200 MHz sur les hauts de gamme d'Intel et d'AMD), détermine la fréquence finale du processeur. Les puristes parlent de « stepping », d'usines, ou encore de semaine de production pour tenter d'évaluer les modèles qui auront le plus fort potentiel d'overclocking car justement, certaines séries sont parfaitement capables de tenir des fréquences élevées mais sont vendues comme des bas de gammes pour satisfaire la demande du marché. Quand une occasion de ce type se présente, elle est souvent annoncée rapidement sur tous les forums dédiés au hardware.

La méthode C_Wiz

Alors, comment s'en sortir ? Nous allons devoir nous en remettre aux bons vieux procédés empiriques, ou comme le disait si bien mon prof de chimie, la méthode scientifique : on effectue un changement, on observe et on note les résultats. Comme nous l'avons vu plus haut, la vitesse d'un processeur est déterminée par sa fréquence de bus multiplié par son coefficient. Le plus simple pour métamorphoser un Pentium 4 3 GHz en 3,2 GHz serait donc de passer son coefficient multiplicateur de 15 à 16. Ça c'est la théorie. En pratique, Intel et AMD bloquent les coefficients, ce qui va un peu compliquer notre tâche. Qu'à cela ne tienne, nous sommes pleins de ressources. Reste donc la fréquence de bus, paramètre modifiable sur quasiment toutes les cartes mère. L'idée est simple, il suffit d'augmenter très progressivement cette fréquence dans le BIOS. Après on reboote Windows et on lance un jeu (ou 3D Mark 2001, ça marche aussi bien, le but étant de stresser le processeur). Si ça marche toujours, on recommence. Jusqu'à ce que ça plante.

Économies de chauffage

La plupart des cartes mère datant de plus d'un ou deux ans ne disposent pas de refroidissement sur leur northbridge, le chipset faisant interface entre CPU,



L'azote liquide ou comment cramer sa carte mère en trois secondes et demi.



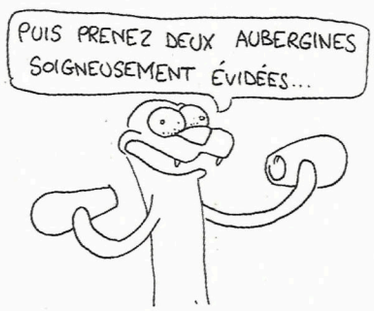
mémoire et périphériques. C'est sa fréquence de fonctionnement que l'on augmente, il est donc primordial qu'il soit correctement refroidi. Certaines cartes sont pourvues de systèmes de dissipation actifs ou passifs, aux efficacités variables. Un boîtier bien ventilé est aussi nécessaire. Pour ce qui est du refroidissement du CPU, investir dans un bon radiateur peut faire gagner quelques MHz de plus. Cependant avant d'exploser son budget, il est bon de jauger les performances du matériel dont on dispose déjà car il y a d'autres facteurs limitant, et l'emploi de certaines cartes (SCSI, etc) complique encore le jeu.
Autre point important, les fréquences des bus PCI et AGP, liées à celle du northbridge. On trouve dans le BIOS de quoi modifier les diviseurs PCI et AGP pour rester dans des fréquences « normales » pour vos cartes malgré l'augmentation de la vitesse du bus. Exemple typique, un facteur 1/3 pour le bus PCI et 2/3 pour le bus AGP dans le cas d'un chipset fonctionnant à 100 MHz. Il faudra parfois jouer avec les différents coefficients disponibles pour trouver le réglage optimal. Certains chipsets Intel permettent de fixer les fréquences des bus PCI et AGP, évitant tout problème... en théorie. En pratique les résultats varient, il faudra donc essayer.

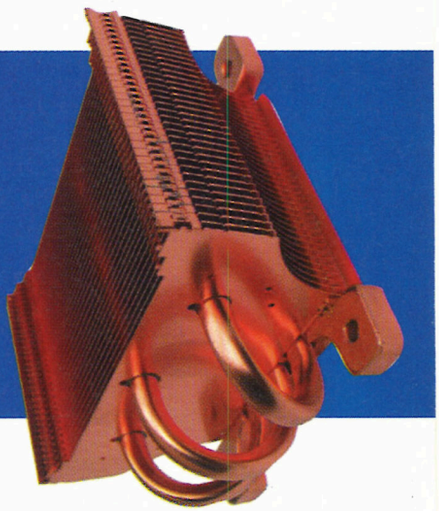
Une alimentation équilibrée

Souvent choisie en dernier lors de l'établissement d'une config, une bonne alimentation est pourtant primordiale pour réussir ses overclockings. La question n'est pas la puissance annoncée, ça ne veut pas dire grand-chose. Ce sont les voltages qui sont à surveiller. Pour cela, cherchez sur le CD de votre carte mère un « Hardware monitor » (ceux qui ont égaré la chose pourront se rabattre sur le logiciel MotherBoard Monitor 5, MBM5 pour les intimes). On fait la chasse aux tensions trop basses : en overclockant le CPU, la consommation est plus forte, on tire plus sur l'alim et parfois les voltages baissent significativement. Si vous constatez une baisse qui dépasse 0,3 V, les chances de plantage augmentent. À surveiller particulièrement, le + 3.3 V, ainsi que le + 5 V.

J'ai la mémoire qui flanche

Que l'on parle de SDRAM ou de DDR, elle est souvent la cause de bien des maux. Première chose à vérifier, la vitesse pour laquelle elle est vendue, et celle à laquelle elle fonctionne lorsque non overclockée. Si vous avez de la PC133 qui tourne à 100 MHz, vous avez devant vous une bonne marge de manœuvre. À l'inverse, si vous avez de la PC2700 qui tourne déjà à 333 MHz, vous risquez rapidement (selon les marques) d'arriver au taquet. Plusieurs solutions pour outrepasser ces limites : la première consiste à réduire les timings mémoire. Passer le CAS latency de 2,5 à 3 aide généralement à gagner quelques MHz pour de la DDR. La seconde, le voltage mémoire. Si vous avez une carte mère récente ou dédiée à l'overclocking, vous avez peut-être la possibilité de booster le voltage de la mémoire. Une augmentation de 0,1 à 0,2 V peut aider à passer quelques MHz de plus, ou bien compenser une alim faiblarde. Il est souvent possible de désindexer la fréquence du bus mémoire de celle du bus CPU. À conseiller en dernier recours ou dans les cas extrêmes, la perte de performances est souvent sensible et difficilement compensable.





Thermalright SP94, cuivre et heat pipe : la référence en matière de dissipation thermique.

Partir en flammes

Lorsque tout espoir semble perdu, il reste un dernier recours : augmenter le voltage du CPU. Encore une fois, ce paramètre se change dans le BIOS et est disponible sur la plupart des cartes mère. Selon les BIOS, les possibilités d'augmentation sont bridées à 0,3 ou 0,5 V maximum. Généralement pour de bonnes raisons. Les Pentium 4 sont connus pour apprécier moyennement les voltages trop élevés, au point de claquer irrémédiablement. Vous êtes prévenus. Ce paramètre est à manier avec précautions côté Intel. Chez le grand concurrent, peu de problèmes de ce genre à signaler avec les Athlon, dont la robustesse aux voltages est inversement proportionnelle à la solidité de la surface de leurs cores. Bien entendu, un CPU cramé à cause d'overclocking est rarement repris en garantie. Il faut bien qu'il y ait un challenge...



top HARD

Janvier, c'est un mois magique. Non seulement le père Noël est passé, mais en plus les étrennes du début d'année sont également arrivées. Résultat, un budget pharaonique (ou presque) pour faire évoluer sa config. L'occasion est belle pour se pencher sur ce Top Hard qui, sans surprises, va tout faire pour décimer vos nouveaux brouzoufs. Certains vont finir par croire que mon seul but dans la vie est de vous faire claquer votre thune. C'est pas si faux.

C_WIZ

La carte mère

Quelques petites nouveautés dans le monde féroce des cartes mère. À commencer par une révision du nForce 2, avec la version Ultra 400 qui devient disponible sur l'A7N8X-E d'Asus. La riposte d'Abit, l'A7N se fera attendre encore quelques semaines. Ça bouge aussi côté Intel, Asus ayant introduit la P4C800-E Deluxe. Différence principale : l'arrivée du southbridge ICH5R qui gère le RAID Serial ATA, tout comme sur l'IC7-MAX3 du concurrent.

Config 1 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2-ST/Socket A), environ 110 euros TTC
Config 2 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2-ST/Socket A), environ 110 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 125 euros TTC
Config 3 : Asus A7N8X-E Deluxe (nForce2-Ultra 400/socket A), environ 130 euros TTC/Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 190 euros TTC

Le processeur

Les prix des Athlon XP continuent tranquillement de baisser, le Barton 3000+ passant pour la première fois sous la barre des 200 euros, de quoi faire de l'ombre au P4 2.6C, la nouvelle star du moment dans la gamme d'Intel pour sa propension à l'overclocking. Ce n'est décidément toujours pas ce mois-ci que l'Athlon 64 fera son entrée dans le Top Hard. 430 euros, ça fait cher le cadeau de Noël.

Config 1 : AMD Athlon XP 2400+ (2 GHz), 75 euros TTC environ
Config 2 : AMD Athlon XP 2800+ Barton (2,1 GHz), 135 euros TTC environ, ou Intel P4 2,6C GHz, 190 euros TTC environ
Config 3 : AMD Athlon XP 3000+ Barton (2,167 GHz), 200 euros TTC environ, ou Intel P4 3.0C GHz, 300 euros TTC environ

La carte réseau

Multiplier les PC, c'est bien, mais après, il faut les connecter entre eux. Même si la quasi-totalité des cartes mère dispose d'un connecteur réseau, un second peut être utile pour ceux qui ont à la fois un réseau local et une connexion haut débit.

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 20 euros TTC
- Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D : environ 40 euros TTC

La carte vidéo

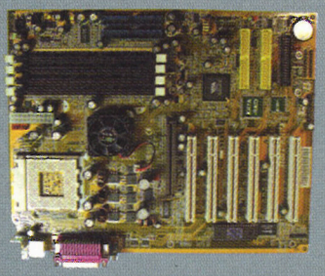
Événement du mois, le retour de Nvidia dans le Top. Bon O.K., on a conservé les Ti4200 en entrée de gamme pour le rapport qualité/prix imbattable mais ce coup-ci, les 5700 Ultra prennent place dans la config 2. Un poil plus chères que les Radeon 9600 Pro, mais très intéressantes par leurs aptitudes à l'overclocking.

Config 1 : GeForce4 Ti4200 128 Mo AGP 8x, environ 100 euros TTC
Config 2 : ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo, environ 160 euros TTC ou GeForce FX 5700 Ultra, environ 220 euros TTC
Config 3 : ATI Radeon 9800 128 Mo, environ 300 euros TTC ou ATI Radeon 9800 Pro 128 Mo, environ 360 euros TTC

Le moniteur

LCD ou cathodique ? Le choix est de plus en plus dur tant les derniers écrans LCD arrivent même à satisfaire les joueurs. Sans compter la lisibilité tout simplement sans équivalent. Reste la taille, pour le prix d'un 17 pouces LCD on peut avoir un très bon 19 pouces. Un dilemme de plus, la vie d'un geek est pleine de contrariétés.

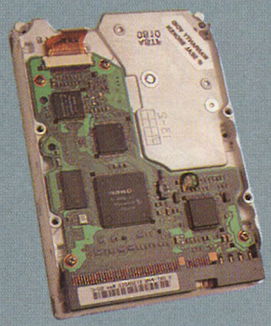
Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 750SB, environ 240 euros TTC
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 325 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 390 euros TTC
Config 3 : 17 pouces LCD Hyundai Q17, environ 450 euros TTC, 17 pouces LCD Iiyama AS4314UTG, environ 460 euros TTC ou encore 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 610 euros TTC



Le lecteur de DVD/CD-Rom

Après Silent Hill 3, c'est Pro Evolution Soccer 3 qui prend place sur DVD. Voilà une bonne nouvelle, espérons que les éditeurs continueront dans cette voie.

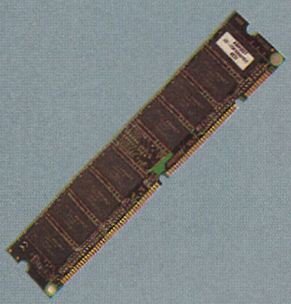
Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 35 euros TTC



Le modem

Le 56K n'est pas une fatalité. Enfin si, c'est une plaie, mais pour beaucoup c'est le seul moyen de jouer en ligne. Alors on compatit et on ne se moque pas de ses petits camarades qui n'ont pas la possibilité d'avoir l'ADSL, et encore moins d'offres dégroupées. Faut dire qu'à force, certains s'habituent un peu trop vite aux bonnes choses et oublient que c'était moins bien avant... Avant que j'oublie : Flashable le modem. Oui, on ne sait jamais.

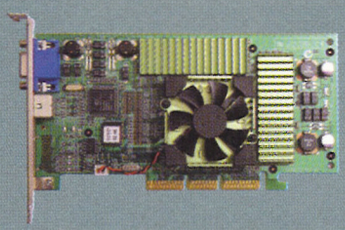
Config 1 et 2 : Modem interne 56K, environ 25 euros TTC
Config 3 : Modem externe 56K, environ 50 euros TTC

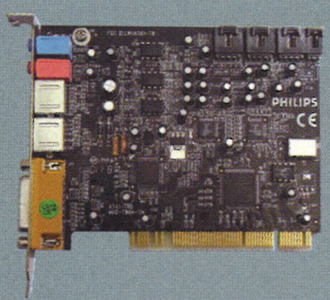


Le disque dur

Pas de changement du côté des disques durs, à ce prix-là, favorisez les modèles disposants de 8 Mo de cache. Vous verrez la différence ne serait-ce qu'à l'installation de Windows. Bon, et puis dans les jeux aussi, parce que le démarrage de Windows, on s'en lasse facilement. Pour le choix de la marque, c'est toujours un peu la loterie coté fiabilité, alors on s'en remettra aux autres caractéristiques : le silence chez Seagate, la dissipation thermique chez Western Digital et les performances brutes chez Hitachi et Maxtor.

Config 1 : 40 Go (7200 trs/min), environ 60 euros TTC
Config 2 : 80 Go (7200 trs/min), environ 70 euros TTC
Config 3 : 120 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 100 euros TTC





La RAM

Peu de variations du côté de la RAM, les prix constatés étant déjà relativement bas. On en profitera pour upgrader sa machine, c'est le bon moment. Comme toujours, il faut prendre de la RAM de qualité, les bonnes marques étant Samsung, Dan-Elec, Kingston ou encore Corsair pour n'en citer que quelques-unes.

Config 1, 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200, environ 90 euros TTC
Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200, environ 180 euros TTC



La carte son

Si vous aussi vous en avez marre des chipsets intégrés qui font ploc d'une marque que je ne citerai pas, alors vous vous tournerez vers de bonnes cartes son. Le tout intégré a ses limites.

Config 1 : SoundBlaster Audigy Player, environ 60 euros TTC
Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 60 euros TTC
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 100 euros TTC/SoundBlaster Audigy2, environ 130 euros TTC





ET POKE ET PEEK

J'aime bien cette rubrique. Je m'enfonce dans un fauteuil avec un bon vieux Joy pour le lire peinard, page par page, du début à la fin... Je me demande si des lecteurs font pareil ? Allez-y, envoyez tous un mail à Bishop : « Moi aussi je lis mon Joy comme un vieux papi ! » Y a rien à gagner, mais il sera ravi.

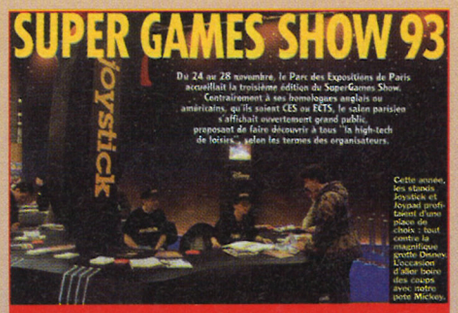
Bonne année 94, chers lecteurs ! Vous vous souvenez de votre réveillon de l'époque ? Moi pas. Faut dire que j'avais déjà tout oublié dès le lendemain. Bon, après deux mois de jeux d'aventure intensifs, c'est calme et moi je suis en manque. Heureusement, il a dix ans, l'actu était pas mal : test de Leisure Suit Larry 6, un peu court, mais bien marrant (le jeu, pas le test...), Larry roulait une pelle à un travesti tout de même ! Test de Sam&Max aussi, quel bonheur ce jeu ! Sam le chien débonnaire et Max le lapin sadique au perpétuel sourire idiot : deux policiers freelance qui se contrefoutaient de la loi. Comme souvent les énigmes étaient aussi débiles et tordues que le scénario, mais au moins, c'était l'époque du nouveau style « tout icône » plus pratique. Innover dans le genre, ça se fait toutes les décennies on dirait. En tout cas, les suites en 3D arrivent bientôt ! Un festival de come-back que j'attends avec impatience et méfiance. Z'ont intérêt à être bien drôles ! Nous, on plaisante pas avec ça. Rien de prévu pour Gabriel Knight, par contre. Le premier épisode se tapait un 90/100 dans ce numéro 45, avec son ambiance surnaturello-glauque et son personnage écrivain charismatico-brushing (j'écris n'importe comment). Voilà une série que j'ai complètement zappée, va falloir que je les retrouve pour tous me les faire, ça occupera ma semaine post-bouclage.

Combo : excellente intro et grosse vanne sur Casque Noir de la part de Calor. Applaudissements !

Même si le plaisir est toujours là, Larry perd indéniablement des forces malgré son expérience. Ce n'est malheusement ni assez long ni assez dur pour qu'on prenne son pied !



Ferry' gass ! On dirait Casque Noir, il tombe toujours sur des tarées du cibulot !



Le stand de Joystick au Super Games Show 93 ! Rien à voir avec le flop dudit Salon, bien sûr. Enfin... je crois.

JE DOUTE, DONC JEUX VIRTUELS

Je continue de feuilleter, hop un pub, une autre, une troisième... quatre, cinq, neuf ! Neuf pages d'affilée. Wow ! Quand je pense que certains se plaignent du trop-plein de publicité actuel... Passons au dossier Cryo, la boîte qui mourra en juillet 2002 pour devenir Dreamcatcher Europe. C'est plein de photos de Français « technos artistes multitâches » et de très zolis productions genre Eden ou Megarace. Ils étaient forts pour les jeux d'aventure poético-éducatifs (j'insiste), mais fallait s'accrocher pour trouver le gameplay intéressant. Faut croire qu'un peu plus de game designers et moins de graphistes, ça n'aurait pas fait de mal à



Peut-être qu'ils ont enfin un travail sérieux, ces foutus hippies. Faire des jeux vidéo, c'est un truc de fainéants, ça !





Même Sam&Max de LucasArts se moquait de la réalité virtuelle. Sam trouvait ça nul et moche.

leurs ventes... Le truc qu'est vraiment mort et enterré niveau jeux vidéo, en revanche, c'est la réalité virtuelle. C'était la grosse mode à l'époque, au point que Moulinex décidait d'y consacrer une rubrique. Mais on sent bien que personne à Joy n'y croyait vraiment. C'était plus des machines à rêver qu'autre chose, sans compter les arnaques. Aujourd'hui, la VR se développe surtout dans le domaine médical ou militaire, mais pour les jeux, faudra encore attendre. Sauf si on est déjà tous en train de vivre dans un univers virtuel hyper réaliste, géré par des machines qui utilisent nos corps vivants comme source d'énergie. Ah ah ah ! Mort de rire l'idée de scénario de série B à deux balles.

FUMBLE

ZENITH SERIES

MOTHERBOARD

FSB 800 Mhz !

MAINTENANT... C'EST UN SIGNE !

ZENITH 9CJS



MEILLEUR PRODUIT PCAchat VOS ACHATS MICRO REUSSIS ! 2004 ★★★★★
PC Achat/Janv 2004

- Intel® 875P, ICH5R Chipset
- Support Socket 478 Intel® Celeron/Pentium 4 400/ 533/ 800 Mhz FSB Processeurs
- Support Hyper-Threading Technology
- Support Performance Acceleration Technologie
- Dual Channel DDR 266/333/400 (ECC support)
- AGP 8X x 1, PCI slots x 5, Chaintech Multimedia Riser x 1
- 7.1 CH audio w/ SPDIF sortie(Optique)
- Dual-LAN: Intel® CSA Gigabit LAN & Realtek 10/100Mb LAN
- S-ATA RAID: 2x S-ATA 150 & RAID 0. 1
- IEEE 1394 400Mbps x 3 Ports
- USB2.0 x 8 ports

Intel® 875P CHIPSET

Exclusifs:

RADEX



Télécommande 9CJS : Internet/ E-mail/ Audio Video/ Mouse



ZNF3-150
Revolutionnaire !
SYSTEME RADEX HEAT-PIPE pour la dissipation de chaleur !





80-Port POST code, Infrarouge, Lecteur Mémoire 6-en-1 (CF/MD /MS/SD/MMC/SMC), USB 2.0 x 2, 1394 x1, Microphone, Headphone.





ZENITH ZNF3-150



- Nforce3-150 chipset
- Support Socket 754 AMD Athlon 64 800 Mhz FSB processeurs
- Bus Hyper Transport
- AGP 8X x 1, PCI slots x 5, 3 Ultra DMA 133 Chaintech Multimedia Riser x 1
- 7.1 audio w/ SPDIF out (Optical)
- Gigabit LAN 10/100/1000Mb
- S-ATA RAID: 4 x S-ATA 150, RAID 0.1.5.10
- IEEE 1394 400Mbps x 3 ports
- USB2.0 x 6 ports

AGP 8X · Dual DDR · 7.1ch · SPDIF · S-ATA RAID · GbE LAN · USB 2.0 · 1394 · Round Cable

RETROUVEZ NOS POINTS DE VENTE SUR :

WWW.CHAINTECH-FRANCE.COM

Vivez en Numérique !

CHAINTECH
www.chaintech.com.tw



© 2002-2003 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, les logos de Microsoft Game Studios, Age of Mythology et Ensemble Studios sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation, aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

L'Atlantide débarque sur Age Of Mythology.

AGE of MYTHOLOGY® The TITANS

L'EXTENSION OFFICIELLE

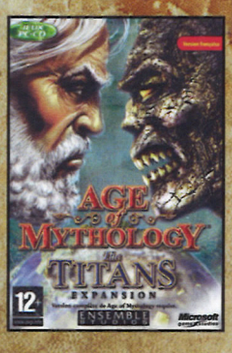
12+ www.pegi.info

ENSEMBLE STUDIOS

Microsoft game studios

UN NOUVEAU DANGER ÉMERGE. LES TITANS, SEIGNEURS DE L'ATLANTIDE, VIENNENT DÉFIER LES DIEUX. PRENEZ LA TÊTE DE LA CIVILISATION ATLANTE POUR UNE GRANDE ÉPOPÉE À TRAVERS UNE NOUVELLE CAMPAGNE SOLO DE 12 SCÉNARIOS. INVOQUEZ DE GIGANTESQUES TITANS CAPABLES, À EUX SEULS, DE RASER UNE VILLE ENTIÈRE... TRANSFORMEZ VOS COMBATTANTS EN HÉROS, ET DÉCHAÎNEZ 12 NOUVEAUX POUVOIRS DIVINS SUR VOS ENNEMIS. LE TEMPS DES TITANS EST ARRIVÉ. LES DIEUX VONT TREMBLER.





Découvrez la démo jouable sur **www.microsoft.com/france/jeux/ageofmythology**